

# NEWSLETTER N°1, Noviembre 2020

## CONTENIDO DE LA NEWSLETTER



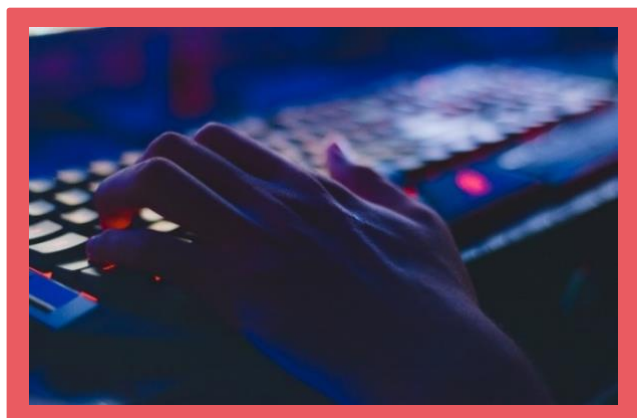
### EL PROYECTO INGAME



### LA INVESTIGACIÓN SOBRE EL ANÁLISIS DE NECESIDADES

## EL PROYECTO INGAME

El proyecto INGAME se centra en los juegos en línea y las habilidades digitales para el desarrollo de competencias cívicas por parte de los jóvenes. Esta es una nueva área de desarrollo de competencias que será completamente elaborada y entregada a través de sofisticadas herramientas TIC, empleando las últimas innovaciones en tecnología educativa para desarrollar el compromiso cívico por medio del juego en línea.



INGAME mejorará directa e indirectamente las habilidades digitales, lingüísticas, de lectura, comunicación y colaboración de los jugadores y también introducirá e integrará el juego en métodos y prácticas pedagógicas, específicamente aquellas relacionadas con los campos de la alfabetización cívica. La combinación de innovación y educación motivará a los usuarios para el aprendizaje informal y el compromiso cívico. El

valor general del juego será mejorar la reflexión crítica sobre las circunstancias sociales y políticas a través de experiencias simuladas, desarrollar habilidades y estimular el interés por el compromiso colectivo con la comunidad en general, tanto a nivel local como a nivel de la UE. Los juegos para jóvenes son interactivos y flexibles cuando se aplican en una variedad de contextos educativos y pedagógicos.

## LA INVESTIGACIÓN SOBRE EL ANÁLISIS DE NECESIDADES

Los principales resultados del estudio realizado por todos los socios conducirán a una recopilación completa de datos sobre el estado del arte a nivel nacional y al análisis de las brechas detectadas en todos los países socios, describiendo las necesidades y las expectativas del grupo objetivo y compilando una base de datos de la literatura sobre el tema y la evaluación comparativa de buenas prácticas. Además de los Informes Nacionales, se creará un Ecosistema transnacional de necesidades del proyecto INGAME.

La investigación tiene como objetivo identificar las buenas prácticas existentes y, cuando sea posible, reforzarlas. Al mismo tiempo, sin embargo, la investigación también estará orientada a identificar brechas y problemas en las prácticas existentes, la dificultad de involucrar a los jóvenes (18-35 años) en temas de participación ciudadana, inclusión social e igualdad de género. En este contexto, el papel de la investigación en el proyecto general es crear la base científica para el desarrollo de soluciones innovadoras, que abordarán y, con suerte, llenarán los vacíos existentes.

Siga el progreso de la investigación [aquí](#).



<https://ingame.erasmus.site/>



<https://www.facebook.com/InGame-project>



[https://www.instagram.com/ingame\\_project](https://www.instagram.com/ingame_project)



<https://twitter.com/InqameProject>



### Project partners:

