

NEWSLETTER N°3, Julio 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 Oxfam Italia

Actualmente, una de las herramientas de mayor proyección en el ámbito de la formación son los *serious games* que son capaces de combinar el juego con elementos educativos. El propósito es compartir, en un contexto lúdico, una experiencia de

entrenamiento efectiva y placentera en la que los usuarios y sus elecciones son el centro del juego.



Un ejemplo de juego educativo es **Maggie. The treasure of Sehat.**

El juego fue creado para abordar importantes problemas matemáticos. Maggie no es científica y para continuar la aventura debe adquirir habilidades científicas específicas. De esta manera, los conceptos más importantes se presentan de forma no invasiva y se convierten en una parte atractiva de la historia sin distorsionarla. Los niños interpretan el papel de un simpático aventurero, curioso, valiente, resolutivo y decidido, en línea con el pensamiento lógico y matemático, capaz de alcanzar metas exitosas. Se trata de una forma transversal de proponer un modelo diferente de feminidad.

por Romanian Literacy Association

El marco legislativo rumano permite el uso de juegos como herramientas en cualquier campo de actividad, aunque todavía no existen estudios específicos relacionados con las necesidades o el impacto de tales estrategias. La participación ciudadana de los jóvenes no está cuantificada, la mayoría de las estadísticas sobre el tema están relacionadas con proyectos, y con las ONG que han realizado actividades en este campo.

Cabe señalar que nuestros encuestados son positivos y están abiertos a aprender más sobre gamificación a través de sesiones de formación, plataformas, talleres, conferencias y experiencias prácticas.

La mayoría de los jóvenes rumanos tienen buenas habilidades digitales y para ellos estar conectados en línea es mejor que estar cara a cara. Además, es importante la comprensión que la inclusión social significa compromiso cívico, participación y presencia en la vida real.

por Symplexis – Grecia

En base a las conclusiones del análisis de necesidades en Grecia, se elevaron voces positivas y críticas sobre el uso de la tecnología para promover la inclusión social y la participación equitativa. A pesar de las actitudes negativas hacia el uso de la tecnología en estos campos, la gran mayoría parecía inclinarse positivamente hacia la utilización de las TIC como un medio poderoso para mejorar el acceso a la información y promover la comunicación.

por Educational Association Anatolia (EAA)

Los participantes de la investigación griega comparten ideas comunes sobre lo que significa el compromiso cívico para ellos. En general, mencionaron la importancia del compromiso cívico en la comunidad y la política. Más específicamente, están de acuerdo en que el compromiso cívico moldea y beneficia a la comunidad. Lo que también tienen en común es la creencia de que existe un vínculo obvio entre el aspecto político de las sociedades y el compromiso cívico. Creen que el compromiso cívico fortalece a la sociedad civil, fortalece la democracia y brinda soluciones a los asuntos públicos. La mayoría de los encuestados asocian el compromiso cívico con la mentalidad y las prácticas democráticas. Los jóvenes plantean ideas y principios clave de la democracia según su percepción como, por ejemplo, un entendimiento equilibrado entre los derechos y las responsabilidades o el servicio al bien común y los objetivos compartidos. Además, destacan las actividades prácticas y la forma activa de participación que coincide con esa mentalidad, por ejemplo, voluntarismo, lograr cambios en la comunidad y trabajar por un futuro mejor, todo esto con una mentalidad de resolución de problemas.

por USAL SPAIN

De estudios recientes se desprenden como importantes valores positivos de solidaridad y compromiso cívico, hecho que también es confirmado por la pequeña encuesta desarrollada en el proyecto. Existe una demanda de iniciativas concretas, aunque parece que los jóvenes, en general, no reciben suficiente información sobre el tema a través de sus canales de comunicación (no son proactivos o no tienen ejemplos de buenas prácticas o actividades específicas a mano). En algunas ocasiones, hay pesimismo con respecto a las respuestas de los jóvenes (falta de tiempo, interés, etc.) y ven muchos peligros en el mundo digital (individualismo, riesgos en la interacción online, etc.).

por ZB&V – Países Bajos

En el informe nacional holandés, los desarrolladores de juegos revelaron que se están dando asignaciones para *serious games*, pero generalmente se limitan a la educación informal ("no oficial"). El enfoque es principalmente la inclusión social y la ciudadanía, pero curiosamente no la igualdad de género. Sin embargo, la investigación también mostró que cuando las personas se mantienen involucradas en un juego ("político") serio y lo terminan, también involucrarán (y hablarán) con su entorno sobre su contenido y se volverán más activos en la sociedad.

La encuesta mostró que la mayoría de los encuestados (de 18 a 35 años) se sienten involucrados en la sociedad, o al menos quieren sentirse involucrados. La mayoría de ellos también quiere participar activamente (ciudadanía activa, "seguimiento de los ciudadanos"). Llama la atención que apenas hay familiaridad con los *serious games* (*online*) relacionados con los temas elegidos por INGAME, probablemente también porque se trata de un desarrollo más reciente. La mayoría de los encuestados confía en las tecnologías y los juegos como proveedores de conocimientos, siempre que se cumplan las condiciones de "entretenimiento" (juego), desafío y facilidad de uso. Hubo algunos encuestados que parecían de alguna manera intimidados por las "grandes preguntas" formuladas y encontraron difícil decir algo sobre el posible papel

de la tecnología sobre conceptos tan amplios conceptos.

Desde la perspectiva holandesa, hay que ser consciente de que todavía existe una "democracia diplomática" en los Países Bajos: los ciudadanos (jóvenes) con un nivel más alto de educación son más activos en la democracia (y sus instituciones) que los menos educados. Los encuestados tenían un nivel educativo superior. La formación académica juega un papel importante, quizás incluso crucial, para interesarse por la democracia y los valores democráticos.

La audiencia de INGAME de 18 a 35 años es más grande que la de los más instruidos, por lo que puede ser de suma importancia que no se ponga el umbral demasiado alto para entrar en un *serious game*.



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



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



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>



PROJECT PARTNERS:

