



Secretaría Académica
Dirección General de Área Académica Económico Administrativa
Centro de Estudios de Opinión y Análisis

ACTA 021/2025
Órgano Equivalente al H. Consejo Técnico

En la ciudad de Xalapa, Veracruz, siendo las 09:00 hrs del 14 de agosto de 2025, con fundamento en los artículos 20 fracción XI, 75, 76 y 77 de la Ley Orgánica; 303, 304 y 305 del Estatuto General, ambos de la Universidad Veracruzana, reunidos los CC. Dr. Rubén Flores González, Coordinador del Centro de Estudios de Opinión y Análisis, Dra. Lizette Teresa Figueroa Vázquez, Consejera Maestra, la Dra. Alejandra Rodríguez Estrada, Secretaria Habilitada y el C. Juan Rafael Mora Mendizabal, Consejero Alumno, todos miembros del Órgano Equivalente al Consejo Técnico, reunidos de manera presencial en las instalaciones del Centro de Estudios de Opinión y Análisis, para tratar los siguientes casos:

- I. Validación de los productos comprometidos en el proyecto "Braincraft un videojuego para evaluación cognitiva y la cultura de paz" registrado por la Dra. Lizette Figueroa Vázquez en el SIREI

En el marco de lo anterior y con fundamento en el artículo 78 de la Ley antes citada, los miembros del Órgano Equivalente al H. Consejo Técnico hemos llegado a los siguientes:

ACUERDOS:

ÚNICO. Por decisión unánime, se validan los productos comprometidos en el proyecto "Braincraft un videojuego para evaluación cognitiva y la cultura de paz" registrado por la Dra. Lizette Figueroa Vázquez en el SIREI. Se anexa la evidencia correspondiente.



No habiendo nada más que agregar, se cierra la presente acta, el mismo día de su fecha, firmando al margen y calce los que en ella intervenimos.

Dr. Rubén Flores González
Coordinador General

Dra. Alejandra Rodríguez Estrada
Secretaria Habilitada

Dra. Lizette Teresa Figueroa Vázquez
Consejera Maestra

C. Juan Rafael Mora Mendizabal
Consejero Alumno

| | | |
|--|--|---|
|  UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA SECCIONAL CALI | SISTEMA DE GESTIÓN FORMATO ACTA DE FINALIZACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN |  SISTEMA DE GESTIÓN DE CALIDAD |
| Versión: 1.0 | Fecha de Aprobación: 03/NOV/2021 | Código: PM.IN.F27 |

ACTA DE FINALIZACIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Santiago de Cali, agosto 6 de 2025.

| | |
|--|---|
| Proyecto de Investigación – Centro de Costos | Visor 3.0. Videojuego para cultura de paz y evaluación cognitiva |
| Fecha de inicio | Mayo 20 de 2022 |
| Fecha de Finalización | Junio de 2025 |
| Investigador Principal | Cesar Mejía |
| Co investigadores | Alejandra Herrera María Elena Díaz Víctor Manuel Peñeñory Diego Guerrero Manuel Alejandro Moreno Juan Felipe Martínez Lizette Figueroa Herson Castellanos Sajid Longi |
| Objetivo del proyecto | General: Diseñar, desarrollar y aplicar un videojuego para el fomento de la cultura de paz y la evaluación cognitiva. |
| Valor del presupuesto solicitado | \$ 45.000.000 |
| Plazo de Ejecución (años) | 36 meses |
| Fecha acta de inicio | Mayo 20 de 2022 |

| PRODUCTOS COMPROMETIDOS | PRODUCTOS LOGRADOS | PORCENTAJE DE CUMPLIMIENTO |
|---|--|----------------------------|
| Software | El recorte presupuestal afectó los procesos de contratación de los profesionales (ingenieros) y, por tanto, no fue posible el desarrollo del videojuego. | |
| Pruebas psicométricas embebidas para evaluación de las funciones ejecutivas y la cognición social | Se cuenta un documento que contiene el diseño de las pruebas psicométricas embebidas. | |
| Un artículo de cognición social | Reemplazado por el artículo: Faces we see, intentions we do not. Moral judgment in deaf and hearing children (basado en datos de un otro proyecto de investigación). | |
| Un artículo sobre el diseño (desde la perspectiva de la ingeniería multimedia). | Reemplazado por el artículo: Achievement or exploration? Gameplay in deaf and hearing children (basado en datos de un otro proyecto de investigación). | |
| Un artículo sobre el diagnóstico de la cultura de paz en los niños participantes. | Reemplazado por el artículo: Juegos, videojuegos y educación para la paz. | |

| | | |
|---|--|--|
| Un artículo que recoge el proceso de intervención con sus fortalezas, debilidades y sugerencias para futuras experiencias. | Reemplazado por: Publicación en revista no indexadas o sus equivalentes: La ponencia "El juego como herramienta para la construcción de paz, presentada en el Congreso Paz y Educación del Instituto de estudios para la paz y la cooperación". Fue publicada en la Revista de Cooperación, número 26, marzo 2025. https://revistadecooperacion.com/ | |
| Un artículo sobre la validación de las pruebas psicométricas embebidas en videojuegos. | Reemplazado por capítulo: BrainCraft: Creando un videojuego para cultura de paz y evaluación cognitiva. Enviado a la editorial de la Universidad Santiago de Cali. El capítulo fue aceptado para publicación. | |
| Una cartilla respecto al uso del videojuego como herramienta pedagógica dentro de los procesos de educación para la paz que pueden ser abordados en las instituciones educativas. | Dado que el videojuego no pudo ser desarrollado por un equipo de profesionales debido al recorte presupuestal realizado por la Universidad de San Buenaventura, el trabajo de campo para realizar las pruebas del videojuego y el diseño de la intervención con el video juego no se realizaron. Por lo tanto, este producto fue reemplazado por el diseño de la estrategia de educación para la paz con niños y niñas enfocada en el desarrollo de habilidades para la vida, realizada en el marco del trabajo de grado Educación para la paz con niñas y niños en el Distrito de Aguablanca. Y un artículo que está en proceso de construcción: Análisis de una estrategia de educación para la paz con niños y niñas: la paz es mi cuento. | |



Otros productos:

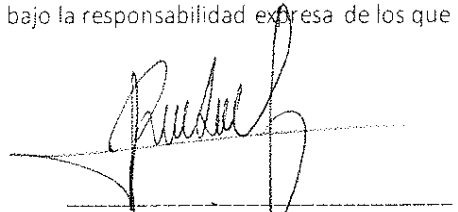
| Tipo de producto (ver cuadro de tipologías) | Datos Producto (referencia bibliográfica o todos los datos necesarios para verificar su existencia) | Autor |
|---|--|---|
| PE Proyectos de extensión | Proyecto de investigación presentado a la convocatoria 937 de Investigación fundamental, de Minciencias. "Braincraft: videojuego para la evaluación cognitiva y para la educación para la paz". En los resultados finales de la convocatoria el proyecto quedó dentro del banco de elegibles (puntaje = 93/100), ocupó el puesto 9 en la categoría "Ciencias Sociales". El proyecto no fue seleccionado como financiable, por la distribución de recursos realizada entre los primeros lugares de los listados de elegibles. | César Mejía Manuel Alejandro Moreno María Elena Díaz Diego Fernando Guerrero Juan Felipe Martínez Victor Peñeñory Alejandra Herrera M Natalia Ramírez Galíndez Wilson Salazar |
| TG Trabajo de grado pregrado | Trabajo de grado pregrado en Psicología: Vivencias de personas sordas y psicólogos respecto a la atención psicológica. Victoria Cadena Carvajal. | Estudiante: Victoria Cadena Carvajal. Universidad de San Buenaventura Cali Docente: María Elena Díaz Rico. Universidad de San Buenaventura Cali |
| TG Trabajo de grado pregrado | Estudiantes de pregrado: Se vincularon al proyecto las estudiantes Daniela González Mediana y Natalia Castaño Pabón, del programa de Trabajo Social, de la Universidad del Valle, quienes desarrollaron el trabajo de grado: Educación para la paz con niñas y niños en el Distrito de Aguablanca, proyecto articulado a la investigación. Las estudiantes se vincularon al proyecto bajo la modalidad de semillero de investigación. | Estudiantes: Daniela González Mediana y Natalia Castaño Pabón, del programa de Trabajo Social. Universidad del Valle. Docente: Manuel Alejandro Moreno. Universidad del Valle. |
| TM Tesis de maestría | Estudiantes de maestría: Se vinculó al proyecto la estudiante de Maestría en Intervención Social de la Universidad del Valle, Laura Gutiérrez, quien realizó su trabajo de investigación en el marco del proyecto. La estudiante presentó el trabajo de investigación: Análisis de una estrategia de educación para la paz con niños y niñas: La paz es mi cuento. Cali, 2023. El cual fue desarrollado como trabajo de investigación para optar al título de Magíster en Intervención Social. | Estudiante: Laura Gutiérrez. Universidad del Valle. Docente: Manuel Alejandro Moreno. Universidad del Valle. |

| Tipo de producto (ver cuadro de tipologías) | Datos Producto (referencia bibliográfica o todos los datos necesarios para verificar su existencia) | Autor |
|---|--|--|
| PEN Ponencia en evento nacional | Participación en el Congreso Colombiano de Psicología 2023 con el simposio "Diseño de un videojuego para cultura de paz y para evaluación cognitiva", llevado a cabo el 17, 18 y 19 de agosto. | Ponentes: Manuel Alejandro Moreno Alejandra Herrera Marmolejo Natalia Ramírez Galíndez María Elena Díaz Rico |
| PEN Ponencia en evento nacional | Ponencia presentada en el Congreso Paz y Educación del Instituto de estudios para la paz y la cooperación: El juego como herramienta para la construcción de paz. Noviembre de 2024. | Ponentes: Daniela González Mediana Natalia Castaño Pabón Manuel Alejandro Moreno |
| PAN Artículos nacionales | Artículo: No mates a los zombis. | Autores: María Elena Díaz, Manuel Alejandro Moreno, Alejandra Herrera Marmolejo y César Mejía. |

La información consignada en la presente acta de finalización del proyecto de investigación se recibió del Coordinador de Investigaciones de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, por lo que se concluye que cumplieron con lo comprometido en el acta de inicio de los proyectos de investigación.

Para constancia de lo anterior, se firma la presente acta bajo la responsabilidad expresa de los que intervienen en ella.



DIRECTOR DE INVESTIGACIONES


COORDINADOR DE INVESTIGACIONES
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales