



## 6<sup>a</sup> NEWSLETTER

6<sup>a</sup> REUNIÓN TRANSNACIONAL DE LOS SOCIOS DEL PROYECTO SPAHC

Łąwa 22-23 Mayo 2018

*Polonia*

## SESTA REUNIÓN TRANSNACIONAL SPAHCO

**La sexta reunión y también última del proyecto SPAHCO tuvo lugar los días 22 y 23 de mayo de 2018. La reunión fue organizada por el municipio de Ława (Polonia), por el Centro Psicopedagógico en cooperación con el centro educativo nr 1 de Ława.**



## EL PRIMER DÍA DE REUNIÓN

El primer día la reunión comenzó con la bienvenida del alcalde Adam Żyliński en el ayuntamiento. El alcalde explicó la política del municipio de Ława's y respondió algunas preguntas sobre la ciudad. Es un maravilloso lugar para el turismo, especialmente para los navegantes y amantes de la naturaleza. Otro activo de la ciudad es la apertura del gobierno local a la cooperación internacional, lo que conlleva que se involucren en diversos proyectos. Tras la reunión, los representantes de los países del proyecto pudieron visitar la histórica torre del ayuntamiento con unas vistas fantásticas.

El siguiente punto de la agenda era la visita al centro educativo nr 1 de Ława. Los socios fueron recibidos por la directora del centro Aleksandra Skubij, que organizó un taller con más de 30 estudiantes.

Tras una breve introducción sobre el proyecto SPAHCO y sus objetivos, los participantes se

dividieron en 4 grupos. Cada grupo estaba formado por representantes del proyecto y estudiantes, y el trabajo consistió en poner sobre la mesa las ventajas y desventajas del uso de las nuevas tecnologías en sus países, desde el punto de vista de los adultos y los adolescentes. Fue una experiencia muy enriquecedora para los estudiantes, no sólo por conocer los hábitos en el uso de medios digitales en otros países, sino también en términos de la práctica del inglés. Al final representantes de cada grupo presentaron su punto de vista sobre el mundo tecnológico.



Las principales conclusiones fueron:

### 1. Positivo

- acceso a más información
- comunicación más fácil
- compras on-line
- entretenimiento
- apps deportivas
- navegación
- acceso a más amistades
- retomar el contacto con viejas amistades
- ganar dinero
- trabajar desde casa
- aprender mejor
- intercambio interactivo de información e ideas

### 2. Negativo

- malgastar tiempo, dinero
- te limita la orientación
- información falsa
- acceso fácil a cosas ilegales
- convertirse en adicto al querer conectar con otra gente
- cyber bullying

- olvidarse de las fuentes offline
- realidades falsas de la gente

La última parada del día fue la visita al Centro Psicopedagógico de Łława, que trabaja en el ámbito de:

- ayuda en casos de adicciones y codependencia,
- violencia familiar,
- clases preventivas para niños y adolescentes de centros educativos de Łława,
- organizar campamentos preventivos de verano,
- cooperación con las ONGs,
- organizar talleres para profesionales,
- proyectos dirigidos a mejorar las habilidades parentales.



Durante la reunión, el director del centro– Krzysztof Panfil presentó a los socios una diagnosis local de uso de sustancias psicoactivas por parte de los jóvenes según el ESPAD. Más información en: [www.spahco.eu/documents/#documents](http://www.spahco.eu/documents/#documents).



Al final del día, los socios italianos responsables de la creación de la app y el juego online lideraron el taller con los socios. Los grupos de trabajo definieron el contenido final del juego y su traducción al idioma de cada socio, así como la última actualización de la app.

## EL SEGUNDO DÍA DE REUNIÓN

El día 2 comenzó con un crucero a través del Canal de Elbląg, donde los socios pudieron encontrar un sistema de 5 planos inclinados – una de las mayores invenciones técnicas del mundo. El canal forma parte de la reserva natural ornitológica de lago de Druzno. Más información: <http://www.zegluga.com.pl/>



Al regresar a Łława la coordinadora del proyecto, Isabel Serna, presentó el calendario de las últimas actividades a realizar. También mencionó la importancia de organizar un evento multiplicador final del proyecto para difundir la app y el juego online en los meses de septiembre y octubre 2018. El evento debía estar dedicado a las personas que trabajan con niños, adolescentes y familias para ofrecerles una herramienta digital moderna que apoye su trabajo diario.

Al final del día, los socios acordaron el formato final de la guía para educadores de adultos. Consistiría en una descripción de los productos

intelectuales (app y juego online), introducción de los socios, y buenas prácticas. Servirá para que el educador conozca el trabajo desarrollado por cada socio y como fuente de consulta sobre modelos de conducta.



El proyecto SPAHCO finalizó con los eventos multiplicadores realizados en cada uno de los territorios socios para difundir los productos finales. Los profesionales que trabajan con adultos y cooperan con familias pudieron conocer los efectos de la cooperación internacional y los resultados del proyecto Erasmus + “Padres más fuertes – Comunidades más saludables”. Estos productos son:

### 1. LA APLICACIÓN GROW TOGETHER

Grow Together es una aplicación creada por los socios del proyecto SPAHCO para todas las personas a las que les gustaría extender su conocimiento en áreas tales como la crianza, el estilo de vida saludable, formas de compartir el tiempo en familia, y también como una herramienta de comunicación para la gente en la comunidad local. La información detallada sobre la aplicación puede encontrarse en la guía que puede descargarse en la web del proyecto <http://www.spahco.eu/#project>.

La aplicación es gratuita. Está disponible en inglés y los 7 idiomas socios, según el área del usuario. Puede descargarse en Google Play o App Store

escribiendo "grow together" en la sección de búsquedas, escaneando el código QR o en el enlace de la página

<http://www.spahco.eu/#project>.



### 2. GROW TOGETHER THE GAME

El juego consiste en completar tareas en familia. Es la combinación perfecta del mundo virtual, en el que se obtienen puntos por ir contemplando tareas, y el mundo real, en el que se fortalecen los vínculos familiares. Es una herramienta que nos permite activar familias utilizando los medios digitales de una manera diferente. La información detallada sobre el juego puede encontrarse en la guía que se puede descargarse de la web del proyecto <http://www.spahco.eu/#project>.

El juego es gratuito. Está disponible en ocho idiomas. Puede descargarse en Google Play o App Store escribiendo "grow together" en la sección de búsquedas, escaneando el código QR Code o en el enlace de la web del proyecto <http://www.spahco.eu/#project>.





*Todas las presentaciones del encuentro están disponibles en la web del proyecto.*

- <https://www.facebook.com/StrongerParents/>

- [www.spahco.eu](http://www.spahco.eu)

### **3. LA GUÍA**

La guía consiste en diferentes secciones: descripción detallada del proyecto SPAHCO, sus objetivos y como se han alcanzado, manual para el juego y la aplicación. Describe en detalle el objetivo de la aplicación y el juego. En la guía también se pueden encontrar ejemplos de buenas prácticas de los socios del proyecto. Es de destacar el cuento de Gulliver del socio croata. Se puede descargar en la web del proyecto [www.spahco.eu](http://www.spahco.eu) y la guía en el enlace: [www.spahco.eu/#project](http://www.spahco.eu/#project).



Esta publicación se ha realizado en el proyecto SPAHCO, en el marco de programa europeo “Erasmus Plus KA2 Asociaciones Estratégicas para la Educación de Personas Adultas”. El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida. Código de proyecto: 2016-1-ES01-KA204-025099.