

## Resumen

Una gran problemática de la educación actual es la proliferación del modelo tradicional, caracterizado por procesos descontextualizados, conocimientos inertes y una baja motivación estudiantil. La falta de motivación de los alumnos de educación superior trae como consecuencia una baja capacidad de reflexión y un desarrollo limitado de las habilidades de los estudiantes y esto es evidente cuando se les enfrenta con retos que les implique salir del contexto escolar tradicional al que están muy bien adaptados.

En el campo del Diseño y como reflejo de esta problemática, los alumnos se muestran carentes de herramientas y habilidades para conocer las necesidades de las personas a las cuales están dirigidas sus propuestas, lo que da como resultado productos de diseño deficientes por no responder a las necesidades del usuario final.

Se considera que el origen de esta situación es la falta de ambientes ideales de aprendizaje; por ello, una posible solución se encuentra en generar aquellos en donde se pueda llevar a cabo un aprendizaje de tipo situado dentro de un ambiente significativo simulando a una comunidad de práctica.

En búsqueda de crear mejores ambientes de aprendizaje y adaptar la práctica y disciplina del diseño a las nuevas condiciones culturales, encontramos en los videojuegos un espacio de oportunidad para llevar a cabo experiencias tanto motivantes como situadas. Su interactividad y principios de diseño son el centro de su atractivo y aportan elementos para el aprendizaje (Steinkuehler & Squire, 2006).

El proyecto plantea los fundamentos teóricos para el diseño de un videojuego educativo que motiva y promueve el aprendizaje en alumnos de diseño enfrentándolos a un problema socialmente significativo en donde experimenten situaciones que afectan ese contexto, cuyas consecuencias responden a factores específicos del entorno simulado en busca del desarrollo de habilidades

## Abstract

An ongoing problem in current Mexican college education is the constant implementation of the traditional model, characterized for its lack of context, inert knowledge and a low student motivation. This lack of motivation in undergraduate students reflects in consequence, their low capacity of critical thinking and skills to face challenges outside of a traditional school context in which they are well adapted

In the field of Design and as a reflection of this problem, students shows the lack of resources and skills to understand the problems of the people to which they should aim their proposals, having as a result deficient design solutions that doesn't respond to the final user needs.

We consider that the reason of this condition is the lack of ideal learning environments; for that, a possible solution is to design spaces in which students can work solving situated significant problems inside a community of practice.

In the search of creating better learning environments and adapt the practice and discipline of design to a new cultural conditions, we found in videogames a space of opportunity to make this engaging and situated experiences. Their capacity for interaction and design principles are the center of their appeal and give key elements for learning (Steinkuehler & Squire, in Sawyer, 2006).

This Project establish the theoretical fundamentals for designing an educational videogame that motivate and promote the learning in design students facing them to a socially significant problem in which they can experiment situations that affect that context and which consequences respond to specific factors of the simulated context to develop abilities that can be applied in their profession (Barab, 2009).