

¿Cómo actúan los niños

en los escenarios cotidianos
de la ruralidad?

***How do children act in daily
rural scenarios?***

En Piedecuesta, Santander, un grupo de niños participó en la construcción de un *software* para evaluar y entrenar, desde su perspectiva, en competencias cognitivas ciudadanas.



Por:

Laura Suárez Díaz
laura.suarezdi@upb.edu.co

Fotos:

Cortesía Grupo de investigación
Ginette Rocío Moreno Cañas

En el año 2012, un equipo multidisciplinario conformado por los psicólogos Tatiana Milena Muñoz Rondón y Luis Argenis Osorio Ferrer, y por el ingeniero informático Juan Carlos Reyes Figueroa, se preguntó de qué forma los jóvenes entendían y aplicaban las competencias ciudadanas. De este modo, los investigadores de la Seccional Bucaramanga de la UPB plantearon un proyecto que se ejecutaría en dos fases en el municipio de Piedecuesta, Santander.

El grupo seleccionado para la primera fase del plan estuvo conformado por alrededor de 164 niños entre los siete y 10 años de edad. De esta manera, mediante la aplicación de disyuntivas sociomorales puestas en común con los menores, la investigadora Tatiana Muñoz afirma que "ellos asumieron problemáticas diferentes a las consideradas en el inicio, como la relación con instituciones como el hospital o la policía. Entonces entendimos que eran los menores quienes debían construir sus propios dilemas, pues para los asistentes era más cercano hablar de la casa o la tienda". Además, la psicóloga manifiesta que, para ese momento, las pruebas estatales Saber dirigidas al público evaluado tenían situaciones descontextualizadas en relación con el tema rural en Colombia, pues se centraban en lo urbano.



Pantalla de presentación de la prueba lúdica: Ciudad Valor



Interfaz utilizada para las preguntas dentro de la prueba.

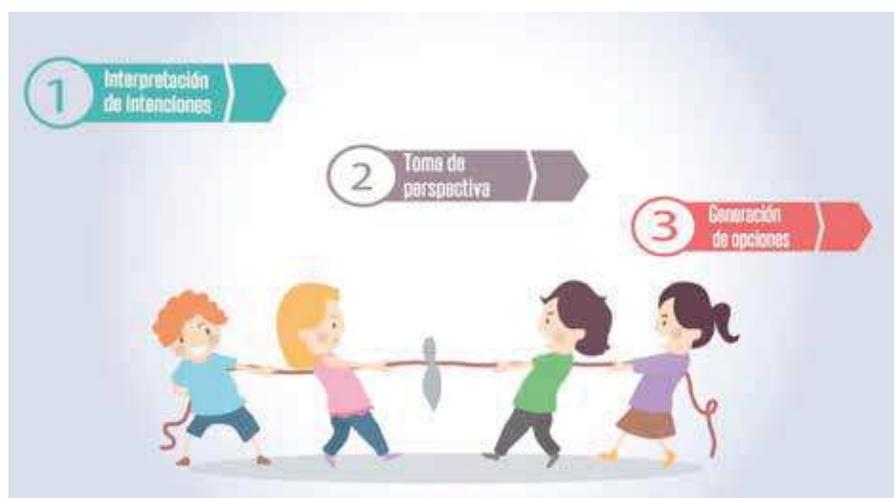


Pantalla de selección del personaje dentro de la prueba.

Construcción y aplicación de la prueba piloto

Así, teniendo en cuenta los escenarios en que se desenvolvían los convocados y el auge de las herramientas digitales en los últimos diez años en el país, los investigadores determinaron que un juego virtual era el medio ideal para llevar a cabo la siguiente fase. De este modo, decidieron utilizar un *software* como prueba piloto, en el que por cada escenario se "estaría evaluando un desafío moral diseñado por los asistentes", de acuerdo con la investigadora. En total, para la realización de la segunda fase participaron 32 niños en la prueba del *software* Ciudad Valor y, se determinó que este es "un tema de gran relevancia porque plantea un problema de interacción social y el desarrollo de la toma de perspectiva en niños. Además, después de la aplicación piloto, se consideró que este esquema se debe replicar en otras áreas rurales de Colombia", precisó Muñoz.

Durante la primera fase se determinó que los escenarios aptos para la aplicación de los dilemas sociomorales comprendían el colegio, el parque, la tienda y la casa, pues son los espacios donde los menores se relacionan y entienden la sociedad.



El proyecto finalizó en enero de 2017 y arrojó como resultado un *software* que se encuentra registrado ante la Cámara de Comercio y tiene otros dilemas diseñados para próximas fases de la ejecución. Por ahora, el Grupo de Investigación Saber, Educación y Docencia trabaja en la producción de un artículo indexado y una cartilla diseñada para padres de familia. Según Tatiana Milena Muñoz, "nos dimos cuenta de que donde más encrucijadas hay es en la casa. Además, se espera que este sea el primer paso para estimar las competencias ciudadanas en niños en situaciones reales y cotidianas, y en un futuro, poder ampliar las perspectivas propuestas con el fin de implementar una evaluación masiva de habilidades y conocimientos con relación al tema".

“Las Competencias Ciudadanas son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática” (Ministerio de Educación, 2010).



Investigadores a cargo del proyecto: Tatiana Milena Muñoz Rondón y Luis Argenis Osorio Ferrer



Conozca aquí más información del proyecto Ciudad Valor

El Grupo de Investigación Saber, Educación y Docencia trabaja en la producción de un artículo indexado y una cartilla diseñada para padres de familia.

Ficha técnica

Nombre del proyecto: Diseño de una prueba lúdica de competencias ciudadanas en formato digital
Palabras clave: Competencias Cognitivas Ciudadanas; Evaluación de competencias ciudadanas; Juego; Lúdica; Software
Grupo de Investigación: Saber, Educación y Docencia – SED –
Escuela: Ciencias Sociales / **Seccional:** Bucaramanga
Lider del proyecto: Tatiana Milena Muñoz Rondón
Correo electrónico: tatiana.munoz@upb.edu.co