



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



CONSTRUCCIÓN DEL MÉTODO DE EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS CIUDADANAS PARA EL VIDEOJUEGO CIVIA, PROYECTO VIDEOJUEGO SERIO EN COMPETENCIAS CIUDADANAS ENTRE LOS 12 Y 16 AÑOS, APLICADO EN LA ZONA CENTRO OCCIDENTE DE COLOMBIA

Autor: Yolima Sánchez Royo

Resumen:

La creación de videojuegos es sin lugar a dudas, uno de los temas de actualidad en el campo del diseño digital. Gracias a esta tendencia existen varias oportunidades para desarrollar productos que puedan ser útiles e innovadores (con sentido social), como es el caso de videojuego CIVIA, cuya vocación es la formación en competencias ciudadanas, que establece guías de actuación en el tránsito social de cualquier persona. La investigación “Creación de Videojuego como Estrategia para el Aprendizaje en Competencias Ciudadanas, en la Región Centro Occidente de Colombia” se desarrolla con el propósito de crear una estructura lúdica e interactiva (videojuego) que debe ser evaluada, y para demostrar su efectividad, se construirá un instrumento de evaluación de competencias ciudadanas a través del videojuego Civia. La formulación del instrumento de evaluación en competencias ciudadanas, se realiza bajo las revisiones bibliográficas del aprendizaje como medio didáctico, Marqués (1999, p. 93-110) y teorías de la educación de Vygotsky (2010), además de la teoría constructivista de Piaget (1978) y Groos (1902), las cuales proporcionan un modelo de cómo a través de estructuras conceptuales los individuos forman el conocimiento, y de esta manera puedan ser aprovechadas para desarrollar pedagogías y modelos que se adapten a necesidades de comprensión y aprehensión de tareas específicas. Este proceso de evaluación de competencias, se realiza con un importante volumen de información cualitativa y cuantitativa, para verificar los estándares iniciales de construcción bajo el tema central “competencias ciudadanas”. Esto se implementó en diferentes escenarios educativos, lo que permitió concentrar, describir y diagnosticar el proceso de aprehensión de información de los estudiantes a evaluar, valorando sus competencias.