

**“Convivir: Estrategia para la promoción de la convivencia escolar y prevención de
violencias”**

Laury Marcela Meza Gutiérrez

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Brigitte Paola Camargo Portela

Magíster en Psicología Clínica

Fundación Universitaria los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Cartagena de Indias, septiembre de 2021

Resumen

La presente propuesta de intervención disciplinar tiene como objetivo desarrollar un proceso lúdico pedagógico de construcción colectiva para la promoción de la convivencia escolar y la prevención de la violencia en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa de Bayunca del Distrito de Cartagena. Para ello se desarrolla una investigación cualitativa y se desarrolla mediante el método de aprendizaje basado en proyectos mediante el cual los estudiantes deben realizar un proceso de investigación mediante el uso de las TIC sobre la promoción de convivencia y la prevención de violencias y posteriormente el desarrollo y difusión de historietas para la formación de la comunidad educativa en general. La metodología utilizada en la presente propuesta de intervención disciplinar permea el objetivo de la misma, no solo en el producto final derivado de la misma, sino en el proceso de construcción colectiva que se desarrolla por parte de los niños y niñas.

Palabras claves: convivencia, prevención de violencia, tipos de violencia, Tic.

Abstract

The present disciplinary intervention proposal aims to develop a pedagogical playful process of collective construction for the promotion of school coexistence and the prevention of violence in sixth grade students of the Bayunca Educational Institution of the Cartagena District. For this, qualitative research is developed and it is developed through the project-based learning method through which students must carry out a research process through the use of ICT on the promotion of coexistence and the prevention of violence and later the development and distribution of comics for the formation of the educational community in general. The methodology used in the present disciplinary intervention proposal permeates its objective, not only in the final product derived from it, but also in the process of collective construction that is developed by the children.

Keywords: coexistence, violence prevention, types of violence, Tic.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Punto de partida	5
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del problema	6
1.3 Objetivos	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación	8
2. Marco referencial	8
2.1 Antecedentes investigativos	8
2.2 Marco teórico	9
3. Diseño de la investigación	15
3.1 Enfoque y tipo de investigación	15
3.2 Línea de investigación institucional	15
3.3 Población y muestra	15
3.4 Instrumentos de investigación	17
4. Estrategia de intervención	17
5. Conclusiones y recomendaciones	21
Referencias	23
Anexos	25

1. Punto de partida

1.1 Planteamiento del problema

Debido a la interacción constante de los estudiantes y los conflictos derivados de estas interacciones, la convivencia escolar es uno de los fenómenos con más atención en las escuelas. En este sentido, es importante destacar que como todos los procesos asociados al comportamiento humano, es fundamental analizarlo desde una mirada integral.

El comportamiento reflejado por un estudiante en la escuela está asociado a múltiples factores como son: la familia, comunidad y sociedad en general. En este sentido, y destacando sólo dos aspectos, se puede decir que un niño que está relacionado a un ambiente familiar hostil o expuesto a hechos violentos a través de las TIC, normaliza y exterioriza la violencia entre sus pares. Un estudiante con un ambiente de estas características, no solo es quien desencadena la violencia en la escuela, sino que por sus características personales también puede ser objeto de acoso por parte de sus pares.

Con relación al aspecto familia, se tiene que muchos menores de edad se encuentran inmersos en ambientes familiares afectados por el flagelo del maltrato intrafamiliar, para el caso de la ciudad de Cartagena se tiene que el número de casos de violencia intrafamiliar denunciados por cada 100.000 habitantes es de 213 casos (DNP, 2017), siendo una cifra considerable con relación al resto del país.

Por lo general, y debido a los comportamientos culturales de género, la violencia es un patrón que se repite de una generación a otra, por lo que tiende a normalizarse en algunos entornos o comunidades y que se afirma ante la ausencia de educación en valores. Es importante

destacar que la violencia no solo está asociada al aspecto físico, pues la violencia psicológica de igual manera tiene un efecto devastador.

Otro factor asociado a la violencia, es la constante exposición a las tecnologías de la información. En muchas oportunidades los niños se encuentran expuestos de manera indiscriminada a la televisión, redes sociales y otros medios que exhiben hechos de violencia con normalidad y admiración.

1.2 Formulación del problema

Por lo anterior, es importante que los procesos de formación, promoción o prevención que desarrollen desde las escuelas no solo abordan los aspectos visibles asociados a la violencia escolar, sino que se constituyan en un proceso significativo que permita a los estudiantes y familias relacionarse de mejor manera en todos sus entornos y que se refleje en el entorno escolar. Todos estos elementos nos llevan a la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo fomentar la buena convivencia escolar mediante procesos de formación lúdica?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Desarrollar un proceso lúdico pedagógico de construcción colectiva para la promoción de la convivencia escolar y la prevención de la violencia en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa de Bayunca del Distrito de Cartagena.

1.3.2 Objetivos específicos

- Desarrollar una estrategia de aprendizaje basado en proyectos que incorpore la lúdica y las TIC que permita a los estudiantes conocer las formas de violencia comunes en el entorno escolar y sus formas de prevención y la promoción de la convivencia escolar.
- Socializar el trabajo elaborado con la comunidad educativa para fomentar el aprendizaje colectivo.
- Evaluar los resultados de las actividades desarrolladas.

1.4 Justificación

La promoción y formación en convivencia escolar constituye uno de los principales objetos de intervención por parte de maestros y equipos psicosociales, quienes de manera constante buscan adaptar estos procesos a los distintos tipos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes, con el objetivo de que sean un proceso efectivo.

Sin bien se hacen esfuerzos, en algunas oportunidades estos procesos formativos no constituyen un aprendizaje significativo en el estudiante, al carecer de los elementos propios del mismo y al centrarse más en los efectos que en las causas de la violencia escolar. Para que un proceso de aprendizaje sea significativo debe contener tres elementos: un material significativo, intencionalidad de aprender y relación con la estructura cognoscitiva del educando. En este orden de ideas, es posible afirmar que la formación en convivencia escolar abordada desde los procesos lúdicos no solo contendrán un material significativo, sino que lograrán captar la atención del estudiante y le permitirá relacionar lo que se está aprendiendo a situaciones de su vida cotidiana.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

En la investigación de trabajo de grado: “Los semilleros: un recurso lúdico para mejorar la convivencia” elaborada por José Ordoñez (internet) 2017, se toma como objetivo principal mejorar la convivencia escolar del colegio Técnico Tomás Rueda Vargas, mediante la aplicación de estrategias lúdicas denominadas “semilleros” los cuales son espacios de 110 minutos para el desarrollo de actividades distintas a las impartidas desde las asignaturas. La investigación se desarrolla en distintos momentos: un semillero de danza, un encuentro convivencia y una feria empresarial, conmemoración del día del maestro, semana de la convivencia escolar.

Por otra parte, desde una investigación de corte cualitativo denominada “Construcción de paz y ciudadanía en la Educación Secundaria y Media en Colombia”(Cardozo, Morales & Martinez, 2020), se estableció una línea base que permitiera conocer desde la perspectiva de los estudiantes sus percepciones respecto al manual de convivencia, la implementación de la cátedra de paz y estrategias para la mediación de conflictos desarrolladas en instituciones educativas. La población del estudio correspondió a estudiantes de 9º, 10º y 11º grado, pertenecientes a ocho instituciones educativas del Área Metropolitana de Barranquilla Colombia. Algunas de las conclusiones arrojadas por la investigación fueron: el uso del manual de convivencia de manera instrumental, poco conocimiento de los temas abordados en la cátedra de paz y que la resolución de conflictos es abordada por los estudiantes de manera vertical, es decir, involucrando figuras de autoridad para tal fin.

Respecto a las investigaciones internacionales, una de gran relevancia para los fines de esta investigación es “El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en

contextos comunitarios vulnerables” desarrollada por Martin, L y Pastor, E (2020). Esta intervención sociocomunitaria se implementó con niños y niñas entre los 6 y 12 años de edad en entornos educativos segregados, para ello se utilizó la metodología de Investigación y Acción y la metodología del aprendizaje basado en el juego. Mediante sesiones participativas, los niños y niñas en conjunto con sus profesores escogían los juegos a utilizar en las sesiones de ludoteca. Una conclusión importante de este estudio es que el juego es una propuesta educativa innovadora para el desarrollo de cualquier temática curricular o el desarrollo de competencias, pues su naturaleza participativa, permite el desarrollo cognitivo, emocional y relacional del niño y niña.

2.2 Marco teórico

La convención sobre los derechos de los niños (1989), reconoce a los niños y niñas como individuos con derecho pleno de desarrollo físico, mental y social y atribuye al Estado como responsable y garante de este desarrollo. En este sentido, la educación según los referentes internacionales es vista como un proceso integral que debe apostar al desarrollo de todas las áreas del ser humano. De acuerdo a esto, se busca no solo que el estudiante en la escuela alcance los estándares básicos de aprendizaje, sino que también se desarrolle en un entorno favorable e intencionalmente preparado para su proceso de aprendizaje.

El concepto: ambiente de aprendizaje involucra algo más que el espacio físico en el cual se desarrolla una clase, trasciende al escenario en el cual el estudiante construye cultura, relaciones humanas y entreteje nuevos conocimientos, lo cual es la esencia del proceso educativo (Espinoza y Rodriguez, 2017, p.6). Podemos afirmar entonces que para que un ambiente de aprendizaje sea apropiado para el estudiante, debe existir una intencionalidad de parte del maestro en cuanto a los elementos tangibles y no tangibles que lo conforman.

Según afirma la UNESCO (2018), un entorno de aprendizaje inseguro incide directamente en la calidad de la educación de todos los estudiantes, generando efectos tales como el ausentismo escolar, disminución de la participación en clase, deserción escolar, ausencia de bienestar psicológico. Esta inseguridad no solo puede darse al interior de las aulas, sino en cualquier lugar de la escuela y ser perpetrada por pares, docentes y demás miembros de la comunidad educativa.

Un entorno de aprendizaje inseguro disminuye la calidad de la educación de todos los alumnos afectados que pueden faltar a clase, participar de manera menos activa en las clases e, incluso, abandonar completamente los estudios. Las víctimas corren un riesgo elevado de padecer ansiedad, estrés psicológico y depresión. La violencia, e incluso el acoso, pueden ocurrir en el aula, en el terreno de juegos, en los baños y vestuarios, en el camino a la escuela o de regreso al hogar y por conducto de internet. Puede ser perpetrada por alumnos, docentes y no docentes y afectar a las víctimas, a los testigos e incluso a los propios agresores.

Refiriéndose específicamente a la educación para la convivencia escolar, la UNESCO (2014, p.2) resalta que la educación social, emocional, ética y académica garantiza el goce efectivo del derecho a la educación de los estudiantes, pues se considera que estos elementos son un pilar fundamental para la educación para la ciudadanía que constituye un gran objetivo del sistema educativo en general.

En el caso de Colombia, la educación impartida desde un enfoque integral no solo constituye un elemento obligatorio por ley (Art. 12, Ley 115 de 1994), sino el elemento más importante para garantizar un proceso formativo que permee todas las dimensiones del ser. En este sentido, ha lo largo de todos los gobiernos, se han desarrollado diferentes estrategias que permitan el desarrollo de competencias ciudadanas, para que los niños, niñas y adolescentes

aprender a ser, a hacer y a convivir en la sociedad. Las competencias ciudadanas han pasado de tener un lugar opcional en las escuelas a convertirse en parte fundamental del currículo y los estándares básicos de aprendizaje. La incorporación y el desarrollo de estas competencias inciden directamente en el clima escolar de los establecimientos educativos.

Si se define la convivencia escolar desde el conjunto de pautas a seguir, es posible afirmar que se evaluará en términos de cumplimiento o no de dichas pautas. Por el contrario, la convivencia escolar vista desde los ambientes seguros de aprendizaje involucra al docente y a la comunidad educativa en general como actores claves en el desarrollo de ese ambiente, generando una identidad en el establecimiento educativo (UNESCO, 2014, p. 3).

Con relación a la normatividad que rige la convivencia escolar, el gobierno nacional mediante la ley 1620 de 2013, crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar. El objetivo de esta ley es “contribuir a la formación de ciudadanos activos que aporten a la construcción de una sociedad democrática, participativa, pluralista e intercultural, en concordancia con el mandato constitucional” (Ley 1620, 2013. p.1).

Es así como todas las acciones referidas a la convivencia escolar en los establecimientos educativos, se rigen a partir de la Ley 1620. Acciones como la conformación de los comité de convivencia, la elaboración del manual de convivencia y la promoción de la convivencia escolar y los derechos sexuales y reproductivos encuentran su asiento legal en esta normativa. Es tradicional que el comité de convivencia escolar de una institución trabaje de manera transversal y articulada con docentes de las distintas áreas del conocimiento para promover de manera creativa y consciente las mejores prácticas de convivencia al interior de la escuela.

Junto con el concepto de convivencia, es importante profundizar en aquellos conceptos que se relacionan a este. No es posible hablar de la promoción de la convivencia escolar, si no comprendemos aquello que interfiere con el sano desarrollo de la misma. El concepto acoso escolar o bullying, ha cobrado importancia en las últimas décadas debido a las crecientes investigaciones en la materia que buscan no solo combatirlo, sino entender su origen.

Olweus (1994) y Ortega y Mora-Merchán (1997) definen el acoso escolar como un fenómeno que involucra hostigamiento físico o psicológico de manera intencionada y repetitiva de un par a otro. Una característica importante del acoso, es la imposibilidad de la víctima de salir de este círculo de manera voluntaria, lo cual trae consecuencias negativas sobre esta persona y su desarrollo. Remitiéndose al enfoque ecológico de Bronfenbrenner (1979), el comportamiento del ser humano y los estímulos a los cuales es expuesto, influye de manera directa en los contextos interconectados en los que desenvuelve el mismo.

Con referencia a los factores de riesgo que originan el acoso escolar, se tiene que los factores asociados a ejercer el maltrato son: el género, la edad, la personalidad agresiva, mecanismos de defensa e inhibición débiles, bajo desempeño académico y empatía, factores biológicos. En cuanto a los factores de riesgos para ser víctima de maltrato se encuentran: orientación sexual, ansiedad, depresión, religión, discapacidad, enfermedades, etnia, conflictos familiares, crianza, entre otros. Es importante así mismo destacar que un niño puede asumir e intercambiar el rol de víctima (García y Ascencio, 2015, p. 13).

Sin embargo, es importante destacar que el bullying no es el único tipo de violencia que se presenta en los entornos educativos. Dependiendo del contexto sociocultural y en el que se encuentre inmersa la escuela se presentan distintos fenómenos que pueden afectar la convivencia escolar. Actos como vandalismo, conductas disruptivas (como consumo de sustancias

psicoactivas), indisciplina, criminalidad, violencia interpersonal entre estudiantes y maestros, entre otros (Rodríguez, 2011).

Desde hace varias décadas, debido al auge de las tecnologías de la comunicación e información, muchos teóricos y científicos han desarrollado investigaciones sobre la influencia de las TIC en la conducta de los seres humanos. Específicamente, con relación a la influencia de la televisión en el comportamiento agresivo de los niños, niñas y adolescentes, Bandura (1977) afirma que los medios audiovisuales son un detonante para la imitación de la conducta agresiva. Es de conocimiento general que en la actualidad ha disminuido la censura en cuanto a los contenidos transmitidos en los medios de comunicación, en tal sentido, podemos afirmar que el impacto que estos medios en este tiempo ha sido mucho mayor.

La emergencia sanitaria por COVID-19 a nivel mundial, ha supuesto un cambio en las dinámicas cotidianas. Debido al distanciamiento social, cada familia y persona ha reinventado sus prácticas y formas de comunicarse y acceder a la información, bienes y servicios que necesita para subsistir. En este sentido, las tecnologías de la comunicación e información abren un abanico de posibilidades acorde a las preferencias, culturas, grupos de edad, el nivel socioeconómico, entre otros aspectos relevantes, para acceder a las mismas.

Particularmente, el sistema educativo, los maestros y padres de familia han desarrollado numerosas estrategias que han permitido el acceso a la educación de los estudiantes en sus distintos niveles educativos y estratos socioeconómicos. Es posible afirmar que las TIC hoy son vistas como un aliado importante y de gran aceptación entre los estudiantes para el desarrollo de los procesos académicos y transversales de la educación, la adquisición de las competencias y el desarrollo de potencialidades.

La promoción y educación en la convivencia escolar también se ha valido de las TIC, generando formas innovadoras para que los aprendizajes de los estudiantes sean significativos. López y Sabater (2014), a través de su investigación sobre los medios audiovisuales y acoso escolar, desarrollada con distintos miembros de la comunidad educativa, encontraron que en cuanto a la percepción del uso y consecuencias de las TIC, los participantes opinan que el mal uso de los medios audiovisuales es un desencadenante del comportamiento violento de los estudiantes en la escuela. Así mismo, afirmaron que el uso adecuado y con fines pedagógicos de estos medios, constituyen una estrategia educativa importante en la prevención del acoso escolar y la educación para la convivencia, tanto en el escenario educativo como familiar y social (p.12).

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque utilizado en el presente documento es el cualitativo pues pretende implementar y evaluar un proceso de formación en promoción de convivencia escolar mediado por TIC y la lúdica. Así mismo, el tipo de investigación que se llevará a cabo es de tipo investigación- acción pues involucra a los estudiantes como sujetos activos del proceso investigativo, formativo y en la evaluación de los resultados de la misma.

3.2 Línea de investigación institucional

La propuesta se acoge a la línea de investigación: “Evaluación, aprendizaje y docencia”, pues permite la puesta en marcha de estrategias formativas, mediante el aprendizaje basado en proyectos, con el fin de establecer de que el estudiante sea partícipe del proceso de construcción del conocimiento individual y colectivo y de esta manera incidir de manera activa en los procesos de convivencia que se llevan a cabo al interior de la Institución Educativa de Bayunca del Distrito de Cartagena.

3.3 Población y muestra

La población participante de la propuesta son los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa de Bayunca del Distrito de Cartagena. La muestra será de tipo no probabilística y estratificada, pues se escogerá un grupo de estudiantes de cada grupo de grado sexto de la I.E de manera aleatoria. El tamaño de la muestra escogida para el desarrollo es de 24 estudiantes (8 de cada grupo de sexto) de una población total de 64.

3.4 Instrumentos de investigación

Primero, se desarrollará la selección de contenidos digitales para presentar a los estudiantes que den a conocer la temática sobre la cual se realizará la actividad. La actividad se desarrollará en parejas en aras de promover aspectos como el acuerdo, el respeto, la construcción colectiva y la empatía. Se aplicará un formulario semiestructurado en el cual los estudiantes podrán describir la temática escogida, los personajes a utilizar, el contexto, entre otros aspectos.

Segundo, se llevará a cabo la elaboración de historietas: A partir de la temática escogida y las orientaciones dadas, los estudiantes plasmarán la historieta la cual debe ir acompañada de un resumen que describa los aprendizajes del proceso de elaboración.

Tercero, se publicarán las historietas en Facebook: Mediante estas publicaciones en la página de facebook de la institución educativa los estudiantes darán a conocer sus trabajos y podrán consultar los comentarios y opiniones con referencia a los mismos. Se utilizará la técnica sistematización para recoger las percepciones y aprendizajes de los estudiantes con referencia al proceso desarrollado.

Cuarto, se creará un revista digital que será publicada en el micrositio de la institución y se publicarán de manera impresa en sitios visibles como pasillos, carteleras o murales, como estrategia de promoción de los otros estudiantes. Se utilizará la técnica de observación y encuestas semiestructuradas para recoger las percepciones y aprendizajes de los estudiantes con referencia al proceso desarrollado.

Quinto, se llevará a cabo una mesa redonda para dar a conocer los aprendizajes del proceso y evaluar los resultados de la actividad.

4. Estrategia de intervención

La estrategia de intervención corresponde a la propuesta que el estudiante diseña para resolver la problemática descrita en el capítulo 1.

La convivencia escolar es un aspecto fundamental en los diferentes entornos y escenarios de aprendizaje, una escuela con una convivencia sana permitirá el pleno e integral desarrollo de los miembros que la conforman, lo que conlleva a alcanzar los objetivos trazados desde los proyectos institucionales de las escuelas, independientemente de cuál sea su enfoque.

La promoción de la convivencia se ha convertido en muchas ocasiones, en un proceso de enseñanza magistral, enmarcado en la disciplina y en la corrección, sin embargo, pese a que en ciertas oportunidades ha dado resultado en un contexto determinado, carece de aplicación en otros contextos. Por esta razón, la presente propuesta busca el desarrollo de un proceso formativo que tome como referencia el aprendizaje basado en proyectos que implemente el uso de las TIC y la lúdica como elementos y herramientas significativas que permitan generar un proceso de aprendizaje significativo y práctico por parte del estudiante.

La presente propuesta lúdico pedagógica, titulada “ConVivir”, parte desde un enfoque dialógico entre cultura y educación con miras a desarrollar una propuesta de promoción y prevención de la convivencia escolar mediante la utilización de las Tic. La propuesta, sin estar por fuera de los ámbitos formales de la educación, pero sí buscando trascender de los mismos, le apuesta al desarrollo de las dimensiones y capacidades expresivas y creativas de los estudiantes, al tiempo que se basa en un método participativo (virtual y presencial) como estrategia para promover la participación y la interacción de conocimientos, experiencias y habilidades de los estudiantes en función de mejorar la convivencia escolar del establecimiento educativo.

La propuesta se llevará a cabo en cuatro fases. La primera de ella tiene que ver con la consulta de contenidos digitales de promoción de la convivencia y prevención de la violencia escolar. La segunda, con la producción de historias y contenidos. La tercera, con la socialización de los contenidos elaborados y la cuarta fase de análisis de resultados y evaluación de la actividad.

En este orden de ideas, la primera fase de la propuesta pedagógica consistirá en que los niños y niñas del grado sexto de la Institución Educativa de Bayunca aprendan los conceptos básicos de los tipos de violencia y las prácticas y formas de promoción que pueden desarrollar en la escuela para prevenirlas. Para ello se utilizarán los contenidos publicados en la plataforma Colombia Aprende, específicamente el “Kit de herramientas para la convivencia escolar” que tiene contenidos elaborados por el Ministerio de Educación Nacional. Esta fase tendrá una duración de dos sesiones presenciales de 2 horas cada una. En la primera sesión se observarán los contenidos conceptuales referentes a la violencia y en la segunda sesión se observarán los contenidos referente a la promoción de la convivencia y la prevención de la violencia que servirán como elementos de fundamento para desarrollar la segunda fase.

En la segunda fase, y luego de terminada la etapa de consulta de contenido digital, los niños y niñas escogerán la temática de los comics o historietas que ellos mismos producirán, acorde a los tipos de violencia estudiadas y las mejores formas de prevenirlas. Podrán escoger entre desarrollarlas de manera digital con la herramienta digital Canva o elaborar sus propios diseños. Las temáticas, aunque girarán en torno a la convivencia serán construidas desde sus perspectivas y visiones, de modo que se puedan asumir, no sólo como productores de historias, sino también como autores creativos, innovadores y originales, que partir de una identidad propia, cuentan sus historia como ellos mismos son. Se darán a los estudiantes unas orientaciones

y elementos generales para la creación de historietas. Esta fase tendrá la duración de dos sesiones presenciales de una duración de dos horas cada una. En la primera sesión se elaborará el borrador de la propuesta y en la segunda sesión se concretará la propuesta final.

La tercera fase, fase de socialización de las historias, es una propuesta de innovación social a partir de nuevos usos sociales de las Tic, los niños y niñas, además de socializar sus temáticas alusivas a la convivencia y personajes ante sus compañeros, publicarán sus trabajos en el perfil de facebook de la institución educativa como escenario en el que podrán exhibir sus trabajos a su comunidad educativa, a sus contactos, familiares y amigos, en aras de re-crearlos a partir votos (me gusta), y comentarios hechos a sus producciones.

Como resultado de este proceso, se llevará a cabo la elaboración de una revista digital con el total de historias desarrolladas por los niños y niñas que se publicará en la página web de la institución educativa. Las historietas también se imprimirán y colgarán en los murales y afiches de la institución para que sean vistos por los demás estudiantes. Aunque se persiguen dichos productos comunicacionales -la revista, y la comunidad de lectores en facebook-, el diseño y la ejecución de esta propuesta pedagógica está basada en una concepción procesual, lo que le impone una construcción participativa de los estudiantes-profesores, y en la que los beneficiarios son también actores clave de su elaboración y posterior socialización. El éxito de esta propuesta pedagógica está determinado más por su proceso de construcción que por su resultado final.

Esta fase tendrá la duración de cuatro sesiones que durarán dos horas cada una. En la primera sesión se contará con la participación del profesor de informática de grado sexto el cual apoyará técnicamente la labor a de subir las historietas en la plataforma facebook. En la segunda y tercera sesión que tendrá una duración de dos horas cada una, se llevará una plantilla digital

previamente elaborada sobre la cual los estudiantes podrán subir sus historietas para armar la revista digital. Para ello se utilizará la plataforma LucidPress que es de acceso gratuito y una interfaz de uso sencillo para los estudiantes. Por último en la tercera sesión se colgarán los afiches impresos en los puntos escogidos de la institución para tal fin.

En la cuarta fase, se desarrollará una mesa redonda mediante el cual se analizarán los resultados del proceso evidenciados en la comunidad educativa y se compartirán las experiencias de aprendizaje. De igual manera los estudiantes podrán evaluar la actividad y dar sus apreciaciones y oportunidades de mejora.

5. Conclusiones y recomendaciones

La metodología utilizada en la presente propuesta de intervención disciplinar permea el objetivo de la misma, no solo en el producto final derivado de la misma, sino en el proceso de construcción colectiva que se desarrolla por parte de los niños y niñas. La promoción de la convivencia escolar inicia desde que el estudiante parte del proceso de acuerdo con su compañero para escoger la temática a representar y permite abordar la dimensión socioemocional de estudiantes en todo el proceso subyacente. Además, el estudiante que trabaja en equipo, aborda temas prácticos relevantes y conectados con su entorno. Recurre a distintas fuentes de información para informarse y comunicar sus hallazgos.

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) como método de enseñanza y de aprendizaje permite atender las necesidades educativas de los estudiantes desde su contexto socioeconómico y cultural inmediato, pero además facilita la reflexión y el cuestionamiento de los estudiantes respecto a las formas y maneras de convivir el uno con el otro.. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) por su parte, juegan un papel fundamental en cualquier proyecto de aprendizaje debido a que son en sí misma un medio y fin para acceder al conocimiento.

Sin embargo, en relación con las TIC es interesante mantener el equilibrio entre las necesidades del proyecto, es este caso, la promoción de la convivencia escolar y la prevención de la violencia. No es la tecnología en sí misma lo que interesa (aunque el uso de las TIC incide en la competencia digital propiamente dicha) sino los procesos cognitivos, comunicativos y emocionales que las TIC pueden generar.

Es importante en el proceso de convivencia escolar la construcción de la identidad colectiva de los estudiantes y el sentido de pertenencia que desarrolla frente a la promoción de la misma. Los procesos de construcción que se desarrollan de manera colectiva generan un aprendizaje significativo en tanto que se conectan con experiencias vividas y aprendizajes previos.

Referencias

- Bronfenbrenner, U. España. (1979). La ecología del desarrollo humano. Recuperado de:
http://proyectos.javerianacali.edu.co/cursos_virtuales/posgrado/maestria_asesoria_familiar/familia_contemporanea/modulo1/la-ecologia-del-desarrollo-humano-bronfenbrenner-copia.pdf
- Cardozo Rusinque, Aura Alicia, Morales Cuadro, Aldair Ricardo, & Martínez Sande, Paola Andrea. (2020). Construcción de paz y ciudadanía en la Educación Secundaria y Media en Colombia. *Educação e Pesquisa*, 46, e214753. Epub January 20, 2020. Recuperado de:
<https://doi.org/10.1590/s1678-4634202046214753>
- Entornos de aprendizaje seguro y no violento para todos: tendencias y logros. Página web de la UNESCO España. Recuperado de: <https://es.unesco.org/>.
- Espinoza Núñez, Leonor Antonia, & Rodríguez Zamora, René. (2017). La generación de ambientes de aprendizaje: un análisis de la percepción juvenil. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 7(14), 110-132. Recuperado de: <https://doi.org/10.23913/ride.v7i14.276>
- Ley General de Educación, (1994). Página del Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ley 1620 de 2013, (2013). Página del Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de:
https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-322721.html?_noredirect=1#:~:text=Por%20la%20cual%20se%20crea,Mitigaci%C3%B3n%20de%20la%20Violencia%20Escolar.

Olweus, D. (1977). New York. Aggression and peer acceptance in adolescent boys: Two short term longitudinal studies of ratings. *Child Development*, 48, 978-987.

Rodríguez, E. (2011). Jóvenes y violencias en América Latina: aprendizajes y desafíos a priorizar, para mejorar el impacto de las políticas públicas. (Foro internacional Pensar el futuro: la prevención que México necesita).

Terridata DNP. Colombia, (2018). Tablero de control entidades territoriales DNP. Recuperado de: <https://terridata.dnp.gov.co/>

Anexos

Anexo 1: Formulario de descripción de la temática a desarrollar “Desarrollo mi idea de historieta”

Desarrollo mi idea de historieta	
Fecha: dd/mm/aaaa	
Nombre participante 1 :	
Grado:	
Edad:	
Nombre participante 2 :	
Grado:	
Edad:	
1. Marque con una X la temática escogida para abordar:	
	Prevención del consumo de Sustancias Psicoactivas SPA
	Prevención de la xenofobia
	Prevención del bullying
	Prevención del ciberacoso
	Prevención de la violencia sexual
	Prevención de las violencias basadas en género
2. Describa en términos generales la idea a desarrollar	
3. Mencione cuáles serían los personajes protagónicos y el contexto en el que se va a desarrollar la historieta	
4. Señale el mecanismo a utilizar para desarrollar su historieta	
	Digital
	Físico (dibujo a mano)

Anexo 2: Formato de resumen de la historieta elaborada

Describo mi historieta	
Fecha: dd/mm/aaaa	
Nombre participante 1 :	
Grado:	
Edad:	
Nombre participante 2 :	
Grado:	
Edad:	
1. ¿Cuál es el objetivo de aprendizaje de la historieta?	
2. Menciona cuáles son los personajes protagónicos y el contexto en el cual se desarrolló la historieta	
3. Menciona en una frase la enseñanza que le deja esta historieta	

Anexo 3: Sistematización del proceso de socialización

Historieta #1	
Fecha: dd/mm/aaaa	
Nombre participante 1 :	
Grado:	
Edad:	
Nombre participante 1 :	
Grado:	
Edad:	
Principales comentarios sobre la historieta	

Anexo 4: Resultados y evaluación del proceso

¿Cómo me fue en el proceso?	
Fecha: dd/mm/aaaa	
Nombre participante 1 :	
Grado:	
Edad:	
Nombre participante 2 :	
Grado:	
Edad:	
1. ¿Cómo describo mi experiencia en esta actividad?	
2. ¿Qué fue lo que más me gustó de este proceso?	
3. ¿Qué fue lo que menos me gustó de este proceso?	
4. ¿Qué aprendizajes nuevos me brindó este proceso?	