



**PROGRAMA FORMATIVO EDECOM-DevalSimWeb  
EVALUACIÓN Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS  
PROFESIONALES**



**UNIDAD FORMATIVA 4  
UN BUEN TRABAJO PARA ESTE TIEMPO**

**GUÍA PARA LA INTERACCIÓN Y EVALUACIÓN DEL "JUEGO  
PENSAR, ACTUAR: BIEN-ESTAR"**

*Universidad de Antioquia*





## Índice

1. Orientaciones para la interacción y evaluación del juego “Pensar, actuar: bienestar”
  - 1.1. Tarea
  - 1.2. Resultados de aprendizaje y competencias
  - 1.3. Recursos
  - 1.4. Producto
  - 1.5. Requisitos formales
2. Evaluación
  - 2.1. Modalidad de evaluación

## 1. ORIENTACIONES PARA LA INTERACCIÓN Y EVALUACIÓN DEL “JUEGO PENSAR, ACTUAR: BIEN-ESTAR”

Jugar es construir un mundo propio, con reglas y orden, espacios y tiempos. Una actividad reversible sobre la que siempre se puede volver, empezar en la libertad del movimiento de las ideas, de las propuestas y de las formas de construir escenarios lúdicos para aprender y desaprender.

Jugar es explorar, encontrar caminos diversos, múltiples, que conducen a finales inesperados y casi siempre llenos de sorpresas. Jugar interroga nuevos territorios, mundos posibles que se habitan con presencias e intenciones de cada jugador que dibujan sus ritmos y sus armonías.

El juego de simulación *Pensar, actuar: bien-estar*, inspirado en los principios de la sabiduría ancestral de algunos pueblos indígenas de América Latina sobre el *summak kawsay* (buen vivir), pretende recuperar la noción de equilibrio con los espacios y medios institucionales, armonizar las capacidades de los estudiantes, promover el desarrollo integral y presentar acciones/opciones de bien-estar, como una condición básica para el ejercicio académico.

### 1.1. Tarea

La tarea consiste en interactuar con el juego “Pensar, actuar: bien-estar”. Los estudiantes, de forma individual y autónoma, acceden al campus virtual y leen la presentación y orientaciones del juego; en ella se explican los pasos, los requerimientos técnicos y la duración aproximada del mismo. (Ver: Manual del juego en el Campus Virtual)

Luego, acceden al link del juego de simulación “Pensar, actuar: bien-estar” disponible en el campus virtual. Allí interactúan con el juego, el cual, además de ser un reto lúdico e interactivo, les permitirá una reflexión argumentada sobre la relevancia de las competencias para la evaluación.

Para finalizar leen el informe del juego que se produce automáticamente después de la interacción de cada jugador, y revisan y analizan sus actuaciones en el juego, con miras a reflexionar sobre los mecanismos y formas de desempeñarse en cada una de las competencias. La lectura se presentará como se describe en el apartado 1.4 producto.

## 1.2. Resultados de aprendizaje y competencias

El resultado de aprendizaje principal es:

- Favorecer el desarrollo de las competencias: toma de decisiones, juicio analítico y crítico, resolución de problemas y sentido ético, todas ellas de gran valor e incidencia en el ejercicio de la evaluación.

Los otros resultados de aprendizaje asociados a la tarea principal son:

- Analizar y reflexionar sobre los campos de actuación de las competencias desde su lugar de director de la dirección de la oficina de bienestar en una universidad.

## 1.3. Recursos

Para la elaboración y evaluación de la tarea se utilizarán los siguientes recursos:

- Canales de comunicación:
  - Correo del campus virtual
  - Foro inquietudes, dificultades y sugerencias (pestaña de presentación).
- Herramientas tecnológicas:
  - Juego de simulación "pensar, actuar: bien-estar"

## 1.4. Producto

Informe individual y tarjetas.

- Para introducir el juego *Pensar, actuar: bien-estar* presentamos este juego de tarjetas que abre los escenarios de cada jugador (Ver: Manual del juego en el Campus Virtual). Se trata de establecer relaciones entre las palabras de cada tarjeta y las competencias que allí se describen, con el propósito de generar un acercamiento a la competencia evaluadora desde las acciones que se producen en el juego. (Ver: Juego de tarjetas 1 y 2 en el Campus Virtual).
- El segundo momento de esta actividad se realiza una vez los estudiantes hayan jugado varias veces. Se vuelve a las tarjetas 2 realizadas en el momento anterior que muestran las relaciones entre las palabras y las competencias, y en un nuevo juego de tarjetas 2 se describen los campos de actuación de cada

competencia identificada. Es decir, las formas de actuación que siguió para jugar, por ejemplo por qué eligió un campus, unas actividades, unos escenarios, y no otros. Cómo realizó las elecciones que demanda el juego, por ejemplo, número de empleados, convenios, entre otros. De qué manera estructuró una ruta para resolver las situaciones que se le presentaron.

## **1.5 Requisitos formales**

- Tarea individual
- Entrega del "Informe del juego Pensar, actuar: bien – estar" en formato PDF en el espacio habilitado en el campus virtual a través de la tarea: "Entrega del Informe Pensar, actuar: bien – estar"
- Los archivos se identificarán de la siguiente forma:  
Apellido1-Apellido2\_informe

## **2. EVALUACIÓN**

### **2.1. Modalidad de evaluación**

Esta actividad es fundamental, será una evidencia para el profesor de la interacción de cada estudiante con el juego. La valoración del informe no tendrá repercusión en la calificación del estudiante.