

PROYECTOS DE EDUCACIÓN PARA LA CIUDADANÍA GLOBAL

N.º EXPEDIENTE: SOLEPD/2020/0014

Denominación del Proyecto: NadaTRIVIAL:
Personas mayores de la Comunidad Valenciana comprometidas con los ODS a través de la gamificación.

Modalidad: B

Entidad y contacto: JOVESOLIDES
info@jovesolid.es 963632563

Ámbito territorial de intervención del proyecto: Comunitat Valenciana

Ámbito comarcal: La Plana Alta, Valencia, L'Horta Nord, L'Horta Sud, L'Alacantí

Público objetivo al que se dirige el proyecto:
población general

N.º total de beneficiarios directos: 400
(200mujeres y 200 hombres)

Duración: 24 meses

CAD:	110	CRS:	
-------------	-----	-------------	--

Coste total	116.010,91 €
Subvención Generalitat	91.215,61 €

Problema identificado en el diagnóstico: La contribución que a día de hoy realizan las personas mayores a la sociedad debería ser un elemento totalmente asumido y no cuestionado, considerando que tanto la esperanza de vida como su peso relativo en cuanto al porcentaje poblacional, hacen necesaria que su representación y participación en la sociedad sea considerado.

Objetivo específico: Fomento de la toma de conciencia en torno a los Objetivos del Desarrollo Sostenible de 300 adultos mayores de diversos centros de mayores y ayuntamientos y de 100 alumnos/as de centros educativos de las 3 provincias valencianas desde la gamificación como estrategia.

Resultados esperados: R.1: Desarrollado un proceso formativo creativo e innovador para 300 adultos mayores de municipios y centros de mayores de la las tres provincias valencianas a través de una metodología creativa de JUEGO (NadaTrivial) para acercarse y sensibilizarse en

torno a la realidad de los ODS. **R.2:** Fomentada la incidencia política y social en relación a los ODS en agentes de la administración pública, políticos y representantes del sector social desde los encuentros NadaTrivial con la puesta en práctica del Juego NadaTrivial donde interactuarán con personas mayores y niños/as y jóvenes valencianos/as, en la construcción de propuestas en pro de la consecución de los ODS. **R.3:** Promovida la visibilidad del proyecto desde la difusión y diseminación de resultados a través de redes sociales, elaboración de tres videos y mediante la promoción de la aplicación (replicabilidad) del juego para la participación y conciencia social ciudadana.

Alineación ODS: 4, 5, 12, 16

Metas: 4.5, 5.1, 12.8, 16.b