



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Curso INGAME

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

Alicia García-holgado y Sonia Verdugo-Castro

Grupo de Investigación GRIAL

Universidad de Salamanca

aliciagh@usal.es | soniavercas@usal.es

Project number: 612166-EPP-1-2019-1-ES-EPPKA3-IPI-SOC-IN

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

# El proyecto ✦

<b>Título</b>	Gaming for Social Inclusion and Civic Participation – A holistic approach for a cultural shift in education and policy
<b>Acrónimo</b>	INGAME
<b>Financiación</b>	Unión Europea
<b>Convocatoria</b>	Erasmus + KA3 Call: Social inclusion and common values: the contribution in the field of education and training - EACEA-21-2018
<b>Referencia</b>	612166-EPP-1-2019-1-ES-EPPKA3-IPI-SOC-IN
<b>Investigador principal</b>	Francisco José García-Peñalvo
<b>Coordinador</b>	University of Salamanca (Spain)
<b>Presupuesto</b>	620.172,00 €
<b>Fecha de inicio</b>	15/01/2020
<b>Fecha de fin</b>	14/05/2023
<b>Web</b>	<a href="https://ingame.erasmus.site/">https://ingame.erasmus.site/</a>



# + Consorcio



Redes sociales

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

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

<https://twitter.com/IngameProject>

# ✦ Objetivos del proyecto

---

- INGAME propone un juego basado en la web que puede considerarse una valiosa herramienta cívica, una forma moderna y alternativa de aprendizaje informal, especialmente para las generaciones más jóvenes que, al fin y al cabo, son los usuarios más ávidos de este tipo de juegos
- INGAME pretende abrir una ventana a los jugadores a través del videojuego, apoyando el compromiso cívico, la igualdad de género, la inclusión social y la participación

# Guía didáctica del curso INGAME



+

•

○

# Los objetivos del curso

- Saber cómo organizar el aula para una clase interactiva
- Proporcionar materiales para que los participantes incluyan el curso de formación en su lugar de trabajo, educación, etc., con el fin de involucrar a la gente en la ciudadanía activa y animar a otros
- Aprender formas de promover y aplicar prácticas de alfabetización digital y no digital en el aula
- Comprender los beneficios y oportunidades, pero también los retos relacionados con las actividades no formales y las estrategias de aprendizaje basadas en juegos
- Comprender los retos relacionados con la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social y los enfoques para superarlos
- Explorar y debatir críticamente la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social
- Presentar a los participantes una serie de ideas, definiciones y significados de la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social
- Animar y motivar a los participantes a pensar, debatir y relacionar estas ideas con sus propias experiencias y prácticas

# Contenidos

- Módulo 0. Presentación
  - Actividad 0. Nos presentamos
- Módulo 1. La plataforma de actividades y el juego
  - Actividad 1 a y b. Registro en la plataforma
- Módulo 2. Reivindicamos la igualdad de género
  - Actividad 2 a. Juega los niveles 1 y 2
  - Actividad 2 b. Realiza las actividades de reflexión
  - Actividad 2 c. Realiza la actividad del foro
- Módulo 3. Inclusión social en acción
  - Actividad 3 a. Juega los niveles 3 y 4
  - Actividad 3 b. Realiza las actividades de reflexión
  - Actividad 3 c. Reflexiona en grupo sobre las historias personales compartidas
- Módulo 4. Hacia una ciudadanía activa
  - Actividad 4 a. Juega los niveles 5 y 6
  - Actividad 4 b. Realiza las actividades de reflexión
  - Actividad 4 c. Realiza la actividad del foro
- Módulo 5. Actividad final
  - Actividad 5. Evalúa tu experiencia jugando a ENGAME

# Evaluación

---

- El curso se organiza en varias actividades que permiten ir avanzando en el curso
- Para superar el curso es necesario realizar todas las actividades planificadas, ya que están pensadas para cubrir las 25 horas
- Aquellas personas que finalicen las actividades correctamente obtendrán el certificado oficial del curso avalado por la Universidad de Salamanca

# Calendario (I)

## Seguimos un enfoque adaptativo

- Cada módulo se abrirá automáticamente cuando finalices el módulo anterior
- Para finalizar un módulo hay que realizar las actividades correspondientes
- Podréis ver vuestro avance en el espacio del curso
- La actividad final estará disponible a partir del jueves 22 de marzo
- El curso se marcará como finalizado cuando terminéis los módulos y **comprobemos que habéis realizado la actividad final**

# Calendario (II)

- Recomendación de planificación personal

Tarea	20 Lun	21 Mar	22 Mie	23 Jue	24 Vie	25 Sáb	26 Dom	27 Lun	28 Mar
Actividad 0	■								
Actividad 1	■								
Actividad 2		■	■						
Actividad 3				■	■				
Actividad 4						■	■		
Actividad final								■	■
Sesiones sincóronas	■ 17:00 CET								■ 16:30 CET



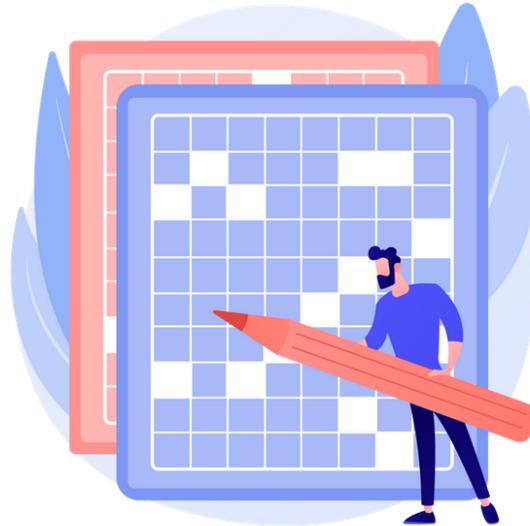
# La Plataforma INGAME



# INGAME PLATFORM



Open Handbook

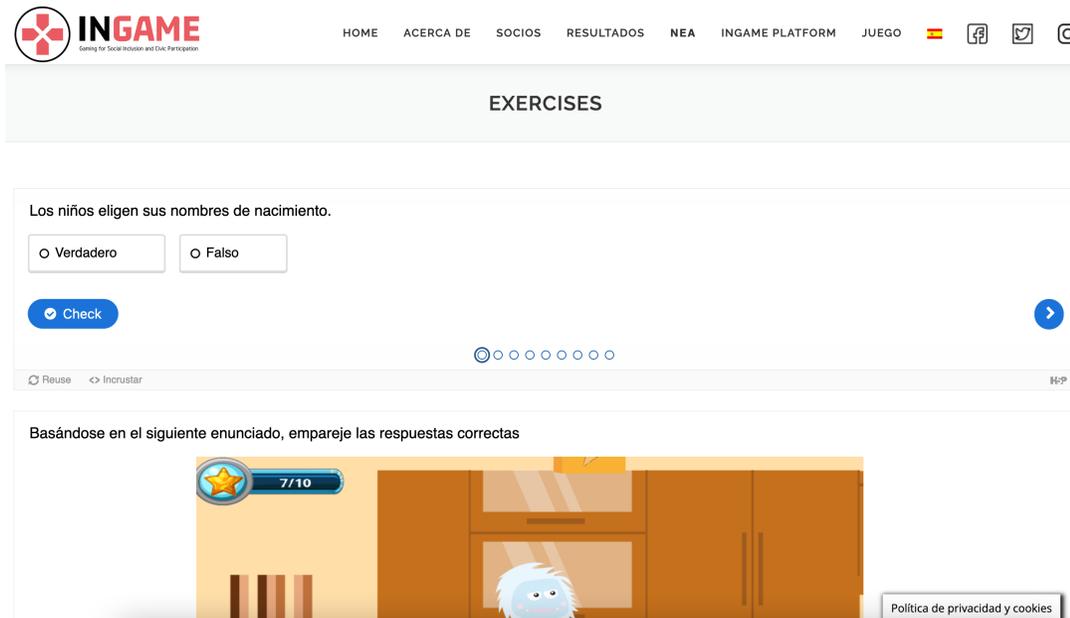


Open Exercises



Open Game

# Ejercicios en H5P



The screenshot displays the INGAME platform interface. At the top left is the INGAME logo with the tagline 'Creating for Social Inclusion and Civic Participation'. The navigation menu includes: HOME, ACERCA DE, SOCIOS, RESULTADOS, NEA, INGAME PLATFORM, JUEGO, a Spanish flag, and social media icons for Facebook, Twitter, and Instagram. The main heading is 'EXERCISES'. Below this, there are two exercise examples. The first is a true/false question: 'Los niños eligen sus nombres de nacimiento.' with radio buttons for 'Verdadero' and 'Falso', a 'Check' button, and a progress indicator of 7/10. The second is a matching exercise: 'Basándose en el siguiente enunciado, empareje las respuestas correctas', featuring a cartoon illustration of a blue creature in a kitchen and a progress indicator of 7/10. A 'Política de privacidad y cookies' link is visible in the bottom right corner of the exercise area.

- Se pueden utilizar directamente en la Plataforma durante una formación
- Se pueden integrar en un campus virtual que sea compatible con H5P
- Son actividades de aprendizaje que conectan con el juego ENGAME

# INGAME



**Impulsando la ciudadanía activa, la igualdad de género y la inclusión social en entornos educativos.**

Manual para educadores

Carla Delgado Gozalo  
Luis Eduardo Sendín Manchado  
Lidia Toraya Toraya  
Natalia Alejandra Murillo Calle  
Alicia García Holgado

## El Handbook

- Todos los materiales utilizados en este curso quedarán a vuestra disposición en español y en inglés
- El Handbook de INGAME proporciona actividades y pautas para transferir al aula e integrar el uso del juego con el alumnado



# El juego: ENGAME



## + Nivel 1 – Igualdad de género

---

- El jugador tiene que descubrir/aprender la diferencia entre sexo, orientación sexual y género (identidad de género, igualdad de género, normas de género, roles de género, discriminación de género, etc.).



0/3



Maystar

Aquí... puedes empezar a descubrir. ¿Y qué hay de los nombres?



## ✦ Nivel 2 - Educación (Igualdad y Equidad)

---

- El avatar tendrá que entender que la "igualdad de oportunidades" no es tan igual como creemos
- Cómo los antecedentes culturales y socioeconómicos, las tendencias y los discursos políticos y sociales (y los prejuicios) conforman todo el proceso educativo y la autopercepción



**Maystar**



¡Muy bien! Ahora imagina que eres un profesor. ¿Te interesarías por tus alumnos?



## ✦ Nivel 3 – Inclusión social

---

- Queremos que el jugador tome conciencia de que la exclusión social (incluida la estigmatización, los estereotipos, la discriminación y el racismo) puede darse en diferentes espacios:
  - en el mercado laboral
  - en la participación en comunidades
  - en las políticas e instituciones (de servicios) públicas
  - en las normas jurídicas y los derechos
  - en las normas y prácticas informales (comunitarias)

Achmed estudia y ha alquilado una habitación en un barrio de inmigrantes. Ha terminado su grado en Derecho con honores (cum laude) y está buscando unas prácticas. Ha escrito a un reputado bufete de abogados.

Le invitan inmediatamente

Me responden que ya han encontrado a otra persona

No responden en absoluto



## + Nivel 4 - Vida urbana y compromiso cívico

---

- Queremos crear conciencia sobre las políticas y visiones (y a veces la ausencia de visión) de los gobiernos y municipios en lo que se refiere al desarrollo de las ciudades, ahora y en un futuro (lejano)



0/9



## ✦ Nivel 5 - Medio ambiente y cambio climático

---

- El jugador toma conciencia de que el medio ambiente, lo urbano y lo global van de la mano.
- Contaminación del agua (urbana, agrícola, industrial), y sus consecuencias para la higiene y la salud (humanos, plantas, animales) y la vida oceánica.



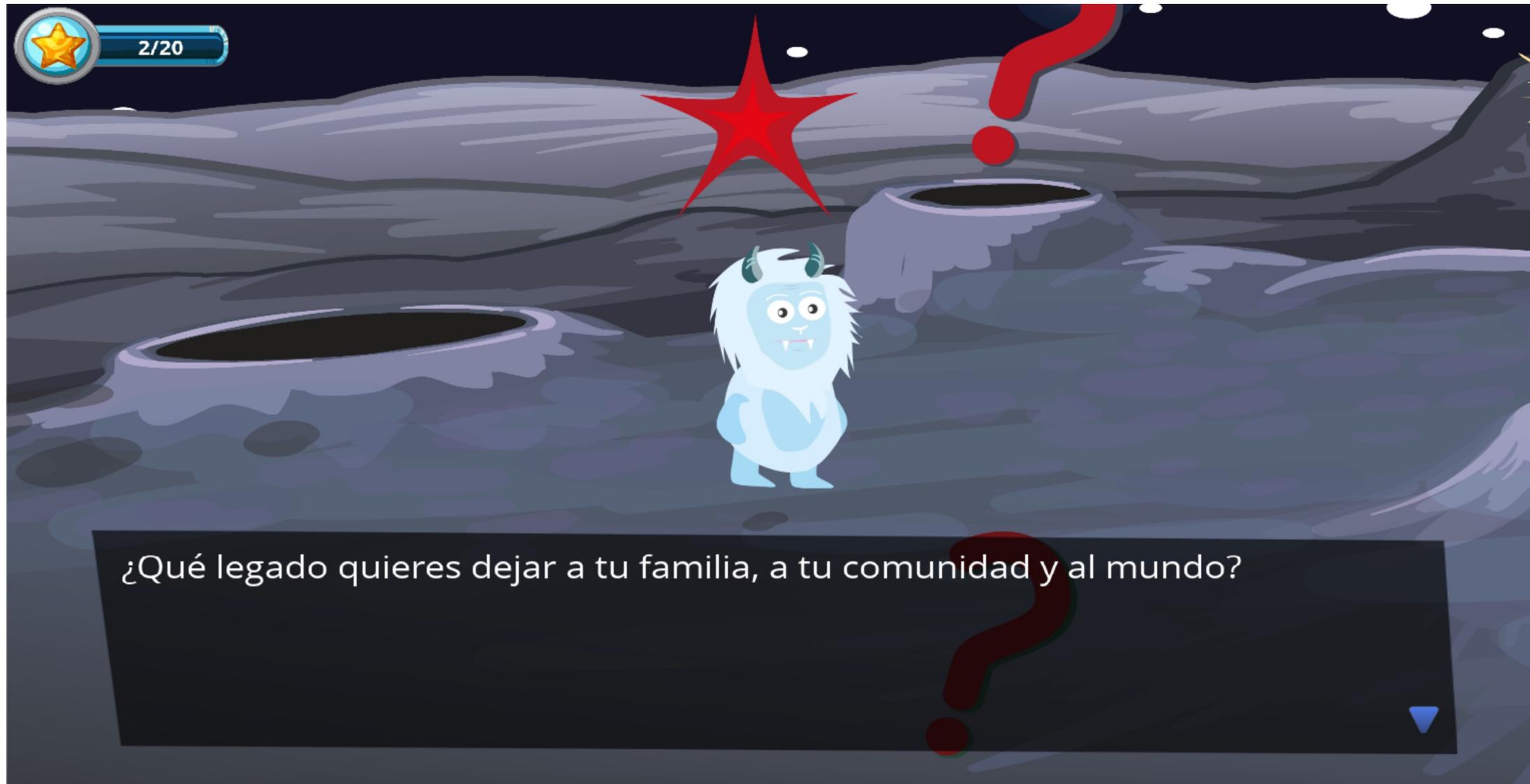
0/12



## ✦ Nivel 6 - Cuestiones y crisis mundiales - Compromiso cívico y participación ciudadana

---

- El jugador toma conciencia de sus posibles acciones como ciudadano participativo y responsable, ya que no sólo somos responsables del presente, sino también de las generaciones futuras
- Tomar conciencia de las posibilidades que tienen los ciudadanos de influir en los gobiernos y la gobernanza
- Conocer los diferentes estilos de gobierno (democrático), y cuáles pueden ser útiles en las decisiones a largo plazo y por el bien de la sociedad (y de la humanidad)



¿Qué legado quieres dejar a tu familia, a tu comunidad y al mundo?

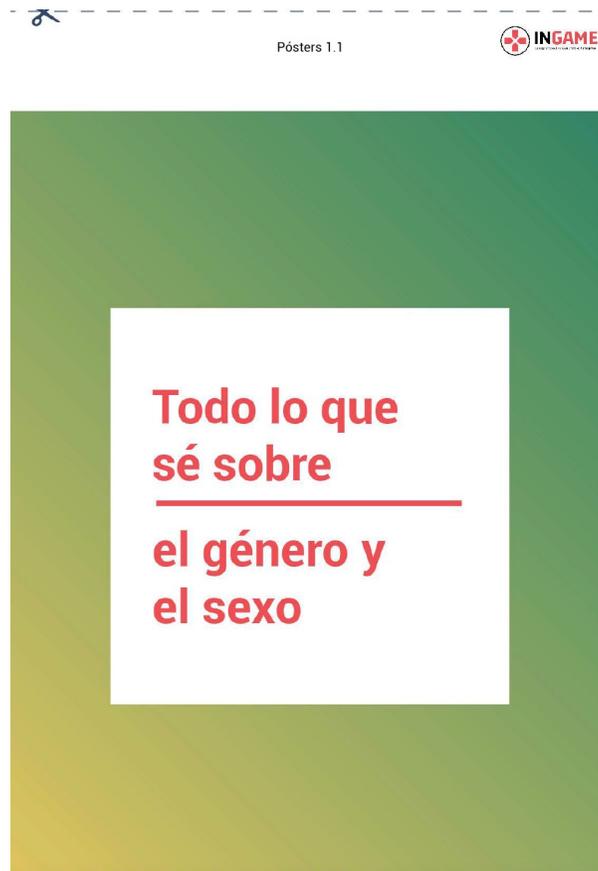
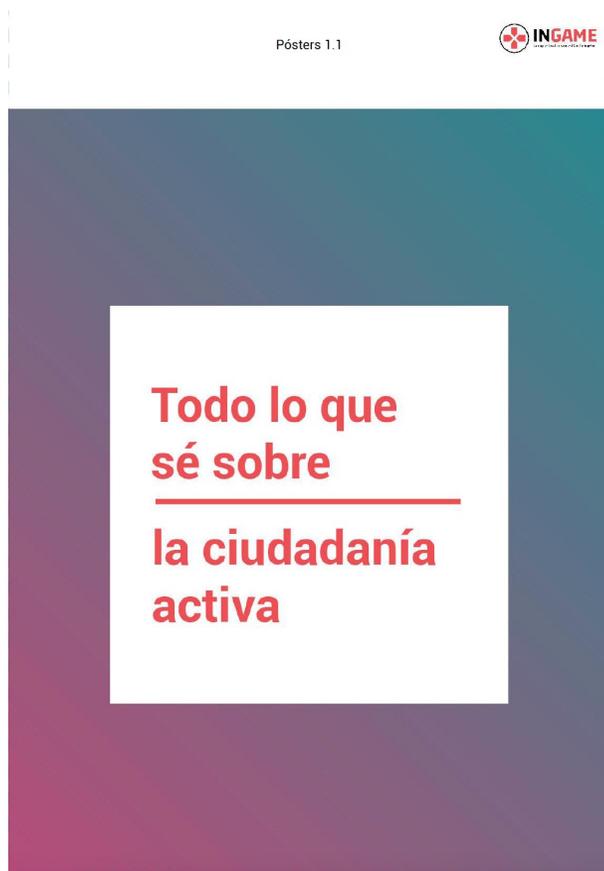


# Creando lazos



# Creando lazos

Resultado del Jamboard en el campus virtual





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Gracias

Project number: 612166-EPP-1-2019-1-ES-EPPKA3-IPI-SOC-IN

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.