

Ravalgames

Digital Inclusion · Good practice · Espanha · Local

Pontuação de qualidade: 56/100

Força da evidência: Descriptive / self-reported

Sumário

O objetivo básico era melhorar as habilidades sociais, a autoconfiança e a autonomia dos participantes, estimulando o diálogo intercultural com os diferentes agentes que contribuem para o projeto. Os jovens envolvidos realizam entrevistas e interação social com outros agentes locais

Dimensões-chave

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

Avaliado por MEDICI consortium

Fontes de dados

[MEDICI / Digital Inclusion Atlas](#) — acedido a 2026-06-14

[Practice website](#) — acedido a 2026-06-14

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