



NEWSLETTER N°2, Junio 2021

CONTENIDO DE LA NEWSLETTER

-  Sobre la investigación
-  Contribución de los socios

SOBRE LA INVESTIGACIÓN

por el coordinador del proyecto

El informe se desarrolla en el marco del proyecto INGAME (Juegos para la inclusión social y la participación cívica: un enfoque holístico para un cambio cultural en la educación y las políticas) financiado por la UE. Representa uno de los entregables del Paquete de Trabajo 2 (Mapeo del ecosistema de necesidades, prácticas, grupos objetivo, partes interesadas y modo de trabajo de INGAME).

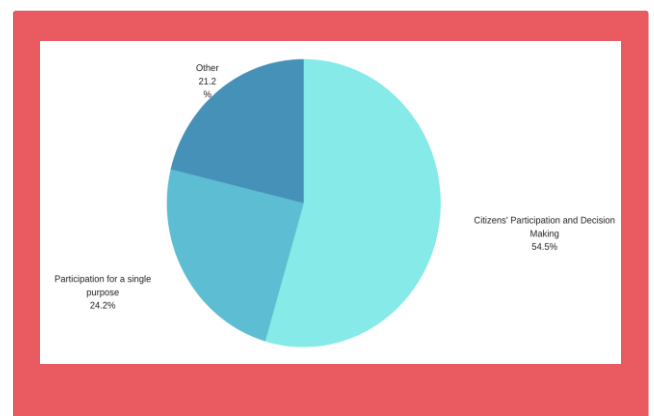
La investigación realizada para el WP2 tiene como objetivo identificar las buenas prácticas existentes y, cuando sea posible, reforzarlas. Esta investigación también tiene como objetivo identificar brechas y problemas en las prácticas existentes, en particular, el desafío de involucrar a los jóvenes (18-35) en temas de participación cívica, inclusión social e igualdad de género.

CONTRIBUCIÓN DE LOS SOCIOS

por CSI CHIPRE

En base a las respuestas colectivas a la pregunta de investigación 5, el 54,5% de los participantes define el compromiso cívico como el procedimiento de estar informados sobre el desarrollo de iniciativas a nivel local, europeo y

global, así como tener el derecho a la libre expresión de opiniones y a la participación de los ciudadanos en la toma de decisiones democráticas y la resolución de problemas en la sociedad en los desarrollos políticos, sociales y económicos del país en el que viven para el bien común. Más específicamente, según los jóvenes participantes, el compromiso cívico es la participación en (a) organizaciones culturales; (b) asociaciones; (c) votación general; (d) desfiles; (e) organizaciones benéficas; (f) elecciones nacionales (g) protestar; (h) eventos generales), (i) manifestaciones, (j) municipalidad-comunidad local (k) encuestas de opinión pública. El 24,4% de los participantes respondió que el compromiso cívico es la participación de la ciudadanía con un solo propósito, ya sea general, como el “bien común”, “con un propósito”, “decisiones para el país” y “crecimiento comunitario”; o uno más específico, como “participación en elecciones” e involucramiento en política. La tercera categoría de respuestas representa el 21,2% de los participantes, con respuestas como (a) juegos cívicos; (b) sin explicación, repitiendo “muchas veces” y (c) ciudadanía activa sin más explicaciones.



por Danmar Computers

La investigación realizada en el marco del proyecto INGAME muestra que la mayoría de los encuestados están involucrados en la vida social y participan activamente en la comunidad local. Cuando se les preguntó qué significa el compromiso cívico para ellos, las respuestas que se dieron fueron a menudo sobre ser activos en la comunidad local, participación en las elecciones, voluntariado, etc. (para obtener más detalles, consulte las Tabla de Evaluación). La mayoría de los encuestados admitió haber participado en iniciativas como *flashmob*, campañas de concientización en redes sociales, peticiones, manifestaciones en plaza, marchas, *sit-in*, lo que demuestra que los jóvenes quieren ser activos en la vida social.

La investigación muestra que tanto los jóvenes (grupo objetivo) como las partes interesadas consideran que el compromiso cívico es muy importante y que se necesitan más iniciativas e información para que los jóvenes se involucren más y fomenten su participación activa en la sociedad. La mayoría de los encuestados están familiarizados con las nuevas tecnologías y creen que este es un elemento muy importante que ayudará a los jóvenes en su compromiso cívico. Las nuevas tecnologías forman parte de nuestra vida diaria. Usamos teléfonos y tabletas a diario, que son nuestra fuente de información para aprender y aumentar nuestro conocimiento sobre diversos temas. Mediante el uso de nuevas tecnologías, obtenemos más información y podemos comunicarnos con otros para expresar nuestras opiniones, organizar diversas actividades sociales y crear una comunidad local. Nuestros encuestados confirmaron que surgen más oportunidades de participación e información a través de la tecnología.

por Kaunas University of Technology

Se pidió a los encuestados que especificaran qué significa el compromiso cívico para ellos. Entre

sus respuestas se mencionaron las siguientes: (1) una buena manera de mejorar nuestras vidas; (2) participación en las actividades voluntarias; (3) actividad en la vida pública; (5) participación y compromiso de los voluntarios y ayuda a la sociedad en diferentes acciones.

Así, los encuestados identificaron las actividades que creen que deberían realizarse para aumentar la participación de los jóvenes adultos en la vida pública en general y, más específicamente, su compromiso cívico, es decir (1) igualdad de derechos para las mujeres; (2) actividad individual o grupal que aborde temas públicos; (3) alentar a los jóvenes adultos a participar en la vida pública; (4) gamificación que replica situaciones de la vida real.

Los encuestados mencionaron políticas, prácticas e intervenciones para promover el compromiso cívico de los jóvenes, la inclusión social y la igualdad de género, y cómo pueden mejorar o cambiar. Tres de cada cinco encuestados mencionaron acciones de igualdad de género.

Los encuestados hicieron referencia a algunas tecnologías que pueden utilizarse para debatir cuestiones globales, como la inclusión social y la igualdad de género, es decir, (1) *serious games* y gamificación; (2) realidad virtual comprometida con la vida pública; (3) mostrar casos de buenas prácticas en la vida real; (4) juegos en línea para la educación.

Todo esto es parte del desarrollo de un juego en línea llamado INGAME, que permitirá a los usuarios aprender de la experiencia simulada, mejorar la reflexión crítica sobre las circunstancias sociales y políticas, la adquisición de habilidades cívicas y estimular el interés por la acción colectiva. Los encuestados también mencionaron que (1) es importante que el juego sea lo suficientemente simple como para permitir que cualquier persona sin experiencia pase por varios niveles, (2) interactivo, (3) con un entorno amigable para los jugadores, (4) atractivo, (5)) posiblemente basado en niveles, (6) potencialmente empleando tecnología de realidad virtual, y (7) inclusivo y atractivo.



*Más noticias en la siguiente
newsletter...*

PROJECT PARTNERS:



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



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



https://www.instagram.com/inqame_project



<https://twitter.com/InqameProject>