

Videojuego Citizen C3, herramienta pedagógica dinamizadora del Código Nacional de Policía y Convivencia para los niños de Tuluá, a partir de las Competencias Ciudadanas.

Flórez Rincón Oleskyenio^{*}, Salazar Fernández Marisol^{**},
Corredor Pinzón Nancy Eliana^{***}, Quintero García Nelson^{****},
Mejía Ulloa Sandra Elvira^{*****}

^{*} *Administrador de empresas. Magister en pensamiento Estratégico y Prospectiva. Estudiante de Doctorado en Pensamiento Complejo. Universidad multiversidad mundo real*

^{**} *Psicóloga. Magister en Pedagogía y Desarrollo Humano. Universidad Católica de Pereira*

^{***} *Psicóloga. Magister en Pedagogía y Desarrollo Humano. Universidad Católica de Pereira*

^{****} *Técnico en Servicio de Policía. DINA E.*

^{*****} *Técnico en Servicio de Policía. DINA E.*

RESUMEN

La Escuela de Policía Simón Bolívar busca desarrollar estrategias educativas que permitan fomentar la cultura ciudadana en el Municipio, empezando por fortalecer en los niños y niñas, herramientas y actitudes que favorezcan el deber ser de la conducta ciudadana. Se hace una indagación con los niños para conocer su mirada sobre las competencias ciudadanas y la relación con el Código Nacional de Policía y Convivencia "Para Vivir en Paz" (CNPC). Con base en estos resultados, se desarrolla una estrategia de aprendizaje, de acuerdo a las nuevas pedagogías, las TIC y el desarrollo de software educativos; se desarrolla el Videojuego Citizen C3 (Conciencia, Compromiso y Convivencia), apostándole a la convicción de que educar los niños traerá como consecuencia menos sanciones al ciudadano y mayor sentido del deber ser, beneficiando el servicio de Policía y la convivencia pacífica en la jurisdicción.

Palabras Claves. Competencias ciudadanas, Código Nacional de Policía y Convivencia, Videojuego educativo, conducta prosocial, normas de tránsito.

ABSTRACT

The Simón Bolívar Police School seeks to develop educational strategies to promote citizen culture in the municipality, starting with strengthening children, tools and attitudes that favor the duty to be of citizen behavior. An inquiry is made with the children to know their gaze on the citizenship competencies and the relationship with the national Code of Police and coexistence "to live in Peace" (CNPC). Based on these results, a learning strategy is developed, according to new pedagogy, ICT and educational software development; The videogame is developed citizen C3 (conscience, commitment and coexistence), betting to the conviction that educating children will result in less penalties to the citizen and greater sense of duty, benefiting the police service and coexistence Peaceful in the jurisdiction.

Key words. CitizenSkills, Policeman'sNationalCode and Conviviality, educational video game, sociallyappropriatebehavior, procedure of traffic.

Date of Submission: 13-02-2019

Date of acceptance: 28-02-2019

II. INTRODUCCIÓN

La concepción de "Ciudadano" ha sido transformada de acuerdo a los tipos de sociedad, los tiempos que transcurren y los derechos políticos adjudicados a las personas que conforman las comunidades. Se diría que en términos de avances y progreso, la calidad de ciudadano ha superado diferentes temas asociados a discriminación, como por ejemplo, superando las épocas de las sociedades esclavistas que negaban rotundamente cualquier derecho a los esclavos; considerando de igual forma aquellas sociedades que aún en el

siglo XX niegan los derechos políticos de las mujeres, de igual forma se considera en algunos países que los adolescentes no pueden reclamar sus derechos políticos hasta cumplir la mayoría de edad, 18 años en la mayoría de los países latinoamericanos. Aún así, se hace necesario reconocer que para asumir las responsabilidades y aquellas obligaciones que los ciudadanos tienen con su sociedad, el proceso formativo debe iniciar desde la corta edad de la infancia, donde con parámetros, ejemplo y normas, los niños van formando sus competencias ciudadanas, que se perfilan en los años de la adolescencia y sin margen a equivocarse se traduce en el tipo de ciudadano que se encuentra en la dinámica social.

Mucho se habla sobre las características de un buen ciudadano, que indefectiblemente en las diferentes sociedades tendrán sus variaciones, pero podría decirse que básicamente obedece a pautas como la tolerancia y valoración del otro en términos de interrelación, la participación en los procesos sociopolíticos, rechazo a la violencia y acogida a formas de reconciliación y negociación, protección a los animales, defensa de los derechos humanos, entre otros. Como lo menciona Mockus (2002): “Convivir es acatar reglas comunes, contar con mecanismos culturalmente arraigados de autorregulación social, respetar las diferencias y acatar reglas para procesarlas; también es aprender a celebrar, a cumplir y a reparar acuerdos” (p. 21).

El arrojar las basuras a la calle, no respetar los turnos en una fila, hacer ruido excesivo, ser mal vecino, son algunos ejemplos de falta de cultura y disciplina. Estos hechos entre otros hacen que se desencadenen todo tipo de reacciones que en última se traducen en contravenciones y delitos, que afectan la convivencia y la seguridad. En este contexto, la educación es una responsabilidad social compartida en donde el papel que juegan las autoridades es muy importante. Estas premisas se confirman con lo que formula Marina (2004): “La principal función de la educación no es transmitir conocimientos, sino enseñar a vivir, una tarea urgente en la sociedad en la que vivimos, asolada por grandes problemas”. Contempla también que: “Todos ejercemos una influencia educativa buena o mala por acción u omisión, por lo que la sociedad entera debe implicarse: padres y docentes, medios de comunicación empresas e instituciones. Necesitamos una gran movilización educativa, porque, según reza un proverbio africano, “para educar a un niño se necesita toda una tribu”.

La Policía Nacional cumple con su misión explícita de velar por el mantenimiento de la convivencia que está determinado en el Art. 218 de la Constitución Nacional. En su función preventiva, acude a la educación como un medio para el mantenimiento de la convivencia, lo que se denominaría educación para la convivencia. La obligada intervención de la Policía debe procurar cumplir un papel educador que, sin dejar de ejercer su función preventiva y de vigilancia y hacer presente su calidad de agente del orden, ayude a los ciudadanos a la formación de hábitos que los conviertan en elementos respetables y respetados.

Es por ello, con la entrada en vigencia del Código Nacional de Policía y Convivencia “Para Vivir en Paz”, en adelante CNPC, reglamentado por la ley 1801 de 2016, el cual establece en su artículo 1; “Garantizar el ejercicio de los derechos y libertades públicas, y el cumplimiento de los deberes y obligaciones de las personas”; reclama de la Institución policial desplegar todo tipo de estrategias que permitan concientizar a los ciudadanos sobre la importancia de hacer las cosas dentro de las normas, para construir ese precepto de paz y tranquilidad en la convivencia.

Aunque es una tarea compleja y a largo plazo, responde a la necesidad de cambio en la concepción del CNPC y el impacto que ha traído su implementación sobre la cultura ciudadana, la iniciativa que surge se basa sobre los principios de las competencias ciudadanas; tema que actualmente se contempla y evalúa dentro del currículo del sistema nacional de educación primaria y secundaria y está contemplado de manera importante en la pruebas saber orientadas y desarrolladas por el Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación (Icfes). Es por esto que el estudio parte desde la conceptualización de los niños y niñas acerca de las competencias ciudadanas, su aplicabilidad y los espacios de mayor demanda en la ciudad. Con base en estos resultados se propone la creación del videojuego como una propuesta educativa actual y atractiva para desarrollar a través del juego, experiencias, actitudes y conductas prosociales en los entornos virtuales lúdicos que permitan ser trasladados al entorno social real. Es un reto de la educación actual, brindar herramientas para que los niños y niñas aprendan a vivir juntos, a convivir con los demás, respetando normas de convivencia social y desarrollando competencias ciudadanas que les permita en la vida adulta integrar la sociedad desde su papel replicador, lo cual facilita el desarrollo del servicio policial.

Mantener las condiciones mínimas para la convivencia y la seguridad ciudadana es un compromiso de todos y en especial un reto para las autoridades teniendo en cuenta las dinámicas sociales y las problemáticas que enfrenta el país en todos los ámbitos.

Según artículo del diario El Tiempo (16/01/2016) que destaca la labor del exalcalde AntanasMockus, quien revolucionó la historia de la Capital Bogotana, con la puesta en marcha de varias estrategias para la

generación de la cultura ciudadana en la capital, con enseñanzas sencillas, como respetar la cebra al pasar la calle empleando mimos que actuaban en el intercambio del semáforo, su propósito de reducir la violencia; buscando concientizar a las personas sobre el ideal de una nueva pedagogía ciudadana, donde no se necesita la presencia del policía para cumplir las normas establecidas, generándose orden desde la llamada voz de la conciencia, el raciocinio moral y la autonomía que traduce en que no se dependen de la coacción externa para obedecer las normas. Este fenómeno que despertó a los ciudadanos habitantes de la Capital, tuvo una incidencia en el impacto del comportamiento social que se presentaba, donde todos se apoderaron del derecho de mirar al otro y hacer un llamado al cumplimiento de la norma, lo cual se traducía en que no era necesaria la presencia de la autoridad ya que todos eran autoridad civil y social. El artículo en uno de sus apartes menciona: “Para el exalcalde Mockus, la sociedad tiene que avanzar hacia la conquista de formas de autorregulación, de manera que no tenga que haber un policía en cada esquina, sino que el ciudadano mismo se regule”.

Se reconoce que en todo este proceso revolucionario de la educación, se ha incorporado ampliamente el uso de las Tics en torno al proceso de aprendizaje, toda vez que las tecnologías hacen parte de la vida cotidiana, la facilidad de acceso al internet, la variedad de equipos, programas, herramientas y redes sociales, hacen que la educación tradicional mute en un sin fin de opciones para llegar a los estudiantes en su proceso de formación académica, ofreciendo alternativas llamativas, innovadoras que permitan aportar a su proceso de aprendizaje de una manera más efectiva.

Es por ello que la implementación de alternativas que orienten y eduquen en pro de la construcción de una cultura ciudadana se hacen imprescindibles y la Escuela de Policía Simón Bolívar apuesta a la educación de los niños y niñas, considerando que son altamente receptivos, despojados de paradigmas sociales y pueden ser potencialmente replicadores de estas buenas prácticas; motivando así en los futuros ciudadanos el criterio y la ética para direccionar su conducta en pro de la convivencia para vivir en su entorno.

En el ámbito nacional se encuentran varios ejercicios relacionados con el tema abordado; Canoles, Teherán & Castro (2015). En su tesis de grado para titularse como Licenciados en Pedagogía Infantil, menciona que las competencias ciudadanas fortalecen las conductas de interacción social. Trabajó las estrategias lúdicas pedagógicas, como propuesta para fortalecer las competencias ciudadanas desde el ámbito aúlico; se da relevancia a los valores éticos, el respeto por lo público y el cumplimiento de los deberes sociales; competencia emocional, cognitiva e integradora.

Buitrago, (2016), por su parte, aborda diferentes aspectos en su tesis, menciona que la violencia entre pares es mayor de lo que se piensa y es un parámetro que debe considerarse vital cuando se habla de convivencia y competencias ciudadanas. Da relevancia al desarrollo y ejecución de la Ley 1620 y sus disposiciones para la convivencia escolar; en esta medida menciona los alcances que podrían obtenerse a partir de un programa pedagógico

Mazo et al (s.a.) mencionan en el desarrollo del proyecto de Competencia Ciudadana de la Institución Educativa la Esperanza, la importancia de realizar jornadas cortas educativas y de socialización con todos los niños. Donde están implícitas las estrategias pedagógicas y los diferentes aspectos que se deben tener en cuenta para el desarrollo de un programa que apunte al fortalecimiento de las competencias ciudadanas y mejoren la convivencia.

Vega Casanova & Castro (2006). Cuentos ciudadanos desarrollo de competencias ciudadanas y reconstrucción de imaginarios de ciudad y ciudadanía, a través del periodismo escolar. Investigación & Desarrollo. Este artículo presenta los hallazgos de un proyecto de investigación-acción participativa, cuyo objetivo fue diseñar una estrategia de formación en competencias ciudadanas en niñas y niños escolarizados de Barranquilla, para la reconstrucción de imaginarios de ciudad y ciudadanía a partir del periodismo escolar. El trabajo de campo se llevó a cabo a través de la técnica proyectiva del mapa mental, secciones de grupo y entrevistas realizadas por la población infantil a los adultos habitantes de sus barrios. Los resultados de la exploración permitieron construir hipótesis para establecer las tres fases de la estrategia: cuentos para la convivencia y paz, cuentos para la interculturalidad y cuentos para la participación-responsabilidad democrática. Se encontró que a partir de la experiencia directa con la ciudad y de la experiencia mediática, los habitantes configuran imágenes de una ciudad fragmentada y de una ciudadanía limitada a la obediencia de normas. De ahí que se propone la implementación y validación de la estrategia en las escuelas, con el fin de continuar fortaleciendo y visibilizando la capacidad crítica de los estudiantes para contar otro tipo de ciudad y de ciudadanía.

Chaux, Bustamante, Castellanos, Jiménez, Nieto, Rodríguez & Velásquez. (2008). Mencionan que las competencias ciudadanas han surgido recientemente como una alternativa muy valiosa para la educación para la democracia y la paz. La evaluación formativa del programa aulas en paz ha permitido analizar diversas

estrategias pedagógicas para el desarrollo de ocho competencias ciudadanas fundamentales para el manejo constructivo de conflictos y la prevención de la agresión: manejo de la ira, empatía, toma de perspectiva, generación creativa de opciones, consideración de consecuencias, escucha activa, asertividad y cuestionamiento de creencias.

Jiménez, Nieto & Lleras. (2010). La paz nace en las aulas: evaluación del programa de reducción de la violencia en Colombia. El Programa Nacional de Competencias Ciudadanas del Ministerio de Educación Nacional (2004) estableció un cambio en la propuesta gubernamental para la promoción de la educación cívica y ciudadana en las instituciones educativas del país, al pasar de un énfasis en conocimientos y valores hacia un énfasis en competencias. Este cambio incluyó la elaboración y socialización de estándares en competencias ciudadanas, al igual que nuevos procesos de evaluación y pedagogía de la educación ciudadana.

Pagés (2009). Competencia social y ciudadana. Aula de innovación educativa, El artículo presenta la evolución y las principales características de la competencia social y ciudadana, así como algunos conocimientos, habilidades y actitudes que pueden concretarla. Ejemplifica su desarrollo en relación con las áreas de conocimiento del medio social y cultural de educación primaria, ciencias sociales, geografía e historia de la enseñanza secundaria obligatoria y educación para la ciudadanía.

Aguilar (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. El mundo actual en toda su complejidad, demanda una educación distinta pues han cambiado las formas en las que los niños, niñas y jóvenes aprenden, debido a la irrupción de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en las llamadas sociedades del conocimiento.

Ello implica una transformación en los sistemas educativos para avanzar hacia modelos más constructivistas que ponen en el centro al estudiante y potencian su habilidad para aprender en un ambiente interconectado y cooperativo. En este artículo describo las características de las sociedades de hoy que demandan una alfabetización digital y que conllevan múltiples implicaciones pedagógicas. Lo anterior, para resintificar el uso de las TIC comprendiendo que son un medio que requiere ser incorporado adecuadamente por el sujeto docente

Calvo (2003). La escuela y la formación de competencias sociales: un camino para la paz, En el presente documento intento relacionar cuatro categorías que considero están implicadas en el desarrollo humano: escuela, socialización, construcción de identidad y moralidad. La pretensión al efectuar esta relación atiende a la necesidad de hacer visible la escuela, no como aquella institución educativa ejecutora de procesos administrativos y técnicos, que ya bien importantes son, sino, y además, como una lectora que, desde su dimensión pedagógica, e independientemente de que lo tenga claro o no, se ocupa de la socialización y la construcción de sentidos de identidad. Estos procesos están orientados a la configuración de sujetos morales que se hacen como tales en la interacción y la confrontación continua con sus pares, sus maestros y otros agentes de socialización. Estas interacciones tienen lugar alrededor de temáticas conflictivas consideradas como problemas morales, de la construcción de normativas y valores propios de la convivencia, de la argumentación y contra argumentación frente a las sanciones normativas, de la asunción responsable y comprometida en la toma de decisiones y sus consecuencias, de la visualización en las actitudes de una perspectiva del derecho basada en el respeto y de una perspectiva del deber basada en la responsabilidad.

Mejía & Londoño (2011). Diseño de juegos para el cambio social. El sostenido crecimiento de la industria de los videojuegos ha generado interés acerca de las posibilidades de educar y generar cambios sociales usando ambientes virtuales de Juego; sin embargo, no es aún claro como diversos aspectos de juego deben ser diseñados para optimizar el aprendizaje y actitudes pro-sociales. Este artículo reporta resultados generales de una investigación sobre el diseño de un videojuego para el aprendizaje de competencias ciudadanas en Colombia. El método usado fue investigación por diseño, donde los investigadores sistematizaron aspectos transferibles a futuros proyectos mientras asumieron la práctica de diseño del videojuego. De la práctica, se describen aspectos del diseño conceptual de juego, diseño de interacción y evaluación de diseño. Finalmente, se debaten las reflexiones del proceso como consideraciones para futuros problemas de diseño Similares, las cuales incluyen aspectos cognitivos de niños y niñas, diseño conceptual y evaluación del aprendizaje

A nivel Internacional se encuentra por ejemplo que existe un documento, que permite una visión general para la investigación, donde presenta las actitudes y conocimientos cívicos para estudiantes de secundaria en seis países de América latina. Este trabajo permite comparar a Colombia con otros países y dar alcances a los propósitos de la investigación. Esta investigación menciona que los estudiantes de los países con índices más elevados de desarrollo humano, presentaron los niveles más altos de conocimiento cívico.

Vidal et al (2010) mencionan la funcionalidad y el objetivo que tienen los softwares educativos, que son definidos como “aplicaciones o programas computacionales que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje”. La riqueza de este documento consiste en la referenciación de diferentes páginas y desarrollo de software con fines educativos.

Cataldi, Lage, Pessacq& García-Martínez. (2003), en su investigación involucran aspectos muy importantes en el desarrollo de Software educativos, centrados en la naturaleza pedagógica y didáctica del aprendizaje que no se consideran en la metodología convencional. Haciendo un trabajo muy interesante interdisciplinario desde la parte informática combinada con las teorías del aprendizaje.

Martínez, Silva, Morandé& Canales. (2010). analizan los resultados de estudios previos sobre las nociones de ciudadanía y aspiraciones de ejercicio ciudadano que tienen jóvenes chilenos, y la manera en que están siendo abordados por los programas existentes en nuestro país. La presentación identifica los desafíos que se plantean para el desarrollo de una política educacional como contexto macrosocial que promueva la formación ciudadana. Se analizan también aspectos más específicos de la formación ciudadana que se plantean en los programas existentes: a) creación de una cultura escolar democrática; b) valoración de la formación ciudadana y el rol de los adultos; c) sintonía entre el programa, proyecto educativo y entorno institucional; d) fortalecimiento de las metodologías y equipos ejecutores; e) problematización de la pobreza; y f) extensión de estas experiencias a los contextos de vida reales de los jóvenes. Se analizan las implicancias para el fortalecimiento del trabajo educativo en el contexto escolar y una política de formación ciudadana juvenil.

Gaborit (1998) presenta algunas reflexiones en torno a la incidencia que ejerce la violencia institucionalizada, desde la experiencia de El Salvador, en la precidudadanía, entendida ésta como las representaciones mentales de los niños, sus actitudes y valoraciones afectivas que tienen relación con el sistema político y su sustentación. Hay que tener presente que todas aquellas condiciones que favorezcan el desarrollo integral de la niñez ayudan a fortalecer las instituciones democráticas, el ejercicio de las libertades ciudadanas y la consolidación del Estado de Derecho.

Calmet. (2011). Parte de considerar que la ciudadanía es un mínimo de humanidad compartida, cuando decimos que alguien es ciudadano, pensamos en aquel que respeta unos mínimos, que genera una confianza básica. Ser ciudadano es respetar los derechos de los demás. El núcleo Central para ser ciudadano es pensar en el otro. Se basa en tener claro que siempre hay otro y tener presente no solo al otro que está cerca y con quien sabemos que vamos a relacionarnos directamente, sino también considerar al otro más remoto, al ser humano aparente más lejano, al desconocido por ejemplo o a quien hará parte de las futuras generaciones.

Gertrudix, Alvarez, Galisteo, Gálvez &Gertrudix, (2007), mencionan las acciones de diseño y desarrollo de objetos educativos digitales, mencionan que las TIC permiten entre otros aportar responsabilidad, portabilidad e interoperabilidad, en el marco de la enseñanza y aprendizaje. Herramientas cuyo desarrollo involucra diferentes aspectos y personas que intervienen de manera directa en su puesta en marcha.

Ferrero & De Napoli. (2007) mencionan los aspectos implicados en una investigación que busca probar que en la práctica escolar existen ventajas de los nuevos ambientes de aprendizaje como la forma de organización del nuevo proceso enseñanza y aprendizaje que permita ampliar el campo de acción educativo para esta generación que ha sido denominada net. Mencionan que se debe evaluar el impacto del ingreso de las TIC dentro del ambiente educativo, con el fin de medir las ventajas y desventajas de su implementación.

Es importante establecer cuáles son realmente las concepciones cognitivas y el conocimiento que se tiene de las competencias ciudadanas, las cuales están implícitas en el Código Nacional de Policía y se pretenden desarrollar en los niños desde tempranas edades, con el fin de cambiar una generación culturalmente determinada hacia el incumplimiento de normas y el bien privado sobre el bien público.

En este contexto se deben determinar no solo los conocimientos que los niños poseen sino aquellas capacidades para la solución de los problemas en la cual también intervienen las habilidades emocionales que permiten ponerse en el lugar del otro, y evitar a otro lo que no se quiere para sí mismo.

Todos estos procesos se encuentran relacionados con los valores éticos y los deberes sociales y ciudadanos, centrándose en un aprendizaje significativo que puede partir desde experiencias propias determinadas por el impacto del mismo o a través de las experiencias compartidas de otros.

Contemplando este aspecto se refiere la teoría de Ausubel, donde se plantea que el estudiante depende de su propia estructura cognitiva, aquella que ha sido previamente “fijada” y cómo se relaciona o se modifica a partir de un nuevo conocimiento. Esta teoría sustenta que el aprendizaje que se da a partir de la motivación y la generación de sensaciones positivas tiende a instalarse y cambiar las viejas estructuras cognitivas.

Hasta hace unos años, en Tulúa no existían investigaciones que indicaran el nivel de violencia escolar en los colegios públicos, ni protocolos para la atención de las víctimas del Bullying. Este tema se revitaliza a través de la normatividad, especialmente la Ley 1620 y el establecimiento de rutas de atención que se deben poner en acción dependiendo de los tipos de faltas que ya se encuentran debidamente tipificadas y operacionalizadas.

Además según otras fuentes un videojuego puede ser considerado como un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre 1 o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dichos programas; este dispositivo puede ser una computadora, tableta, teléfono móvil, los cuales son conocidos como plataformas aunque, usualmente el término “video” en la palabra “videojuego” se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados, los cuales hoy día son utilizados para hacer uso de cualquier visualizador.

Se puede deducir como resultado de los cambios en la educación y en los sistemas de aprendizaje modernos, que una estrategia lúdico-pedagógica permitiría fortalecer las competencias ciudadanas, iniciando a nivel aúlico y escolar y posteriormente permeando las comunidades.

En el marco de esta investigación es importante establecer cuáles son realmente las concepciones cognitivas y el conocimiento que se tiene de las competencias ciudadanas, las cuales están implícitas en el Código Nacional de Policía y se pretenden desarrollar en los niños desde tempranas edades, con el fin de cambiar una generación culturalmente determinada hacia el incumplimiento de normas y el bien privado sobre el bien público.

En este contexto se deben determinar no solo los conocimientos que los niños poseen sino aquellas capacidades para la solución de los problemas en la cual también intervienen las habilidades emocionales que permiten ponerse en el lugar del otro, y evitar a otro lo que no se quiere para sí mismo.

Todos estos procesos se encuentran relacionados con los valores éticos y los deberes sociales y ciudadanos, centrándose en un aprendizaje significativo que puede partir desde experiencias propias determinadas por el impacto de este o a través de las experiencias compartidas de otros.

Contemplando este aspecto se refiere la teoría de Ausubel, donde se plantea que el estudiante depende de su propia estructura cognitiva, aquella que ha sido previamente “fijada” y cómo se relaciona o se modifica a partir de un nuevo conocimiento. Esta teoría sustenta que el aprendizaje que se da a partir de la motivación y la generación de sensaciones positivas tiende a instalarse y cambiar las viejas estructuras cognitivas.

Hasta hace unos años, en Tuluá no existían investigaciones que indicaran el nivel de violencia escolar en los colegios públicos, ni protocolos para la atención de las víctimas del Bullying. Este tema se revitaliza a través de la normatividad, especialmente la Ley 1620 y el establecimiento de rutas de atención que se deben poner en acción dependiendo de los tipos de faltas que ya se encuentran debidamente tipificadas y operacionalizadas.

Desde esta perspectiva, esta investigación pretende realizar un proceso que parte desde la identificación de las miradas y abordajes que realizan los niños frente al desarrollo de las competencias ciudadanas, en un primer momento, partiendo de su conocimiento y postura asumida frente a diferentes eventos cotidianos. Esta medida permite establecer una línea de base, la cual será comparada una vez se desarrolle la estrategia de fortalecimiento acerca de su impacto.

El Ministerio de Educación (2014) define las competencias ciudadanas como: Un conjunto de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, que debemos desarrollar desde pequeños para saber vivir con los otros y sobre todo, para actuar de manera constructiva en la sociedad. Los estudiantes de toda Colombia están en capacidad de pensar más por sí mismos, decidir lo mejor para resolver sus dilemas, encontrar la forma justa de conciliar sus deseos y propósitos al lado de los que tienen los demás. Desarrollan habilidades que les

permiten examinarse a sí mismos; reconocer sus reacciones y sus actos; entender por qué es justo actuar de una manera y no de otra; expresar sus opiniones con firmeza y respeto; construir en el debate; cumplir sus acuerdos, proponer, entender y respetar las normas.

Hablamos de estudiantes que aprenden a ser ciudadanos, a manejar mejor las situaciones que se nos presentan en nuestras relaciones con los demás y, especialmente, a superar sin violencia situaciones de conflicto. Niños, niñas y muchachos que aprenden a construir en el debate y a ganar confianza; que encuentran acuerdos de beneficio mutuo convertidos en oportunidades para el crecimiento, sin vulnerar las necesidades de las otras personas.

Con estas habilidades, los jóvenes estarán más capacitados para transformar la vida de los colegios, de sus padres y familia; para transformar y construir una nueva sociedad pacífica, democrática y respetuosa de las diferencias, tanto en su entorno cercano, como en el entorno internacional. (2004, pp)

Teniendo en cuenta que es claro, que este aprendizaje se inicia en casa y se fortalece y desarrolla en el colegio, se puede determinar que educar a los niños en este tipo de competencias, va mucho más allá de la teoría y se debe evidenciar en la cotidianidad y las prácticas diarias de vida. El contexto escolar, es considerado uno de los espacios en el que convergen procesos de socialización, encuentro entre pares y el lugar donde se apropian y expresan los valores y las creencias de una sociedad y comunidad, así como un escenario para la reproducción de comportamientos.

De otra parte, la conducta prosocial que es la que se desearía desarrollar, se define como una conducta social positiva que se realiza para beneficiar a otros, con o sin altruismo (Garaigordobil, 2014), implica el desarrollo de habilidades importantes en el ser humano, dado que, en el caso de los escolares, reduce los niveles de agresividad y de intimidación, fortalece las relaciones entre ellos y aporta elementos de gran valor para el manejo de la convivencia dentro de la institución educativa. La conducta prosocial implica aspectos como la empatía, la cooperación, la colaboración, la ayuda de un compañero hacia otro posibilitando la disminución de comportamientos de agresividad y de egoísmo.

De acuerdo a lo establecido a través de lo establecido por diferentes investigaciones y teniendo en cuenta que la comunidad educativa de la Ciudad de Tuluá se hace presente de manera participativa y abierta en los proyectos que se implementan, se pretende fortalecer en los niños, las conductas prosociales que se desarrollan dentro de las competencias ciudadanas y que generarían un cambio en el entorno social que permitiría obtener mejores reacciones de la ciudadanía en el futuro, mayor apoyo a la fuerza pública encargada de implementar mecanismos de prevención y corrección frente a las diferentes actuaciones.

Teniendo en cuenta que la educación actual está enmarcada por la era tecnológica, y que los educadores se encuentran en problemas al momento de decidir cuál sería la mejor forma de brindar conocimientos que pudieran tener un impacto tan apropiado en los estudiantes que se generara conocimiento y pudiera convertirse en la adquisición de competencias que se desarrollen y mantengan en el tiempo.

A partir del desarrollo de software interactivos y educativos, se abre una nueva perspectiva de enseñanza-aprendizaje que dadas las evidencias se logra de forma más práctica y efectiva, dadas las condiciones de los estudiantes en su ámbito escolar y de aprendizaje.

Se debe considerar que la creación de un software educativo necesita desarrollarse desde una perspectiva tecnológica e interdisciplinaria, siendo sus pilares la informática e integrando las teorías del aprendizaje, lo cual, sin lugar a dudas dará como fruto una excelente estrategia educativa que permita a los estudiantes vivir a través de sus ambientes interactivos diferentes situaciones cotidianas que los llevarán a asumir posturas propias y compartidas que con el tiempo serán instituidas en sus comportamientos y fomentadas en los que les rodean.

Como lo menciona Cataldi et al (2003) citando a Fainholc: Los softwares educativos permiten la conversación didáctica y la recreación de mensajes a lo largo del tiempo, integrando mensajes de tipos diferentes tales como escritos, verbales, visuales, auditivos. Constituyen un tipo de estructura de la comunicación didáctica, según Piaget dado que "una estructura es un sistema de transformaciones que en tanto sistema se enriquece por el juego de las transformaciones", una noción de totalidad, de transformación y de autorregulación o autoconstrucción constante (1998).

Los videojuegos

En la actualidad el desarrollo de videojuegos es una de las industrias de mayor crecimiento en lo relacionado al software. Es así, su desarrollo que ha superado, en términos de rentabilidad, a la industria del cine y la música. Esto lo podemos observar en cuanto a la innovación de dispositivos los cuales van a la par de la rápida evolución de estos, es notable su influencia en la vida diaria puesto que ya todos los medios de comunicación hablan de ellos. Sin embargo, los juegos de hoy, creaciones de software que demandan múltiples exigencias de algoritmos desarrollos únicos y su realización requiere la interacción de profesionales de diversas áreas. Prácticamente todas las ramas de las ciencias de la computación tienen su aplicación en videojuegos.

Según varias fuentes de información se parte que son los ingenieros de la conquista del espacio los que inventaron los videojuegos para matar el tiempo mientras los astronautas dormían. Quizás sea algo poética la imagen de unos científicos-brujos de la NASA que se hubiesen inventado la posibilidad para sí mismos de viajar en el espacio, con lo que se habían convertido en los émulos de aquellos personajes interestelares que habían contribuido a fabricar. La realidad es más prosaica: se desarrolló el primer juego, denominado SpaceWars, en 1962, en los laboratorios del MIT (Massachusetts Institute of Technology) en Boston.

Cinco años después del lanzamiento del primer Sputnik (1957) y un año después del vuelo espacial de Gagarín (1961), no resulta sorprendente que el imaginario de los videogames (videojuegos) se alimentara de viajes planetarios y de luchas interestelares. Los primeros juegos necesitaban la capacidad de cálculo de los grandes ordenadores y resultaba difícil convertir sus sofisticados algoritmos en imágenes.

De acuerdo a lo anteriormente planteado como el marco lógico, se encuentra el desarrollo de una estrategia pedagógica que pretende reunir todos los estándares requeridos así como ser una mediación entre las conceptualizaciones y la aprehensión de conceptos y normas de convivencia en la vida cotidiana.

Es así como se diseña el videojuego “Citizen C3”, como estrategia que busca familiarizar a los niños con los términos y situaciones que se presentan en la cotidianidad de la ciudad, mientras dedica tiempo a una de las actividades más comunes en estas edades, también estará adquiriendo conocimientos, normas y le permite encontrar respuestas en la toma de decisiones ante diferentes situaciones. El hecho de familiarizarse con los conceptos de las competencias ciudadanas, les permitirá interpretar la norma, cumplirla e interiorizarla, lo cual va a permitir que también la compartan y la exijan en su entorno.

Ayala (2014) menciona que la Real Academia de la Lengua se refiere al Videojuego, como “un dispositivo electrónico que permite mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador” (p. 2). Además según otras fuentes, un videojuego puede ser considerado como un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre 1 o varias personas por medio de un controlador y un aparato electrónico que ejecuta dichos programas; este dispositivo puede ser una computadora, tableta, teléfono móvil, los cuales son conocidos como plataformas aunque, usualmente el término “video” en la palabra “videojuego” se refiere en si a un visualizador de gráficos rasterizados, los cuales hoy día son utilizados para hacer uso de cualquier visualizador. Estas descripciones están sujetas a los avances tecnológicos que actualizan cada día mejores opciones y acceso.

Los cambios tecnológicos han colocado nuevos retos al proceso de enseñanza y uno de los más sobresalientes es la capacidad de la escuela de articular el conocimiento con los diferentes avances tecnológicos que la posmodernidad coloca al alcance. Por ello se hacen necesario no satanizar los medios tecnológicos citándolos como algo nocivo dentro del proceso de aprendizaje, sino que se debe tener la capacidad de innovar dando un uso adecuado dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, lo que puede permitir un aprovechamiento en la adquisición de conocimientos desde la perspectiva del estudiante.

Es así como una de las preguntas que surge comúnmente en la actualidad dentro del contexto educativo es ¿cómo ayudan los videojuegos en el aprendizaje?, la psicología y la pedagogía han realizado durante muchos años investigaciones que nos permiten develar esta pregunta y es así como dentro de las investigaciones realizadas en la Escuela de Policía Simón Bolívar, se ha convertido en uno de los pilares.

En el diseño del videojuego Citizen C3, ha sido diseñado teniendo en cuenta todos los requerimientos y lineamientos de un software con fines educativos, dirigido a niños y niña entre los 8 y los 10 años, residentes en la ciudad de Tuluá. Las situaciones vivenciadas en la interrelación de videojuego guardan concordancia con la realidad cotidiana, en escenarios propios del municipio que pueden ser fácilmente reconocido por los jugadores.

El videojuego se plantea teniendo en cuenta el diseño actual en este campo, por ejemplo, en algunos países europeos se viene trabajando con los videojuegos como una estrategia de aprovechamiento didáctico,

donde son guiados por profesores y donde se han obtenido unos excelentes resultados, alcanzando los siguientes objetivos por parte del estudiante:

- Ser capaz de construir activamente el conocimiento
- Decidir la opción más adecuada en la resolución de una situación problemática.
- Desarrollar la capacidad de síntesis a través de los juegos
- Valorar los diferentes aspectos de la realidad de una forma más interdisciplinar.
- La utilización de distintos canales comunicativos (imagen, texto, sonido)
- Aprendizaje más atractivo para los estudiantes.

Ahora bien, cuando el videojuego se basa en la consecución de unos objetivos claramente definidos (realización de una tarea o misión) permite al orientador programar una serie de actividades que se vinculen al videojuego, introduciendo así su empleo en las aulas; desde donde se podrían establecer varias estrategias de aprendizaje:

- Alcanzar objetivo básico: esto es lo referente a que el jugador después de haber establecido un objetivo básico, se sienta motivado a continuar en otro nivel obteniendo algún tipo de ganancia dentro del juego y adquiriendo conceptos básicos del tema tratado en el videojuego.

- Consecución de objetivos intermedios: generalmente los videojuegos están diseñados de tal forma que permite al usuario alcanzar objetivos intermedios que le permiten progresar en el entorno gráfico, pero además lo contextualiza en situaciones propias del juego, permitiéndole tomar decisiones y asumir sus consecuencias.

- Consecución de objetivos finales: las diferentes representaciones gráficas que le pone de manifiesto el juego al usuario le permite una comprensión que a la vez redundante en la capacidad de ejecutar una cantidad de acciones, lo que le permite entender el funcionamiento del juego y su objetivo.

- Actualmente nuestra vida ha sufrido cambios notables a causa de los avances tecnológicos, lo que ha influido directamente sobre nuestro trabajo, la forma de comunicarnos y la forma de tener información, lo cual cambio desde la aparición del internet, lo que lo ha convertido en un verdadero cambio sociológico, pues su influencia social es determinante; basta con observar el fenómeno creciente de las redes sociales que se han convertido en verdaderas redes de flujo de información en tiempo real lo cual años anteriores se había creído imposible de hacer, esto ha permitido además un ordenamiento de las relaciones sociales en el entendido que hemos virtualizado cada vez el contacto con otras personas, pero no solo en este aspecto también podemos observar que esta influencia está en todas las áreas de la vida social, siendo uno de los aspectos más relevantes la educación, puesto que la tecnología nos ha cambiado algunos paradigmas sobre el modo de aprender dejando un poco a tras los modelos magistrales donde solo el docente tenía el conocimiento y el estudiante solo podía escuchar en una posición pasiva.

El camino aún está por recorrerse, son muchos los factores que inciden en los procesos de aprendizaje y debe accederse a los medios que actualmente se están desarrollando, para facilitar la comprensión por parte de los niños y sobre todo, su participación activa en cuanto a asumir las normas y así mismo compartir experiencias y ser parte activa de la sociedad, enseñando a otros las pautas correctas y nuevas formas de comportamiento dirigidos a una sana convivencia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1]. Acedo, I., Díaz, P., Sicilia, M. A., Vara, A., Colmenar, A., Losada, P., Mur, P., Castro, M. A., & Peire, J. (2009). *Sistemas multimedia: análisis, diseño y evaluación*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- [2]. Acerenza, N., Coppes, A., Mesa, G., Viera, E., Fernández, E., Lorenzo, T. & Vallespir, D. (2009). Una metodología para Desarrollo de Videojuegos. Recuperado de: https://www.fing.edu.uy/sites/default/files/biblio/22811/asse_2009_16.pdf
- [3]. Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(2), p.p.801-811.
- [4]. Ayala, M. (2014). Los videojuegos y su aplicación dentro de la educación como elemento del proceso de enseñanza-aprendizaje. Trabajo fin de Master en Redes sociales y Aprendizaje Digital. Retomado de: <https://www.slideshare.net/elecapo87/los-videojuegos-y-su-aplicacin-dentro-de-la-educacin-como-elemento-del-proceso-de-enseanza-aprendizaje>.
- [5]. Benigni, G. (2004). Una metodología orientada a objetos para la producción de software multimedia. *Saber*, 16(1), 26-32.
- [6]. Blog. Investigación mixta. Recuperado de: <http://investigacionmixta.wixsite.com/invesmix/single-post/2016/04/18/Dise%C3%B1o-Exploratorio-Secucional-DEXPLOS>

- [7]. Braude, E. (2003). Ingeniería de software: una perspectiva orientada a objetos. México: Alfaomega.
- [8]. Buitrago, M. (2016). Desarrollo de las Competencias Ciudadanas a través de la lúdica para mejorar la Convivencia en el Aula: El Caso del Grado 303 de La Jornada Tarde, del Colegio Saludcoop Sur I.E.D. Tesis para opción al título de Magíster en Ciencias de la Educación con énfasis en Psicología Educativa. Recuperado de: <http://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8266/Tesis%20Martha%20marzo%2027%20de%202016%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [9]. Buitrago, M. (2016). Desarrollo de las competencias ciudadanas a través de la lúdica para mejorar la convivencia en el aula: El caso del grado 303 de la jornada tarde, del colegio Saludcoop sur I.E.D. Recuperado de: <https://repository.unilibre.edu.co/.../Tesis%20Martha%20marzo%2027%20de%202016%20>
- [10]. Calmet, L. (2011). El ejercicio ciudadano: una necesidad impostergable para todos los peruanos y peruanas. Tarea Revista de Educación y Cultura, 78, p. 42-46.
- [11]. Calvo, G. (2003). La escuela y la formación de competencias sociales: un camino para la paz. Educación y educadores, (6).
- [12]. Canoles, A., Teherán, Y. & Castro, L. (2015). Fortalecimiento de competencias ciudadanas a través de estrategias lúdico - pedagógicas en los niños y niñas de la Institución Educativa Catalina Herrera – Arjona Bolívar. Tesis de grado del programa Licenciatura en Pedagogía Infantil; Universidad del Tolima. Recuperado de: <http://190.242.62.234:8080/jspui/bitstream/11227/2553/1/TESIS%20COMPETENCIAS%20CIUDADANAS%20I.pdf>
- [13]. Cataldi, Z., Lage, F., Pessacq, R., & García-Martínez, R. (2003). Metodología extendida para la creación de software educativo desde una visión integradora. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa-RELATEC, 2(1), p. 9-40. Recuperado de: <https://relatec.unex.es/article/download/11/8>
- [14]. Chau, E., Bustamante, A., Castellanos, M., Jiménez, M., Nieto, A., Rodríguez, G. & Velásquez, A. (2008). Aulas en paz: 2. Estrategias pedagógicas. Revista Interamericana de Educación para la democracia, 1(2), p.p. 125-145.
- [15]. Del Moral Pérez, M., Villalustre Martínez, L., Yuste Tosina, R., & Esnaola, G. (2012). Evaluación y diseño de videojuegos: generando objetos de aprendizaje en comunidades de práctica. RED. Revista de Educación a Distancia, (33).
- [16]. EL TIEMPO. (16/01/2016). Redacción Política. El Plan de Mockus para que regrese la cultura ciudadana a Bogotá. El exalcalde de Bogotá, quien trabajará con Enrique Peñalosa, contó cómo será su estrategia. Retomado de: <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16483287>
- [17]. Ferreiro, R. F., & De Napoli, A. (2008). Más allá del salón de clases: Los nuevos ambientes de aprendizajes. Revista complutense de educación, 19(2), 333.
- [18]. Ferrero, R., & De Napoli, A. (2007). Más allá del salón de clases: Los nuevos ambientes de aprendizaje. Nova Southeastern University,. Retomado de <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/viewFile/RCED0808220333A/15480>
- [19]. Fundación Bolivariana de Informática y Telemática. (2006). Orientaciones generales para la elaboración de recursos didácticos apoyados en las TIC. Recuperado de <http://cmaspublish3.ihmc.us/rid=1N60C257X-22PR6F7-1777/OrientGradesElabRecDidacTIC.pdf>.
- [20]. Jiménez, M., Nieto, A. M., & Lleras, J. (2010). La paz nace en las aulas: evaluación del programa de reducción de la violencia en Colombia. Educación y educadores, 13(3), p.p. 347. Retomado de: www.google.com/search?q=.+La+paz+nace+en+las+aulas%3A+evaluación+del+programa+de+reducción+de+la+violencia+en+Colombia.+Educación+y+educadores&oq=.+La+paz+nace+en+las+aulas%3A+evaluación+del+programa+de+reducción+de+la+violencia+en+Colombia.+Educación+y+educadores&aqs=chrome..69i57j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8
- [21]. Gaborit, M. (1998). Psicología social de la niñez en El Salvador: condicionantes en la construcción de la precidadanía. Estudios Centroamericanos, 595-596.
- [22]. Garaigordobil, M. (2014). Conducta prosocial: el papel de la cultura, la familia, la escuela y la personalidad. Revista Mexicana de Investigación en Psicología. Vol. 6, número 2. P. 146-157. Recuperado de: http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/2014/C%20Prosocial%20RMIP%202014.pdf
- [23]. Galvis, A. (2000). Ingeniería de software educativo. Colombia: Universidad de los Andes.
- [24]. García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (2007). Herramientas tecnológicas para mejorar la docencia universitaria. Una reflexión desde la experiencia y la investigación. RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia, 10(2).

- [25]. Gértrudix Barrio, M., Álvarez García, S., Galisteo del Valle, A., Gálvez de la Cuesta, M. D. C., & Gértrudix Barrio, F. (2007). Acciones de diseño y desarrollo de objetos educativos digitales: programas institucionales. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal*, 4(1).
- [26]. Gertrudix, M., Alvarez, S., Galisteo, A., Gálvez, M. & Gertrudix, F. (2007). Acciones de diseño y desarrollo de objetos educativos digitales: programas institucionales. *Revista de Universidad y Sociedad del conocimiento*. Recuperado de: <https://www.Dialnet-AccionesDeDiseñoYDesarrolloDeObjetosEducativosDigi-229141>
- [27]. Gros, B. (2000). Del software educativo a educar con software. *Revista Quaderns Digital*, 24, 440-482
- [28]. Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw Hill/Interamericana.
- [29]. Hernández, V. (2015). *Software Multimedia Interactivo referente a "El Funcionamiento del Microscopio Electrónico"* (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Autónoma de Zacatecas, México.
- [30]. ICFES. (2017). Instituto Colombiano para el fomento de la Educación Superior. Recuperado en: <http://www.icfes.gov.co/noticias/videos-institucionales/item/2287-que-evalua-la-prueba-de-competencias-ciudadanas>
- [31]. International Organization for Standardization 9241-11. (1998). Requisitos ergonómicos para trabajos de oficina con pantallas de visualización de datos (PVD). Parte 11: Orientación en la usabilidad. Recuperado de <http://www.userfocus.co.uk/resources/iso9241/part11.html>.
- [32]. International Organization for Standardization/IEC TR 9126-2. (2003). Software engineering — Product quality — Part 2: External metrics. Recuperado de http://www.iso.org/iso/catalogue_detail.htm?csnumber=22750
- [33]. Jelin, E. (1996). *Las mujeres y la cultura ciudadana en América Latina*. Buenos Aires: UBA-CONICET.
- [34]. Jiménez, M., Nieto, A. M., & Lleras, J. (2010). La paz nace en las aulas: evaluación del programa de reducción de la violencia en Colombia. *Educación y educadores*, 13(3), p.p. 347.
- [35]. López Meneses, E., & Ballesteros Regaña, C. (2008). Caminando hacia el software social: una experiencia universitaria con blogs. *Bit* (2008, Vol. 32, Pag. 67-82).
- [36]. Luz, C. G. M. (2014). *Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC*. Editorial UNED.
- [37]. Marcano, I., & Benigni, G. (2014). Análisis de alternativas metodológicas para el desarrollo de software educativo. *Saber*, 26(3), 297-304. Recuperado de <http://www.scielo.org.ve/pdf/saber/v26n3/art09.pdf>
- [38]. Marqués, P. (1995). *Software educativo: Guía de uso y metodología de diseño*. Barcelona: Estel.
- [39]. Marqués, P. (2005). *Modelos de Desarrollo de MDCS. La metodología de Pere Marqués*. Recuperado de <http://www.peremarques.net/disdesa.htm>
- [40]. MARTÍNEZ BENÍTEZ, M. J., & OROZCO POLANCO, C. C. (2014). *El software educativo como estrategia de aprendizaje de los estudiantes del grado 4° en la apropiación de las operaciones básicas* (Doctoral dissertation).
- [41]. Martínez, M. L., Silva, C., Morandé, M., & Canales, L. (2010). Los jóvenes ciudadanos: reflexiones para una política de formación ciudadana juvenil. *Última década*, 18(32), 105-118.
- [42]. Mazo, D., & otros. (s.a.). "Proyecto de Competencia Ciudadana y Convivencia Escolar. Institución Educativa La Esperanza.
- [43]. Mazo, D., & Otros. (s.a.). Proyecto de Competencia Ciudadana y Convivencia Escolar. Institución Educativa La Esperanza.
- [44]. Mejía, R., Mauricio, G., Londoño, L., & Felipe, C. (2011). Diseño de juegos para el cambio social. *Kepes*, 8(7).
- [45]. Ministerio de Educación. (2004). *Competencias ciudadanas Habilidades para Saber Vivir en Paz*. Periódico Al tablero No. 27. Recuperado de: <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87283.html>.
- [46]. Mockus, A. (2002). *La Educación para Aprender a Vivir Juntos. Convivencia como armonización de ley, moral y cultura*. *Rev. Perspectivas*, n° 1. Recuperado de: http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/archive/Publications/Prospects/ProspectsPdf/121s/121smock.pdf
- [47]. Muñoz, J., Sanchez, .& Torres, W. (2017). Diseño e implementación de un videojuego para propiciar el aprendizaje de algunos artículos del Código Nacional de Policía.
- [48]. Ojeda, E. L. Z., Candama, F. F., Cisnero, A. R., & Zapata, E. Z. (2014). Construcción y validación de un instrumento para medir las competencias ciudadanas en estudiantes universitarios. *Zona próxima: revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación*, (21), 77-96.
- [49]. Pagès, J. (2009). Competencia social y ciudadana. *Aula de innovación educativa*, 187, 7-11.
- [50]. Piattini, M. (1996). *Análisis y Diseño Detallado de Aplicaciones Informáticas de Gestión*. Rama. Madrid.

- [51]. Polo, M. (2003). Aproximación a un modelo de Diseño: ADITE. *Docencia Universitaria*, 1(4), 67–83. Recuperado de http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/sadpro/Documentos/docencia_vol4_n1_2003/7_art_4Marina_Polo.pdf
- [52]. Presmman, R. S. (2010). *Ingeniería del software. Un enfoque práctico*. Estados Unidos de América: Mc–GrawHill.
- [53]. Pressman, R. (1993). *Ingeniería de Software. Un enfoque práctico*. sd: Editorial Mc Graw Hill.
- [54]. Razquin, P. (1998). Los sistemas de autor multimedia. *Revista General de Información y Documentación*, 8(2), 127–139.
- [55]. Sommerville, I. (2007). *Ingeniería de software*. España: Pearson/Addison Wesley.
- [56]. Soriano, E. (2006). Competencias ciudadanas en el alumnado de segundo ciclo de educación secundaria obligatoria de Almería. *Revista de Investigación Educativa*, Vol 24, No 1. Pp 119-146. Retomado de: <http://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886007.pdf>
- [57]. Suárez, M. A. (2009). *Aplicación educativa multimedia para la enseñanza de la distribución Ubuntu de Linux a usuarios de Windows*. (Tesis de licenciatura). Recuperada de http://ri.bib.udo.edu.ve/bitstream/123456789/367/1/TESIS_MS.pdf.
- [58]. Tunjano, Y. (2014). *La cultura ciudadana como eje transversal de la convivencia y la seguridad ciudadana*.
- [59]. Vega Casanova, M. J., & Castro Morales, V. (2006). Cuentos ciudadanos desarrollo de competencias ciudadanas y reconstrucción de imaginarios de ciudad y ciudadanía, a través del periodismo escolar. *Investigación & Desarrollo*, 14(2).
- [60]. Velásquez, F., & González, E. (2003). *¿Qué ha pasado con la Participación Ciudadana en Colombia?* (pp. 10-11). Bogotá: Fundación Corona.
- [61]. Vidal Ledo, María, Gómez Martínez, Freddy, & Ruiz Piedra, Alina M.. (2010). Software educativos. *Educación Médica Superior*, 24(1), 97-110. Recuperado en 20 de febrero de 2018, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000100012&lng=es&tlng=es
- [62]. Vidal Ledo, María, Gómez Martínez, Freddy, & Ruiz Piedra, Alina M. (2010). Software educativos. *Educación Médica Superior*, 24(1), 97-110. Recuperado de: https://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412010000100012&lng=es&tlng=es
- [63]. Wolfram, S. & otros.(2009). Actitudes y conocimientos cívicos de estudiantes de secundaria en seis países de América Latina. Recuperado de: <https://www.ses.unam.mx/curso2015/pdf/16oct-Schulz.pdf>

Flórez Rincón Oleskyenio. “Videojuego Citizen C3, herramienta pedagógica dinamizadora del Código Nacional de Policía y Convivencia para los niños de Tuluá, a partir de las Competencias Ciudadanas.”. *IOSR Journal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS)*. vol. 24 no. 02, 2019, pp. 78-87.