

Ravalgames

Digital Inclusion · Good practice · España · Local

Puntuación de calidad: 56/100

Solidez de la evidencia: Descriptive / self-reported

Resumen

El objetivo básico era mejorar las habilidades sociales, la confianza en sí mismo y la autonomía de los participantes, estimulando el diálogo intercultural con los diferentes agentes que contribuyen al proyecto. Los jóvenes involucrados realizan entrevistas e interacción social con otros agentes locales

Dimensiones clave

Dimensión	Puntuación
Innovation level	4/5
Sustainability (ongoing)	0/1
Evaluation evidence	0/1
Demonstrated reach	1/1
Documented learning	1/1

Evaluable por MEDICI consortium

Fuentes de datos

[MEDICI / Digital Inclusion Atlas](#) — consultado el 2026-06-14

[Practice website](#) — consultado el 2026-06-14

Citar — Evidoria. *Ravalgames*. ID persistente: f49b3cf9-33e7-4102-b5e6-c009b7a2bfc2.