

Promoción de la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social en los entornos educativos

Alicia García-Holgado, Sonia Verdugo-Castro, Francisco José García-Peñalvo, Lucía García-Holgado y Susana Olmos-Migueláñez

Resumen

Introducción

Existe la necesidad en la Unión Europea (UE) de proporcionar a los docentes las herramientas y mecanismos necesarios para potenciar el compromiso cívico (OCDE, 2020). Internet y todos los recursos que ofrece, proporcionan una estructura online donde cada persona tiene la oportunidad de actuar. De acuerdo con Keiser (2020), una estrategia para acercar a los jóvenes adultos a los valores cívicos es utilizar Internet y las potencialidades que ofrece, ya que los jóvenes tienen la capacidad de contribuir a la sostenibilidad de su entorno y en la toma de decisiones sobre la sociedad digital. Además, promover la participación de los jóvenes en la toma de decisiones políticas y sociales es esencial para conseguir sociedades más democráticas e inclusivas (Oxfam Italia, 2020).

Algunos de los medios más exitosos para construir el conocimiento, las habilidades y los valores necesarios para la ciudadanía democrática están relacionados con el crecimiento de las capacidades de los jóvenes para practicar la resolución de problemas cívicos, liderar propuestas de ciencia ciudadana que potencien su compromiso social (García-Holgado et al., 2020), así como participar en el aprendizaje cooperativo basado en proyectos y el uso de simulaciones donde se repliquen las condiciones del mundo real (Raphael et al., 2010).

En este contexto, el proyecto europeo "INGAME - Gaming for Social Inclusion and Civic Participation – A holistic approach for a cultural shift in education and policy" (García-Peñalvo et al., 2021), persigue desarrollar y aplicar métodos

innovadores basados en el juego como práctica informal para cultivar valores cívicos entre la juventud. INGAME implica el desarrollo de una herramienta innovadora basada en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), sus servicios asociados y su mantenimiento, la difusión de resultados sobre prácticas pedagógicas para fomentar el conocimiento y promover los valores cívicos entre los jóvenes ciudadanos de la UE de 18 a 35 años.

En concreto, el principal resultado es el juego en línea ENGAME, centrado en el compromiso social y cívico y la responsabilidad y participación cívicas en materia de igualdad de género, educación, inclusión social, medio ambiente (y sostenibilidad), vida urbana y crisis globales. El juego también está disponible para iOS y Android. El juego está conectado con el Manual INGAME para promover la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social en entornos educativos. Ambos resultados son accesibles a través de la Plataforma INGAME (<https://ingame.erasmus.site/platform>).

Como parte del proyecto, se ha desarrollado una formación en línea en torno a los recursos desarrollados en el proyecto con el fin de transferir los resultados del proyecto a los principales agentes, de tal forma que se pueda incrementar el impacto de este.

Metodología

El curso "Promoción de la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social en los entornos educativos", llevado a cabo en el contexto del proyecto INGAME, se realizó en formato online a través del campus virtual del Grupo de Investigación GRIAL (<https://grial.usal.es>) (García-Peñalvo et al., 2019) de la Universidad de Salamanca con una extensión de diez días de duración en marzo de 2023. El objetivo de la formación ha sido generar sensibilización sobre la igualdad, la inclusión y la ciudadanía activa a través del debate, empleando como estrategia el juego.

El curso se ha organizado en cuatro módulos temáticos diferentes, con una actividad final y dos sesiones síncronas. La formación siguió un diseño didáctico basado en los temas tratados en el Manual INGAME (<https://bit.ly/3CZOEVA>). El propósito central ha sido trabajar a partir de un

juego educativo la igualdad género, la inclusión social y la ciudadanía activa como piezas clave para la ciudadanía activa.

Los módulos son los siguientes:

- La plataforma de actividades y el juego.
- Reivindicamos la igualdad de género.
- Inclusión social en acción.
- Hacia una ciudadanía activa.

El curso se configuró en el campus virtual basado en Moodle, utilizando una organización por bloques y configurando condicionales y seguimiento para plantear un enfoque adaptativo basado en el progreso individual de cada participante en el curso. De esta forma, cada módulo pasa a estar accesible cuando se finaliza en módulo anterior.

Cada módulo se compone del acceso al juego para jugar dos de los niveles, una serie de actividades interactivas realizadas en H5P sobre los niveles jugados, y una actividad para profundizar y reflexionar sobre el tema principal del módulo.

Al inicio de la formación, previo a iniciar los módulos, se llevó a cabo una sesión síncrona en la que se explicó cómo sería el desarrollo del curso y los hitos a alcanzar para superar la formación. Asimismo, se realizó una dinámica para romper el hielo y profundizar en los conceptos básicos del curso. El contenido fue impartido de forma dinámica combinando nociones de corte teórico con actividades prácticas, tanto de reflexión individual como de debate colectivo.

Respecto a las actividades realizadas a lo largo de los diferentes módulos, a continuación, se indica el módulo y las tareas a realizar.

Plataforma de actividades y el juego: (1) Realizar el registro en el espacio INGAME (<https://ingame.erasmus.site/platform>).

Reivindicamos la igualdad de género: (1) Jugar los niveles 1 y 2 del juego. (2) Reflexionar sobre el género a través de algunas preguntas planteadas. (3) Reflexionar sobre la masculinidad tóxica y su vinculación con el patriarcado.

Inclusión social en acción: (1) Jugar a los niveles 3 y 4 del juego. (2) Reflexionar acerca de la inclusión. (3) Reflexionar sobre la desigualdad y el rechazo.

Hacia una ciudadanía activa: (1) Jugar a los niveles 5 y 6 del juego. (2)

Reflexionar a partir de preguntas acerca del medio ambiente y el cambio climático. (3) En la tercera actividad se plantean a los participantes diferentes tarjetas, en algunas de ellas hay ejemplos de ciudadanía activa y en otras no. El objetivo es detectar cuáles son o no son manifestaciones de ciudadanía activa y por qué (Kiourti, 2023).

Actividad final: (1) Está centrada en evaluar la experiencia personal jugando al juego ENGAME (García-Holgado et al., 2023). Mediante esta evaluación se pueden identificar los aspectos a mejorar en el juego.

Finalmente, se llevó a cabo una sesión final síncrona, para resolver dudas y debatir grupalmente sobre los temas abordados en los diferentes módulos a modo de conclusión.

Resultados y discusión

Como resultados esperados no solo se perseguía que los participantes completasen las tareas, sino el alcance de los conocimientos correspondientes y sensibilidad hacia los temas abordados.

Para ello se llevaron a cabo durante la segunda sesión síncrona el debate grupal comentado, con el fin de compartir los puntos de vista, las dudas y discrepancias. En general, los participantes mostraron un especial interés por potenciar la igualdad de género, la inclusión social y la ciudadanía activa. También contaron experiencias con las que empatizaban o que les generaba preocupación, poniendo en contexto la realidad de diferentes países. Entre todos los presentes se idearon y plantearon posibles soluciones y propuestas para abordar las situaciones comentadas en relación con las dificultades encontradas en estos ámbitos.

Finalmente, para la superación del curso era necesario realizar las tareas y actividades marcadas, que posteriormente, fueron evaluadas por las docentes. Una realidad que quedó evidenciada durante la formación es que trabajar temáticas sociales desde la reflexión y el pensamiento crítico potencia el interés y la implicación en el proceso de cambio.

Referencias bibliográficas

- García-Holgado, A., García-Peñalvo, F. J., & Butler, P. (2020). Technological Ecosystems in Citizen Science: A Framework to Involve Children and Young People. *Sustainability*, 12(5), Article 5. <https://doi.org/10.3390/su12051863>
- García-Holgado, A., Vázquez-Ingelmo, A., Verdugo-Castro, S., García-Peñalvo, F. J., Kiourti, E., Gudoniene, D., Kyriakidou, M., Romaniuc, L., Rak, K., Kraus, L., & Fruhmann, P. (2023). Preliminary Validation of ENGAME: Fostering Civic Participation and Social Inclusion Through an E-Learning Game. In P. Zaphiris & A. Ioannou (Eds.), *Learning and Collaboration Technologies. 10th International Conference, LCT 2023, Held as Part of the 25th HCI International Conference, HCII 2023, Copenhagen, Denmark, July 23–28, 2023, Proceedings, Part II* (pp. 466–481). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-34550-0_34
- García-Peñalvo, F. J., García-Holgado, L., García-Holgado, A., Zangrando, V., Romaniuc, L., Kyriakidou, M., Patsarika, M., Gudoniene, D., Rak, K., Fruhmann, P., Afxentiou, A., Bartoli, A., & Karkantzou, V. (2021). Gaming for Social Inclusion and Civic Participation: the INGAME project. In A. Balderas, A. J. Mendes, & J. M. Doderó (Eds.), *Proceedings of the 2021 International Symposium on Computers in Education (SIIE) (23-24 September 2021, Málaga, Spain)*. IEEE. <https://doi.org/10.1109/SIIE53363.2021.9583646>
- García-Peñalvo, F. J., Rodríguez-Conde, M. J., Therón, R., García-Holgado, A., Martínez-Abad, F., & Benito-Santos, A. (2019). Grupo GRIAL. *IE Comunicaciones. Revista Iberoamericana de Informática Educativa*(30), 33-48. <https://bit.ly/35IIQh9>
- Keiser, M. (2020). Young Adults and Civic Participation. *National Civic Review*, 89(1), 33–38.
- Kiourti, E. (2023). INGAME: Promoting active citizenship, gender equality and social Inclusion in educational settings. *A Handbook for trainers. INGAME project*.
- OCDE. (2020). *How's Life?: Measuring Well-being—Civic engagement and governance*. <https://www.oecd.org/wise/how-s-life-23089679.htm>
- Oxfam Italia. (2020). 'INGAME EU Report,' INGAME project.

Raphael, C., Bachen, C., Lynn, K.-M., Baldwin-Philippi, J., & McKee, K. A. (2010). Games for Civic Learning: A Conceptual Framework and Agenda for Research and Design. *Games and Culture*, 5(2), 199–235. <https://doi.org/10.1177/1555412009354728>

Palabras clave

ciudadanía activa

igualdad de género

inclusión social