



“¿Y TÚ QUÉ HARÍAS?”: UN JUEGO PARA LA PEDAGOGÍA DE LA SEGURIDAD VIAL*

And You, What Would You Do? A Game For The Pedagogy Of The Road Safety

*Ányela Patricia Arboleda Mancilla***, *Carolina Maturana Mosquera ***

* Producto generado desde el ejercicio de investigación formativa en la Especialización en Edumática de la Universidad Católica de Pereira, cohorte IX. Trabajo asesorado por el Magister Heiller Abadía Sánchez.

** Estudiantes de la Especialización en Edumática 2017-2. Contactos: angela-mancilla@hotmail.com; carolina.maturana@ucp.edu.co

RESUMEN:

El artículo describe una alternativa de educación en seguridad vial para Pereira (Colombia). Se desarrolló un videojuego a partir de una infografía, incluyendo contenidos que optimizan el cumplimiento de sus propósitos. Los resultados analizados, obtenidos a partir de un grupo focal de quince ciudadanos en diferentes condiciones, evidencian la urgente necesidad de fomentar una cultura de cambio para el bienestar social.

PALABRAS CLAVES:

Tránsito, movilidad, educación vial, cultura ciudadana, TIC.

ABSTRACT:

This article describes an alternative strategy that seeks to positively transform the citizen performance of pereirans, through education in road safety. It should be noted that in the city of Pereira the problems of traffic, mobility and civic coexistence need to be addressed from a pedagogical methodology that facilitates learning. Therefore, inspired by the board game “So, what would you do?” this project seeks to develop a video game from a computer graphics including contents that optimize an objective fulfillment of its purposes. The analyzed results, obtained from an interview realized to a focus group of fifteen citizens in different conditions, demonstrates the urgent need to promote a culture of change for social welfare.

KEYWORDS:

Traffic, mobility, road safety, civic culture, ICT, civic coexistence.

Para citar este artículo: Arboleda Mancilla, Ányela Patricia, Maturana Mosquera, Carolina (2017). “¿Y Tú Qué Harías?”: un juego para la pedagogía de la seguridad vial. En: *Grafías Disciplinarias de la UCP No.38-39 (Octubre-Diciembre de 2017)*; pp. 46- 57.

Pereira se encuentra ubicada en la Zona Cafetera y es el corazón del Área Metropolitana Centro Occidente. Con aproximadamente 472 000 habitantes, es reconocida a nivel nacional como la decimosegunda ciudad en términos de población, según censo general (DANE, 2005). Así mismo, la Perla del Otún, por ser un punto de afluencia, es una de las ciudades colombianas que asumen el desafío de estar en el proyecto denominado Ciudades Sostenibles y Competitivas (CSC), el cual “promueve una metodología que permite el diagnóstico rápido y el análisis de las principales problemáticas de las ciudades” (Plan de Acción Pereira, 2012, p.2). La ciudad debe atender prioritariamente seis áreas específicas, y ahí se encuentran las problemáticas de movilidad y transporte.

Según el Instituto Municipal de Tránsito (2014), en la capital risaraldense existen 123 512 vehículos matriculados; sin embargo, se estima que alrededor de 160 566 circulan por la ciudad. El mayor crecimiento se presenta en la matrícula de motocicletas que, en 2014, registró un aumento de matrícula del 48,3%. No obstante, la ciudad se está viendo afectada por el crecimiento rápido y la expansión; por ello se requiere urgentemente desarrollar acciones estratégicas que permitan el mejoramiento de la movilidad, seguridad y educación vial, fomentando la cultura ciudadana a través de videojuegos, mediante TIC. Por tal motivo, la realización

del proyecto *¿Y tú qué harías?* permitió generar la toma de conciencia frente a las decisiones de una manera adecuada a través de un juego físico, con una metodología que diera unos insumos para generar un video juego futuro, ya que por el mismo hecho de costos y tiempo se hizo difícil terminarlo en la especialización. Sin embargo, fue posible obtener un diseño físico de su funcionamiento y uso para la validación futura del video juego interactivo. En el mismo presimposio se estableció el planteamiento para tener los insumos para el video juego, y se buscó la financiación de este con la empresa Megabús, la cual se mostró interesada en participar en su construcción.

¿Y tú qué harías? es un proyecto que parte de dos momentos: el primero tuvo lugar en el año 2014, a través de una convocatoria abierta para estudiantes y docentes de la ciudad de Pereira. Esta iniciativa fue patrocinada por la Universidad Tecnológica de Pereira, Comfamiliar y Círculo Virtuoso. Consistía en generar una idea o proyecto de aula que ayudase a una mejor movilidad en la ciudad. *¿Y tú qué harías?* fue elegido como uno de los proyectos ganadores.

El segundo momento buscó consolidar y ampliar este proceso, como parte del trabajo pos gradual de la Especialización en Edumática de la Universidad Católica de Pereira, en el año 2016. Se buscaron posibles alianzas para la realización e implementación

del videojuego. En agosto del presente año se estableció un primer acercamiento con los dirigentes de la empresa Megabús S.A., interesados en conocer acerca del proyecto para implementarlo como elemento formador en seguridad vial; pues ellos como empresa deben generar pedagogía en temas de movilidad. Se está a la espera de un segundo encuentro.

El proyecto propone determinar el nivel de educación vial, el cual permite fortalecer procesos de cultura ciudadana y bienestar social para la movilidad de los usuarios de Megabús S.A. Objetivamente, se pretende que los usuarios se apropien del conocimiento y cuidado de este medio de transporte, identificando las normas y valores comunitarios compartidos para una convivencia pacífica; también fortalecerán habilidades para la toma de decisiones de forma rápida y adecuada desde el rol ciudadano.

Todo lo anterior hace que este proyecto sea importante para la sociedad, puesto que la seguridad vial no se debe limitar al conocimiento de las normas de tránsito, sino también a que es necesaria una educación para un comportamiento vial seguro; por esto, se propone la realización e implementación del juego de mesa en forma física *¿Y tú qué harías?*, base para la futura realización del videojuego.

Perspectiva teórica

Desde la realidad local, nacional e internacional, se priorizaron aspectos indispensables para la articulación, comprensión y argumentación de la estructura conceptual, metodológica e

interna de este trabajo. En la investigación será posible avanzar aclarando las temáticas globales, principalmente teniendo en cuenta las siguientes categorías: seguridad y educación vial, civismo y TIC, las cuáles describiremos a continuación.

Seguridad y educación vial

Para fortalecer estas categorías es indispensable una educación pertinente, que ayude a comprender y asumir la responsabilidad de los ciudadanos como agentes de cambio. La seguridad vial “demanda la toma de conciencia de los riesgos o problemas que ocasionan para que, desde la prevención, se encuentren soluciones” (Jiménez, 2010, p. 182). Por lo anterior, se entiende que existe una estricta y objetiva relación entre seguridad y educación vial, la cual se puede definir como el aprendizaje de conocimientos, formación de hábitos y actitudes en relación con las reglas, normas y señales que regulan la circulación de vehículos y personas para dar respuestas adecuadas (seguridad y fluida) en las distintas situaciones de tránsito (Peña, 2008, p. 8).

Civismo

Es comprendido como “la cultura de la convivencia pacífica y solidaria, del compromiso con la ciudad y con sus habitantes” (Camps, 2014, p. 21). Es por ello que es fundamental que las personas exijan y cumplan con los deberes como ciudadanos respetando normas y leyes; así mismo, con el papel de multiplicadores, líderes pioneros y ejemplo activo de bienestar social para que en las futuras generaciones se vea reflejado, se respeten y se apoyen de acuerdo con

los valores. Para todo ello se requieren estrategias abordadas desde todos los campos; de este modo, es posible disfrutar de la ciudad que todos queremos.

Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Se conocen como el conjunto de sistemas y recursos para la elaboración, almacenamiento y difusión digitalizada de información; son medios que están provocando profundos cambios y transformaciones de naturaleza social, cultural y económica. Otros autores coinciden en que las nuevas tecnologías:

afectan no solo la transformación de las tareas que se realizan con ellas, sino que también consecuencias sobre la forma de percibir el mundo, sobre las creencias y las maneras de relacionarse de los individuos, transformado la vida social y cotidiana de la misma no queda ajeno la educación también siendo altamente motivantes y eficiente para los alumnos en su aprendizaje (Postman; Echeverry, 1995, p.1).

Metodología

El presente estudio se enmarcó en una tipología mixta, que permitió obtener datos cualitativos y cuantitativos que dieron un análisis más amplio del problema abordado. La unidad de trabajo estuvo representada en 15 personas de diferentes edades. De igual forma, se realizó una encuesta y una entrevista al mismo número de personas, para confrontar con la información cualitativa recopilada en el grupo focal. Se realizó una encuesta grupal que evaluó categorías como el civismo, TIC, videojuegos y educación vial. Lo anterior se hizo con el fin de obtener amplios datos cualitativos con la información suministrada, para identificar qué conocimientos de seguridad vial manejaba el grupo focal. Seguido a esto, se aplicó la entrevista como instrumento investigativo y se realizó un diagnóstico a un grupo focal de 15 personas, segmentado por edades, género, escolaridad y nivel socioeconómico de distintos sectores de Pereira.

Tabla 1. Ficha técnica del grupo focal

Participantes	15 Personas			
Sexo	Hombres 9		Mujeres 6	
Edad	10 a 20 años, 20 a 30 años y de 33 a 60 años			
Nivel socioeconómico	Estrato 1, 2, 3 y 4			
Nivel de escolaridad*	Pri 3	Sec 6	Unv 5	Pos 1

* Pri: primaria, Sec: secundaria, Unv: Universidad, Pos: Postgrado
Fuente: elaboración propia

Para la entrevista se tuvieron en cuenta dos categorías: convivencia ciudadana y seguridad vial. En la primera categoría se realizaron cinco preguntas, cuyo objetivo era conocer los distintos comportamientos que se pueden asumir en una situación recreada en un juego de mesa, basada en problemáticas cotidianas entre peatones o conductores. Una de las problemáticas de esta categoría fue: *conduces tranquilo por tu vía y de repente ves varias personas paradas al pie de una cebra, ¿y tú qué harías?* Esta pregunta llevó a todos los entrevistados a reflexionar sobre lo que sabían y debían hacer por actuar bien en esa situación; sin embargo, por su cotidianidad o solo por no existir una norma o señal de tránsito como el semáforo, respondieron que no lo harían; se puede decir que aún falta culturizar a las personas frente a estos temas de movilidad y, por lo tanto, es importante trabajar proyectos como este.

En la segunda categoría trabajada en la entrevista, se llevó a las personas a la siguiente problemática: *¿Qué hacer si me suena el celular y voy conduciendo un auto o una motocicleta?* Esta problemática hizo que las personas se indagaran frente a lo que ellos hacen normalmente. Todos tenían claro lo que deben hacer para no causar un posible accidente, pero se encontró que la mayoría de los entrevistados contestaron su teléfono celular sin que les importara las consecuencias, pensando más en lo individual que en lo grupal. Se sigue insistiendo en brindar educación vial a las personas para, a futuro, conseguir una ciudad y un mejor país. A continuación se describirá el juego propuesto para aprender sobre este tema; se aclara que no solucionaría la problemática actual que tenemos de movilidad, pero sí sería un inicio para educar vialmente.

Diseño y descripción del juego ¿Y tú qué harías?

Para el diseño del juego interactivo definiremos la infografía como “una interfaz informativa, que articula mapas, esquemas, datos y procesos, para llevar temas complejos a términos comprensibles, que revelen aquello que no se puede ver a simple vista” (Greiff Tovar, 2008, párr. 9). Para tener una base visual, la infografía se presentará en tres fases distintas, categorizando así los niveles del juego. Adoptaremos la definición de juego interactivo como:

aqueellos que puedes jugar online, es decir, en internet, y en red con otros usuarios. Los mismos tienen como única finalidad lograr que los usuarios se entretengan, pero lo cierto es que la ventaja que tiene el avance acelerado de la tecnología nos abre las puertas para que podamos combinar los juegos interactivos con todo tipo de contenidos y así utilizarlos con otros fines que no solo sean el de entretener a la gente (Rivero, 2012, párr. 1).

Disponer de este juego dentro de un medio de transporte, como Megabús S.A., tuvo como finalidad generar una pedagogía hacia la educación vial, donde el usuario se divierte y aprende sobre cultura y movilidad, además de un uso adecuado del transporte público.

Durante el recorrido del juego, los usuarios comprenderán que como sociedad tenemos problemas de movilidad, los cuales debemos enfrentar aportando acciones para el cambio. Se creará un avatar animado en forma humana que cada jugador podrá personalizar. Se le asignará un nombre y una clave, que estará ubicada en alguna de las publicidades de la

estación. Cada participante deberá buscarla y ponerla en la pantalla para dar inicio al juego. Una vez se ingrese al sistema y se tenga el avatar listo, el usuario se subirá al Megabús y empezará el recorrido hacia su destino, el cual para llegar, deberá pasar por tres niveles que se describirán a continuación:

Primer nivel: se denomina MEGARULETA. Allí los participantes encontrarán una ruleta que mostrará situaciones problema de categorías como educación vial, civismo y cultura ciudadana. Cada vez que el jugador gire la ruleta podrá participar aleatoriamente en cualquiera de las categorías mencionadas. Cada situación problema será recreada y al momento de decidir qué se debe hacer en dicha situación, la pantalla se apagará y saldrá el nombre del juego *¿Y tú qué harías?*, donde aparecerán las opciones para solucionar el problema de forma cronometrada. Una vez se haya logrado pasar este nivel, se otorgará al jugador una mención de honor que lo acredite como ganador o ganadora del nivel, accediendo al privilegio de realizar varios cambios, como rediseñar su avatar o cambiar el nombre de usuario.

Segundo nivel: llamado MEGARETOS, consiste en resolver preguntas exclusivas del Megabús S.A., en cuanto a su estructura, ubicaciones, programación, entre otras; esto motivará a que los usuarios de este juego y medio de transporte investiguen más sobre el servicio. Nuevamente, quien haya pasado este nivel se premiará con una medalla que lo acredita como vencedor y podrá continuar con el último nivel.

Tercer nivel: el MEGALABERINTO iniciará en la estación de Cuba y tendrá salida en la estación de Dosquebradas. El jugador deberá

fijar el cursor de la pantalla o utilizar un lápiz de *tablet* para ir dibujando el camino hacia la salida; la complejidad de este laberinto está en que se deberá tener mucho cuidado y precisión para no pisar las líneas del camino, ya que su tránsito será muy estrecho. Si un participante llegara a tocar una de las líneas, inmediatamente saldrá un letrero en rojo con el siguiente anuncio: si deseas continuar tu trayecto responde correctamente la siguiente pregunta. Las preguntas formuladas serán de cultura general y seguridad vial. Si el participante la responde correctamente podrá continuar trazando el camino en el lugar donde se quedó; si vuelve a tocar las líneas del camino, tendrá que repetir el procedimiento ya descrito. Si la pregunta no se responde correctamente, se tendrá que iniciar de nuevo en el laberinto. Una vez el participante pueda realizar la trayectoria hasta la estación final, se proclamará el gran ganador del juego *¿Y tú qué harías?* obteniendo el **Megatrofeo**.

Antecedentes

La problemática de movilidad se ha conseguido mejorar con trabajos como el “Proyecto educativo institucional y la seguridad vial”, investigación realizada por la Alcaldía Mayor de Bogotá. Este trabajo desarrolló la organización de un currículo que articula contenidos en diferentes áreas del conocimiento, haciendo objetivamente énfasis en educación para la seguridad vial (Álvarez, 2000, p.6).

Otro estudio, realizado en Brasil, implementó un juego para la seguridad vial llamado “Uso de recursos de visualización 3D y simulador de manejo virtual para apoyo a los estudios sobre seguridad en rutas de la seguridad vial”.

Tomando como experiencia el trabajo de los pilotos de aviones, se muestra un posible avance para introducir simuladores en la conducción de vehículos, para contribuir en las mejoras de seguridad.

Este último antecedente se asemeja a nuestro juego interactivo *¿Y tú qué harías?*, el cual busca mejorar la seguridad vial al igual que lo propone el simulador virtual de Brasil. Se pretenderá conocer el nivel en educación vial que tienen los usuarios de Megabús S.A., como población base de la ciudad de Pereira.

Resultados

Se encuestó a 15 personas de distintas edades y estratos 1 a 4, que se movilizan en medios de transporte, como taxi, motocicleta, vehículos particulares y Megabús. Para la encuesta, se disponía de un juego de mesa que planteaba problemáticas cotidianas a contestar en dos categorías: convivencia ciudadana y seguridad vial. Cada categoría tenía cinco preguntas con una tipología (selección múltiple). Las preguntas que planteaban problemas tenían como objetivo explorar las categorías mencionadas, observando cómo se comunicaban, relacionaban y actuaban los encuestados frente a situaciones reales de movilidad.

Encuesta individual de convivencia ciudadana

La primera pregunta de la encuesta expresaba la situación hipotética de un transeúnte que va caminando por la calle y se encuentra un señor en edad avanzada que tiene dificultad para cruzar una calle; se le plantea: *¿y tú qué harías?* Ante las opciones de respuesta,

cinco personas se mostraron indiferentes, dos tratarían de ayudar buscando el apoyo en un tercero; cuatro personas dan opciones para que el adulto de la situación presentada resuelva su problema individualmente; y cuatro brindarían su ayuda. Se puede inferir que aún falta mucho civismo y conciencia ciudadana, pues la mayoría de personas encuestadas (once) se mostraron indiferentes, dejarían que el adulto resolviera su problema por sí mismo o delegaron sus funciones a otras personas.

La siguiente pregunta planteaba: *si conduces tranquilo por tu vía y de repente ves varias personas paradas al pie de la cebra: ¿y tú qué harías?*, catorce personas se detendrían ante una cebra para dar paso y solo una persona seguiría su rumbo sin detenerse.

En esta pregunta se puede notar un cambio notable frente a la anterior, pues aquí las personas encuestadas actuarían bien según la norma de tránsito (parar frente a una cebra cuando hay personas paradas en ella). Los encuestados tomaron más conciencia respecto a lo que se debe hacer como buenos ciudadanos.

Continuando con la encuesta, se presenta la siguiente acción: *conduces tu motocicleta por una avenida y de repente el automóvil que se encuentra al frente debe frenar de manera inesperada: ¿y tú qué harías?* Doce personas tratarían de esquivar el carro y no buscar conflicto; las otras tres personas cerrarían los ojos.

Una vez analizada la pregunta, se encontró que las 3 personas encuestadas que cerrarían los ojos eran niños y niñas en edades de once, doce y trece años; al ser niños, evidentemente

no tienen una madurez suficiente para tomar decisiones tan importantes y asumir responsabilidades como conducir. Frente a las respuestas de los adultos, también podría interpretarse como inadecuada, pues la maniobra de esquivar puede traer también consecuencias graves, como un accidente. Basados en la norma, se debería llevar la suficiente distancia entre la motocicleta y el automóvil que permita frenar sin ocasionar ningún inconveniente; sumado a ello, si se respetan los límites de velocidad también permitiría frenar de manera adecuada en la situación planteada.

La encuesta continúa con la pregunta: *debes tomar el bus urgente para ir a tu casa: ¿y tú qué harías?* Aquí se dividieron las opiniones; siete personas respondieron que harían lo correcto según el código de tránsito, lo cual es llegar hasta el paradero y tomar el bus. Las otras ocho personas tomarían el bus donde estén, sin importar si es un paradero legal del bus. En esta pregunta se dividen las acciones a seguir; para muchos, desplazarse a un paradero de bus implica tiempo y esto podría traer consecuencias respecto a horarios. Las personas que fueron encuestadas son conscientes de que aunque se demande un desplazamiento o tiempo se debe hacer lo correcto, no solo por respetar el código de tránsito sino para actuar bien como ciudadanos. En relación con la educación vial, se puede notar que a pesar de que las personas reconozcan la norma, ponen por encima de ella sus intereses personales.

La encuesta plantea: *si una señora embarazada sube al bus de servicio público: ¿y tú qué harías?* Trece personas respondieron que ayudarían a la señora embarazada a tomar su silla preferencial dentro

del transporte y dos personas ignorarían la situación. Estos últimos informantes fueron hombres. Ante esto, las mujeres encuestadas en el grupo percibieron cierto irrespeto por su género, ya que, según sus opiniones, los puestos en el transporte público son cedidos mayoritariamente por las mismas mujeres y en menor cantidad por los hombres. Esto muestra que se debe generar conciencia para que exista equidad entre ambos géneros. En esta categoría, las personas que fueron encuestadas tienden más a actuar bien según el Código de tránsito, pero se debe apuntar a que la totalidad de las personas actúen mejor frente a estas situaciones y otras en temas de movilidad.

Encuesta individual sobre seguridad vial

Para abordar la categoría de seguridad vial se realizaron las siguientes preguntas en la encuesta que se viene analizando:

A la pregunta *¿Cuál es la mejor opción para cruzar una avenida muy traspasada?*, dos personas pasarían corriendo para cruzar la avenida; cuatro esperarían a que no haya tráfico para cruzar; y nueve usarían el puente peatonal. Algunos señalan que muchos puentes son inseguros y que demanda más tiempo el uso de este medio; sin embargo, se hace énfasis que por el propio bienestar se debe utilizar este recurso y dar ejemplo a quienes no lo hacen. Se repite la conducta de conocer la norma, pero no aplicarla por conveniencia propia.

A la pregunta *¿Qué debo hacer si al conducir en mi carro veo una señal que me indica que hay una escuela o un colegio cerca?*, las quince personas encuestadas coincidieron

en que deberían pasar con cuidado y bajar la velocidad.

¿Qué hacer cuando se está conduciendo un carro o una motocicleta y me timbra el celular? Ocho personas no contestarían su celular si van conduciendo, cuatro personas se detendrían a contestar, y tres contestarían sin dejar de conducir. Frente a estas respuestas hay varias opiniones encontradas, ya que el celular se ha vuelto un dispositivo indispensable, cuyo uso es casi obligatorio o muy prioritario. Se debe tener en cuenta que, a pesar del uso continuo del celular, siempre debe prevalecer la seguridad para conservar la vida y evitar ocasionar algún accidente. En este sentido, doce personas actuarían al tenor de la norma, lo que indica que hay conciencia frente a este tipo de sucesos.

¿Qué puedo hacer si me encuentro en un trancón y el carril del Megabús está libre? Catorce personas actuarían sin infringir la norma de tránsito de invasión del carril de Megabús, pero una persona violaría esta norma. Aunque el dato suministrado es positivo (ya que si se infringe esta norma se ocasionaría quizás un accidente fatal) se debe llegar a la meta de que ninguna persona pase por este carril exclusivo del servicio público, no solo por el código de tránsito sino también por respetar a las demás personas que hacen uso de este medio para movilizarse.

Frente a la pregunta *¿Qué sucede cuando un carro no respeta la luz del semáforo y cruza en rojo?*, se encontró que las quince personas encuestadas afirmaron que si no respetan el semáforo ocasionarían un accidente. Las mujeres que fueron encuestadas argumentaban diciendo que los hombres son los que siempre pasaban el semáforo en

rojo ocasionando accidentes y los hombres encuestados decían que las mujeres no eran buenas conductoras. Las opiniones le otorgan a la respuesta de la encuesta una información adicional que es importante a la hora de hacer el análisis; en este caso, se puede evidenciar la constante lucha de géneros para justificar el incumplimiento a las normas de tránsito, pues se enfatizó más en determinar qué género lo hace, para justificar la ocurrencia de accidente.

Existe también un mito entre la comunidad masculina, el cual califica a los hombres como mejores conductores. A través de los años, este mito ha tomado mayor auge y creencia. En este grupo focal, las mujeres señalaron a los hombres como mejores conductores que ellas; sin embargo, un estudio indica lo contrario. La organización de seguridad vial *The Guild of Experienced Motorists* (GEM, 2010) resalta que las mujeres conducen mejor que los hombres, de acuerdo con parámetros objetivos basados en su experiencia. Cuando un accidente es producido por una mujer, generalmente es de baja velocidad; los accidentes ocasionados por hombres suelen estar ligados a infracciones de normas de circulación y altas velocidades. Podemos determinar entonces que el género masculino tiene cierta tendencia a implicar la fuerza, agresividad y riesgos al conducir, mientras que las mujeres son más prudentes y tienden a preservar la vida. Según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2013), por cada mujer que muere en un accidente de tráfico, fallecen tres hombres. Los hombres tienen más habilidades de control vehicular, mientras que las mujeres tienen un mejor control personal y sensatez al conducir.

De igual manera, se quiso conocer la opinión y argumentos de forma cualitativa a través

de un grupo focal, en donde se abordaron las categorías de videojuegos, civismo, educación vial y TIC. Estas opiniones fueron expresadas de manera dialógica; como conclusión de este ejercicio grupal, los participantes consideraron que la enseñanza que contienen los videojuegos a través del uso de TIC facilita el aprendizaje, por tres motivos: resulta una enseñanza más amena, agiliza la mente y amplía la visión para un aprendizaje transversal de las capacidades de las personas.

El aprendizaje mediante juegos y TIC permite ver la realidad desde una perspectiva más analítica y comprensiva. Asimismo, se hace énfasis en que aprender con herramientas tecnológicas resulta más divertido para el usuario. En esta misma categoría, se hace importante conocer las habilidades en el manejo de dispositivos electrónicos, pues de esta forma se pretenderá culturizar a las personas en educación vial.

En las opiniones dadas por el grupo focal respecto a la categoría de civismo y educación vial, se argumenta que la educación vial es el aprender de las normas de tránsito, las cuales se deben respetar como lo señala la ley, y se entiende el civismo como el comportamiento de las personas, al deber ser responsables, cuidadosas y respetuosas. Se evidencian unos conceptos claros y concisos frente a estas categorías por parte del grupo focal, el cual ha valorado positivamente un adecuado modo de actuar. Resulta interesante comprobar a través de las encuestas individuales, que aún falta seguir enseñando sobre temas de movilidad.

Conclusiones

La educación vial, como elemento formador, busca integrar a todos aquellos que intervienen en la movilidad: peatones, conductores, usuarios de transporte público u otros. Es importante resaltar que la información que suministró el juego de mesa *¿Y tú qué harías?* facilitó un significativo aprendizaje, al afianzar una cultura de seguridad vial. Entre los objetivos considerados en el presente proyecto se planteó concienciar en educación vial, con el fin de solucionar problemas viales de forma oportuna. Apreciamos que a través de la implementación del juego de mesa se cumplió tal objetivo, con un cambio positivo en las situaciones viales cotidianas. El grupo focal manifestó una actitud abierta al aprendizaje en las categorías propuestas, enfocadas en fomentar una mejor movilidad en Pereira.

A través de las TIC se incorporó el esquema del juego *¿Y tú qué harías?*, llevado a un término pedagógico más comprensible. También fue importante reconocer el funcionamiento y la dinámica del videojuego que se proyecta realizar a largo plazo. Se creó una infografía que permitió tener una primera apreciación visual. Con la empresa Integra Megabús S.A. se estableció un importante acercamiento, hacia un posible convenio para desarrollar e implementar el juego.

Referencias

Arboleda, A. (2014). *Apropiación. Estrategias didácticas para la apropiación social de la investigación en procesos de la tercerización del conocimiento*. Pereira: xxx.

Camps, V. (2014). *El Sentido del Civismo*. Recuperado de <http://blogs.acatlan.unam.mx/calidad/files/2014/08/1.-El-Sentido-del-Civismo1.pdf>

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE, 2005). Recuperado de: <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Inversiones%20y%20finanzas%20pblicas/Risaralda%2015.pdf>

Greiff Tovar, B, (2008). *Hacia una definición de infografía*. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/hacia-unadefinicion-de-infografia>

Instituto Municipal de Tránsito (2014). Recuperado de: <http://www.eldiario.com.co/>

<seccion/LOCAL/aumentan-los-veh-culos-enpereira1401.html?score=1&id=109493>

Jiménez, J (2010). *Seguridad vial, Educación vial*. Barcelona: Davincci continental.

Organización Mundial de la Salud (2016). Recuperado de: <http://www.motorpasion.com/otros/quien-conduce-mejor-ellos-o-ellas>

Peña, O (2008). *Seguridad vial, Educación vial*. Barcelona: Davincci Continental.

Postman, A. & Echeverry, C, (1994) Plan de Acción Pereira. *usos formales y no formales de las TIC*. Barcelona.

Rivero, Y. (2012). *La Educación y la Tecnología. Juegos Interactivos*. Entrada de blog] Recuperado de <http://yarlyntecnologiaaplicadas.blogspot.com.co/2012/12/juegos-interactivos.html>