



## EL PROYECTO

**STEP\_UP: Stop Epidemic Growth Through Learning** es un proyecto europeo Erasmus+ que comenzó en diciembre de 2020 y terminará en febrero de 2023.

El principal objetivo de STEP\_UP es desarrollar una herramienta de formación dirigida a los trabajadores y actores involucrados en la atención social y comunitaria. A través de técnicas de gamificación, STEP\_UP les mostrará el impacto de los comportamientos en el caso de la propagación de una pandemia u otra situación de emergencia y les capacitará para prevenirla y hacerle frente.

## CONTEXTO

Desde que aparecieron los primeros casos de COVID-19, los países han desarrollado diferentes estrategias y respuestas para hacer frente a la pandemia. Después del estado de emergencia, un enfoque de liderazgo colaborativo será esencial. Trabajar juntos como colectivo, invirtiendo en una ciudadanía participativa, será esencial.

Resulta imposible pensar que esta crisis no traerá consecuencias después de que termine la pandemia. También sabemos que otras situaciones de emergencia se producirán. El uso del teletrabajo, la distancia social y el aumento de las necesidades sanitarias y asistenciales nos han llevado a adoptar nuevos métodos de trabajo y colaboración, pero también han dejado expuestas las mayores fragilidades de la sociedad. Además, estas novedades han implicado cambios significativos en el trabajo, en la educación, en las herramientas y rutinas que solo se definirán y consolidarán en los próximos meses y años.

Los retos puestos por la pandemia requieren modelos y soluciones innovadoras que miran a mejorar el diseño y la prestación de los servicios sociales. Asimismo, hacen falta iniciativas de “abajo hacia arriba”, como STEP\_UP, que desarrollen las competencias de los profesionales involucrados en los temas de atención social, de los líderes comunitarios, de los cuidadores informales y de los voluntarios para que estén mejor preparados para hacer frente a situaciones de emergencia de este tipo en el futuro.

## OBJETIVOS

1. Desarrollar un conjunto de herramientas educativas que sea eficaz, innovador y útil y que incluya el juego, materiales de formación y guías para los usuarios.
2. Contribuir a la educación informal, especialmente de aquellos con habilidades y calificaciones más bajas, gracias al amplio alcance social de los juegos recreativos.
3. Formar, capacitar y apoyar a los profesionales involucrados en temas de atención social, a los líderes comunitarios, a los cuidadores informales y voluntarios para hacer frente a situaciones de emergencia causadas por pandemias.
4. Ofrecer conocimientos dirigidos a sujetos específicos sobre detección temprana, medidas preventivas, intervenciones de asistencia sanitaria y social, medidas de política y comunicación a las partes interesadas a nivel social y político.
5. Asegurar amplia difusión, explotación y sostenibilidad de los resultados del proyecto y maximizar sus impactos esperados.

# GRUPOS DESTINATARIOS

STEP\_UP está dirigido en primer lugar a los trabajadores en el campo de la atención social y similares y a los grupos descritos anteriormente como usuarios principales. El juego, sin embargo, será también utilizable por cualquier ciudadano y, por lo tanto, tendrá un objetivo más amplio en la formación de adultos, especialmente aquellos con menos habilidades y calificaciones.

El juego y el conjunto de herramientas ofrecido por STEP\_UP permitirán a los alumnos desarrollar sus competencias y aumentar la resiliencia de las comunidades en situaciones de crisis. Con respeto a los profesionales de los municipios y organizaciones de bienestar, así como a los proveedores de servicios en el campo de la atención social y de salud, principalmente aquellos en puestos auxiliares y menos calificados, se les proporcionará formación para mejorar en la búsqueda de información confiable y se les incentivará a lidiar en contextos de pandemia y a empatizar con las decisiones políticas. Los voluntarios que trabajan en asociaciones, iniciativas y otras organizaciones comunitarias recibirán opciones y estrategias para contribuir a la concienciación pública.

Por tanto, todos los grupos destinatarios estarán equipados con estrategias de intervención. Al actuar de manera competente, funcionarán como multiplicadores de buenas prácticas involucrando a otras personas y organizaciones. En relación con los alumnos con niveles educativos más bajos, el uso de un juego recreativo fácilmente accesible los animará a participar en una experiencia de aprendizaje.

## RESULTADOS

El principal resultado de este proyecto será un juego educativo, que también pueda ser utilizado como juego recreativo por el público en general. En STEP\_UP, los jugadores jugarán con el objetivo de detener la propagación de una pandemia. Se mostrará una lista de medidas y el jugador deberá aprender sobre ellas para poder elegir aquellas que ayudarían a impedir la propagación del virus sin dañar la economía o causar indignación social. Esto también ayudaría a las personas a comprender y cumplir mejor las medidas gubernamentales, dejar a un lado los mitos y las noticias falsas y confiar en fuentes de información legítimas y verídicas.

Además del juego y del conjunto de herramientas educativas, se desarrollará un manual sobre intervenciones sociales y políticas, que tiene como objetivo ofrecer guías orientadas a los grupos destinatarios para mejorar los conocimientos sobre detección temprana, medidas preventivas, intervenciones de atención sanitaria y social, decisiones políticas y comunicación. El manual se completará con historias sobre la vida real de los usuarios, buenas prácticas y lecciones aprendidas.

## BENEFICIARIOS

El consorcio de STEP\_UP está formado por cinco organizaciones localizadas en cinco países europeos:

- SHINE 2Europe (Portugal)
- AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV (Países Bajos)
- ISIS – Sozialforschung, Sozialplanung, Politikberatung (Alemania)
- Wise Angle (España)
- Croatian Institute of Public Health (Croacia)

## COORDINADOR

SHINE 2Europe (Portugal)  
Carina Dantas y Luís Dias  
Rua Câmara Pestana, Lote 3 - 1ºD/F, 3030-163 Coimbra, Portugal  
[carinadantas@shine2.eu](mailto:carinadantas@shine2.eu) o [luisdias@shine2.eu](mailto:luisdias@shine2.eu)  
[stepupgame.eu](http://stepupgame.eu)



Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea

STEP\_UP está cofinanciado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea, Acción Clave de cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas. El apoyo de la Comisión Europea a este proyecto y la producción de esta hoja informativa no constituye un respaldo de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.