



VIDEOJUEGO CRUCE DE MUNDOS

UNIDAD DE EVALUACIÓN INTEGRAL DE LA CALIDAD Y EQUIDAD
EDUCATIVA (UEICEE),

MINISTERIO DE EDUCACIÓN,
GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES

MONTEVIDEO, URUGUAY, 10, 11 Y 12 DE MAYO DE 2018

Unidad de Evaluación Integral de la Calidad y Equidad Educativa

MISIÓN

Creación de la
UEICEE

↓
Año 2014
Ley N°5049

Contribuir al mejoramiento
de la calidad y equidad
educativa



Instituciones educativas
de gestión estatal y
privada en el ámbito del
Ministerio de Educación
del GCBA



↓
Desafío

- ✓ Pensar en otras formas posibles de evaluar
- ✓ Incorporar otros objetos de evaluación, en este caso las HSE por considerarlas un factor relevante del desarrollo integral de los niños, niñas y jóvenes

↓
Instrumento de evaluación digital con formato
de Video Juego (VJ)



Videojuego “Cruce de
mundos”

- ❖ Rompe la identificación de la evaluación con un examen
- ❖ Herramienta digital que permite valorar las Habilidades Socioemocionales (HSE) de los estudiantes de los primeros años del Nivel Secundario.

HSE: DEFINICIÓN, CARACTERÍSTICAS Y RELEVANCIA

➤ Son habilidades que se desarrollan → producto de oportunidades de aprendizaje que se brindan a los estudiantes

Se piensan como algo que se aprende y se desarrolla y por tanto es susceptible de ser enseñado transversalmente en el contexto escolar.

➤ Son un factor crucial a la hora de explicar el desarrollo de las personas en todas las áreas.

HSE: SELECCIÓN

Videojuego “Cruce de mundos”

- La selección de habilidades implicadas en el VJ se realizó teniendo en cuenta qué HSE presentan mayor **evidencia de relación con las experiencias educativas** de los jóvenes



los logros escolares, el rendimiento y la continuidad

- Se tuvo en cuenta que presentaran evidencias de su **maleabilidad**



posibles de ser enseñadas y aprendidas en contextos escolares

¿POR QUÉ INDAGAR LAS HSE MEDIANTE UN VIDEOJUEGO (VJ)?

Los VJ **forman parte de la vida** de los adolescentes y pueden transmitir valiosos aprendizajes vinculados a diversas temáticas y habilidades

Son una **alternativa válida al uso de cuestionarios** o auto-reportes para la evaluación de las HSE, a la vez que deja de lado varios de los sesgos de ese tipo de técnicas

Cruce de Mundos pretende provocar la **puesta en acción de las HSE**.

Pretende **tender un puente** entre el **cotidiano escolar** y la **cultura digital**, entre el mundo **adolescente** y el de los **adultos**

La **tecnología** permite enriquecer las estrategias de evaluación disponible de un modo mas cercano a los estudiantes

¿QUÉ ES “CRUCE DE MUNDOS”?

¿Cuál es el objetivo del juego?

Salvar al mundo del experimento fallido que realizó la Científica Dra. Grinberg

¿Cómo?

Tres jóvenes a través de diferentes recorridos/laberintos tienen que cumplir con la misión final. Para ello entablan interacciones con otros seres –terrestres y extraterrestres– que los invitan a resolver situaciones, interactuar y poner en juego diferentes estrategias.

¿Cuál es la dinámica del juego?

La dinámica central es la resolución de un problema y el escenario del juego son laberintos.

Se organiza en 10 niveles con laberintos de diferente grado de complejidad y desafíos diversos que son enunciados a través de objetivos primarios y secundarios.

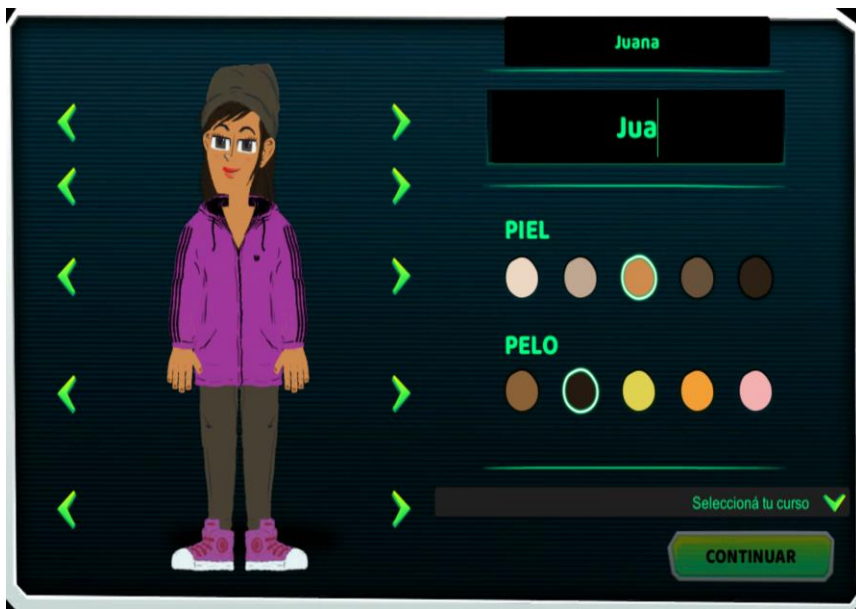
En la elaboración, tanto del contenido como de la estética, se prestó especial atención al tratamiento de género y a que el vocabulario utilizado resulte familiar a los adolescentes.



¿CÓMO SE JUEGA?

1. Al ingresar por primera vez, los/as estudiantes tienen que crear su *usuario* y personalizar su *personaje*

creación de su propio *avatar*



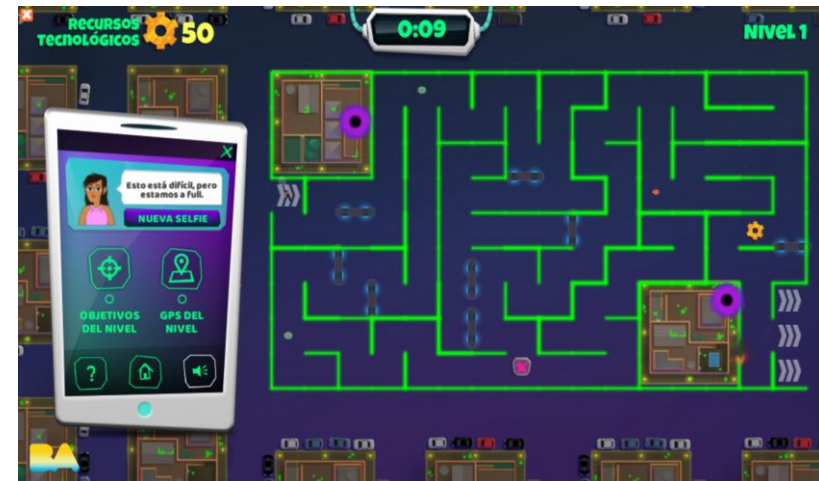
2. Se despliega el **mapa de niveles**, dónde cada nivel presenta un laberinto con grado de dificultad distinto que implica la puesta en juego decisiones vinculadas a las HSE

¿CÓMO SE JUEGA? (cont.)



- En su recorrido, se incluyen **diálogos** que promueven la toma de **decisiones** y que brindan **datos** para la evaluación de las HSE

- Como los niveles se van complejizando, cada usuario cuenta con un teléfono con **GPS** al que pueden acceder para encontrar el mapa del laberinto.
- En el teléfono los jugadores podrán tomarse “**selfies**” que dan cuenta de cómo van vivenciando el desarrollo del juego y resultan un indicador más para evaluar las HSE.



¿QUÉ HSE SE PONEN EN JUEGO EN CRUCE DE MUNDOS?

Cruce de Mundos desafía a los estudiantes a poner en juego **3 conjuntos de habilidades**

1.

- **Conocimiento y valoración** de sí mismo (autoconcepto, autoeficacia).

2.

- Posibilidad de **plantear un curso de trabajo** y **sostenerse** en él (organización y planificación, determinación).

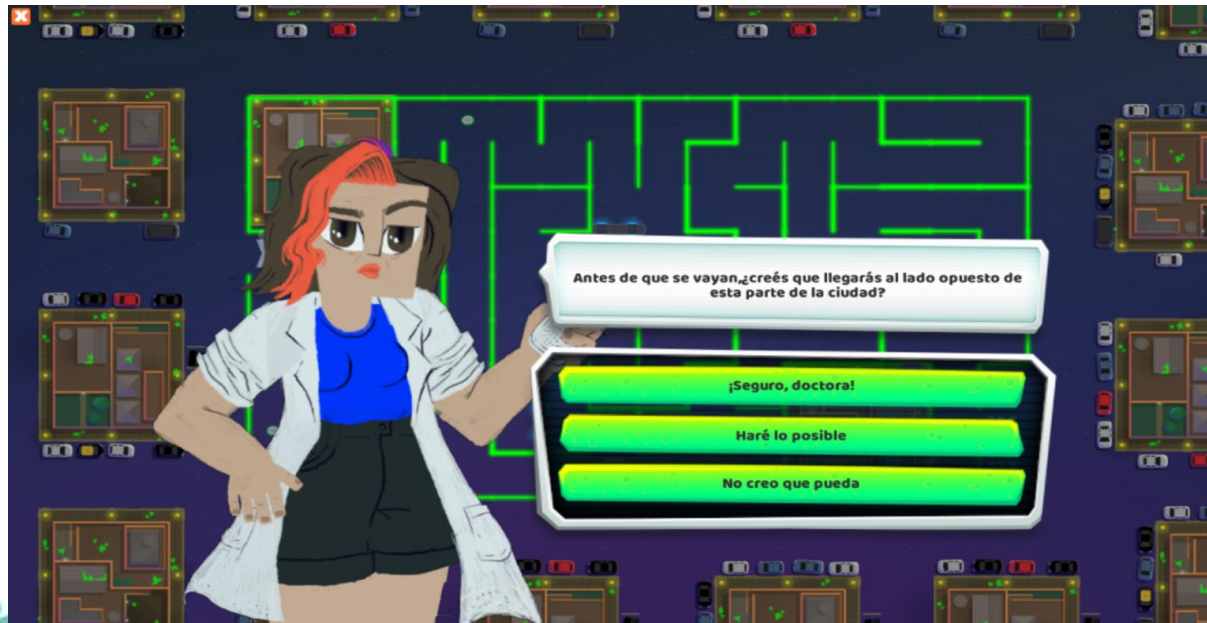
3.

- Relación de **comprensión y colaboración** con otros (empatía, conducta asertiva, trabajo colaborativo).

1. CONOCIMIENTO Y VALORACIÓN DE SÍ MISMO (AUTOCONCEPTO, AUTOEFICACIA)

Cruce de Mundos propone a los jugadores:

- **valorar sus propios intereses y capacidades** (autoconcepto)
- tomar **decisiones** que traducen esa ponderación.
- cada vez que anticipa un recorrido o elige una opción de respuesta en los diálogos **expresar si considera que logrará resolver las situaciones** en base a sus capacidades (autoeficacia).



2. POSIBILIDAD DE PLANTEAR UN CURSO DE TRABAJO Y SOSTENERSE EN ÉL (ORGANIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN, DETERMINACIÓN)

Cruce de Mundos propone a los jugadores:

- Poner en juego sus habilidades para **analizar una tarea** de modo de poder **seleccionar** los **recursos** y **estrategias** necesarias para cumplir esa tarea (habilidad para la organización y planificación)
- Poder **sostenerse en el juego** mas allá de los emergentes (determinación)



3. RELACIÓN DE COMPREENSIÓN Y COLABORACIÓN CON OTROS (EMPATÍA, CONDUCTA ASERTIVA, TRABAJO COLABORATIVO)

Cruce de Mundos propone a los jugadores:

- **Situaciones de interacción** o demandas de colaboración generadas por diferentes personajes.
- Poner en juego sus habilidades para **escuchar y comprender** lo que otros expresan o sienten y actuar en sintonía con ello (empatía).
- Disposición a **trabajar con otros** en forma colaborativa



¿QUÉ INFORMACIÓN DARÁ EL VJ SOBRE CADA CONJUNTO DE HABILIDADES?

- Información sobre la **presencia**, el grado de **desarrollo** y la **distribución** de estas habilidades en un determinado grupo de estudiantes.

La **información** que se obtenga será un insumo para que el docente pueda **triangular** con otras fuentes de información (observaciones, entrevistas en profundidad, encuestas, entre otros), para conformar una **evaluación más certera**, de la que podrán derivarse acciones didáctica relevantes.

¿CÓMO LLEGAMOS A LA VERSIÓN FINAL DEL VJ? ¿QUÉ PASO ANTES?



VALIDACIÓN CON DOCENTES

Pautas

- Valorar si las **expresiones** y el **lenguaje** era apropiado para el **contexto escolar** y si los **mensajes** eran **claros** en cuanto al contenido

Resultados

- Corroboramos que la mayoría de las **expresiones eran adecuadas** y también contribuyó a **modificar** algunos **mensajes** que eran confusos para los adolescentes.

VALIDACIÓN CON ALUMNOS

Pautas

- Evaluar si el **lenguaje y la estética** les resultaba familiar; el **grado de dificultad** del juego y cuán **entretenido** les resultaba.

Resultados

- Les resultó sencillo seguir el juego y sintieron muy cercanas las expresiones y la estética. También realizaron otros comentarios que nos ayudaron a **reducir la cantidad** de niveles y **dinamizar** el juego.

VALIDACIÓN CON JUECES EXPERTOS

Pautas

- Evaluar la **adecuación y pertinencia** de los **indicadores** para la evaluación de las HSE.
- Se trabajó con dos **tablas**: Una con las dinámicas generales del **juego** y en otra las dinámicas de **diálogos**. Cada una incluía las **HSE a evaluar**.

Resultados

- **Acuerdo** respecto de la **pertinencia y relevancia** de los indicadores.
- Valoraron que la **consigna** no resultó del todo adecuada ya que se solicitó que indiquen una sola habilidad para cada indicador y muchos de ellos enviaron una valoración que incluía **más de una HSE**.



Esto resulta adecuado al tener en cuenta:

- que hay una cierta superposición y correlación entre las distintas habilidades (Roberts, 2007)
- desde lo conceptual se puede entender que cualquier comportamiento está multi-determinado, pudiéndose encontrar entre los determinantes de ese comportamiento más de una HSE

VALIDACIÓN CON JUECES EXPERTOS

➤ Dinámicas generales del juego

Indicador	Auto-regulación	Autoeficacia y autoconcepto	Determinación y perseverancia	Organización y Planificación
Cantidad de consultas al mapa global del laberinto en el celular				x
Cantidad de entradas en callejones sin salida sin que sea para cumplir un objetivo secundario de ese nivel	x			
Cantidad de intentos por nivel y porcentaje de objetivos cumplidos			x	
Cantidad de veces que juega un mismo nivel y logra mejorar la consecución de objetivos		x		

➤ Dinámicas de diálogo

Nivel / Diálogo	Asertividad y conducta prosocial	Autoeficacia y autoconcepto	Empatía	Trabajo colaborativo
Nivel 1				
1 – Diálogo inicial con Grimberg: "Antes de que se vayan, ¿creés que llegarás al lado opuesto de esta parte de la ciudad? "		x		
3 – Diálogo con Alien:				
3.1 - Alien: "Hola..."	x			
3.2 – Si el avatar responde "¿Estás triste?" en la anterior pregunta, entonces: Alien: "¡Sí! Me siento muy triste"; si el avatar responde a las otras dos opciones, entonces: "No, estoy triste como un swampapón perdido en el espacio."			x	
4 – Diálogo con bomberos				
4.1 – 1era parte: Diálogo con bomberos que piden cerrar portales: "¡Ah, ella nos habló de ustedes! En la próxima cuadra hay uno de esos portales, ¿pueden ayudar a cerrarlo?"				x

VALIDACIÓN DE INDICADORES

❖ Objetivo: ajustar el VJ en un doble sentido:

- Las **características técnicas**, la posibilidad de que sea utilizado en las diferentes computadoras y el funcionamiento vinculado a la **conexión a Internet**.
- La **capacidad instrumental** del VJ para **verificar si los indicadores** planteados son los **apropiados** para la evaluación de las HSE seleccionadas.

❖ Alcance y organización del **operativo**;

- Se realizó en 18 escuelas: 10 escuela de gestión estatal (secundaria del futuro) y 8 escuelas de gestión privada
 - Duración aproximada de la actividad: 1 hora 45 minutos
 - Se dividió en 3 partes:
 - 1) jugaban al videojuego
 - 2) respondían cuestionarios
 - 3) realizaron laberintos impresos
- complementaban la información

❖ Problemas y aspectos a destacar (del campo):

- los estudiantes disfrutaron del juego y los docentes expresaron que les interesa la propuesta
- dificultades de conectividad en las escuelas

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN DE HSE

- Es **complejo** dar cuenta de una **metodología** que resulte **única** o más adecuada para la evaluación de estas habilidades
- La evaluación de las HSE fue tema de intensas discusiones en los últimos 4 años (véase por ej., Roberts et al, 2015; Duckworth y Yeager, 2015), y surgió la necesidad de desarrollar **nuevas metodologías** para tener una **aproximación más válida**, confiable y con **menor** impacto de los distintos **sesgos** para su valoración .
- Los **sistemas educativos** han comenzado a requerir **nuevas estrategias** de evaluación que resulten **más cercanas**, tanto para los estudiantes que las realizan, como para el abordaje posterior por parte de los docentes.



PRÓXIMOS PASOS

- ✓ Analizar los resultados que se obtuvieron en la prueba de validación de indicadores
- ✓ Construcción de un modelo de reporte de información a nivel aula
- ✓ Ajustes necesarios al VJ
- ✓ Confección de materiales pedagógicos para docentes
- ✓ El VJ se alojará en una plataforma de evaluación la cual estará disponible para todas las escuelas



**Unidad de Evaluación Integral de la
Calidad y Equidad Educativa**

<http://www.buenosaires.gob.ar/calidadyequidadeducativa>

