



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

**¡Actos de paz!
Narrativas digitales
en el Colegio La Gaitana de Bogotá
(2020-2022)**

Sonia Andrea Villalobos Hernández

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Ciencias Humanas,
Instituto de Investigación en Educación
Maestría en Educación
Bogotá, Colombia
2023

¡Actos de paz! Narrativas digitales en el Colegio La Gaitana de Bogotá (2020-2022)

Sonia Andrea Villalobos Hernández

Tesis o trabajo de investigación presentada(o) como requisito parcial para optar al título
de:

Magister en Educación

Director:

Dr. Jeffer Chaparro Mendivelso

Línea de Profundización:
Lenguajes y literatura

Grupo de investigación:
Territorios, aprendizajes y ciberespacios (TAC)

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Ciencias Humanas
Instituto de Investigación en Educación
Bogotá, Colombia

2023

Dedicatoria

A los jóvenes capaces de revolucionar el mundo con sus ideas, en especial a Josué G. García Hernández.

Evoco con nostalgia los caminos de mi niñez y mientras recorro los senderos de mis memorias infantiles buscando la armonía perdida, surge la antinomia de la admiración y el odio por aquel compañero de travesuras que, sin retornar la mirada, con paso firme, impulsado por sus ideas de revolucionar el mundo, de encontrar la justicia, decidió dejar su hogar y su escuela, cambiando así los lápices de colores por balas mensajeras de la muerte.

He visto cómo la esperanza de su regreso se va anegando en las lágrimas de una mujer que se niega a olvidar, que maldice desde sus entrañas a un país y a una guerra que le arrebató a su hijo.

Donde sea que estés, ¡Gracias por inspirarme a hablar de paz!

Declaración de obra original

Yo declaro lo siguiente:

He leído el Acuerdo 035 de 2003 del Consejo Académico de la Universidad Nacional. «Reglamento sobre propiedad intelectual» y la Normatividad Nacional relacionada al respeto de los derechos de autor. Esta disertación representa mi trabajo original, excepto donde he reconocido las ideas, las palabras, o materiales de otros autores.

Cuando se han presentado ideas o palabras de otros autores en esta disertación, he realizado su respectivo reconocimiento aplicando correctamente los esquemas de citas y referencias bibliográficas en el estilo requerido.

He obtenido el permiso del autor o editor para incluir cualquier material con derechos de autor (por ejemplo, tablas, figuras, instrumentos de encuesta o grandes porciones de texto).

Por último, he sometido esta disertación a la herramienta de integridad académica, definida por la universidad.



Sonia Andrea Villalobos Hernández

01/02/2023

Fecha

Agradecimientos

Agradezco en primer lugar a Dios, quien me mostró el camino y puso a las personas idóneas para acompañarme a cumplir esta meta profesional.

A mis padres Luz Marina y Luis Eduardo por sus oraciones e incondicional apoyo y a mis hermanos por sus sabios consejos, por ser ejemplo de perseverancia.

A Jeffrey Garzón Lasprilla por su disposición para ayudarme, por regalarme inspiración a través de su conocimiento y experiencia docente, por brindarme sus consejos, su alegría, su amistad y su voz de aliento tan necesarios para continuar el camino.

A la universidad Nacional de Colombia y sus espacios de acogida, a sus maestros quienes aportaron de manera significativa al desarrollo de la investigación, especialmente, mi director de tesis Dr. Jeffer Chaparro Mendivelso, quien con paciencia y profesionalismo me asesoró en el complejo camino de la investigación.

Al colegio La Gaitana I.E.D, a sus directivas, maestros y a los estudiantes de grado noveno 2022 quienes aportaron todo su talento, conocimiento y entusiasmo en el desarrollo de esta investigación.

Gracias a todos los que hicieron parte de esta investigación.

Resumen

¡Actos de paz! Narrativas digitales en el Colegio La Gaitana de Bogotá (2020-2022)

La presente investigación se desarrolla con el fin de analizar la producción de narrativas digitales relacionadas con la paz por parte de estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa La Gaitana y el impacto que estas generan en la comunidad educativa.

Esta investigación de tipo cualitativo se fundamenta en la etnografía y la fenomenología; encontrando en las experiencias de vida un eje en torno a la construcción de paz en comunidad, vivencias no solo de los estudiantes, sino de la sociedad en general, relatos que permiten la reflexión desde lo individual y lo colectivo.

A partir del trabajo con talleres diseñados de acuerdo con el perfil de los estudiantes, su contexto cultural y social, se llega a la creación de narrativas digitales que enfatizan en la reflexión acerca de la importancia de construir paz en nuestro territorio.

El ejercicio de crear este tipo de narrativas implica varios elementos; en primer lugar, encontramos la reflexión sobre el sujeto y sus aportes a la construcción de paz; en segundo lugar, la capacidad de hacer un uso asertivo de las herramientas tecnológicas (computadores, tabletas, celulares, páginas web, aplicaciones entre otras) para lograr un narrativa digital de calidad; finalmente, encontramos que las habilidades comunicativas (lectura, escritura, oralidad y escucha) se consolidan a través de este tipo de proyectos.

Palabras Clave: Narrativa digital, paz, reflexión, experiencias de vida, estudiantes.

Abstract

Facts of peace! Digital storytelling in La Gaitana School in Bogotá (2020-2022)

This research is developed with the purpose to analyse the production of digital storytelling related to peace with ninth graders of La Gaitana School, and the impact of those narratives in the community.

This is a qualitative research, based on ethnomethodology and phenomenology; finding in life experiences the axis around the building of the peace in community, life experiences, not only from the students, also in the society in general, stories that allow the individual and collective reflection.

Through the workshops designed according to the student profile, the cultural and social context, students create digital storytelling emphasizing on the reflection about the importance of building peace in our territory.

The exercise to create that kind of storytelling implies several elements; first at all, we find the reflection about the subject and his/her contributions in building peace; secondly, the capacity to assertively use technology tools (computers, tablets, cell phones, web pages, apps among others) to achieve a high quality digital storytelling; finally, we find that the communicative skills (reading, writing, speaking and listening) are strengthened through that kind of project.

Key words: Digital storytelling, peace, reflection, life experiences, students

Contenido

| | |
|---|-------------|
| Agradecimientos | VIII |
| Resumen | IX |
| Abstract..... | X |
| Lista de figuras..... | XIV |
| Lista de tablas | XV |
| Lista de abreviaturas..... | XVI |
| Presentación..... | 1 |
| Capítulo I Introducción y elementos de partida | 5 |
| 1.1. Planteamiento del problema | 5 |
| 1.2 Preguntas de investigación..... | 7 |
| 1.3 Objetivo general | 7 |
| 1.4 Objetivos específicos | 7 |
| 1.5 Contexto | 8 |
| 1.6 Aspectos normativos..... | 12 |
| 1.7 Antecedentes | 14 |
| 1.8 Justificación..... | 26 |
| 1.9 Utilidad..... | 27 |

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 1.10 | <i>Limitaciones de la investigación</i> | 28 |
| | Capítulo II | 30 |
| | El puente entre la narrativa digital y la construcción de paz | 30 |
| 2.1. | <i>Narración</i> | 31 |
| 2.2. | <i>Narrativa digital</i> | 34 |
| 2.3 | <i>Competencias digitales</i> | 37 |
| 2.4. | <i>La Paz</i> | 38 |
| 2.5. | <i>Reflexión crítica</i> | 41 |
| | Capítulo III | 44 |
| | Una generación digital que construye paz en la escuela | 44 |
| 3.1 | <i>Aspectos Iniciales</i> | 44 |
| 3.2 | <i>Población</i> | 47 |
| 3.3 | <i>Muestra</i> | 48 |
| 3.4 | <i>Cronograma ejecutado y fases de la investigación</i> | 49 |
| 3.5 | <i>Instrumentos</i> | 50 |
| 3.5.1 | Observación directa | 50 |
| 3.5.2 | Talleres | 54 |
| 3.5.3. | Entrevistas | 59 |
| | Capítulo IV | 61 |
| | Narrativas digitales como actos de paz: Resultados y discusión | 61 |
| 4.1 | <i>Fase 1: Sensibilización y caracterización de la población</i> | 63 |
| 4.2 | <i>Fase 2: Producción de las narrativas digitales</i> | 72 |
| 4.3 | <i>Análisis del impacto de las narrativas digitales</i> | 91 |
| 4.3.1 | Análisis del nodo habilidades | 94 |
| 4.3.2 | Análisis del nodo impacto del proyecto | 99 |
| 4.3.3 | Análisis de los nodos paz y reflexión crítica | 105 |

| | | |
|-------------|---|------------|
| 4.4 | <i>Discusión a partir de los resultados</i> | 108 |
| | Capítulo V | 112 |
| 5.1 | <i>Conclusiones</i> | 112 |
| 5.2. | <i>Recomendaciones</i> | 115 |
| 5.3 | <i>Futuras investigaciones</i> | 116 |
| A. | Anexo: Formato de consentimiento informado | 117 |
| B. | Anexo: Entrevista realizada a docentes, estudiantes y acudientes | 118 |
| C. | Anexo: Matriz de análisis de las entrevistas | 119 |
| D. | Anexo: Codificación de participantes en la entrevista | 120 |
| | Bibliografía | 121 |

Lista de figuras

| | Pág. |
|---|-------------|
| Figura 1 Localización geográfica Bogotá, Colombia | 10 |
| Figura 2 Ubicación geográfica de la localidad de Suba en Bogotá | 11 |
| Figura 3 Planta física Colegio La Gaitana I.E.D | 11 |
| Figura 4 Sección podcast del Google Sites "Narrativas digitales, ¡Un acto de paz! | 53 |
| Figura 5 Sección vídeos del Google sites "Narrativas Digitales, ¡Un acto de paz!" | 53 |
| Figura 6 Mapa conceptual de los elementos que componen la investigación | 62 |
| Figura 7 Aplicación del taller con técnicas interactivas | 66 |
| Figura 8 Fotografías de los objetos importantes de los estudiantes | 67 |
| Figura 9 Fotografías de los objetos importantes de los estudiantes | 67 |
| Figura 10 Definición de paz realizada por estudiantes | 69 |
| Figura 11 Definición de paz | 70 |
| Figura 12 Registro fotográfico de la socialización de las narrativas digitales a la comunidad educativa | 92 |
| Figura 13 Nodos de análisis | 93 |
| Figura 14 Muestra 1 de guion de las narrativas | 95 |
| Figura 15 Muestra 2 de guion de la narrativa | 96 |
| Figura 16 Comentarios recibidos en el Google Sites del proyecto | 102 |
| Figura 17 Nube de palabras del proyecto | 107 |

Lista de tablas

| | Pág. |
|---|-------------|
| Tabla 1 ¿Qué es y qué no es la narrativa digital | 36 |
| Tabla 2 Habilidades del siglo XXI | 43 |
| Tabla 3 División de la muestra | 48 |
| Tabla 4 Fases de la investigación | 49 |
| Tabla 5 Formato de diario de campo | 52 |
| Tabla 6 Estructura de los talleres | 56 |
| Tabla 7 Formato de evaluación de los talleres aplicados | 58 |
| Tabla 8 Instrumentos utilizados durante las fases de investigación. | 63 |
| Tabla 9 Fragmento 1 del diario de campo | 65 |
| Tabla 10 Fragmento 2 del diario de campo | 69 |
| Tabla 11 Fragmento 3 del diario de campo | 74 |
| Tabla 12 Análisis de la narrativa 1: La Historia de Miguel | 76 |
| Tabla 13 Análisis de la narrativa 2: Venganza y Paz | 78 |
| Tabla 14 Análisis de la narrativa 3: Rivalidad entre géneros | 80 |
| Tabla 15 Análisis de la narrativa 4: La Copia | 82 |
| Tabla 16 Análisis de la narrativa 5: Construimos paz no violencia | 84 |
| Tabla 17 Análisis de la narrativa 6: Más allá de la paz | 86 |
| Tabla 18 Análisis de la narrativa 7: La niña nueva | 87 |
| Tabla 19 Análisis de los mensajes en las narrativas digitales | 88 |

Lista de abreviaturas

| Abreviatura | Término |
|--------------------|--|
| CA | Código acudiente |
| CD | Código docente |
| CE | Código estudiante |
| EMI | Educación media integral |
| FARC-EP | Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia-Ejército del Pueblo |
| FECODE | Federación Colombiana de Educadores |
| IDEP | Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico |
| <i>IED</i> | Institución Educativa Distrital |
| <i>MEN</i> | Ministerio de Educación Nacional |
| <i>MED</i> | Modelos Educativos Digitales |
| <i>MINTIC</i> | Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones |
| <i>ONU</i> | Organización de las Naciones Unidas |
| <i>PEI</i> | Proyecto Educativo Institucional |
| <i>SED</i> | Secretaria de Educación del Distrito |
| <i>TIC</i> | Tecnologías de la Información y Comunicación |
| UNAL | Universidad Nacional de Colombia |

Presentación

*¿Qué les queda por probar a los jóvenes
en este mundo de paciencia y asco?
¿sólo grafiti? ¿rock? ¿escepticismo?
también les queda no decir amén
no dejar que les maten el amor
recuperar el habla y la utopía
ser jóvenes sin prisa y con memoria
situarse en una historia que es la suya
no convertirse en viejos prematuros*

Mario Benedetti (Poeta uruguayo)

A lo largo del siglo XXI se ha visto cómo la tecnología avanza de manera acelerada, transformando algunas prácticas en los seres humanos. El acceso a la información de manera casi inmediata y los cambios en la forma de comunicarnos hacen que la palabra *innovación* cobre fuerza en el ámbito pedagógico.

En el caso del sistema educativo colombiano, durante este siglo se han propuesto algunos programas cuyo objetivo es afianzar el manejo de herramientas digitales en los colegios¹, pero fue con la llegada de la pandemia COVID-19 en el año 2020, que la necesidad de incluir estrategias pedagógicas alternativas con el fin de garantizar el derecho a la educación sin poner en riesgo la vida, llevó a docentes, padres y estudiantes a acudir a herramientas digitales de manera inmediata.

¹ El programa *Computadores para Educar*, entrega computadores y tabletas a los colegios y promueve la formación docente en el área digital.

El plan *Vive Digital*, tenía como objetivo 2014-2018, que el 100% de estudiantes y el 100% de docentes de instituciones públicas tuvieran acceso a un terminal de cómputo, lo cual no se logró.

El confinamiento obligó a la comunidad educativa a implementar clases virtuales. Ello develó una gran cantidad de dificultades, así como la necesidad de fortalecer aspectos concernientes a la conectividad y el acceso a equipos tecnológicos que permitieran a los docentes brindar a los estudiantes elementos suficientes para desenvolverse en un mundo con una gran tendencia hacia la globalización.

Teniendo en cuenta lo anterior, es imprescindible afianzar las habilidades comunicativas, sociales y digitales en los estudiantes, pues, aunque se habla de una generación de nativos digitales, muchos de ellos solo tienen un limitado acercamiento a la tecnología, restringido a las redes sociales.

Por otra parte, Colombia es un país que durante años ha buscado eliminar la violencia que producen quienes optaron por empuñar las armas, un conflicto que desemboca en violencia y ha dejado como saldo miles de muertos; niños, niñas, jóvenes, líderes sociales y población en general fueron asesinados mientras buscaban la paz. En el Informe Final de la Comisión de la Verdad ² se encuentran los relatos desgarradores de familiares de las víctimas que exigen la “no repetición”.

El docente no puede ser indiferente a la triste realidad del país. Al pensar tanto en las víctimas como en los victimarios, es posible ver los rostros de jóvenes que bien pudieron ser estudiantes como los que hoy habitan nuestras aulas ¡Son esos jóvenes los que inspiran esta investigación! Quienes estamos a cargo de orientar una asignatura, tenemos la responsabilidad de hablar de paz, de hacer del aula de clase un espacio de diálogo en el que los sujetos se conozcan y reconozcan al otro.

Es pues, el docente, un sujeto transformador de las prácticas según sean los perfiles intelectuales de los estudiantes, su labor es proponer proyectos de interés general, innovadores, que estén a la vanguardia con la posibilidad de construir conocimiento contextualizado en la vida práctica.

La escuela, es la llamada a brindar elementos que contribuyan a la formación de sujetos activos que aporten al desarrollo de la comunidad, fomentando la paz y la convivencia social, es preciso que los estudiantes adopten un papel protagónico en su

² En el 2022 se publica el Informe de la Comisión de la Verdad, en el que se dan a conocer los relatos de las víctimas del conflicto en Colombia. Consultar en: <https://www.comisiondelaverdad.co>

formación académica, de manera que se conviertan en sujetos críticos y reflexivos frente a lo que se plantea en el aula.

Considerando lo anterior, surge la presente investigación, la cual se enfoca en el uso de herramientas tecnológicas con el fin de crear narrativas digitales que propendan por la reflexión frente a las experiencias, tanto individuales como grupales, que tienen impacto en la construcción de paz en comunidad, con lo que se busca llevar al estudiante a asumir una postura propositiva que aporte al desarrollo, crecimiento y fortalecimiento de un fenómeno fundamental para la sociedad como lo es la paz.

El trabajo que aquí se presenta es el resultado de la investigación que se llevó a cabo en el colegio La Gaitana Institución Educativa Distrital, en Bogotá, consta de cinco capítulos, a lo largo de los cuales se da a conocer el derrotero de la investigación.

El primer capítulo es un recorrido por los aspectos generales, contiene el planteamiento del problema que permite la formulación de las preguntas de investigación y a su vez lleva a los objetivos, luego, ubica al lector en el contexto en el que viven los estudiantes del colegio La Gaitana.

Dando continuidad al capítulo uno, se realiza una revisión a los aspectos normativos que dan sustento a la propuesta, estos se presentan de forma jerarquizada iniciando con los postulados de la Organización de Naciones Unidas, pasando por la Constitución Política de Colombia, la Ley General de Educación en Colombia, la legislación del Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, los Lineamientos Curriculares, los Estándares Básicos de Competencias de Lenguaje, los Derechos Básicos de Aprendizaje para llegar a presentar elementos propios del colegio La Gaitana I.E.D. El capítulo inicial, se cierra con la justificación, la utilidad y mencionando las limitaciones de la investigación.

El capítulo dos, aborda los aspectos teóricos, que representan los pilares de la investigación, allí se hace una revisión de los conceptos y se expone lo concerniente a narración, narración digital, competencias digitales, paz y reflexión crítica, todo esto desde la mirada de varios autores, con el fin de tener una comprensión de la teoría y los diversos aportes realizados alrededor del tema central de la investigación.

El tercer capítulo, permite conocer el soporte metodológico, el cual se centra en la investigación cualitativa con enfoque etnográfico y fenomenológico, se presentan aspectos relevantes de la población que hizo parte de la investigación, la muestra que se tuvo en cuenta para el análisis y el cronograma con las fases en las que se desarrolló la investigación, allí también da cuenta de los instrumentos utilizados: la observación directa, los talleres con técnicas interactivas y las entrevistas.

A lo largo del capítulo cuatro, se exponen los resultados a partir de las tres fases en las que se desarrolló la investigación: Sensibilización y caracterización de la población, producción de narrativas digitales de paz, socialización de narrativas y análisis de resultados, desde esa perspectiva, se plantea la discusión en torno al rol de la escuela y el docente en el uso adecuado de las herramientas digitales y la relación que estas tienen en el manejo del conflicto y la construcción de paz en la escuela.

Las conclusiones y recomendaciones se abordan en el capítulo cinco, además, se sugieren futuras investigaciones con las que se espera dar continuidad a lo planteado en este documento que invita a valorar las vivencias de quienes habitan nuestras aulas de clase, de esa comunidad que comparte sus experiencias de vida a partir de narrativas tejidas con sentimientos y saberes, relatos de mundos posibles, historias que llevan a pensar en una escuela humanizada en medio de un mundo altamente digitalizado, una escuela que escuche, valore y multiplique las voces de sus protagonistas.

Capítulo I

Introducción y elementos de partida

*“Lo que se necesita es que el profesor, en su formación permanente, se perciba y se asuma, por ser profesor, como investigador”
Paulo Freire (2002)*

La educación y la investigación están estrechamente relacionadas, es en el contexto escolar donde la diversidad, la curiosidad, la indagación, los múltiples saberes y experiencias se convierten en el punto de partida para tejer la palabra, cuestionarse y crear nuevos conocimientos, es ahí donde la práctica pedagógica adquiere sentido.

Investigar, como planteaba Freire (2002), es parte de la naturaleza docente, se requiere de una organización y estructura que favorezca su desarrollo en consecuencia, la investigación que aquí se presenta, cuenta con elementos iniciales que permitieron dar sentido y planificar la propuesta, el capítulo uno, contiene el planteamiento del problema, las preguntas de investigación y los objetivos, así mismo, se describe el contexto del colegio en el que se desarrolló la investigación; los aspectos normativos que enmarcan el estudio también hacen parte de este apartado; los antecedentes, la justificación, utilidad y limitaciones de la investigación dan cierre a esta primera parte.

1.1. Planteamiento del problema

Colombia ha estado marcado durante décadas por el conflicto armado, la guerra ha dejado cifras alarmantes de muertos ajenos al conflicto, la violencia es parte de la cotidianidad en muchos de los pueblos de esta nación, pese a la firma, en el 2016, de los Acuerdos de Paz entre el Gobierno Nacional y las Fuerzas Armadas Revolucionarias de

Colombia-Ejército del Pueblo (FARC-EP), se siguen registrando hechos violentos, que dejan como resultado, entre otras cosas, desplazamiento forzado.

Como consecuencia de lo anterior, de la desigualdad en la que está sumido el país y de la crisis económica en Latinoamérica, la escuela recibe estudiantes de diferentes lugares de Colombia y Venezuela, con costumbres e historias de vida diversas que si bien, representan una riqueza cultural importante dentro de la formación, también implica aprender a valorar esa diversidad, de lo contrario, la escuela puede terminar siendo una réplica a pequeña escala, del conflicto de violencia que vive Colombia.

Corresponde a la escuela, ser el espacio en el que se escuchan y visibilizan las historias de vida de los estudiantes, dando lugar al ejercicio de reflexión frente a la participación como sujetos en la construcción de paz, dejando de lado la transmisión memorística de contenidos, haciendo que el conocimiento surja desde la reflexión y el análisis de su realidad, fortaleciendo la empatía y el reconocimiento del otro como sujeto con los mismos derechos, no solo en la relación docente- estudiante, sino entre pares, de manera que los conflictos tengan un manejo adecuado por parte de los estudiantes evitando que se conviertan en hechos de violencia. Es importante resaltar uno de los fines de la educación en Colombia:

El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país (MEN,1994)

De acuerdo con lo anterior, la educación en Colombia propende por un avance en términos de la ciencia y la tecnología, lo cual, lleva a establecer la relevancia de manejar herramientas digitales en el aula con el fin de que los estudiantes puedan desenvolverse de manera apropiada en un mundo globalizado.

Tal educación no se limita a una alfabetización digital, sino que, promueve una escuela que permite al estudiante reconocerse como parte de una sociedad que se construye a partir de los aportes y las acciones de quienes son parte de esta, para eso, hay que incluir los intereses de los estudiantes en el campo escolar, si la actualidad del

estudiante es crear historias en redes sociales y compartir contenido digital entonces, hay que llevar eso al aula y potencializar habilidades a partir del uso de esas herramientas.

Conceptos como lo digital, las experiencias de vida y el pensamiento crítico-reflexivo hay que manejarlos en el aula, no como elementos separados uno de otro, sino integrando cada concepto con la realidad del estudiante, relacionando la ciencia y la tecnología con aspectos cotidianos como el conflicto y la construcción de paz, todo esto desde las actividades que se plantean dentro del ejercicio pedagógico.

Este tipo de educación da lugar a que el sujeto se identifique como parte activa en la construcción de paz desde su contexto, haciendo énfasis en la responsabilidad y el rol que asume dentro de un conflicto y la forma en que sus acciones contribuyen al manejo de este; llevándolo a comprender que, el conflicto y la construcción de paz no es asunto solo del gobierno de turno, sino que tiene que ver con cada ciudadano y la forma en que este se asume dentro de una sociedad. De lo anterior, surgen las preguntas que orientan la presente investigación.

1.2 Preguntas de investigación

- ¿Cuál es la percepción de paz que tienen los estudiantes de grado noveno de la I.E.D La Gaitana?
- ¿Cómo se pueden vincular las narrativas digitales con la construcción de paz?
- ¿Cuáles son las expresiones de paz que se pueden identificar en los estudiantes del colegio La Gaitana?
- ¿Cómo fortalecer la reflexión frente a la construcción de paz haciendo uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)?

1.3 Objetivo general

Analizar la producción de narrativas digitales relacionadas con la paz, por parte de los estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa La Gaitana, y el impacto que estas generan en la comunidad educativa.

1.4 Objetivos específicos

- Sensibilizar a los estudiantes de grado noveno del colegio La Gaitana sobre la pertinencia de reflexionar frente a la construcción de paz en comunidad.

- Producir narrativas digitales que propendan por la reflexión frente a la construcción de la paz en comunidad.
- Socializar las narrativas digitales de paz a la comunidad educativa de La Gaitana I.E.D
- Evaluar el impacto de las narrativas digitales sobre la paz en la comunidad educativa del colegio La Gaitana.

1.5 Contexto

Esta investigación se llevó a cabo en Colombia, en la ciudad de Bogotá, en la localidad de Suba, la cual es reconocida como una de las más grandes de la capital, según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) en su última actualización de noviembre de 2021, Suba tiene 1'192.644 de habitantes.

De acuerdo con las cifras de caracterización del sector educativo 2019- 2020 presentadas por la Alcaldía Mayor de Bogotá y la Secretaría de Educación, la localidad de Suba cuenta con 391 colegios, distribuidos en 361 de carácter privado y 30 del sector público, entre los cuales se encuentra la Institución Educativa Distrital La Gaitana, que lleva el mismo nombre del barrio en el que se ubica, por ser de carácter oficial opera bajo la supervisión de la Secretaría de Educación del distrito (SED), entidad territorial encargada de garantizar el derecho a la educación en la población.

El colegio La Gaitana, fue fundado en el año de 1994, para el año 2022, registra 2.200 estudiantes matriculados, organizados en 58 cursos, distribuidos en sede A y B con jornada mañana y tarde, 32 cursos corresponden a bachillerato y 26 a primaria para lo cual, cuenta con una planta de 85 docentes; cuatro (4) coordinadores; seis (6) orientadores; una (1) rectora, cinco (5) funcionarios administrativos; 14 operarias de aseo y 11 guardas de seguridad.

La mayoría de los estudiantes se encuentran entre los estratos 1 y 2, muchos de ellos proceden de diferentes partes de Colombia, especialmente de la costa, un porcentaje significativo de niños, niñas y jóvenes son oriundos de Venezuela.

Con 28 años de historia, el colegio La Gaitana presenta una característica que llama la atención en el ámbito educativo, a pesar de que la ley 115 de 1994 en su artículo 87 establece la implementación de un manual de convivencia que defina los derechos y

deberes de los estudiantes dentro de la institución; solo hasta el año 2022 el colegio hizo público dicho reglamento.

Con el fin de promover la sana convivencia, el colegio, tiene como valores institucionales las 5 R's: Reconocimiento del otro como legítimo otro, Respeto, Responsabilidad, Rendimiento y Resiliencia, guiando a los estudiantes a una formación integral; así mismo, adopta lo que ha denominado las semillas para la convivencia; se trata de un decálogo de acciones que favorecen el ambiente amable en la comunidad educativa, estas semillas son:

- Me relaciono amablemente,
- Me comunico con respeto,
- Me preocupo por mi presentación personal,
- Mantengo un buen rendimiento académico,
- Expreso mi sentido de pertenencia,
- Cuido mi persona.
- Asisto puntualmente,
- Respeto el bien propio y el ajeno,
- Valoro el saber cultural
- Hago buen uso de las herramientas, equipos y espacios tecnológicos.

Bajo el lema “Ambiente amable y productivo” el colegio La Gaitana ha acogido la modalidad de Educación Media Integral (EMI), los estudiantes de décimo y undécimo deben asistir en jornada contraria a desarrollar actividades académicas contempladas en el plan de estudios de EMI, convirtiéndose en requisito paragrgraduarse como bachilleres.

Algunos estudiantes, especialmente de los grados noveno, décimo y undécimo, han tenido que apoyar económicamente sus hogares, pues debido a la pandemia sus familiares perdieron empleos o tuvieron que cerrar sus pequeños negocios informales, lo cual afecta de manera negativa su rendimiento académico.

Para el año en que se desarrolla la investigación, la matrícula de grado noveno de la jornada tarde registra 108 estudiantes divididos en tres cursos: 904, 905 y 906 cada grupo organizado con un promedio de 36 estudiantes quienes hacen parte del presente proyecto, estos jóvenes asisten a la institución de lunes a viernes de 12:30 pm a 6:30 pm; cuentan con un espacio de cuatro horas semanales en la asignatura de Lengua Castellana, es en el marco de esta asignatura que se lleva a cabo la investigación.

El espacio físico del colegio es reducido, dado que el terreno en el que se realizó la construcción fue cedido por la comunidad del barrio hace 28 años atrás, razón por la cual los estudiantes de primaria se encuentran en la sede “B” que está ubicada en Villa María, un barrio cercano a la sede principal; en las figuras 1, 2 y 3 se puede observar la localización geográfica del colegio la Gaitana, lugar en el que se realiza la investigación.

Figura 1 Localización geográfica Bogotá, Colombia



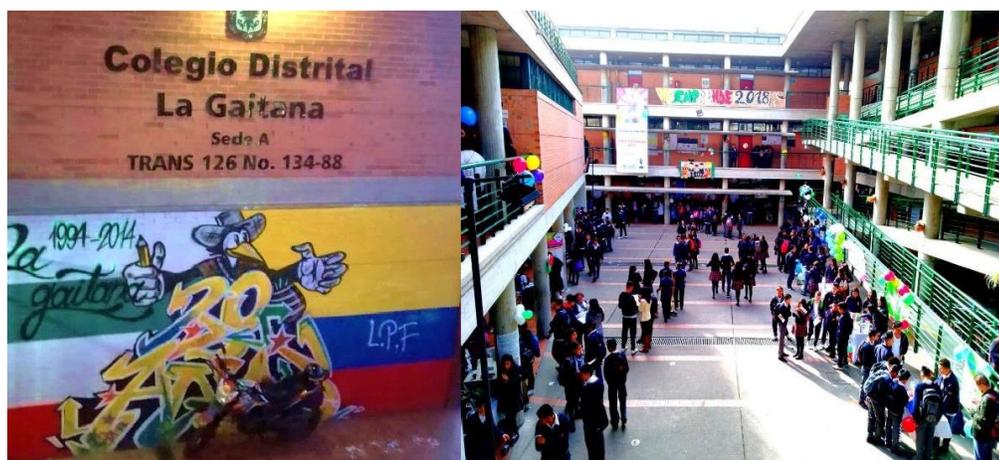
Fuente: Imagen tomada de <https://geoportail.igac.gov.co/contenido/mapas-nacionales> 31 enero 2023

Figura 2 Ubicación geográfica de la localidad de Suba en Bogotá



Fuente: Imagen tomada de <https://sp.depositphotos.com/157516370/stock-illustration-bogota-administrative-and-political-map.html> 06 enero 2023.

Figura 3 Planta física Colegio La Gaitana I.E.D



Fuente: Imágenes tomadas de <https://www.facebook.com/people/Colegio-la-gaitana/100064752097253/?sk=photos> 06 enero de 2023

1.6 Aspectos normativos

Uno de los principales objetivos de la educación a nivel mundial, es la formación de sujetos que contribuyan al crecimiento social, cultural y económico, respetando las diferencias y promoviendo acciones que favorezcan la construcción de paz, así lo da a conocer la Declaración Universal de los Derechos Humanos proclamada por la Organización de Naciones Unidas, en la que se lee: “La educación (...) favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos; y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz” (ONU, 1948, Art. 26).

Asimismo, en el año 1991, la Constitución Política de Colombia, con referencia al ámbito educativo, menciona en su artículo 67 la función social de la educación y su fin como formadora en el respeto a la paz, así como en el mejoramiento tecnológico “La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente” (Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 67. 7 de julio de 1991, Colombia).

Por su parte, la ley General de Educación en Colombia, conocida como 115 de 1994, en el artículo 5, numerales 2, 6 y 9 destaca los fines de la educación y el compromiso con la paz de Colombia haciendo énfasis en “La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad” (Ley 115, 1994, art.5. num.2).

En la misma línea, el artículo 5, numeral 13 de la ley 115 establece como uno de los fines de la educación colombiana:

El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país (Ley 115, 1994, art.5, num.13).

En concordancia con esta legislación, en el año 2009, el Ministerio de Comunicaciones de Colombia, se transforma en el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MINTIC), el cual diseña y promueve proyectos relacionados con el buen uso de las TIC. En el contexto educativo colombiano, el MINTIC, lleva a cabo varios proyectos que demandan un incremento en el número de computadores por colegio y una mayor conectividad en los centros educativos, la formación de docentes y estudiantes, no solo en cuanto al uso de TIC, sino en la creación de contenidos de impacto social, también es parte de la labor realizada por este ministerio.

Otro aspecto para tener en cuenta es el currículo de la asignatura de Lengua Castellana para grado noveno, el cual se fundamenta en los documentos oficiales del MEN, como los Derechos Básicos de Aprendizaje (2015), los Estándares Básicos de Competencias de Lenguaje (2006) y los Lineamientos Curriculares (1998). Estos propenden por una formación holística, destacando el rol formador del docente al considerar que “resulta más relevante la posición crítica y analítica del docente frente al trabajo del aula, que el seguimiento de un programa definido sin contar con su participación en la elaboración del mismo” MEN (1998, p.4), lo anterior reafirma la importancia de implementar estrategias innovadoras en el aula que tomen en cuenta el contexto de los estudiantes y su cotidianidad.

Es oportuno resaltar entonces elementos propios del Colegio la Gaitana, el cual desde el Proyecto Educativo Institucional (PEI), declara promover el “Ambiente Amable y productivo” y la importancia de fortalecer la sana convivencia, como una pieza clave en la productividad del individuo.

El énfasis del colegio en Ciencias Administrativas con enfoque de Emprendimiento se convierte en una fortaleza para el presente proyecto, pues a futuro se puede enlazar el proyecto con algunas ideas de emprendimiento que puedan surgir de los estudiantes. Así mismo, los principios institucionales reflejados en las “5 R 's”:

- Reconocimiento del otro como igual,
- Respeto,
- Responsabilidad,
- Rendimiento y Resiliencia;

funcionan como pilares de este proyecto, en tanto que impulsa la sana convivencia y el fortalecimiento de habilidades para convivir en paz tal como lo promueve la visión del colegio La Gaitana.

Estos aspectos, junto con la política educativa, y el uso de las TIC a partir de la narrativa digital, son el fundamento para gestar un proyecto de aula que retome bases fenomenológicas, dado que, el producto final estará basado en la reflexión sobre la experiencia propia y de otros. Es el docente el encargado de abrir espacios no para leer y elaborar una narración solo por cumplir un programa, sino concebir el ejercicio de la narrativa con una visión más amplia, pensando en la experiencia de los discentes.

1.7 Antecedentes

Con los constantes avances tecnológicos que hacen parte de la cotidianidad de este siglo, han surgido varias investigaciones alrededor de los aportes de la narrativa digital en la formación de los estudiantes en sus distintas etapas del desarrollo intelectual, así mismo, con la llegada de la pandemia causada por el COVID-19, el campo de la educación se vio en la necesidad de fortalecer y, en algunos casos, incluir herramientas tecnológicas para garantizar la continuidad del derecho a la educación. Estos factores han permitido que la investigación alrededor del tema se vaya nutriendo cada vez más con nuevas experiencias.

Si bien las narrativas digitales abarcan aspectos que van desde el entretenimiento hasta el fortalecimiento de habilidades académicas y sociales, para los fines de esta investigación, se han tomado aquellos estudios que se enfocan en la narrativa digital dentro de las escuelas o con fines sociales, resaltando las dos categorías más relevantes para la presente investigación: Narrativa digital y paz.

Con el paso del tiempo, la narración ha tomado diversas formas, de lo oral a lo escrito y ahora se complementa con el mundo digital, dentro de las investigaciones que han aportado respecto a la narración de experiencias en la escuela usando medios digitales, se encuentra "*Learning through storytelling in higher education: Using reflection and experience to improve learning*" de Alterio y McDrury (2003), un estudio que permite tomar algunos elementos para la presente investigación.

El estudio de de Alterio y McDrury (2003) refiere las formas en que se puede emplear la narrativa como una herramienta de enseñanza y aprendizaje tomando ejemplos desde la cotidianidad que facilitan la reflexión de un tema mientras se estimulan las habilidades del pensamiento crítico.

De acuerdo con la investigación, existen cinco etapas que ocurren durante el proceso de la narración digital; la primera, hace referencia al momento en que se decide qué historia se va a contar, haciendo énfasis en el contenido emocional de la narración “Las historias que encontramos, y que tenemos una urgente necesidad de contar, suelen tener un alto contenido emocional” (Alterio y Mc Drury, 2003, p.47) partiendo de esa premisa, los estudiantes deciden qué historia van a contar, resaltando elementos que permitan reconocer las emociones que se quieren dar a conocer, teniendo como base las vivencias que los han impactado.

A esta postura se suma McKillop (2005) por medio de su investigación *Storytelling grows up: using storytelling as a reflective tool in higher education*, en la cual se plantea usar la narrativa digital como una herramienta para generar reflexión en los estudiantes a partir de las historias de vida y experiencias que ellos cuentan y que hacen parte de su cotidianidad, citando al autor “Las historias que contamos son más sobre cómo experimentamos y percibimos los eventos que sobre cómo son realmente las cosas” (p.4), lo cual permite acercarse a la realidad del otro y por lo tanto a la comprensión de la comunidad.

Si hablamos de las experiencias de vida de los estudiantes, hay que mencionar que lo que proponen McKillop (2005) Alterio y Mc Drury (2003) está en concordancia con lo que plantea Ricoeur (2006) cuando asegura que la base para cualquier relato es la experiencia humana, dado que la precomprensión del mundo mediada por las vivencias es lo que permite la construcción de la trama y por ende da lugar a lo que el autor denomina mimesis I, la cual veremos en detalle más adelante.

Una segunda etapa definida por Alterio y Mc Drury (2003) es cuando “Los narradores y los oyentes están más interesados en dar sentido a la historia que se presenta” (p.48) aquí ya está definida la historia, pero hay que otorgarle un sentido tanto para quien la escribe como para quien la recibe, es ahí donde la reflexión por parte de quien crea la narrativa es fundamental para que el mensaje que quiere transmitir sea claro.

Lo anterior, reafirma lo planteado por Jenkins y Lonsdale (2007); En su artículo de investigación titulado *“Evaluating the effectiveness of digital storytelling for student reflection”*, realizan un análisis de la propuesta de incluir la narrativa digital en el Centro de Aprendizaje Activo de la universidad de Gloucestershire, allí concluyen que “Las historias

digitales podrían verse como un recurso o disciplina que permite una mayor reflexión, la narración de historias digitales fomenta el aprendizaje profundo” (p. 442) para eso, se reconocen algunos factores importantes a la hora de realizar una narrativa digital en los que se incluyen:

La cantidad de oradores, qué tan cautivadora fue la voz, si se usó un lenguaje apropiado y/o disciplinario, qué tan bien se estructuró la historia, qué tan centrados en la tarea estaban los estudiantes y la relevancia de las imágenes elegidas (Jenkins y Lonsdale, 2007, p. 442).

El estudiante debe reconocer que una narrativa digital no es solo contar una historia, es reunir varios elementos para que logre un trabajo que permita un aprendizaje tanto para el que crea, como para el que recibe la información, ahí se devela la riqueza formativa de las narrativas digitales, en la conjugación de elementos que dan cuenta de una coherencia y cohesión dando lugar a una comprensión de los hechos narrados y generando efectos positivos en la formación académica de los estudiantes.

En tercer lugar, según Alterio y Mc Drury (2003) se encuentra la etapa en la que “Los narradores y los oyentes que participan activa y reflexivamente en el proceso asimilan el nuevo aprendizaje en sus estructuras cognitivas, lo que al mismo tiempo lo acomoda y permite establecer vínculos con el conocimiento existente y la experiencia pasada” (p.48) por medio de recuerdos y preguntas en torno a la historia se establece una relación entre lo que se narra y lo que ha vivido quien escucha la historia, esta relación permite avanzar en un proceso de reflexión, en este caso orientado hacia la construcción de paz.

En esta línea, Alterio y Mc Drury (2003) afirman que “el aprendizaje profundo está asociado con la actividad reflexiva” (p.48) allí se dan múltiples perspectivas de los hechos y se plantean posibles soluciones a las situaciones que se ven en la historia, llevando al receptor de la narrativa a una reflexión frente al tema planteado.

Para McKillop, (2005) por medio de la narrativa digital creada desde las experiencias personales “se anima al alumno a explorar su mundo, aprender haciendo, mirar las cosas de diferentes maneras, discutir su visión del mundo con otros, y como resultado, transformar continuamente su comprensión del mundo a la luz de estas experiencias” (p.3).

La última etapa es cuando se evidencia la capacidad de cuestionarse frente a la historia de forma crítica, se produce un diálogo reflexivo en torno a los sucesos de la narración, en palabras de Alterio y Mc Drury (2003) “esta etapa ofrece oportunidades para que los narradores y los oyentes produzcan cambios en la práctica” (p. 49).

Esa reflexión desde las experiencias personales, McKillop (2005) las clasifica en tres fases que se aplican durante el desarrollo del proyecto de narrativas digitales; la primera fase, hace mención del acto de mirar atrás lo que se ha hecho y lo que se ha aprendido (p.3), los estudiantes vinculan sus historias de vida, específicamente los momentos en que han enfrentado conflictos, con la creación de la historia que narran.

La fase dos, plantea un interrogante frente a cómo los estudiantes pudieron haber hecho las cosas de manera diferente en determinado contexto (p.3); lo que permite al estudiante generar una reflexión propia frente a la respuesta que ofrece ante situaciones particulares y las posibilidades que hay para resolver conflictos.

Por su parte, la fase tres se centra en cómo los estudiantes pueden mejorar en ese aspecto que identificaron en el paso anterior para futuras situaciones (p. 3) de manera que, haya lugar a un cambio de actitud a partir de la reflexión, es así como las narrativas digitales de paz posibilitan el intercambio de opiniones, la construcción de conocimiento y el fortalecimiento de la empatía en los estudiantes.

En este sentido, lo planteado por McKillop (2005), Alterio y Mc Drury (2003) coincide con los postulados de Paul Ricoeur (2006), en lo que él denominó la *Triple Mimesis* por medio de la cual “la narración alcanza la plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal” (p.114), toda narración está marcada por rasgos de temporalidad, entendiendo esa temporalidad como lo que hacemos día a día es decir, la vida misma, en este caso las llamamos experiencias del estudiante que van a ser presentadas en una narrativa digital.

Estos autores están de acuerdo en que, la narración involucra las experiencias de los estudiantes como punto de partida para la creación y así llevar a cabo un proceso de reflexión que permita un cambio de actitud frente a la forma en que se enfrentan las diversas situaciones de la vida, la narración no solo es una forma de contar y comprender el mundo, también es una manera de conocer y entender al otro, de

reflexionar frente a los hechos que han ocurrido, de cuestionar y plantear alternativas a situaciones cotidianas que niegan una relación de alteridad en la que el otro como sujeto tiene derechos.

Las historias que se narran en este proyecto están enfocadas a la forma de ser y de ver el mundo, más allá del conocimiento de una disciplina académica, en estas se refleja el pensamiento de los estudiantes que las han creado, sus temores, su visión de la realidad y la necesidad de comunicar mientras se crea un vínculo con los otros.

Teniendo en cuenta lo anterior, es imperativo que el docente reconozca, como lo plantean Alterio y Mc Drury (2003) que “Educar a través de la narración es tomarse en serio la necesidad de que los estudiantes den sentido a la experiencia y busquen sentido a sus vidas” (p.34), al hacer esto permiten a otros llegar a la reflexión cumpliendo así con la mimesis I, II y III (Ricoeur 2006) la cual se explica con más detalle en el siguiente capítulo de esta investigación donde se aborda la categoría de narración.

En Bogotá, a través del Instituto para la investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico (IDEP), con el Premio a la innovación y la investigación educativa, se han desarrollado proyectos en torno a los efectos de las tecnologías digitales en el fortalecimiento de algunas competencias; por ejemplo, en el año 2013 la experiencia denominada “*Comprensión + TIC = competencias ciudadanas*”, realizada por Edgar Andrés Sosa, en La Aurora IED, obtuvo el reconocimiento por los resultados positivos en el fortalecimiento de las competencias ciudadanas relacionadas con la seguridad vial, en los estudiantes de grado décimo.

La iniciativa utilizó los Modelos Educativos Digitales (MED) para crear un material llamado “*Transita*”, por medio del cual, abordó la problemática considerando el contexto educativo, mejorando en un 80% la comprensión en los estudiantes en torno al tema de seguridad vial. Cuando se recurre al MED como estrategia en el aula

Es necesario caracterizar al estudiante en su desarrollo cognitivo, el socio afectivo y social, porque no es lo mismo diseñar un material educativo para un niño que para un adolescente y la caracterización va a permitir al diseñador instruccional determinar qué desempeños de comprensión se deben colocar para mantener la atención y motivación del estudiante durante su uso. (IDEP, 2013, p. 95).

Con las narrativas digitales sucede algo similar, hay que tener en cuenta el contexto educativo de quienes las elaboran, revisar aspectos como el acceso que tienen a dispositivos digitales, el manejo de aplicaciones, la edad, entre otros, que garanticen que la creación de este tipo de contenidos sea apropiada para el ámbito escolar.

Uno de los ejes de esta investigación hace referencia a la construcción de paz. Al respecto hay que resaltar que, atendiendo a la declaración de los derechos humanos, frente a la educación para la paz, desde el MEN se estableció en el año 2014 la Cátedra de la Paz en las instituciones educativas, la cual “tendrá como objetivo crear y consolidar un espacio para el aprendizaje, la reflexión y el diálogo sobre la cultura de la paz y el desarrollo sostenible que contribuya al bienestar general y el mejoramiento de la calidad de vida de la población” (MEN,2014).

Son muchas las instituciones que, desde esta cátedra, abordan elementos fundamentales para construir paz en la comunidad, lo cual ha permitido tener una gran cantidad de experiencias de aula e investigaciones al respecto, en adición, se trata de un tema universal, lo que amplía aún más el marco de investigaciones y la literatura que se encuentra sobre el tema.

En el caso de Latinoamérica, la educación para la paz es un tema que cada día es más relevante en los currículos escolares. Manifestaciones de violencia hacia niños, niñas, mujeres y población vulnerable, sitúan a la región en un ámbito lleno de desafíos a la hora de educar para la paz. Comprender mejor la situación implica conocer a qué se refiere la educación para la paz, y aquí consideramos pertinente la definición de Cerda (2015)

“la educación para la paz se constituye como una estrategia, un desafío y un proceso educativo basada en el reconocimiento, el respeto y la vivencia de los derechos humanos, así como el respeto a la dignidad de las personas, dirigida a la construcción de la cultura de paz en la región latinoamericana” (p.136).

De lo anterior, se entiende que la educación para la paz busca generar ambientes en los que el reconocimiento del otro desde los derechos humanos se constituye como base para una sociedad enfocada en la cultura de la paz. Para lograr una transformación profunda, se requieren procesos educativos y sociales que trasciendan y tomen en cuenta elementos propios del contexto de la comunidad en la que se desarrollan.

Desde la visión de Cerda (2015), educar para la paz requiere trabajar para que las estructuras sociales cambien teniendo en cuenta los contextos sociohistóricos y culturales, por lo cual se hace necesario llevar a cabo procesos de formación que van más allá de la mera transferencia de información (p.138) se trata de dar lugar a la interacción entre pares, tomando como fortaleza la interculturalidad que hace parte de las escuelas.

Un ejemplo de lo anterior se encuentra en El Salvador, desde el programa *Projóvenes*, el cual se desarrolla con población que presenta altos índices de violencia. Cerdas (2015) escribe al respecto:

Pareciera que el proyecto es muy técnico; sin embargo, su importancia en la construcción de una cultura de paz radica en la incorporación de actores comunitarios que se vinculen en el trabajo para prevenir la violencia, así como el fortalecimiento de capacidades laborales para tener mayores oportunidades de crecimiento económico (Cerdas, 2015, p.145).

En este caso, los jóvenes desde acciones locales en su comunidad generan un impacto en la cultura de la paz, el trabajo comunitario les permite el reconocimiento del otro, construyendo desde la diversidad, a partir de la formación laboral, el desarrollo comunitario y la recuperación de espacios públicos destinados al deporte, el ocio y la recreación, se busca prevenir la violencia.

Por su parte, en México el proyecto *Escuela de formación, una alternativa a la violencia en la comunidad educativa*, posibilita espacios académicos para abordar temas de paz; desde talleres sobre derechos humanos, explotación infantil, resolución no violenta de conflictos, abuso sexual, entre otros, buscan promover la cultura de la paz “al proponer metodologías dialógico-reflexivas, vivenciales y problematizadoras, así como al priorizar el aprendizaje significativo, la participación, el intercambio colectivo y la democratización del espacio escolar” (Cerdas 2015, p. 146).

Esta propuesta mexicana es relevante en tanto que sus talleres no se dirigen únicamente a los estudiantes, sino que involucran a docentes y en general a la comunidad educativa, uno de sus objetivos es que quienes reciben los talleres, repliquen las experiencias más allá del ámbito meramente escolar, reconociéndose así, como actores fundamentales en la construcción de paz en la sociedad.

En América Latina, la violencia se gesta desde factores como la desigualdad y la exclusión, de allí la urgencia de educar a los niños, niñas y jóvenes, reconociendo las escuelas como territorios de paz “es trascendental la educación para la paz como un proceso que permite transformar las personas y las realidades, para que cada uno asuma la paz como una práctica en sus relaciones cotidianas” (Cerdas, 2015, p.151).

En cuanto al uso de las tecnologías en educación, un estudio bibliométrico en el que se analizaron 161 artículos de producción académica respecto al papel que desempeñan las narrativas digitales como una nueva estrategia educativa, permitió afirmar que las narrativas digitales “proponen el trabajo en grupo, la reflexión y el uso de la narración combinada con las tecnologías modernas para transmitir historias que repercutan en los procesos de enseñanza-aprendizaje” (Villa et al.2016, p.199).

El uso de las narrativas digitales mejora competencias esenciales en la formación de los estudiantes, como son las habilidades técnicas, el trabajo en equipo, el mejoramiento del clima de colaboración, la participación en clase, la cohesión, la resolución de conflictos, la valorización personal de cada estudiante, la inclusión y la diversidad de opiniones. (Villa et al.2016, p.197).

De acuerdo con Villa *et al.* (2016) por medio de las narrativas digitales “se mejora la participación de los estudiantes en el aula de clase, se incentiva la mirada de los temas analizados desde diversas perspectivas, así como su autorreflexión” (p.200), así mismo, fortalece habilidades como la escritura y la creatividad.

Por su parte, la universidad de Oviedo, en España, por medio del proyecto denominado *Cinema*, destaca el fortalecimiento de las competencias comunicativas y digitales en 282 estudiantes de primaria de escuelas rurales por medio de las narrativas digitales.

En este punto es pertinente abordar la definición que ofrece el Marco Común Europeo, sobre competencia comunicativa, hay que resaltar que, dentro de esa capacidad para comunicarse eficazmente según el contexto, se identifica “una dimensión lingüística o gramatical, referida al conocimiento y uso del código de la lengua, que incluye el dominio de los diferentes subsistemas (fonológico, ortográfico, léxico, etc.)” (Del Moral et al. 2017, p. 16).

La creación de narrativas digitales permite fortalecer esos procesos, en tanto que los estudiantes durante la creación del guion tienen en cuenta los subsistemas de comunicación con el fin de que el mensaje a transmitir sea claro cumpliendo con parámetros de coherencia y cohesión posibles gracias al manejo de la competencia discursiva.

Otra competencia que se favoreció en los estudiantes durante el desarrollo del proyecto *Cinema*, fue la digital “esta se orienta a proporcionar las habilidades y capacidades necesarias para conocer y manejar las tecnologías digitales y hacer frente a los desafíos que plantean” (Del Moral et al. 2017, p.17), dicha competencia requiere otras habilidades que van más allá de lo digital, es decir, no solo se necesita conocer el funcionamiento de un aparato tecnológico como un computador, una Tablet o un celular, además se requiere criterio para seleccionar la información, realizar análisis de lo que se produce, uso correcto del lenguaje, capacidad de decisión, capacidad de síntesis entre otras.

La metodología del proyecto *Cinema* estuvo centrada en lo descriptivo cuantitativo, para lo cual se crearon instrumentos de evaluación de competencias partiendo de lo que propone el Marco Común Europeo. El objetivo fue analizar si la creación de relatos digitales de manera colaborativa en estudiantes de seis escuelas diferentes en Oviedo contribuía a potenciar las competencias comunicativas y digitales de los estudiantes. Para esto, el primer paso fue capacitar a 50 docentes en el uso de la tecnología y como resultado de la investigación se obtuvieron 14 relatos. Frente a los resultados obtenidos de la investigación:

Los estudiantes de los cursos superiores destacan en la elaboración de composiciones escritas (diálogos, voz en off, etc.), uso de vocabulario, ortografía, puntuación, utilización de tiempos verbales, capacidad de idear y desarrollar una historia coherente y bien estructurada, creación de personajes consistentes y planificación de escenarios y discursos (Del Moral et al. 2017, p. 23).

Así mismo, “se ha observado una mejora en la competencia digital del alumnado, favoreciendo la iniciación en el conocimiento y manejo de recursos tecnológicos diversos, según la técnica utilizada en cada caso” (Del Moral et al. 2017, p.23). Los resultados del

proyecto *Cinema* aportan al sustento de la propuesta de narrativas digitales de paz y su objetivo de mejorar las habilidades digitales y comunicativas en los estudiantes.

Otra investigación que amerita ser considerada, es la que se realizó en el Instituto Tecnológico de Monterrey, en México, dirigida por Acosta (2018) la cual abordó los procesos de innovación educativa a partir de narrativas digitales. De acuerdo con el análisis realizado se encontró que la incorporación de narrativas digitales en el aula ha tenido resultados altamente positivos en el proceso académico de los estudiantes, tal como lo afirma el autor “el uso de las tecnologías digitales (...)permite lograr procesos de transferencia efectivos, dinámicos e interactivos, en la consecución del conocimiento y el aprendizaje (p. 35).

De lo anterior, se resalta la importancia de incluir en el ámbito educativo la narrativa digital, con el fin de optimizar los procesos de aprendizaje en los estudiantes, con un acercamiento asertivo a la tecnología para que, tanto docentes como estudiantes, mejoren sus habilidades en el manejo de herramientas propias de la era digital.

Según la misma investigación presentada por Acosta, vemos que otro punto relevante al incluir las narrativas digitales en el aula está en la relación docente y estudiante, pues estas, propician un ambiente de diálogo y participación en el que no hay lugar a una educación que se limita a la mera “transmisión de conocimiento”, sino que por el contrario el conocimiento es construido en el aula de manera colaborativa. En palabras de Acosta (2018)

La narrativa digital estaría permitiendo innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas con mayor nivel de participación e implicación por parte de los educandos, propugnando así el paso de un modelo educativo unidireccional, transmisivo y enciclopedista, hacia un modelo educativo crítico, dialógico e interactivo, que ubica al docente ya no como único experto, sino como un mediador del acto educativo y al estudiante de receptor pasivo en la construcción de sus actuaciones educativas. (p. 35).

Incluir herramientas digitales en el aula tiene ventajas como las que demuestran las investigaciones mencionadas arriba, en cuanto a la narrativa digital, su impacto no es solo en el aula, sino en general, es tan alto en la comunidad que existe un centro de narrativas

digitales en Estados Unidos, “Story Center ha trabajado con casi mil organizaciones en todo el mundo y ha capacitado a más de quince mil personas en cientos de talleres para compartir historias de sus vidas” (Story Center, 2021).

Las historias digitales que se encuentran allí concuerdan con la misión de la organización en la que se aseguran “apoyan la autoexpresión, la práctica creativa y la construcción de la comunidad” (Story Center,2021). Justicia social, educación, comunidad, trabajo, salud son algunas de las categorías en las que se han clasificado los relatos compartidos en el sitio web.

Dentro de esa amplia gama de proyectos e investigaciones sobre la paz, vale la pena resaltar la labor que adelanta la Universidad Nacional de Colombia (UNAL), a través de Red Paz “una propuesta que busca Articular una red de cultura y ciencia, tecnología e innovación que integre la riqueza académica de la Universidad Nacional de Colombia y potencie las capacidades de trabajo de la comunidad universitaria de cara a los retos de la construcción paz” (Red Paz,2021).

Se trata de un espacio en el cual se visibilizan todas aquellas acciones que desde la UNAL representan un aporte a la construcción de paz en el país, el intercambio de saberes desde todas las disciplinas y las sedes de la universidad, junto con el apoyo de organizaciones sociales tanto a nivel nacional como internacional propenden por la “Consolidación de la Universidad Nacional de Colombia, junto con otras universidades como lugares de memoria, verdad y construcción de paz” (Red Paz,2021).

Reconocer los espacios académicos, (independientemente si se habla de nivel inicial, primaria, bachillerato, media o profesional), como lugares en los que se gesta la reflexión, la discusión y las propuestas en torno a la paz, es el primer paso para que una sociedad marcada por años de violencia, injusticia y desigualdad social lleve a cabo acciones que contribuyan a la construcción de paz, enmarcando las escuelas y universidades como territorios de paz.

Dichas acciones no están representadas, únicamente, en grandes proyectos como lo fue la firma de paz entre el Gobierno Nacional y las FARC-EP, estas hacen referencia a la cotidianidad, a la forma en que el estudiante, el docente, el padre de familia, la madre, y cada uno de los que hacen parte de una comunidad, abordan el inevitable conflicto que en determinado momento surge como parte natural de la convivencia en cualquier sociedad.

En la página web de Red Paz, se encuentra evidencia de esas acciones, las cuales van quedando registradas en podcast, conversatorios, boletines y proyectos que sirven como referente para futuras investigaciones y de las cuales se nutren proyectos como el presente.

Por medio de esa riqueza cultural que converge allí, se genera la posibilidad de dialogar desde los saberes ancestrales en Colombia, con el fin de cumplir el objetivo de “fortalecer la conciencia colectiva a favor de la existencia de otro saber, otras formas de ver y ser con el mundo; y aportar herramientas para que los participantes se asuman como gestores sociales de paz” (Red Paz, 2021).

Iniciativas como esta, confirman la relevancia de abrir espacios académicos en los que se dialogue en torno a la paz, espacios que favorezcan el reconocimiento del otro desde el respeto a la diferencia, generando un ambiente de convivencia pacífica, haciendo uso de herramientas digitales como podcast y narraciones, que documenten la forma en que los estudiantes se apropian de la escuela como territorio de paz.

En efecto, diversos estudios ratifican el impacto de las narrativas digitales en la formación intelectual del estudiante, ya que este tipo de relatos promueve el acercamiento a la tecnología, la creatividad, la capacidad interactiva, el uso polifacético del lenguaje, las nuevas formas de comunicación y el afianzamiento de diversas competencias; sin embargo, no hay que subestimar la tendencia hacia el individualismo al que puede conducir el uso desmedido de las herramientas digitales.

Con estos referentes, reafirmamos la importancia de llevar a cabo el proyecto sobre narrativas digitales de paz. La conciencia social, la construcción de la paz y la implementación de las TIC, no solo abarcan una propuesta desde el ámbito legislativo, tanto nacional como internacional, sumado a ello, las investigaciones realizadas hasta el momento validan el aporte significativo que tiene el uso de la narrativa digital en el aula y la necesidad de formar para la paz.

1.8 Justificación

La educación es por definición la encargada de promover la construcción de conocimiento para el desarrollo de las habilidades en función de aportar a la configuración de una sociedad que propenda hacia el avance social, económico, cultural, político tecnológico y, en general, la mejora de la calidad de vida de los individuos.

El entorno social en el que se desarrolla una persona ejerce una influencia significativa en su modo de actuar. Desde el contexto del colegio La Gaitana, hay que tener en cuenta que los estudiantes que llegan allí viven en los barrios más vulnerables de la localidad de Suba (Lisboa, Gaitana, Toscana, Villa María, Tibabuyes, San Pedro; Berlín, etc.).

De acuerdo con el informe presentado por la Secretaría de Integración Social, Suba representa el 10,6% de los casos de violencia intrafamiliar de Bogotá (2018) y en cuanto a la UPZ de Tibabuyes, que es en la que se ubica el colegio, entre enero y diciembre de 2018, presentó la tasa más alta en cuanto a reporte de riñas de la localidad, con un total de 20.635 (OAIEE, 2018) una cifra que constituye una alarma frente a la convivencia en el sector; esto quiere decir que los estudiantes del colegio La Gaitana están creciendo en un ambiente social de conflicto y violencia.

Estas cifras dan cuenta de la importancia de promover la conciencia social en el estudiante a partir de la reflexión crítica de su entorno, incentivando al sujeto activo, que construye la paz en su comunidad. Para ello, se requiere abrir espacios en los que los estudiantes expresen su sentir y pensar frente a los temas que afectan la sociedad.

El colegio La Gaitana es un espacio propicio para desarrollar dicho proyecto, teniendo en cuenta que, con el retorno a la presencialidad, después de dos años de confinamiento por causa del COVID-19, la agresión física y verbal entre estudiantes se ha intensificado y esto se evidencia en los constantes conflictos que terminan en peleas a la hora del descanso y a la salida del colegio, cuyos protagonistas son los estudiantes de diferentes grados.

En contraste, una de las fortalezas de la institución es el alto número de estudiantes oriundos de diferentes partes del país y varios estudiantes de origen venezolano; esta característica permite una visión mucho más amplia de lo que es la construcción de la paz

como un ejercicio multicultural y universal, la riqueza de experiencias de vida significativas que convergen en la escuela son el insumo principal para el proyecto.

En complemento a lo anterior, encontramos la inminente necesidad de promover los ambientes digitales en el aula, el avance tecnológico del siglo XXI exige que los estudiantes estén a la vanguardia en el uso de lo digital, de acuerdo con la publicación de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2021), *Competencias y habilidades digitales*, las habilidades digitales son “la suma de conocimientos, capacidades, destrezas, actitudes y estrategias que se requieren para el uso de las tecnologías e Internet” (p.5).

Dichas competencias son necesarias para “comprender, analizar, inferir, resolver problemas, argumentar, tomar decisiones, comunicar, crear y participar en el universo online” (p.6) por eso la importancia de un proyecto que permite un encuentro con el mundo digital desde una práctica muy común en el ámbito escolar, narrar historias; algo que los estudiantes hacen de manera natural, ya que, suelen referir los hechos que para ellos son importantes.

El proyecto considera la habilidad para narrar como una perspectiva en la construcción de la paz, mientras reconoce la importancia de lo digital en el campo educativo. El objetivo es crear narrativas digitales sobre paz, permitiendo que los estudiantes de la Gaitana sean reconocidos por su potencial frente al manejo de herramientas digitales, específicamente, en la producción de narrativas digitales de paz y en la edición de materiales originales que podrían tener efectos positivos en la reflexión frente a la construcción de paz en la comunidad.

1.9 Utilidad

Este proyecto busca generar en los estudiantes un interés por el contexto social en el que se desarrollan, específicamente en lo que concierne a la paz en la comunidad, comprendiendo así, su rol como sujetos activos en una sociedad a la que pertenecen y por ende, asumiendo con responsabilidad una postura reflexiva frente a situaciones cotidianas que llegan a ser el pilar fundamental para la construcción de la paz.

Por otra parte, se pretende que los estudiantes produzcan una narrativa digital de calidad y con un contenido de beneficio para la comunidad educativa, dando un uso asertivo a redes sociales, aplicaciones y plataformas como Instagram, Facebook, Tik Tok, YouTube, entre otras; logrando así, generar un impacto positivo que lleve a la reflexión frente a la construcción de la conciencia social para la paz, tanto en estudiantes como en sus familias y comunidad educativa en general.

Se proyecta que esta investigación sirva como punto de referencia tanto a docentes que quieran implementar la narrativa digital en su ejercicio profesional como aquellos que deseen abordar el tema de la paz integrado con las habilidades digitales del siglo XXI.

1.10 Limitaciones de la investigación

La primera limitación que se presenta durante la investigación es que esta se desarrolla durante el tiempo de pandemia, las cuarentenas que se establecieron en la ciudad como medida de prevención frente al contagio de COVID -19, generaron retrasos al momento de iniciar la investigación con estudiantes, ya que el trabajo era digital y un alto porcentaje de los estudiantes no se conectaban a clase, como consecuencia, el trabajo con ellos se postergó hasta que las autoridades de la ciudad determinaron que el 100% de los estudiantes regresaran al colegio.

Durante ese tiempo de dificultad con los estudiantes, la investigación avanzó desde lo teórico, fundamentando desde autores y analizando los trabajos previos que se realizaron, lo cual permitió que se diseñara la planeación de manera organizada.

En segundo lugar, la falta de recursos como internet, computadores, tabletas entre otros, dentro de la institución educativa, ocasionó complicaciones al momento de producir las narrativas digitales, pues la red de internet es muy débil y solo funciona en determinados espacios del colegio, este tipo de inconvenientes generan retraso en el cronograma inicial, por lo cual, se hace necesario replantear la duración de algunas actividades para avanzar de manera satisfactoria sin que esto represente vacíos en el proceso de investigación.

Las tabletas con que cuenta la institución, que son alrededor de 80, se encuentran completamente desactualizadas, no son útiles para el trabajo que se propone, por otra parte, solo se cuenta con dos computadores, cuyo software presenta limitaciones técnicas, una cámara de video y una cámara fotográfica, para trabajar con 120 estudiantes, esto hace que el trabajo no se pueda llevar a cabo en un lapso óptimo.

Por otra parte, aspectos como la matrícula, el ingreso y cambio de jornada permanente de estudiantes, implica que lleguen cuando el proceso ya está avanzado, o que abandonen el proyecto, lo que impide que cumplan con las etapas propuestas dentro de la investigación, sumado a ello, el número de estudiantes que deben aislarse por síntomas de gripe asociados al COVID 19, genera retrasos en las grabaciones que se desarrollan en la institución.

Con respecto a la paz, hay que tener en cuenta que se trata de un tema cuyo abordaje se puede dar desde diferentes aristas, en este caso, la investigación se desarrolla en un colegio, de manera que se resaltan los conflictos que son expresados por los estudiantes, sin embargo, esto también resulta siendo un tema amplio, pues allí se dan conflictos que pasan por maltrato físico, verbal, ciber acoso, exclusión, racismo, homofobia, xenofobia, abuso sexual y muchos más; abordarlos en una sola investigación sería desbordante, por lo cual se profundiza en aquellos conflictos que son referidos por los estudiantes en sus narrativas digitales.

Capítulo II

El puente entre la narrativa digital y la construcción de paz

*“La educación para la paz desborda los modelos educativos bancarios (Freire), demanda otro tipo de relación con el conocimiento y con la tecnología que incorpore la sensorialidad, la emocionalidad y lo cognitivo, en un mismo nivel de importancia”
Tangarife et al. (2021)*

La sociedad actual se encuentra en constante desarrollo tecnológico; la etapa que vivimos es conocida como la *Era Digital*, y hace parte del acelerado avance en términos de herramientas tecnológicas de la comunicación; diariamente, se dan a conocer nuevas aplicaciones y programas informáticos que facilitan la interacción y el desarrollo de tareas diarias de tipo académico, laboral, personal, familiar, social, etc.

Tener habilidades en el manejo de herramientas digitales es una necesidad que corresponde abordar desde las instituciones educativas, Lynne Schrum y Bárbara Levin (2015) en su libro: *Leading 21st Century Schools: Harnessing Technology for Engagement and Achievement* hablan de una cultura del cambio en las escuelas, que busca “aprovechar la tecnología para la participación y el rendimiento de los estudiantes” (P.6) o como lo expresa Sonny Magana (2017) en su texto *Disruptive Classroom Technologies* “los estudiantes de hoy deben desarrollar continuamente el dominio de nuevos conocimientos, habilidades, competencias, aptitudes y alfabetizaciones que no eran requisitos para el éxito universitario y profesional en el siglo XX (p.3).

Schrum y Levin (2015) hacen énfasis en que no se trata solo de equipar las escuelas con lo último en tecnología (p.8) el cambio consiste en ir más allá por medio de habilidades que permitan el uso adecuado y el aprovechamiento de esos equipos, coincidiendo así, con lo que plantea Brooks (2010) en su libro *21st-century skills In*

Teaching with the tools kids really use, en el que aconseja al docente considerar “actividades que se prestan bien al aprendizaje basado en proyectos o en las que se pueda alentar a los estudiantes a resolver problemas del mundo real” (p.10).

Estos autores coinciden en la importancia de desarrollar las habilidades del siglo XXI desde el aula, a partir de proyectos que tengan una relación con la cotidianidad de los estudiantes, con un tema de interés general, así como lo pretende la presente investigación la cual vincula la narrativa digital con la construcción de paz en comunidad.

En este segundo capítulo, se emprende un recorrido por los elementos teóricos y conceptuales que soportan esta investigación, evidenciando la forma en que estos se relacionan entre sí, formando un puente que conecta la narrativa digital con la construcción de paz en la escuela.

En ese sentido, se inicia con el acercamiento a la narración desde autores como Bruner y Ricoeur, identificando aspectos que permiten avanzar hacia el concepto de la narrativa digital, el cual se concibe a partir de las dinámicas propias del siglo XXI y sus avances tecnológicos, lo que lleva a presentar los postulados de la UNESCO, para dar claridad frente a las competencias digitales y su desarrollo en los estudiantes.

Siguiendo el horizonte de la investigación, el capítulo dos habla de la escuela como territorio de paz y la forma en que el conflicto se presenta como una oportunidad para construir paz en el ámbito educativo, esa línea nos sitúa en un diálogo con grandes pedagogos, entre ellos Paulo Freire; de manera que, se da un cierre a este capítulo resaltando la forma en que la pedagogía transformadora, emancipadora, se inscribe en un proceso de reflexión crítica en el cual las experiencias de vida de los estudiantes fomentan el reconocimiento de sí mismos y de los otros para llegar a la construcción de paz en comunidad.

2.1. Narración

Una de las actividades que más acompaña la cotidianidad de los estudiantes en el ámbito escolar es la de narrar en los intercambios de las clases o en el receso dentro de la jornada escolar; los estudiantes narran hechos relevantes en sus conversaciones porque el pensamiento se activa de manera narrativa “somos tan buenos para relatar, que esa facultad parece casi tan ‘natural’ como el lenguaje” (Bruner, 2003, p. 11). Narrar es una

experiencia para dar a conocer el mundo representado en el pensamiento, y a la espera del mundo del otro.

Toda narración requiere de elementos mínimos para su composición, entre los cuales Bruner identifica: los personajes, la infracción, la acción, la resolución y el narrador. Los personajes tienen libertad para actuar, no tienen limitación alguna, están involucrados en una situación fuera de lo cotidiano que dé lugar a la infracción como elemento clave de la narración: “un relato comienza con alguna infracción del orden posible de las cosas (...) algo que ha de estar alterado, de otro modo, no hay nada que contar” (Bruner, 2003, p. 34) dicha infracción lleva a los personajes a la acción, que es lo que realizan para superar la situación que desestabilizó el orden común, para finalmente llegar a la resolución.

La narrativa que producen los estudiantes a partir de sus experiencias de vida se configura como elemento esencial en las actividades que se desarrollan a nivel escolar, dada la riqueza cultural, social e histórica que ofrecen sus relatos; para Bruner (2003) “mediante la narrativa construimos, reconstruimos en cierto modo hasta reinventamos, nuestro ayer y nuestro mañana. La memoria y la imaginación se funden en este proceso” (p. 130) es justo eso lo que persigue este proyecto sobre las narrativas digitales, construir la paz, y para ello, elementos como la memoria analítica y la imaginación que dan lugar a la narrativa son fundamentales.

Lamentablemente, durante décadas la educación en las escuelas ha dado prioridad a los contenidos atomizados, opacando, y en ocasiones ignorando, las experiencias de vida de los estudiantes; tal postura, ha generado una separación significativa entre el mundo del sujeto y el mundo escolar, como si se tratara de dos cosas opuestas, cuando lo apropiado sería una educación contextualizada que construya su base sobre el sujeto, es decir, sobre las experiencias de vida de los educandos.

Si se aborda el asunto desde un punto de vista fenomenológico, el conocimiento está basado en la reflexión sobre la experiencia; de acuerdo con la *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, la fenomenología “se interesa por el cómo las cosas son experimentadas desde la perspectiva de primera persona” (p.8).

Las experiencias vividas representan un fenómeno que permite retomar los significados por medio de la descripción detallada, “la fenomenología no se interesa por las creencias o las presuposiciones de una determinada experiencia, sino por la forma en

la que las personas concretamente la viven” (p.10) por eso la importancia de que las narrativas surjan desde las vivencias de los estudiantes, develando así sus sentires e intereses frente a la construcción de paz en comunidad.

Para complementar lo anterior, se toman como referencia los elementos temporales de la existencia humana a los cuales hace referencia Paul Ricoeur, es decir, la narración, la experiencia humana y cómo están interrelacionadas para dar lugar a una interpretación, es así como “la narración alcanza la plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal” (Ricoeur, 2000, p. 113).

La mediación entre la temporalidad y la narración ocurre durante los tres momentos de la *mimesis* que plantea Ricoeur, y se da por medio de la trama, entendida como un reflejo de la vida humana: “la composición de la trama se enraíza en la precomprensión del mundo de la acción, de sus estructuras inteligibles, de sus recursos simbólicos y de su carácter temporal” (Ricoeur, 2000, p. 116).

La trama es el enlace entre los episodios de la historia y tiene como características principales la red estructural (lo referente a los personajes) y los recursos simbólicos, lo que “proporciona así un contexto de descripción para acciones particulares” (Ricoeur, 2000, p. 121) así como el carácter temporal, pues “las palabras futuro, pasado y presente desaparecen y el tiempo mismo figura como unidad rota de estos tres éxtasis temporales” (Ricoeur, 2000, p. 126).

Narrar es enlazar episodios en tres grandes momentos: mimesis I, mimesis II y mimesis III, pero no es simplemente eso, la narración desde la propuesta de Ricoeur implica vincular las experiencias de vida, lo que ocurre antes, durante y después de la narración, dando así un carácter dinámico a la triple mimesis, convirtiendo el tiempo en tiempo humano (Ricoeur, 2000, p. 113).

La mimesis I, es el proceso donde inicia todo, representado en la cotidianidad, es lo que cada persona vive de manera natural (las experiencias); esta primera etapa corresponde a la prefiguración: ese momento en que el lector está a punto de entrar al mundo del texto. Es cuando se integra la experiencia previa del lector y sus contextos. Así entonces “la riqueza del sentido de mimesis I: imitar o representar la acción es, en primer lugar, comprender previamente en qué consiste el obrar humano” (Ricoeur, 2000, p. 129).

La mimesis II, es la mediación entre el inicio y el fin, por medio de la cual se recoge la experiencia previa (prefiguración). En esta parte, el lector accede a un mundo que ha sido configurado en una narración, es decir, le da forma a partir de su temporalidad, relacionándolo con sus vivencias. La narración es representación de la experiencia humana, es imitación del mundo y, por ende, el lector lo relaciona con sus propias experiencias.

Al llegar a la mimesis tres hablamos de la refiguración surgida de la interpretación, pues el lector ha tenido una experiencia desde la vida y desde el texto, y entra en el mundo narrado, se siente identificado con lo que allí se relata y reflexiona sobre el mundo de los otros: ya no está en el antes (mimesis I), ni en el durante (mimesis II), sino en el después (mimesis III) “Mimesis III marca la intersección del mundo del texto y del mundo del oyente” (Ricoeur, 2000, p. 140). En el plano del proyecto, se entiende como el efecto o impacto que produce la narrativa digital en los receptores y conduce a una reflexión sobre la propia existencia.

Si bien los aportes de Brunner y Ricoeur, frente a la narración, no hacen referencia a narrativas digitales, se consideran pertinentes para la presente investigación, entendiendo que, la narrativa digital (que no es exclusiva de texto) también permite tener una lectura a través de recursos simbólicos que dan sentido a la narración desde la experiencia de cada estudiante dando lugar a la prefiguración, configuración y refiguración del mundo, apelando al diálogo entre lo narrado y la cotidianidad. Por medio del acto de vincular el saber, la sensibilidad del lector y lo narrado, es posible que la narración trascienda y logre transformar la existencia desde la reflexión.

2.2. Narrativa digital

Inicialmente, hay que decir que se trata de un término que surge con el crecimiento acelerado de la tecnología propio de este siglo; la llegada de cámaras, celulares, dispositivos y aplicaciones que permiten la creación de contenidos multimedia, hacen que la definición de narrativa digital esté en constante construcción, ya que, depende del contexto, la audiencia, los fines y propósitos. Aquí se retoman las definiciones que se consideran propicias para aportar al desarrollo de la presente investigación.

Para iniciar, Cassany y Ayala (2008) establecen que “Digital remite a la comunicación mediatizada por dígitos u ordenadores se opone a lo analógico; pero no existe un listado cerrado de lo que es o no es digital” (p.53) por lo cual lograr una única definición no es posible.

Desde la perspectiva de Acosta y Pérez (2019) los relatos digitales se caracterizan por contar historias a partir del uso de los discursos sonoros, visuales y multimediales” (p.9) en este mismo sentido, Acosta (2018) define la narrativa digital “como la integración de lenguajes, apoyados en discursos que se ubican en la primera mitad del siglo XX con el uso de tecnologías como la televisión, la radio y el cine” (p.32) incluir aspectos que van más allá del texto favorece la atención del estudiante en el aula, hace que el contenido emocional se active, lo cual llevará a que el interés por aprender sea mayor.

En complemento a lo anterior, se encuentran los aportes de Robin (2016) “la mayoría de las historias digitales son relativamente cortas con una duración entre 2 y 10 minutos, y se guardan en un formato digital que se puede visualizar en un computador u otro dispositivo capaz de reproducir archivos de vídeo” (p.18) este tipo de formatos son impulsados por redes sociales como Tik Tok o Facebook las cuales cuentan con un tiempo de video muy corto, haciendo que los usuarios puedan consumir diversos contenidos en menor tiempo.

Los relatos digitales se configuran como una forma de narrar haciendo uso de elementos propios de la multimedia que permiten la circulación de contenidos digitales por Internet, pero desde el ámbito educativo, con este tipo de historias, la experiencia del autor cobra un papel relevante.

Particularmente en este proyecto, las narrativas digitales, buscan llevar un mensaje emotivo a la audiencia a través de las vivencias de quienes crean la narrativa, con el fin de vincular las emociones que permitan llegar a una reflexión sobre la propia existencia, en palabras de Rosales y Roig (2017) “estas historias personales están generalmente diseñadas para exaltar las emociones y conectar con los sentimientos de la audiencia”(p. 169).

Para los fines de la presente investigación, conviene profundizar esta definición desde el planteamiento de Tolisano (2015), quien aclara que no todos los videos que circulan en la red son narrativas digitales. A continuación, la tabla 1 muestra lo que Tolisano

(2015) desde sus postulados considera que es la narrativa digital, en qué consiste y con qué finalidad se realiza este tipo de narración, en contraste, la autora expone aquello que no se considera narrativa digital, haciendo énfasis en la profundidad que existe en la creación de este tipo de historias con un enfoque pedagógico.

Tabla 1 ¿Qué es y qué no es la narrativa digital?

| La narrativa digital no se trata de... | La narrativa digital se trata de... | La narrativa digital busca |
|--|-------------------------------------|---|
| Las herramientas | Las habilidades | Fortalecer habilidades lingüísticas, teatrales, informacionales, personales, comunicativas, entre otras. |
| Crear medios | Crear significado | Que las historias creen un significado visible para otros. |
| Solo contar una historia | Contribuir y colaborar | Aprovechar el potencial de ser una perspectiva que contribuya, por ejemplo, una experiencia única a una historia mucho más grande. La pregunta surge de "¿Cómo puedo contar mi historia?" a "¿Cómo encaja mi historia y agrega valor a las historias de los demás?". ¿Cómo creamos una historia mucho más grande compuesta de historias individuales? |
| Contar una historia aislada | Compartir y conectar | Tomar una historia individual, que pueda ser potencialmente compartida y hacerla llegar a una comunidad que se identifica con lo que pasa en esa historia. |
| Transferencia de conocimiento | Amplificación de nuestras voces | La importancia de la amplificación, el alcance de nuestras voces es lo que hace que la narración digital sea transformadora. El alcance de nuestras voces se trata de la cantidad de personas que nuestras historias son capaces de tocar. |
| Sustituir historias analógicas | Transformar historias | Ver cómo la participación de la audiencia, el movimiento continuo entre diferentes medios puede impulsar una historia, involucrar a la audiencia en múltiples capas y cambiar el proceso de narración por completo. |

Fuente: elaboración propia basada en el planteamiento de Tolisano (2015).

Las narrativas virtuales, se constituyen como un gran aporte en el ámbito pedagógico, en tanto permiten incluir nuevas herramientas en el aula, mientras se fortalecen algunas habilidades en los estudiantes, la creación de este tipo de narración "exige al estudiante el logro de competencias cognitivas superiores, ya que debe conocer el manejo de las herramientas tecnológicas, potencia el lenguaje y aporta los procesos de búsqueda y procesamiento de los datos e información" (Acosta y Pérez, 2019, p. 10).

Uno de los estudios que apoya esta afirmación, es *El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: resultados desde un análisis bibliométrico*, de Villa y Valencia (2016)

El uso de las narrativas digitales mejora competencias esenciales en la formación de los estudiantes como son las habilidades técnicas, el trabajo en equipo, el mejoramiento del clima de colaboración, la participación activa en clase, la cohesión, la resolución de conflictos, la valorización personal de cada estudiante, la inclusión y la diversidad de opiniones (p.225).

El afianzamiento de estas habilidades es de suma importancia para los estudiantes, ya que no solo implica un avance en el ámbito académico y profesional, sino que aporta elementos útiles para su rol como sujeto crítico en una sociedad en desarrollo. Es preciso, el fortalecimiento de competencias digitales que se asumen como la habilidad que tiene el estudiante para realizar actividades y/o procesos cognitivos que le permiten desenvolverse e interactuar de manera asertiva en un determinado contexto.

2.3 Competencias digitales

Según la UNESCO (2018) las competencias digitales “se entienden generalmente como un conjunto de competencias que permiten usar dispositivos digitales, aplicaciones de comunicación y redes para acceder y gestionar información, crear y compartir contenido digital, comunicarse, colaborar y resolver problemas para una realización personal efectiva y creativa, el aprendizaje, el trabajo y las actividades sociales en general” (p. 3).

Dentro de estas, se encuentra una categoría que son las básicas, es decir, aquellas que permiten acceder de manera elemental a los dispositivos digitales y gestionar algún tipo de información o creación de contenido, esas competencias hacen parte de otro conjunto más avanzado denominadas de alfabetización que se unen a las competencias comunicativas y matemáticas para finalmente, crear una nueva categoría en la que se incluye, además de las anteriores habilidades, usar la tecnología digital de manera transformadora como es el caso de la inteligencia artificial.

La creación de narrativas digitales permite poner en práctica las competencias digitales básicas en los estudiantes, lo cual resulta imprescindible si se tiene en cuenta la poca preparación con la que cuentan algunos docentes y estudiantes en Colombia cuando se enfrentan a lo digital y que quedó en evidencia con la llegada de la pandemia y las clases virtuales.

La carencia de competencias digitales, entre otros factores, dificultó el desarrollo de las actividades en línea, generando cansancio y monotonía en muchos que reclamaban regresar al colegio al considerar la calidad inferior de la educación digital frente a la presencial. Con respecto al tema, Castillejos et al., (2016) refieren que

Las competencias digitales no sólo deben concebirse desde el plano instrumental, sino que deben estar relacionadas con aspectos psicológicos y sociales. La competencia digital resulta un aspecto clave y de carácter transversal que todo ciudadano digital debería desarrollar por la necesidad de aprovechar las tecnologías para incentivar la participación y el empoderamiento en la sociedad del siglo XXI (p. 57).

Teniendo en cuenta lo anterior, se concluye que el desarrollo de las competencias digitales en los estudiantes del siglo XXI es una labor inmersa en las dinámicas propias de la escuela; la asignatura de Lengua Castellana no es ajena al desarrollo y mejoramiento del manejo de las herramientas digitales que, como ya se ha mencionado, es fundamental en la sociedad actual.

Consecuentemente, la creación de narrativas digitales que abordan la paz desde las experiencias de vida fomenta el acercamiento a herramientas tecnológicas que desde la educación favorecen habilidades como organización, creatividad, trabajo en equipo, comunicación asertiva, participación, liderazgo, entre otras.

2.4. La Paz

La escuela es el lugar en el que convergen seres humanos habitados por sentimientos, emociones, experiencias, sonrisas y lágrimas; los rincones de la escuela albergan pensamientos diversos, temores, esperanza y un sin número de historias, que hacen de este un espacio donde la convivencia es el eje.

Desde la organización no gubernamental (ONG) *Corporación Otra Escuela*, se concibe la escuela como “una realidad social y cultural construida por sujetos sociales, dicha realidad se manifiesta con sus distintas prácticas organizacionales, la escuela es de igual manera lo que los miembros de ella dicen, sienten y hacen, es decir, lo que se vive cotidianamente” (Benítez, 2009, p.147), son las vivencias junto con las acciones individuales y colectivas de sus miembros las que hacen posible ese lugar.

Tanto la escuela como la paz van más allá de un documento; se construyen desde lo individual hacia lo comunal. Las aulas de clase son el espacio propicio para formar sujetos críticos, con la capacidad de analizar el contexto sociocultural en el que se desarrollan, impactando de manera positiva a la sociedad por medio de acciones que den lugar a la reflexión, al cambio y a la construcción de la Paz, al respecto, Ortega et al (2018) hace referencia a la escuela como un espacio que

Asuma la educación como un derecho fundamental; trace cartografías de alteridad; enseñe gramáticas de conflictividad; potencie la suma y no la resta; multiplique saberes, en vez de dividirlos; implemente la disciplina del respeto a sí mismo, para no hacerlo con los Otros; lea contextos de historias vividas, memorias experienciales y mundos posibles; escriba relatos de reparación; dibuje trazos de esperanza; implemente juegos de futuro; recree vidas sentidas; recupere cuerpos desperdigados; reconozca singularidades en identidad; le apueste a la morosidad despaciosa del proceso educativo y no al afán del mercado; enseñe a la desobediencia crítica y no a la sumisión devastadora(p.25).

Construir paz en la escuela no es evitar los conflictos o las diferencias entre las personas, ya que los desacuerdos hacen parte de la naturaleza humana; siempre que haya interacción social habrá lugar a la diferencia y es gracias a ella que una cultura se enriquece, lo que hay que evitar es la indiferencia ante los hechos que promueven la violencia.

Garzón y Ortega (2022) señalan la importancia de “ser sensible ante el sufrimiento y denunciar desde abajo las injusticias, actuaciones que permitan lograr un cambio en la escuela y desde la escuela (...) batallando contra la pasividad de comunidades escolares” (p.148), es menester manejar el conflicto desde el diálogo, respetando los derechos del otro y evitando que la violencia sea protagonista en la sociedad, tomando las palabras de Zuleta (1998)

La erradicación de los conflictos y su disolución en una cálida convivencia no es una meta alcanzable, ni deseable, ni en la vida personal –en el amor y la amistad– ni en la vida colectiva. Es preciso, por el contrario, construir un espacio social y legal en el cual los conflictos puedan manifestarse y desarrollarse, sin que la

oposición al otro conduzca a la supresión del otro, matándolo, reduciéndolo a la impotencia o silenciándolo (p. 109).

Lo ideal es que los estudiantes puedan dar un manejo adecuado al conflicto respetando las diferencias naturales, recurriendo siempre al diálogo, la reflexión y la conciencia crítica que permita construir la paz en comunidad, para esto la escuela debe ser, como plantea Ortega et al. (2018) “abrigadora, humanizada, cercana, resistente y atenta al diálogo de saberes y experiencias” (p.25) entendiendo que “la educación para la paz no es el enclaustramiento de la institución educativa para que nadie se meta con ésta, no es una educación de claustro, no es la neutralidad de la escuela sino la opción por encontrar maneras diferentes a la violencia para resolver los conflictos, sobre la base de reconocer las diferencias” (FECODE,2019, P.8).

El Ministerio de Educación de Colombia consciente de esta realidad, establece la Cátedra de la Paz mediante la ley 1732 de 2014, la cual tiene como finalidad la formación de ciudadanos que contribuyan y promuevan la cultura de la paz, de acuerdo con el documento *Orientaciones Generales para la Implementación de la Cátedra de la Paz* La Educación para la Paz se refiere a

La formación que busca contribuir directamente a la convivencia pacífica, es decir, a la promoción de relaciones constructivas, incluyentes, cuidadosas, sin agresión, ni discriminación o maltrato, tanto entre los estudiantes y en la comunidad escolar, como en la sociedad en general. (MEN, 2017, p. 6).

La escuela como territorio de paz es una forma de fomentar la construcción de un espacio libre de violencia donde la comunidad educativa lleva a cabo acciones en las que el respeto, el diálogo y el reconocimiento de la diferencia son los ejes para la resolución pacífica de conflictos. Es necesario que la escuela que se asume como territorio de paz “se ocupe de la trascendencia del ser y del otro, es decir, de un nosotros que no se autodestruye ni se elimina bajo ninguna motivación (sexual, política, ideológica, física, simbólica...)” (Ortega et al. 2018, p. 24) esa es una escuela que defiende la educación para la libertad.

En este tipo de escuela, las emociones son un pilar en la educación. A partir de las experiencias derivadas del COVID 19 los colegios se enfrentan con la necesidad de apoyar a los niños niñas y adolescentes en el manejo de emociones que se vieron alteradas por

el prolongado tiempo de confinamiento que los obligó a aislarse de sus amigos y, en algunos casos, a asumir responsabilidades que los agobiaron, por lo cual, la Secretaría de Educación de Bogotá (2022) elabora una guía para la prevención de violencia en el contexto escolar teniendo en cuenta que “la escuela debe estimular en cada estudiante las capacidades necesarias para resolver de manera constructiva los conflictos; y por otra parte debe enseñarle también los mecanismos necesarios para rechazar de plano las violencias” (p.2).

Las narrativas digitales de paz están enfocadas a permitir la reflexión en el sujeto desde una narración que incluya aspectos de la cotidianidad, en la que el estudiante puede reconocerse a partir de las acciones allí reflejadas, visibilizando la naturalidad del conflicto en cualquier ámbito social y el impacto que tienen las decisiones que se toman frente al conflicto en la construcción de paz.

Lo anterior, implica reconocer que “la escuela asume la paz como reflexión y acción permanente” (FECODE, 2019, p.6) se trata de un ejercicio constante que debe ser abordado desde las diferentes asignaturas del plan de estudios, en el cual, el pensarse como sujeto en un sentido individual y colectivo da lugar a un análisis crítico de su contexto. Esto nos lleva a la siguiente categoría de esta investigación.

2.5. Reflexión crítica

En la tarea de concebir y defender la escuela como territorio de paz, surge la necesidad de establecer condiciones óptimas para que los estudiantes y docentes lleven a cabo un proceso de reflexión que les permita la construcción de una sociedad basada en el respeto por el otro, la escuela es el escenario en el que convergen multitud de historias que posibilitan la participación para afrontar problemáticas cotidianas que se presentan en el colegio.

En ese sentido, el maestro asume su labor desde la visión de Freire (1997) la cual sostiene que una de las misiones de su profesión es enseñar a pensar correctamente, y aclara que “enseñar no es transferir conocimiento sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción” (p.47) desde la interacción y reconocimiento propio y de otros como sujetos agentes de cambio de una sociedad.

Freire (1997) recalcó que la educación debe ser emancipadora “ofreciendo al pueblo la reflexión sobre sí mismo, sobre su tiempo, sobre sus responsabilidades, sobre su papel en la nueva cultura de la época de transición” (p.22) dentro de esta investigación los estudiantes asumen su rol como sujetos creadores de conocimiento a partir de la reflexión entendida como “la capacidad de valorar y tomar posicionamiento entre lo conveniente y lo inconveniente a la luz de la reconstrucción integral” (Castro et al, p.156) específicamente en temas relacionados con la construcción de paz.

Las vivencias de los estudiantes y los conflictos naturales del ámbito escolar hacen que la reflexión se presente como una forma de pensar la sociedad, de cuestionar algunos comportamientos que derivan en conflictos y que a su vez pueden gestar espacios de violencia.

Por su parte, la reflexión crítica que se propicia en el aula representa un primer paso en la construcción colectiva de paz, pues como bien lo afirma Chaparro (2017) “En las masas (...) no se promueve la construcción de sujetos enterados de la realidad del mundo y críticos frente a su propia condición” (p.86). Corresponde entonces a la escuela, fomentar una experiencia dialógica donde la pluralidad se concibe como una fortaleza en términos de reconocer las relaciones de alteridad propias del ser humano, los procesos de reflexión se llevan a cabo desde “espacios donde los individuos aprenden a leer la realidad” (Murillo,2012, p.164) compartiendo vivencias significativas.

Convertir las experiencias humanas en narrativas digitales que convoquen a la reflexión, es comprender la escuela como un espacio de construcción de paz, en tanto que se reconoce la necesidad de reflexionar sobre la forma en que las vivencias personales llevan a asumir una postura en la sociedad que determina la respuesta que se tiene ante un conflicto.

De acuerdo con los postulados de Zoppi (2011) “la reflexión es un relato que posibilita un nuevo ordenamiento de las ideas, revisa y resitúa el análisis y las perspectivas en las que se construyen y reconstruyen las prácticas en situaciones históricas concretas” (p. 3) dichas prácticas llevan al estudiante a pensarse desde lo colectivo como un sujeto con derechos y deberes que le otorgan una responsabilidad en la sociedad a la que pertenece, en la cual, los problemas que surgen pueden ser analizados y abordados desde el diálogo y el respeto por los derechos propios y del otro.

Visto desde el plano pedagógico, todo lo anterior se enfoca en el desarrollo de las denominadas *Assesment and teaching of 21 st century skills*³ que son el resultado de una investigación presentada por las compañías de Intel, Microsoft y Cisco a la UNESCO, en la cual se abordan cuatro categorías de habilidades que a su vez conforman subgrupos como se observa en la tabla 2.

Tabla 2 Habilidades del siglo XXI

| Habilidad | Habilidades que la componen |
|------------------------------|---|
| Maneras de pensar | Creatividad e innovación |
| | Pensamiento crítico, Toma de decisiones – Resolución de problemas |
| | Aprender a aprender, metacognición (conocimiento sobre los procesos cognitivos) |
| Maneras de trabajar | Comunicación |
| | Colaboración (Trabajo en equipo) |
| Herramientas para trabajar | Alfabetización informacional |
| | Alfabetización en tecnologías de la información y comunicación |
| Maneras de vivir en el mundo | Ciudadanía local y global |
| | Vida y carrera |
| | Responsabilidad personal y social incluyendo conciencia y competencias culturales |

Fuente: Elaboración propia a partir de la información obtenida de

https://www.cisco.com/c/dam/en_us/about/citizenship/socio-economic/docs/ATC21S_Exec_Summary.pdf (2009).

Esta mirada sobre las habilidades reconoce la relevancia de proponer proyectos en los que en el proceso de formación este inmerso el fortalecimiento de competencias en los estudiantes. En coherencia con lo anterior, y con el fin de fomentar la reflexión que se plantea, se desarrollan talleres que se fundamentan en técnicas interactivas, donde el diálogo abre la posibilidad de pensarse, de conocer al otro, de valorar la historia y el saber del compañero, con la finalidad de transformar las acciones que van en contra de la paz.

³Proyecto de investigación “Evaluación y enseñanza de las destrezas del siglo XXI” (ATC21S), impulsado por Microsoft, Intel y Cisco en respuesta a la petición de la UNESCO sobre los aprendizajes necesarios para este siglo.

Capítulo III

Una generación digital que construye paz en la escuela

En este apartado se describen los pasos y las técnicas que permiten llevar a cabo la investigación de manera organizada y rigurosa con el fin de que los resultados y las conclusiones reflejen la realidad y los hallazgos de la investigación.

La ruta metodológica que expone el capítulo tres, parte de los aspectos iniciales donde se presenta el tipo de investigación y el enfoque en el que se ubica, a su vez, se da a conocer el tipo de población y la muestra que se tomó para llevar a cabo la investigación.

El capítulo tres avanza dando a conocer el cronograma que fue ejecutado y las fases en las que se desarrolló. La última parte del capítulo se enfoca en los tres instrumentos que se aplicaron: la observación directa, para la cual el diario de campo y las grabaciones sirvieron de soporte; los talleres con técnicas interactivas y las entrevistas.

3.1 Aspectos Iniciales

Esta investigación de corte cualitativo encuentra en el trabajo en el aula la posibilidad de observar, describir y analizar la producción de narrativas digitales de paz creadas por los estudiantes de noveno del colegio La Gaitana, haciendo uso de estrategias interactivas que permiten al estudiante otorgar relevancia a las experiencias de vida individuales y colectivas, convirtiéndolas en el eje central para dialogar y reflexionar en torno a la importancia de construir paz en comunidad.

El enfoque cualitativo, desde la perspectiva de McMillan y Schumacher (2005), “describe y analiza las conductas sociales colectivas e individuales, las opiniones, los pensamientos y las percepciones” (p.400) permitiendo al investigador interpretar lo que ocurre dentro y fuera del aula y la forma en que esto afecta o beneficia la construcción de paz, lo que lleva a “entender el fenómeno social desde la perspectiva de los participantes” (p.401).

A juicio de Hernández et al. (2014) “el enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos” (p.7) de ahí que, se considere un enfoque apropiado para la presente investigación que estudia el fenómeno de la paz desde la perspectiva de los estudiantes en la cotidianidad que se vive en el aula de clase.

Empleando las palabras de McMillan y Schumacher (2005) “la investigación cualitativa contribuye a la teoría, a la práctica educativa, a la elaboración de planes y a la concienciación social” (p.397), en ese sentido, la observación y el análisis de los comportamientos sociales en el ámbito escolar permiten comprender la visión de los estudiantes frente al fenómeno de la construcción de paz en comunidad.

En complemento a lo anterior, Ruiz Olabuénaga (2012) reconoce que el proceso de investigación cualitativa se desarrolla en cinco fases: Definición del problema, diseño de trabajo, recogida de datos, análisis de los datos, informe y validación de la investigación. Desde esta perspectiva “Para iniciar un trabajo cualitativo es necesario contar con un núcleo temático, una situación específica, un fenómeno que gira en torno a un foco de interés” (p. 56) en este caso es la paz desde la producción de narrativas digitales.

Al tratarse de un estudio descriptivo e interpretativo la investigación se enmarca en un enfoque etnográfico, que permite el acercamiento a la comunidad y su pensamiento, abordando aquellos aspectos del comportamiento humano que aportan a la construcción de la paz, dejando de lado ideas prefiguradas, como señala Guber (2001) “La etnografía como enfoque no pretende reproducirse según paradigmas establecidos, sino vincular teoría e investigación favoreciendo nuevos descubrimientos” (p.8) lo cual requiere un acompañamiento continuo a la comunidad que hace parte de la investigación.

Desde la visión de Fernández (2007), la etnografía “Se centra en el estudio de un grupo de personas que tienen algo en común, sea un grupo en un aula escolar, un sitio de trabajo, un barrio, una comunidad, entre otros” (p.160). En ese proceso es fundamental que el investigador deje de lado los “juicios de valor y preconcepciones acerca de los actores y sus realidades, para adentrarse en el campo con la mejor disposición de realizar interpretaciones que representen la multiplicidad de voces y sentidos que nacen de las experiencias inéditas de los actores” (Torres, 2021, p.284) lo cual garantiza una mayor fiabilidad en los resultados.

Otro aspecto importante para ubicar esta investigación dentro de este enfoque es la preponderancia que tiene la narrativa, Guber (2001) sostuvo que “el vehículo por excelencia de reproducción de la sociedad es el lenguaje. Al comunicarse entre sí la gente informa sobre el contexto, y lo define al momento de reportarlo” (p.17) por eso se hace uso de instrumentos como el diario de campo que permite analizar la narrativa que producen los estudiantes.

Teniendo en cuenta que, los estudiantes que hacen parte de este proyecto son oriundos de diferentes lugares de Colombia y Venezuela, el enfoque etnográfico permite interpretar esa multiculturalidad desde la interacción entre los estudiantes y sus comportamientos dentro y fuera del aula, por medio de prácticas pedagógicas.

Así mismo, el enfoque fenomenológico, que se constituye como una de las bases de la investigación cualitativa, permite abordar los fenómenos sociales producto del comportamiento humano, por ende, hace parte de la investigación, pues es a través de las experiencias, de la reflexión y de la interacción que se dan los resultados de este proyecto de narrativas digitales.

Conviene subrayar que “para este enfoque, lo primordial es comprender que el fenómeno es parte de un todo significativo y no hay posibilidad de analizarlo sin el abordaje holístico en relación con la experiencia de la que forma parte” (Fuster, 2019, p.204).

consecuentemente, el ambiente escolar y las experiencias de los estudiantes representan una pieza fundamental dentro de este proyecto, en palabras de Fernández (2007) “del mundo conocido y de las experiencias intersubjetivas se obtienen las señales o avisos para interpretar la diversidad de símbolos. A partir de allí, es posible interpretar los procesos y estructuras sociales” (p.152).

La fenomenología “se interesa en el cómo y no el qué de las cosas; es decir, se interesa por el cómo las cosas son experimentadas desde la perspectiva de primera persona” (Castillo,2021, p.8). La experiencia no se refiere a la cantidad de conocimiento acumulado a lo largo de la vida, sino a la forma en que cada individuo vive una experiencia y le da significado en este caso, cómo los estudiantes a partir de sus experiencias de vida crean historias digitales que convocan hacia la reflexión de la construcción de paz y como la comunidad educativa recibe esas narraciones.

Siguiendo a este autor, desde la fenomenología las creencias o presuposiciones no son lo importante, lo valioso desde este enfoque está en la forma en que cada persona vive determinado suceso “la fenomenología se distingue por darle importancia a la experiencia tal como es vivida” (Castillo,2021, p.9) lo cual permite profundizar el ejercicio de analizar la forma en que los estudiantes conciben el ejercicio de construcción de paz en comunidad a partir de sus experiencias de vida, en palabras de Torres (2021) “la valoración cualitativa de los fenómenos brinda la posibilidad de descubrir y redescubrir realidades” (p.283) a partir de las cuales se construye la paz.

Para Castillo (2021), “El análisis de datos en la fenomenología se caracteriza por adoptar una posición reflexiva sobre la experiencia vivida bajo estudio” para llevar a cabo esa reflexión es necesario “regresar a la experiencia tal y como es vivida (reducción)” (p.10). Esa reducción fenomenológica, hace que la teoría sobre la experiencia vivida pierda fuerza frente al significado que cada uno le otorga a esa experiencia.

Considerando que el procedimiento de la creación de narrativas digitales está vinculado con la interpretación de la cultura por medio de la palabra ya sea escrita o hablada, el método cualitativo junto con el enfoque etnográfico y la fenomenología, le dan sustento a la metodología propuesta en la presente investigación.

3.2 Población

Esta investigación se desarrolla con estudiantes de grado noveno que pertenecen a la jornada tarde del colegio La Gaitana IED, los cuales están divididos en tres cursos; 904, 905 y 906 cada grupo conformado por 36 jóvenes aproximadamente, que oscilan entre los 13 y 17 años. Es decir, son 108 estudiantes los que hicieron parte de la presente investigación. Así mismo, para el cumplimiento de los objetivos específicos se realizan encuestas a los acudientes de los estudiantes y a docentes de diferentes asignaturas de bachillerato de la institución donde se llevó a cabo la investigación.

3.3 Muestra

Como lo hace notar Hernández (2014), la muestra dentro de la investigación cualitativa hace referencia al “grupo de personas, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre el cual se habrán de recolectar los datos, sin que necesariamente sea estadísticamente representativo del universo o población que se estudia” (p. 384).

Teniendo en cuenta que el objetivo general de la investigación busca conocer el impacto de las narrativas tanto en quien las crea como en la comunidad educativa, la muestra involucra a estudiantes de noveno que crean la narrativa digital de paz, a padres de familia y/o acudientes, a docentes y a estudiantes de otros grados diferentes a noveno, Hernández (2014), denomina esto como una muestra diversa, ya que “estas muestras son utilizadas cuando se busca mostrar distintas perspectivas y representar la complejidad del fenómeno estudiado, o bien documentar la diversidad para localizar diferencias y coincidencias, patrones y particularidades (p.387) consecuentemente, la muestra se divide en tres grupos como se evidencia en siguiente tabla .

Tabla 3 División de la muestra

| Población | Cantidad de muestra | Tipo de instrumento | Observación |
|---------------------------------|---------------------|------------------------------------|---|
| Grupos de estudiantes de noveno | 7 grupos | Diario de campo, narrativa digital | Se realiza análisis desde los dos instrumentos. |
| Padres y/o acudientes | 16 | Entrevista estructurada | Se realiza una entrevista estructurada de ocho preguntas. |
| Docentes | 8 | Entrevista estructurada | Se realiza una entrevista estructurada de ocho preguntas. |
| Estudiantes de otros grados | 16 | Entrevista estructurada | Se realiza una entrevista estructurada de ocho preguntas. |

Fuente: Elaboración propia.

Para conseguir el objetivo de crear narrativas virtuales con los estudiantes de noveno, se dividió cada curso por grupos según el tipo de narrativa que querían crear (podcast, cortometraje, filminuto, animación) en total, por los tres cursos (904-905 y 906) fueron 19 grupos de trabajo, es decir igual número de narrativas digitales, de esas, se tomaron como muestra siete.

3.4 Cronograma ejecutado y fases de la investigación

Con el fin de tener claridad y organización frente a la investigación, se consideran tres fases de trabajo con estudiantes, las cuales se desarrollaron durante el primer semestre del año escolar (2022), las fechas de aplicación de las fases fueron ajustadas constantemente debido a dinámicas y actividades propias del entorno escolar que exigen que el cronograma sea flexible en cuanto a fechas. En la tabla 4 se observan las fases de investigación.

Tabla 4 Fases de la investigación

| Fase | Fecha | Objetivos |
|--|--|---|
| Sensibilización y caracterización de la población | Del 24 de enero al 28 de febrero de 2022 | <ul style="list-style-type: none"> • Conocer las características generales del grupo. • Sensibilizar a la población sobre la importancia de construir paz. • Conocer la visión de los estudiantes frente al concepto de paz. • Fortalecer el concepto de empatía. |
| Producción de narrativas digitales de paz | Marzo, abril y mayo de 2022 | <ul style="list-style-type: none"> • Conformar los grupos de trabajo. • Escribir el guion de la narrativa. • Producción y edición de la narrativa. |
| Socialización de narrativas y Análisis de Resultados | Junio a noviembre de 2022 | <ul style="list-style-type: none"> • Socializar las narrativas a la comunidad educativa. • Analizar si los objetivos de la investigación se cumplieron. • Evaluar el alcance del proyecto. |
| Durante la fase uno y dos, se socializan diferentes tipos de narrativas digitales, con el fin de que los estudiantes tomen decisiones frente a su trabajo. | | |

Fuente: Elaboración propia

Si bien se habla de tres fases, cabe resaltar que estas corresponden a la parte práctica con los estudiantes, pues anterior a esto, se realizó la recolección y el análisis de información pertinente para el desarrollo de la propuesta, validando las diferentes investigaciones que se han llevado a cabo en diferentes lugares y que sirvieron como aporte a la hora de establecer objetivos y procedimientos dentro de la presente investigación. Dicha fase, abarcó un periodo de año y medio, correspondiente al tiempo de trabajo virtual debido a la pandemia (agosto 2020- enero 2022).

3.5 Instrumentos

Considerando la metodología y el enfoque al que se adhiere esta investigación, los instrumentos que se aplican corresponden a la técnica de observación directa, talleres con técnicas interactivas y encuestas que dieron lugar a la expresividad, el diálogo, la interacción, la reflexión y el análisis desde el aula, facilitando la construcción de saberes en comunidad.

3.5.1 Observación directa

La investigación cualitativa permite al investigador percibir lo que sucede en el contexto para tener una interpretación acerca del comportamiento del grupo que investiga. Una de las técnicas que más favorecen este tipo de investigación es la observación, la cual Yuni y Urbano (2014) definen como “una técnica de recolección de información consistente en la inspección y estudio de las cosas o hechos tal como acontecen en la realidad (natural o social) mediante el empleo de los sentidos (con o sin ayuda de soportes tecnológicos) (p. 40).

En el marco de la observación que se realiza “no se utilizan ni matrices ni códigos estructurados previamente, sino que se hace a partir de la inmersión en el contexto” (Fernández, 2007, p. 191) y por ende permite al investigador tener una perspectiva propia de lo que sucede, desde una mirada holística.

Al hacer uso de esta técnica, hay que tener presente que observar requiere “adentramos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente” (Hernández et al., p.399).

Lo anterior quiere decir que, no es solo ver lo que ocurre alrededor, es necesario que el investigador realice procesos como analizar, inferir, indagar los fenómenos sociales que acontecen en el grupo que investiga con el fin de llegar a conclusiones claras y precisas que permitan una comprensión del fenómeno social que se investiga, “el sujeto que observa está comprometido perceptivamente en forma holística, es decir, que además de la vista utiliza el oído -la escucha-, el olfato, etc.,” (Yuni y Urbano 2014, p. 40) se concibe como un ejercicio que permite profundizar en el análisis de lo que está a simple vista.

El tipo de observación que se realiza es participante, debido a que esta “supone la participación más o menos intensa del observador en la realidad observada” (Yuni y Urbano, 2014, p. 42) por tratarse de una investigación que se lleva a cabo por parte de la docente de Lengua Castellana, se hace necesaria una observación que no se distancie del objeto de estudio, sino que, por el contrario, exista una interacción con el grupo que se investiga y quien investiga.

Yuni y Urbano (2014), enfatizan que en este tipo de observación el investigador “se ocupa de observar, acompañar y compartir con los actores las rutinas típicas y diarias que conforman la experiencia del grupo que se está observando” (p. 42) lo cual corresponde con las prácticas de cotidianidad de la escuela.

La observación va acompañada de notas y registros tanto escritos como visuales con el fin de garantizar el rigor en la observación “las notas de campo incluyen información descriptiva de la situación y también un material que expresa la reflexividad del observador” (Yuni, y Urbano, 2014, p. 56). El investigador, “incluye comentarios interpretativos basados en sus percepciones” (Goetz y LeCompte, 1988, p, 126) consecuentemente, se diseñó un formato denominado diario de campo.

Siguiendo los conceptos de Yuni y Urbano (2014), en el diario de campo “no sólo deben incluirse interpretaciones, sino registros acerca de las conductas del propio observador referidas a sentimientos, intuiciones, temores, preconceptos, presentimientos e impresiones personales” (p.60) de manera que, el formato propuesto para la presente investigación incluye las actividades que se realizaron, los objetivos, los resultados esperados, los resultados obtenidos y desde luego, el análisis de los mismos.

El formato de diario de campo permitió a la investigadora llevar un registro escrito de las conductas observables de los participantes, convirtiéndose así, en un instrumento relevante durante la investigación, ya que, facilita la compilación de información y favorece el análisis de los resultados obtenidos. La tabla 5 muestra uno de los diarios de campo.

Tabla 5 Formato de diario de campo

| Diario de Campo | | | | |
|-------------------------------|--|--|---|---|
| Fecha: 31 enero al 04 febrero | Cursos: 905/ 904/906 | Objetivo: Fortalecer el concepto de empatía a partir de la memoria individual. Fase: I Sensibilización | | |
| Actividad | Descripción de lo Observado | Resultado esperado | Resultados Obtenidos | Análisis |
| Diálogo sobre la cotidianidad | Durante dos minutos, por parejas, los estudiantes intercambiaron sus experiencias del fin de semana. Ante la pregunta: ¿Qué hizo el fin de semana? algunos estudiantes (minoría) contestaron: "nada", lo cual hizo que el ejercicio no fluyera. Al principio no sabían que contar, pero poco a poco empezaron a dialogar, la mayoría de los estudiantes contaron cosas como: "salí con mi familia" "hice oficio" "jugué" no dieron mayores detalles. | Que el estudiante relate su experiencias cotidianas a su compañero(a). Que se escuchen unos a otros con respeto. Reflexionar sobre la importancia de escuchar y ser escuchados | Los estudiantes hicieron el ejercicio propuesto, algunos de ellos continuaron contando sus experiencias aun después del tiempo límite del ejercicio (2 minutos). Pocos estudiantes, no compartieron sus experiencias con los compañeros. Los estudiantes reflexionaron sobre la importancia de escuchar y ser escuchados. | A partir de esta actividad se concluye que existen relaciones de amistad fuertemente establecidas, asimismo hay estudiantes que no tienen la confianza suficiente con sus compañeros. |

Fuente: Elaboración propia

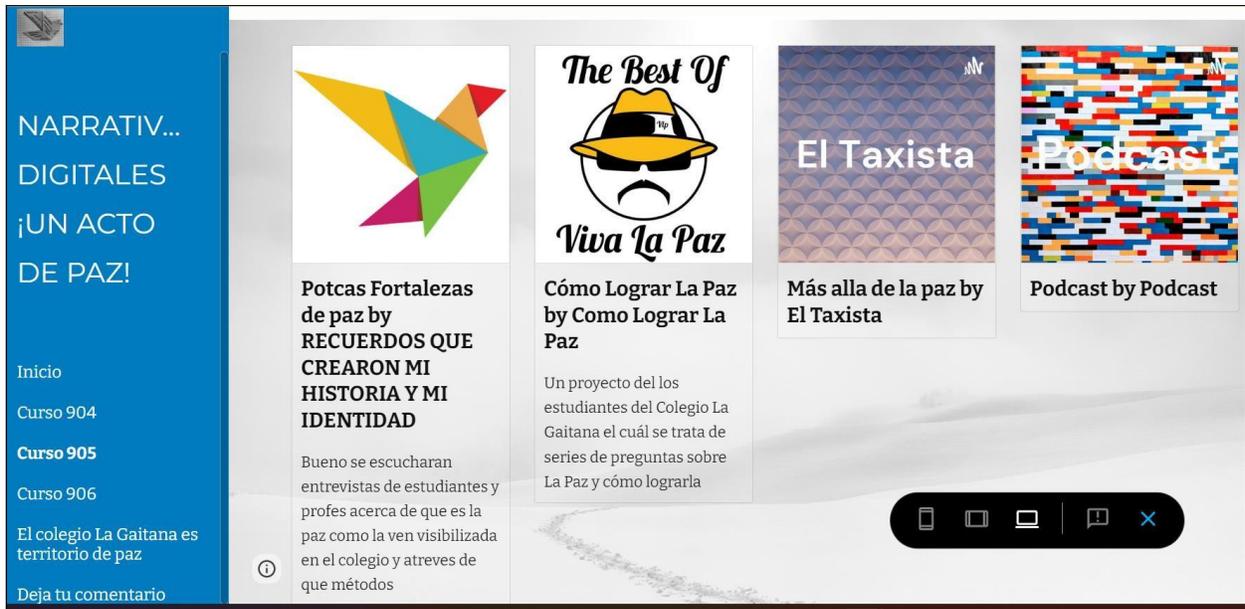
Junto con el diario de campo, las grabaciones (tanto de audio como de vídeo) hicieron parte del proceso de observación, ya que estas, permiten revisar de manera más completa lo que sucede, las acciones realizadas, la interacción que se da entre los estudiantes, y detalles que pueden pasar desapercibidos en un momento determinado.

Igualmente, un registro fotográfico de las sesiones, en el que los estudiantes llevan a cabo todo el proceso durante las tres fases de la investigación, son complemento de los instrumentos que permiten develar actitudes de la población de estudio, su comportamiento durante la investigación, ese lenguaje no verbal que se expresa por medio de las conductas y que también tiene lugar dentro de un análisis en el marco de una investigación etnográfica.

Parte del registro fotográfico, así como el proceso de la creación de narrativas digitales se encuentra disponible en un sitio web de Google diseñado exclusivamente para la investigación, la figura 4 muestra una imagen del sitio web⁴

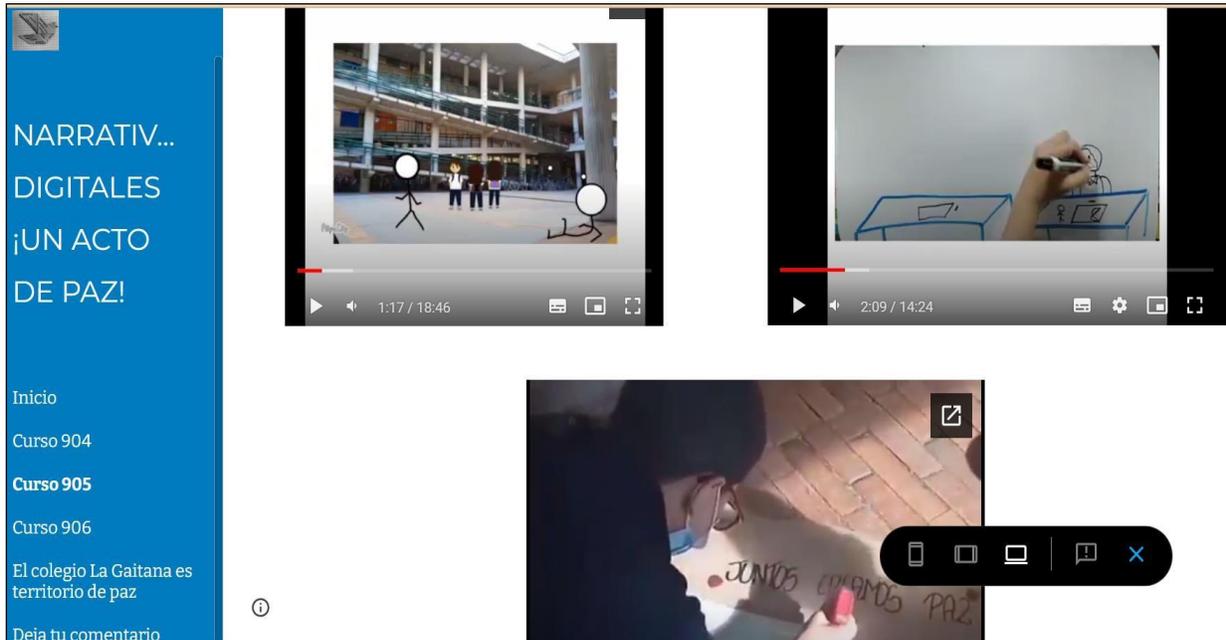
⁴ El sitio web está disponible en <https://sites.google.com/view/narrativasdigitalesunactodepaz/inicio>

Figura 4 Sección podcast del Google Sites "Narrativas digitales, ¡Un acto de paz!"



Fuente: Elaboración propia usando Google Sites

Figura 5 Sección videos del Google sites "Narrativas Digitales, ¡Un acto de paz!"



Fuente: Elaboración propia usando Google Sites

3.5.2 Talleres

El taller se reconoce como una herramienta pedagógica que contribuye de manera apropiada al desarrollo de habilidades en los estudiantes, para Ghiso (1999), se trata de “un elemento válido en la socialización, la transferencia, la apropiación y el desarrollo de conocimientos(...) de una manera participativa y pertinente a las necesidades” (p.142) los estudiantes logran esto desde la interacción en la que existe un intercambio de ideas que da lugar al trabajo en equipo y al fortalecimiento de la capacidad argumentativa para defender su postura frente a determinada situación.

Desde la perspectiva de Maya (1996), el taller se concibe “como una realidad integradora, compleja y reflexiva en que se unen la teoría y la práctica” (p.12) facilitando la integración de conocimiento, el trabajo en equipo y el diálogo.

Desde una mirada pedagógica, el taller debe estar acompañado de elementos como la creatividad, a partir de la cual, se crean nuevos conocimientos y la reflexión, de lo contrario se convierte en una actividad más. Maya (1996), hace énfasis en que “el conocimiento que se adquiere en el taller está determinado por un proceso de acción- reflexión- acción (...) no de una manera reproductiva sino creativa, crítica y finalmente transformadora (p.22). Para evitar que el taller se convierta en solo hacer por hacer se debe tener claro el objetivo de este.

En consonancia con lo anterior, Maya (1996) sostiene que “el taller promueve la construcción del conocimiento a partir del mismo alumno y del contacto de este con su experiencia” (p.22) por ende, en el proceso de creación de las narrativas digitales de paz, es menester poner en diálogo los saberes de los estudiantes desde sus experiencias, concibiendo la expresión de pensamientos y emociones como un canal que permite la reflexión del sujeto desde lo individual hacia lo colectivo, esta idea es reafirmada por Riaño (2000) cuando señala que:

En el taller se trabaja tanto desde lo individual como desde lo social en una dinámica relacional. Son múltiples las relaciones que tienen lugar allí: entre individuos; entre el individuo(s) y el espacio, el individuo y el producto (la imagen que produce, el relato, etc.), el individuo, el cuerpo (p.147).

En complemento, encontramos las técnicas interactivas, de acuerdo con lo planteado por Quiroz et al. (2002) “activan la expresión de las personas, facilitando el hacer ver, hacer hablar, hacer recuperar, hacer recrear, hacer análisis, lo cual es lo mismo que hacer visibles o invisibles, sentimientos, vivencias, formas de ser, creer, pensar, actuar, sentir” (p.48). Lo anterior, coincide con lo expresado Ghiso (1999), en el taller “se encadenen diferentes haceres como: el hacer ver, el hacer hablar, el hacer recordar el hacer conceptuar, el hacer recuperar, el hacer analizar y muchos más haceres” (p.143) por eso, se han tomado los talleres con técnicas interactivas para el desarrollo de la investigación.

Siguiendo la propuesta de Quiroz et al. (2002), las técnicas interactivas surgen desde el saber existente, en este caso concebido como las experiencias de vida de los estudiantes y sus historias, de allí que en este tipo de talleres los sujetos sean reconocidos como “actores de cambio, provistos de un mundo de significación, de lenguaje, de un legado cultural, de una historia, de un saber que es puesto en escena en cada intercambio con el otro” (p.50).

Los talleres permiten recoger, validar y analizar información desde procedimientos que dan lugar a la expresividad, la interacción, el diálogo y la construcción de saberes en comunidad, lo cual favorece el alcance de los objetivos de la presente investigación. En la tabla 6 se detalla la estructura de los talleres aplicados.

Tabla 6 Estructura de los talleres

| TALLER: 01 Parte 1 | | |
|--|---|--|
| Tema: construyendo identidad desde la memoria | Propósito: Fortalecer el concepto de empatía a partir de la memoria individual. | Tiempo: 1 clase |
| Observaciones: Al finalizar el taller se realizará un análisis descriptivo con los elementos aportados por los estudiantes, identificando la percepción que tienen ellos sobre la importancia y el impacto de la memoria y de narrar historias de vida. | | |
| Objetivo | Actividad | Materiales |
| Reflexionar acerca de la importancia de la memoria identificar que las emociones son un elemento fundamental a la hora de reconstruir, comprender y analizar hechos sociales. | <p>Los estudiantes se ubican por parejas y tendrán un minuto cada uno para contar que hicieron el fin de semana. Diálogo.</p> <p>¿Qué implica mirarnos a los ojos y contarnos una historia? Se solicitará a los estudiantes que piensen en un lugar que tenga un significado importante para ellos y que no hayan visitado hace algún tiempo. Responder las siguientes preguntas de manera escrita (No es obligatorio compartir las respuestas)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué sentimiento te genera pensar en ese lugar? - ¿A quién te gustaría llevar a ese lugar? - ¿Cómo puedes evitar que ese recuerdo se borre? <p>¿Relata una experiencia que hayas vivido en ese lugar? (¿qué pasó? ¿Cómo me sentí? ¿Por qué quiero narrarlo? ¿Quiénes estaban?, ¿Qué pasó antes? ¿Qué condiciones llevaron a que eso sucediera? ¿Qué ocurrió después?) Por grupos de tres estudiantes, socializarán el punto anterior. A cada grupo se le entregará una cajita con preguntas sobre la memoria, tendrán 30 minutos para dialogar entre ellos y responder las preguntas en un pliego de papel craft. Para luego socializar las respuestas.</p> | <p>Preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿En qué medida la memoria nos permite construir historia? • ¿Qué relación tiene la narración con la memoria? • ¿Qué pasaría si olvidamos nuestra historia de vida? • ¿Alguna vez has tomado una decisión influenciada por algo que te sucedió en el pasado? • ¿De qué manera los hechos del pasado influyen en lo que eres hoy como persona? • ¿Por qué nos entendemos más con unas personas que con otras? • ¿Alguna vez has cambiado de opinión frente a una persona al conocer su historia de vida? • ¿Cómo afectan nuestras vivencias pasadas nuestra vida presente? • ¿Si todos vivimos la misma situación, se puede decir que tenemos la misma experiencia? ¿Por qué? |

Fuente: Elaboración propia.

Atendiendo a esto, a lo largo de la investigación se aplicaron tres talleres; el primero, enfocado a sensibilizar a la población sobre la importancia de fortalecer el concepto de empatía en la comunidad, valorando la historia de vida de cada persona dando lugar al reconocimiento del otro; el segundo taller, buscó la reflexión frente al rol de cada uno en la construcción de paz en comunidad resaltando las pequeñas acciones que se generan en el entorno escolar, familiar y social; el tercer taller, orientado a la creación de narrativas digitales de paz en las que se integraron los elementos trabajados en el taller uno y dos, es decir, la historia de vida desde las vivencias de los estudiantes y la reflexión frente a la paz.

El fundamento de los talleres aplicados durante la investigación es el rol protagónico de los estudiantes en la construcción de saberes desde el diálogo y el trabajo en equipo.

Es pertinente aclarar que, cada taller va acompañado por un instrumento evaluador, la evaluación en el taller debe entenderse “como varios momentos en todo el proceso” (Maya, 1996, p.105) a esto, el autor suma que a la concepción de evaluación del taller se le atribuye ser “integral, permanente, sistemática, acumulativa, científica, formativa o educativa y para el taller algo muy importante: participativa y autoevaluativa. (p. 128) esto permite, no solo atender al requerimiento escolar e institucional de una calificación cuantitativa, sino que, además, aporta de manera significativa en el proceso de formación e investigación.

La evaluación se realizó de manera permanente, no solo al finalizar el taller sino durante cada actividad, fundamentalmente, desde el diálogo tomando en cuenta las consideraciones de los estudiantes frente al trabajo propio y el de los compañeros; así mismo, considerando el sistema de evaluación institucional del colegio La Gaitana, el cual establece que los resultados obtenidos por el estudiante se expresan de manera cuantitativa en una escala de 10 a 100 puntos. En la tabla 7 se observa el formato de evaluación.

Tabla 7 Formato de evaluación de los talleres aplicados

| criterio | Superior (100) | Alto (80) | Básico (60) | Bajo (20) |
|---|---|---|--|---|
| Expresión verbal | El estudiante expresa de manera clara, coherente y organizada una idea propia frente al tema planteado, ejemplificando desde su contexto. | El estudiante expresa de manera clara, coherente y organizada una idea propia frente al tema planteado. | El estudiante expresa con algo de dificultad sus ideas frente al tema planteado. | El estudiante no logra expresar de manera clara, coherente y organizada una idea propia frente al tema planteado. |
| Análisis del contexto | El estudiante reconoce la memoria como un medio para reconstruir la historia y fortalecer la empatía en la construcción de paz, por medio de relatos y así lo da a conocer tanto de manera verbal como escrita. | El estudiante reconoce la memoria como un medio para reconstruir la historia y fortalecer la empatía en la construcción de paz por medio de relatos y así lo da a conocer de manera verbal o escrita. | El estudiante presenta dificultades para reconocer la memoria como un medio para reconstruir la historia y fortalecer la empatía en la construcción de paz por medio de relatos. | El estudiante no reconoce la memoria como un medio para reconstruir la historia y fortalecer la empatía en la construcción de paz por medio de relatos. |
| Apropiación y asimilación del tema (Reflexión) | El estudiante demuestra un nivel crítico intertextual ejemplificando desde un contexto propio y global la temática abordada. | El estudiante demuestra un nivel crítico intertextual ejemplificando desde un contexto propio o global la temática abordada. | El estudiante presenta dificultades para demostrar un nivel crítico intertextual ejemplificando desde un contexto propio o global la temática abordada. | El estudiante no logra demostrar un nivel crítico intertextual ejemplificando desde un contexto propio o global la temática abordada. |
| Trabajo en equipo | El estudiante demuestra respeto y compromiso hacia su grupo de trabajo, aportando ideas y asumiendo un liderazgo que permite la organización y productividad del grupo. | El estudiante aporta ideas y trabaja en pro del objetivo del grupo. | El estudiante asume una postura pasiva, acogiéndose a las instrucciones de sus compañeros de grupo. | El estudiante no demuestra respeto ni compromiso hacia su grupo de trabajo, dificultando el buen desarrollo de las actividades en el equipo de trabajo. |

Fuente: Elaboración propia

Por medio de la observación, los talleres y la encuesta, el proyecto de narrativas virtuales de paz sigue un derrotero congruente con la metodología de investigación propuesta, en la que el docente permite que los estudiantes se expresen en el contexto escolar otorgando sentido y valor a sus narraciones.

3.5.3. Entrevistas

La entrevista es uno de los instrumentos de recolección de datos que más favorecen a la investigación cualitativa, de acuerdo con Ferreyro y Longhi (2014), esta se define como “un diálogo iniciado por el entrevistador con el propósito específico de obtener información relevante para la investigación y enfocado por él sobre el contenido especificado por los objetivos de investigación de descripción, predicción o de explicación sistemática” (p.80) por medio de la formulación de preguntas, se busca conocer la opinión de la comunidad educativa frente al impacto de las narrativas digitales de paz creadas por los estudiantes.

El tipo de entrevista que se utiliza en esta investigación es aquella en que el “conjunto de preguntas está predeterminado y fijo. El investigador no agrega ni elimina preguntas durante la entrevista. Se conservan la redacción y el orden de las preguntas” (O'Reilly, 2009, p. 126) es lo que se conoce como entrevista estructurada, la finalidad de la entrevista como lo expresa Tejero (2021) es “acceder a la perspectiva del sujeto estudiado y, así, comprender sus interpretaciones, percepciones y sentimientos, así como su manera de categorizar y de explicar sus actos” (p.65).

Partiendo de los objetivos planteados para esta investigación, se formula una conversación guiada por el entrevistador en la que, a través de ocho preguntas, busca obtener información sobre el impacto que generan las narrativas digitales de paz en la comunidad educativa, por ende, la entrevista se realizó a tres grupos: Padres de familia, docentes y estudiantes.

Los padres de familia fueron entrevistados por los estudiantes, dando al ejercicio no solo una finalidad investigativa, sino además pedagógica y formativa en la que el estudiante asume el rol de entrevistador, fortaleciendo así sus habilidades dialógicas. Los docentes y estudiantes de otros grados, fueron entrevistados por quien dirige la investigación.

Las preguntas que se plantearon fueron abiertas “el propósito de estas preguntas es permitir a los entrevistados contestar con su lenguaje real. La naturaleza de estas preguntas permite que el entrevistado exprese sus pensamientos, sentimientos y experiencias sin interferencia del entrevistador o de respuestas preestablecidas” (Tejano, 2021, p. 70) estas, fueron pensadas cuidadosamente con el fin de obtener la información puntual para analizar lo que proponen los objetivos, dando la posibilidad a los entrevistados de manifestar su opinión con libertad. Las preguntas son las mismas para los tres tipos de población mencionados y se realizan en el mismo orden.

A partir de las respuestas de los entrevistados se realiza el análisis de la información para saber qué impacto tienen las narrativas digitales de paz en la comunidad educativa, el estudio y los resultados se presentan en el siguiente capítulo.

Capítulo IV

Narrativas digitales como actos de paz: Resultados y discusión

A continuación, se presenta un informe de los resultados obtenidos, aquí se incluye la descripción y análisis de las etapas de investigación a partir de los instrumentos aplicados. Se propone una ruta que comienza con la fase 1 de sensibilización y caracterización de la población, se toman las observaciones registradas en el diario de campo y los talleres con técnicas interactivas con el fin de vislumbrar los hallazgos de esta fase inicial.

Avanzando en el capítulo encontramos la fase 2, se presenta la forma en que se llevó a cabo la producción de narrativas digitales de paz por parte de los estudiantes de grado noveno del colegio La Gaitana I.E.D. apelando al diario de campo y a las narrativas digitales finales, se estudian los elementos que componen dichas producciones a la vez que se da respuesta a las preguntas que suscitaron esta investigación.

El capítulo continúa con la fase final del proyecto, entendida como la socialización de las narrativas digitales de paz, un momento en el que se eleva el significado del trabajo de aula compartiendo los resultados con la comunidad educativa (padres, acudientes, estudiantes, directivas y maestros), se trata de un ejercicio pedagógico que convoca a la reflexión y concede la posibilidad a la investigadora de conocer por medio de una entrevista estructurada, el impacto que tienen las narrativas digitales de paz en la comunidad educativa del colegio La Gaitana I.E.D.

Como cierre del capítulo, se plantea la discusión desde los hallazgos relevantes, obtenidos durante el proceso. La figura 6, ilustra la forma en que los elementos que abarcan la investigación se conectan entre sí, otorgando un sentido total a la propuesta.

Desde el inicio de la investigación se planteó un objetivo que busca analizar dos factores; el primero, se enfoca a la producción de la narrativa, mientras que el segundo, persigue conocer el impacto de estas en la comunidad educativa; consecuentemente, las tres fases del proyecto se plantearon de manera que permitieran el cumplimiento de objetivos, cada una de ellas contó con instrumentos para la recolección de información relevante y susceptible de ser analizada.

A partir de la fase uno y dos, se emprende el análisis de la producción de narrativas digitales creadas por de los estudiantes de grado noveno del colegio La Gaitana; mientras que la fase tres del proyecto, lleva a el análisis del impacto que generan las narrativas en la comunidad educativa. Las fases y sus correspondientes instrumentos se observan en la siguiente tabla.

Tabla 8 Instrumentos utilizados durante las fases de investigación.

| Fase | Nombre | Instrumento |
|------|---|--|
| 1 | Sensibilización y caracterización de la población. | <ul style="list-style-type: none"> • Diario de campo – talleres. |
| 2 | Producción de narrativas digitales de paz. | <ul style="list-style-type: none"> • Diario de campo – talleres- narrativas digitales de paz. |
| 3 | Socialización de narrativas y Análisis del impacto. | <ul style="list-style-type: none"> • Entrevista estructurada |

Fuente: Elaboración propia.

4.1 Fase 1: Sensibilización y caracterización de la población

Los estudiantes que hicieron parte de esta investigación venían de pasar dos años fuera del colegio y con muy poca socialización entre pares debido a las restricciones de la pandemia del Covid-19. Esa característica, exigía por parte de la investigadora plantear talleres que dieran lugar a un desarrollo armónico del trabajo, permitiendo tejer relaciones interpersonales sólidas, o por lo menos, que se generaran dentro del marco del respeto, por ende, se dio prioridad a conocer las particularidades del grupo, sensibilizar a la población sobre la importancia de construir paz y fortalecer el concepto de empatía.

Por consiguiente, se adopta el taller con técnicas interactivas, considerando lo expuesto por Ghiso (1999) al referirse al taller como “un dispositivo que requiere de creatividad. permitiendo la generación de conocimientos nuevos” (p.144). El primero de estos consistió en ahondar sobre la importancia de la historia de cada persona para llegar a reconocer que el individuo es el resultado de una serie de sucesos, escuchar la historia del otro ayuda a desarrollar empatía. Se habilitó un espacio en el que los estudiantes compartían hechos relevantes de su vida, experiencias que los marcaron, durante la actividad cada participante pegaba en una cartelera la foto de un objeto que tuviera un valor sentimental importante y escribía la historia del objeto en su cuaderno.

La actividad permitió a los estudiantes conocer parte de la historia de sus compañeros. Se reflexionó acerca de la memoria individual y la forma en que se construyen los recuerdos, con preguntas basadas en sus contextos y realidades como: ¿Qué pasaría si olvidamos nuestra historia de vida? ¿Alguna vez has tomado una decisión influenciada por algo que te sucedió en el pasado? ¿De qué manera los hechos del pasado influyen en lo que eres hoy como persona? ¿Alguna vez has cambiado de opinión frente a una persona al conocer su historia de vida? ¿Si todos vivimos la misma situación, se puede decir que tenemos la misma experiencia? En ese sentido, se reafirma el taller como “un dispositivo para hacer ver, hacer hablar, hacer recuperar (...) para hacer visible e invisible elementos reacciones y saberes” (Ghiso, 1999, p.142).

Al principio, no fue fácil que los estudiantes participaran, solo pocos se atrevían a compartir sus historias personales con el grupo, otros decían “profe, me da pena, lea usted la historia, pero, usted sola” poco a poco los estudiantes fueron desarrollando confianza, al preguntarles por qué era tan difícil compartir las historias, ellos comentaban que no querían que sus compañeros se burlaran o los juzgaran.

El compartir sus memorias era importante y significativo para ellos, pero los grupos no tenían la suficiente confianza para escuchar sus propias voces y las de otros, esto se convirtió en un desafío para la investigación que justamente buscaba desarrollar empatía y respeto por la historia del otro.

En ese proceso, el taller fue fundamental, pues como señala Riaño (2000), en esa dinámica “se construye un “nosotros” temporal que como en todo grupo está marcado por los diferentes grados de participación, es decir los modos en que cada participante se

siente y define como miembro de este (grados de cercanía, lejanía; interés, desinterés). (p.146)” el taller genera entre los estudiantes relaciones a partir de la colectividad. En la siguiente tabla se evidencia desde el diario de campo el análisis que se realizó a partir de lo observado durante el desarrollo del taller.

Tabla 9 Fragmento 1 del diario de campo

| Diario de Campo | | | | |
|---|---|--|---|---|
| Fecha: 14-18 feb 2022 | Cursos: 905/ 904/906 | Objetivo: Fortalecer el concepto de empatía a partir de la memoria individual. Fase: I Sensibilización | | |
| Actividad | Descripción de lo Observado | Resultado esperado | Resultados Obtenidos | Análisis |
| Cada estudiante lleva a clase la fotografía de un objeto que tenga alto valor sentimental para él o ella. Con las fotografías se realiza un collage y se pide que escriban la historia de ese objeto en el cuaderno | Los estudiantes llevaron las fotografías de sus objetos valiosos, se puso un papel craft en el tablero y ellos iban pasando a pegar su fotografía, les causaba curiosidad ver las fotos que pegaban sus compañeros, algunos contaban la historia del objeto a la docente mientras pasaban a ponerla en el papel craft. Luego se pidió que escribieran en el cuaderno la historia de ese objeto, finalmente se preguntó quién quería compartir la historia y la mayoría decidió no hacerlo, solo unos pocos estudiantes se animaron y compartieron la historia. En uno de los grupos, dos estudiantes se burlaron de la fotografía que había puesto el compañero, lo que hizo que el ejercicio no saliera como se planeó, pues ninguno quiso compartir la historia. Así que se dio paso a la reflexión, desde el diálogo, frente al respeto y la empatía por las | Que los estudiantes compartieran historias personales con el fin de conocer más a sus compañeros y generar un ambiente de confianza en el grupo. Reflexionar en grupo sobre el valor de las historias personales y la empatía. | En dos de los tres grupos los estudiantes mostraron respeto y empatía con lo que compartían sus compañeros, sus comentarios ayudaron a que la reflexión fluyera de manera natural. En el otro grupo, debido a la burla y la actitud displicente, fue necesario sacar a dos estudiantes y hacerles una reflexión sobre lo importante que es respetar al otro, La mayoría de los estudiantes compartió la historia a la profesora, pero no querían que los compañeros escucharan porque decían que les daba pena. | Los grupos de trabajo son demasiado grandes y eso dificulta la generación de un ambiente de confianza entre los compañeros. A los estudiantes les gusta compartir sus historias y ser escuchados, pero les da miedo que otros se burlen o menosprecien sus historias. En la escritura de la historia se evidencia la carencia de una estructura narrativa de inicio, nudo y desenlace, las faltas de ortografía como la ausencia de comas y acentuación son una falencia a nivel general. |

Fuente: Elaboración propia

Poco a poco, los estudiantes se mostraban más expresivos, se hacían reflexiones sobre la importancia de conocer y respetar la historia del otro resaltando la forma en que esto ayuda a desarrollar empatía. Fue por medio del diálogo y la ejecución de talleres con técnicas interactivas, que los estudiantes se motivaron a participar, les gustaba que la clase de Lengua Castellana fuera diferente e incluyera actividades que no suelen ser comunes, les abriera el camino para conocer mejor a sus compañeros y expresar sus emociones, un comentario fue “esta clase me gusta porque puedo hablar de cosas chéveres”.

En la siguiente figura se aprecia parte del taller con técnicas interactivas, en el que los estudiantes comparten los objetos que representan una historia valiosa para ellos.

Figura 7 Aplicación del taller con técnicas interactivas



Fuente: Fotografía propia

Figura 8 Fotografías de los objetos importantes de los estudiantes



Figura 9 Fotografías de los objetos importantes de los estudiantes



Fuente: Fotografía propia

Los relatos de las víctimas del conflicto armado en Colombia también hicieron parte de esta fase de sensibilización, los estudiantes realizaron la lectura de ocho narraciones que se encuentran en la publicación *Desde el jardín de Freud revista de psicoanálisis*⁵. Estas, permitieron ilustrar mejor el resultado de la violencia en nuestra sociedad.

Un primer acercamiento a las historias narradas desde las voces de las víctimas dio lugar al diálogo en torno a la importancia de dar a conocer las historias propias y de escuchar las vivencias de otros, reconociendo así la forma en que se asume el rol de ciudadano para dar cuenta de la empatía a la hora de construir paz.

Para abordar y reflexionar el tema se plantearon las siguientes preguntas: ¿De qué manera la historia de una persona impacta a la sociedad? ¿Qué emociones te generan los relatos de las víctimas? ¿Quiénes deberían conocer estas historias? ¿Qué consecuencias ha traído la violencia al país, a la ciudad y al barrio? ¿Cuáles emociones puedes identificar en las víctimas? ¿Cómo se puede compensar el dolor de las víctimas?

Fue muy llamativo ver que los estudiantes consideran que no pueden hacer mayor cosa frente a estos hechos de violencia, manifiestan que ellos no pueden ayudar a las víctimas, no creen que la paz dependa de la escuela, sino que tiene que ver más con factores políticos y de intereses económicos de grandes empresarios. Algunos de los comentarios fueron “profe es que ¿uno qué puede hacer si uno es un simple estudiante?” o “Colombia es un país violento y eso no va a cambiar” Lo anterior, da cuenta de la visión de un país representada en un aula de clase.

Estas apreciaciones llevaron a analizar cómo nace la violencia, así que el centro de la discusión fue el aula de clase y los conflictos que allí surgen, con este panorama, los estudiantes se identificaron mucho más, fueron ellos mismos quienes reconocieron que la violencia en el colegio casi siempre va precedida de un conflicto pequeño que no se le presta la suficiente atención y se fue agravando.

⁵ *Desde el Jardín de Freud*, Revista de Psicoanálisis, es una publicación anual de la Escuela de Estudios en Psicoanálisis y Cultura de la Universidad Nacional de Colombia, sede Bogotá, cuyo objeto es la publicación de artículos inéditos debidamente arbitrados, en los cuales los autores proponen los resultados de sus investigaciones académicas, de su ejercicio clínico y de su reflexión. Recuperado de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/jardin>

Esta reflexión fue el primer paso para invitar a los estudiantes a tomar conciencia frente a su rol en la construcción de paz en comunidad, pues si bien ellos sentían que no podían hacer nada por las víctimas de la violencia en Colombia, sí podían ayudar a que su entorno cercano (el colegio) no estuviera marcado por tanta violencia, pues en ese caso sí dependía de ellos.

La intención era conocer la percepción de los estudiantes sobre la paz, para esto se les solicitó escribir lo que para ellos es la paz y por grupos hacer una cartelera que recogiera las definiciones de paz en una sola frase. En la siguiente tabla se da a conocer lo registrado en el diario de campo, mientras que la figura 10 refleja parte del trabajo.

Tabla 10 Fragmento 2 del diario de campo

| Diario de Campo | | | | |
|--|---|---|---|---|
| Fecha: 21-25 febrero 2022 | Cursos: 905/ 904/906 | Objetivo: Conocer la percepción de los estudiantes acerca de la paz. Fase: I Sensibilización | | |
| Actividad | Descripción de lo Observado | Resultado esperado | Resultados Obtenidos | Análisis |
| Cada estudiante realiza, en el cuaderno, una lluvia de palabras con la palabra paz. Por grupos crean una definición de paz a partir de la lluvia de ideas. Al finalizar, cada estudiante construye su definición de paz y la socializa | Los estudiantes realizan la actividad, les gusta tomar tiempo para decorar sus trabajos. Cuando se solicita que compartan lo que hicieron, muestran entusiasmo, participan y coinciden en muchas palabras como : tranquilidad, tolerancia, amor, igualdad, amistad, compartir, solidaridad entre otras. Cada estudiante define la paz desde su propia experiencia y visión del mundo. Se muestran entusiasmados al ver que pueden crear una definición propia de un concepto. | Que los estudiantes construyan su propia definición de paz. | Los estudiantes crearon su propia definición de paz a partir de la forma en que ellos la entienden. | Los estudiantes se sienten bien cuando ven que pueden crear conocimiento, necesitan acompañamiento del docente para sentir la seguridad de que pueden hacerlo. En general tienen el concepto de que paz es la ausencia de conflicto. La participación de los estudiantes ha ido aumentando con respecto a los primeros encuentros. |

Fuente: Elaboración propia

Figura 10 Definición de paz realizada por estudiantes



Fuente: Fotografías propias

Las definiciones de los estudiantes dan cuenta de una visión uniforme de la paz donde la característica general es la ausencia del conflicto, su concepción va en contravía de la que propone Zuleta (1985) “Es preciso, por el contrario, construir un espacio social y legal en el cual los conflictos puedan manifestarse y desarrollarse, sin que la oposición al otro conduzca a la supresión del otro, matándolo, reduciéndolo a la impotencia o silenciándolo”.

Llama la atención el referente que tienen los y las estudiantes sobre la paz, pues al preguntarles si consideran posible y deseable un mundo sin conflictos la respuesta es negativa, al parecer su definición de paz responde a un discurso cultural que ha permeado todas las esferas de la sociedad, tratando de invisibilizar el conflicto sin reconocer la importancia de este para el desarrollo y avance de cualquier comunidad.

A partir de este taller, se reflexiona sobre el significado de la paz, incluyendo el conflicto como parte de la construcción de paz, luego de la discusión se construye una nueva visión de paz como se observa en la siguiente fotografía

Figura 11 Definición de paz



Dentro de la primera fase que corresponde a la sensibilización, también se propuso conocer el nivel que tenían los estudiantes en cuanto al manejo de herramientas digitales, por lo que se solicitó que realizaran su historia de vida por un medio digital, incluyendo imagen, sonido y texto.

El resultado fue una gran cantidad de presentaciones en Power Point, cerca de diez estudiantes de 108, utilizaron otro tipo de aplicación para presentar su historia, hay que resaltar que quienes la hicieron con Power Point, se limitaron a poner fotos y un cuadro de texto, manifestaron no saber cómo hacer animación o como incluir el sonido.

Lo anterior, reafirma lo expuesto por Chaparro (2017) “Tener ordenador o computador en casa no implica, por sí mismo, utilizar un programa informático para crear música, para elaborar un mapa, (...) no permite crear nuevo software para el uso en alguna actividad productiva compleja” (P.40), de allí la importancia no solo de contar con equipos tecnológicos, sino de tener el conocimiento para sacar el mayor provecho de ellos frente al conocimiento, UNESCO afirma que: “Garantizar que cada cual posea las competencias digitales requeridas contribuye a que todos tengan la posibilidad de recibir una educación inclusiva y equitativa” (2018).

Con este ejercicio, se identificó el poco manejo que tenían los estudiantes de aplicaciones que les permitan realizar vídeos o mostrar historias visualmente atractivas, así mismo, se evidencia el poco interés por buscar información de manera autónoma, pues ninguno de ellos acudió a internet para indagar sobre las aplicaciones o programas que les permitieran realizar el trabajo de forma novedosa.

En este punto de la investigación, las faltas de ortografía son comunes, no usan mayúsculas y las tildes rara vez se aprecian en los textos, la mayoría de las historias presentadas son solo enunciados o frases sueltas, pero carecen de una estructura narrativa clara.

Desde ese primer momento se comenzó a delinear el contexto para lograr el reconocimiento del grupo, no solo por parte de la docente que dirigió la investigación, sino entre los mismos estudiantes, por medio de los talleres se fortalecieron aspectos como compañerismo, creatividad, interés por realizar actividades novedosas, pero también se vislumbraron algunos aspectos por mejorar, entre los que se destacan, el trabajo en equipo, la confianza en grupo y el respeto.

En cuanto a la asignatura de Lengua Castellana, se requiere trabajar la redacción, la ortografía y el manejo de herramientas tecnológicas así mismo, muestran dificultades para estructurar una narración con inicio, nudo y desenlace.

4.2 Fase 2: Producción de las narrativas digitales

Las narrativas digitales de paz se erigen como una propuesta que permite fortalecer el manejo de TIC'S desde el ejercicio de reconocer las problemáticas sociales con las que se enfrenta la escuela a la vez que, los estudiantes se asumen como constructores de paz identificando las posibles formas de abordar los conflictos con el fin de evitar que se conviertan en hechos de violencia.

En palabras de Tangarife (2021) se ha puesto como “reto al sistema educativo y a los profesores la incorporación de la creatividad en la pedagogía para movilizar en los estudiantes relaciones más humanas con el contexto, la familia y la problemática social. Así como la posibilidad de comprender temas complejos que involucren lo humano, más que lo informativo (p.104)

Esta iniciativa, encuentra soporte en las experiencias de vida de los estudiantes “este volver originario a la experiencia hace alusión a la máxima Husserliana “volver a las cosas mismas”; es decir, se busca regresar a la experiencia como es vivida y no como es conceptualizada o representada” (Castillo, 2021, p.9) fortaleciendo así el aprendizaje significativo en el que se sustenta el colegio La Gaitana.

Para la realización de las narrativas se parte de la premisa de que los conflictos son algo natural en cualquier comunidad, y es gracias a ellos que se fortalecen los tejidos sociales y se aprende a valorar y respetar la diferencia, como afirma el documento de la SED, *Escuelas como territorios de paz* (2022) “Únicamente una escuela transformadora contiene la respuesta para mejorar la convivencia escolar porque solo ella es capaz de potenciar la autonomía de actuación y el pensamiento crítico de sus estudiantes, enseñando la necesidad de buscar acuerdos a través del diálogo”(p.2).

El proceso de producción se concibe como el escenario en el que entran en diálogo las vivencias de los estudiantes, allí se amplían las opciones de relatar una historia que resulte impactante en cuanto a construcción de paz, es el momento en que las voces de

los estudiantes toman fuerza dando lugar la expresividad, problematizando la realidad desde una lectura crítica de las experiencias de vida, citando a Acosta y Pérez (2019)

“Los relatos digitales se caracterizan por contar historias a partir del uso de los discursos sonoros, visuales y multimediales, aspecto que favorece al acto formativo, ya que activa el contenido emocional y por ende la motivación y el interés por aprender por parte de los educandos” (p.9).

Por eso la urgencia de provocar en los estudiantes una actitud de liderazgo que les permita asumir el rol protagónico de su aprendizaje. Una de las estrategias que se puso en marcha, fue la de permitir que los estudiantes organizaran los grupos de trabajo, el ejercicio develó que el criterio que ellos aplican para elegir su equipo es la amistad, no importa si los objetivos de su propuesta no coinciden, como consecuencia, no pasan muchas clases para que surjan las diferencias y algunos equipos de trabajo se deban reorganizar teniendo en cuenta el tipo de narrativa que querían hacer.

El segundo paso, consistió en decidir qué tipo de narrativa querían mostrar y disponerse a escribir el guion, en este momento se configuró la escuela como un escenario de debate, fortaleciendo habilidades como liderazgo, trabajo en grupo, creatividad, toma de decisiones, participación, planeación y organización en el que convergen diversos mundos y estructuras culturales que corresponden a la historia y raíces de cada estudiante.

Este escenario cultural conformado por estudiantes de diferentes regiones del Colombia y Venezuela hizo posible indagar por las diversas formas de violencia y las múltiples manifestaciones de paz que existen, permitiendo a los estudiantes asumirse como críticos de una sociedad de la que no solo hacen parte estadísticamente, sino que además les corresponde construir, haciendo de la escuela un lugar donde el diálogo y la empatía son ejes fundamentales en la resolución de conflictos.

Estas vivencias se ven reflejadas en cada una de las narrativas digitales de paz, cada historia se formó desde la visión de mundo de los estudiantes

“La experiencia vivida es compleja y requiere no solo de argumentos, sino también de lenguajes creativos y expresivos (evocativos) que capturen lo primario, lo cognitivo, lo contingente y rutinario, lo racional e irracional, lo conceptual, lo sugestivo y lo poético” (Castillo, 2021, p.13).

En cada narrativa digital creada por los estudiantes se encuentran elementos que permiten conocer y analizar la forma en que los jóvenes experimentan la escuela, sus dudas, temores y necesidades afectivas se muestran allí de manera natural. En el siguiente fragmento del diario de campo se presenta el análisis de lo observado.

Tabla 11 Fragmento 3 del diario de campo

| Diario de Campo | | | | |
|---|--|--|--|--|
| Fecha: 14 al 18 marzo 2022 | Cursos: 905/ 904/906 | Objetivo: Avanzar en la creación de la narrativa virtual Fase: II Producción | | |
| Actividad | Descripción de lo Observado | Resultado esperado | Resultados Obtenidos | Análisis |
| Avanzar en la construcción de la historia | Los grupos inician su trabajo. La mayoría no dividen tareas solo, asignan a uno que escriba y el resto va dando ideas. La docente pasa grupo por grupo, mientras van escribiendo, hace algunas observaciones de ortografía y estructura de la historia. Algunos grupos no han logrado definir las historias, tienen dos o más opciones pero se les dificulta llegar a un acuerdo por lo que piden la opinión de la docente. En algunos grupos se evidencia más discusión que en otros. | Que cada grupo presente un borrador (Storyline) de la historia que van a contar. | Pocos grupos lograron definir la historia con claridad. Se logra abrir el debate en los grupos para que cada estudiante de su punto de vista o su idea. | No se evidencia colaboración en el trabajo en equipo, no hay una organización de tiempo por parte de los equipos. Aunque tienen una idea general sobre la historia que van a contar, falta claridad. Es necesario que la docente haga sugerencias y aclaraciones sobre el trabajo en equipo. En general se observa buena disposición frente al trabajo, pero falta organización, asignación de tareas. |

Fuente: Elaboración propia.

A pesar de que los estudiantes demostraron buena disposición para el trabajo, a medida que avanza el tiempo, aspectos como la no distribución de tareas en el equipo, el no llegar a acuerdos, el no ser propositivos, empieza a afectar la producción de la narrativa; sumado a esto, hay que aclarar que el colegio La Gaitana no cuenta con una red de internet que garantice conectividad óptima, la red no es pública por lo que los estudiantes deben recurrir al uso de los datos móviles personales para avanzar en el trabajo, cabe resaltar que la comunidad pertenece a estratos uno o dos y no siempre tienen conexión a internet.

Algo similar ocurre con los dispositivos, pues el colegio solo facilitó una cámara de vídeo, una cámara fotográfica y un computador cuyas características no están a la vanguardia de la tecnología, razón por la cual, los estudiantes prefirieron hacer uso de sus celulares para las grabaciones.

En esa travesía, se presentaron dificultades como las anteriormente mencionadas, además, el aumento de incapacidades por causa del Covid-19 provocó varias inasistencias que retrasaban las grabaciones y afectaban el avance de la producción.

Aunque en un principio se esperaba que los grupos con menor número de integrantes tuvieran un trabajo más productivo, se evidenció que no hay relación entre el avance del trabajo y el número de estudiantes del grupo. pues tanto grupos numerosos como los demás lograron progreso en la producción.

En concordancia con los objetivos que persigue la investigación, se estudiaron las narrativas desde cuatro aristas, las cuales se presentaron en el capítulo de enfoque metodológico del presente texto: Narrativa digital, competencia digital, paz y reflexión crítica.

La primera, aborda aquellos aspectos que están relacionados con lo que se considera una narrativa digital, este análisis se realiza desde los criterios planteados por Tolisano (2015), conjugado con la propuesta de habilidades del siglo XXI que presentan Microsoft, Intel y Cisco (2009) (ATCS21); en cuanto a las competencias digitales se toma como referente el concepto que maneja UNESCO (2018), en relación con la paz y la reflexión crítica se analizan los mensajes y las experiencias de vida de los estudiantes.

Dando respuesta al objetivo general, a continuación, se presenta el análisis de la producción de narrativas digitales de paz, si bien el análisis se centra en siete de las 19 narrativas, se menciona otras que contienen particularidades que nutren la investigación, las siete narrativas fueron seleccionadas al azar.

Iniciamos con *“La historia de Miguel”* una narrativa creada por tres estudiantes del grado 905, en el momento en que se planteó la idea ellos empezaron a compartir sus experiencias para decidir cuál sería su historia, Miguel (uno de los integrantes del grupo), les contó a sus compañeros una experiencia que marcó su vida en el colegio, básicamente, narra parte de la vida de un niño que le gustaba mucho el personaje de Spider Man, ese fanatismo hace que sus compañeritos de salón le hagan bullying y lo lleven hasta el extremo de querer quitarse la vida.

Al escuchar la experiencia de Miguel, el grupo decidió que quería contar esa historia, pues consideran que es algo recurrente en el colegio y es importante mostrar a otros lo que puede causar el acoso escolar desde una vivencia propia.

Luego de tener claro el mensaje que querían transmitir se sentaron a planear como lo harían, allí fue donde más dificultad tuvieron. Finalmente, indagaron y resolvieron usar “*Draw my life*” una aplicación gratuita que permite crear un vídeo en el que el autor va dibujando a medida que narra una historia.

Ahora, se analiza la historia de Miguel en función de la narrativa digital y los criterios que propone Tolisano⁷ (2015), la siguiente tabla permite abordar los conceptos de manera clara.

Tabla 12 Análisis de la narrativa 1: La Historia de Miguel

| Criterio | ¿Cómo se evidencia en la narrativa? |
|--|--|
| Habilidades que se fortalecen ⁸ | <p>Escritura: La historia es narrada de manera coherente y cohesionada.</p> <p>Fluidez oral: El tono de la voz ayuda a darle sentido a la narración, al ser contada por quién la vivió hace que la voz transmita emociones.</p> <p>Dibujo: Los dibujos ayudan a los espectadores a comprender la historia, aunque son aparentemente sencillos, imprimen fuerza visual a la narrativa digital.</p> <p>Creatividad: La forma visual que usaron en la introducción, muestra que hay una intención por crear algo llamativo que capture la atención de quienes lo ven.</p> <p>Trabajo en equipo: Los tres estudiantes desarrollaron la narrativa digital sin conflicto entre ellos.</p> <p>Empatía: Los estudiantes sintieron que la historia de su compañero merecía ser divulgada.</p> |
| Crear un Significado | Esta narrativa va más allá de solo crear un contenido, pues se tiene en cuenta que va dirigida a una comunidad escolar. Así mismo, el mensaje surge desde una experiencia real de uno de sus creadores. |
| Contribuir, colaborar, compartir y conectar. | <i>La historia de Miguel</i> es una vivencia personal, pero que se replica en cada colegio, y esto hace que se convierta en una experiencia que al compartirse puede ayudar a otros que enfrentan la misma situación, o pueda crear empatía en los estudiantes que no la viven pero que ven como algún compañero es víctima de acoso escolar. |
| Amplificación de nuestras voces | Esta narrativa digital, fácilmente puede llegar a muchos estudiantes no solo del colegio La Gaitana sino de otras instituciones, inclusive de carácter privado, la voz de Miguel es amplificada cada vez que alguien ve la narrativa, la historia tiene la cualidad de tocar a muchas personas. |
| Transformar historias | La experiencia de Miguel con el acoso escolar salta de la memoria del estudiante y se convierte en una narrativa digital, lo que un día fue una historia difícil para el estudiante, ahora, gracias a la narrativa digital, se transforma en una historia que muchos pueden apreciar. |

Fuente: Elaboración propia

Respecto a las competencias digitales, se identifica lo que la UNESCO (2018) define como un manejo básico de las herramientas, se reconoce el uso de programas como *After effects*, *Filmora 9* y *OBS Studio*, los cuales permiten la creación de contenido con animación por medio de plataformas que resultan amigables con los usuarios en la medida en que su manejo es sencillo y no se requiere de profundo conocimiento para usarla.

⁷ Se usa la misma tabla para el análisis de las siete narrativas, pues la autora considera que condensa de forma clara la información pertinente para el análisis. Cada uno de los criterios se explica en detalle en el capítulo Elementos conceptuales y aspectos teóricos

⁸ Se toma como referencia lo expuesto en el capítulo Elementos conceptuales y aspectos teóricos sobre las *competencias del siglo XXI*.

En cuanto a la paz y la reflexión crítica, "*La historia de Miguel*" contiene un mensaje de paz fácil de identificar, el acoso escolar es una de las formas de agresión que más pulula en los colegios, a través de la narración los estudiantes expresan sus emociones frente a este fenómeno que no es nuevo, y logran transmitir un mensaje que invita a la reflexión de todos los que hacen parte del ámbito educativo, haciendo énfasis en las consecuencias que el maltrato trae a quien lo sufre.

Dicho lo anterior, "*la historia de Miguel*" se constituye como una composición narrativa en la que convergen elementos tanto de narración, uso de tecnología digital y reflexión crítica frente a la construcción de paz, ofreciendo una mirada sobre la cotidianidad en la escuela y el impacto que ejerce en los diferentes miembros que la conforman, así mismo, refleja un trabajo en equipo organizado en el que los estudiantes establecieron funciones específicas de acuerdo con las habilidades que ellos mismos reconocieron (dibujo, escritura, edición).

Siguiendo con el análisis, tomamos la segunda narrativa digital que lleva por título "*Venganza y paz*" la cual fue realizada por nueve estudiantes del curso 905, allí se relata la historia de un estudiante que a causa de una decepción amorosa termina involucrado en consumo de droga y su amistad con el que consideraba su mejor amigo se acaba por la misma razón.

Como aspecto para resaltar de esta narrativa, se encuentra el hecho de que los estudiantes hicieron participe de la grabación al docente de Ciencias Sociales, el cual manifestó agrado al ver la organización y nivel de autonomía de los estudiantes, ya que ellos le pasaron el libreto en el que estaba escrito lo que debía decir, dando cuenta del trabajo que hicieron previo a la grabación. Observemos el análisis desde la propuesta de Tolisano (2015).

Tabla 13 Análisis de la narrativa 2: Venganza y Paz

| Criterio | ¿Cómo se evidencia en la narrativa? |
|--|---|
| Habilidades que se fortalecen | <p>Escritura: La narración tiene una estructura claramente definida en la que se aprecia el inicio, el conflicto y la resolución.</p> <p>Vínculos con otros: Los estudiantes hicieron participe a un docente en la grabación demostrando así que existe una comunicación asertiva y confianza con su entorno.</p> <p>Trabajo en equipo: Los nueve estudiantes participan en la narrativa, cada uno con un rol definido.</p> |
| Crear un Significado | Esta historia, contiene un mensaje basado en una problemática que ha permeado la escuela, el consumo de drogas es un tema que afecta a la comunidad educativa lo cual hace que se sientan identificados con lo que allí se muestra, pues no solo están los que expenden y consumen, sino que muestran a quienes hace parte de su entorno y la forma en que esto le afecta. |
| Contribuir, colaborar, compartir y conectar. | <p>Compartir esta narrativa permite el diálogo pedagógico entre los diversos actores de la comunidad educativa que se ven afectados de manera directa e indirecta por el expendio y consumo de drogas en las instituciones educativas.</p> <p>Involucrar un docente en la producción de la narrativa hace que la historia se comparta y que docentes y estudiantes se conecten en torno a lo que implica enfrentar esta problemática.</p> |
| Amplificación de nuestras voces | El consumo de sustancias afecta los entornos escolares y sus familias, por eso es importante que vivencias como las que cuentan en esta narrativa digital sean compartidas y difundidas para abordar el tema desde lo pedagógico, al igual que las demás, esta narrativa se ha difundido entre los diversos actores de la institución. |
| Transformar historias | Al tratarse un tema tan cercano a la realidad de los estudiantes, es posible que muchos de ellos se sientan identificados con alguno de los personajes y la reflexión lo lleve a cambiar actitudes que pueden resultar nocivas para la comunidad y que no contribuyen a la construcción de paz. La participación del docente en la grabación lleva la historia más allá de la vivencia de los estudiantes, con ese detalle logran adaptar la historia para tener mayor credibilidad en las escenas. |

Fuente: Elaboración propia

El fortalecimiento de las competencias digitales se refleja en el uso de dispositivos como celulares que, si bien no tienen una alta definición, permiten emplear la tecnología de manera intuitiva para llegar a la audiencia y comunicar el mensaje. Así mismo, la superposición de las voces que fue necesaria por la falta de micrófonos y el uso obligatorio del tapabocas por políticas de bioseguridad de orden Nacional da cuenta de un manejo básico de herramientas para edición.

El mensaje de paz y reflexión que se presenta permite cuestionarse frente a diversos aspectos entre los que se puede destacar: Las decisiones que se toman cuando se enfrenta una experiencia emocional difícil, el rol de los amigos cuando hay problemas personales y el apoyo que se busca en medio de esta situación que resulta común en la etapa de la adolescencia, estos aspectos no son ajenos a ningún adolescente.

De esta creación se puede afirmar que cumple con los criterios para ser narrativa digital, llevando a los estudiantes a reconocerse en la diversidad de roles que puede desempeñar cuando enfrenta una situación que resulta compleja pero que hace parte de las experiencias que se pueden encontrar en la escuela, así mismo, se reconoce el esfuerzo de los creadores por presentar una historia verosímil para la audiencia, por lo que acuden a la participación del docente.

La tercera narrativa digital que nos ocupa en este análisis se titula “*Rivalidad entre géneros*” en su creación participaron tres estudiantes, ellos se enfocaron en un conflicto que es cotidiano en el colegio, el uso de la cancha de microfútbol, la extensión del colegio es reducida, solo cuenta con una cancha, a la hora del descanso es común que se presenten enfrentamientos entre los estudiantes por el uso de ese espacio. Al evaluar lo sucedido se reconoció que los hombres siempre eran los que jugaban en la cancha mientras que a las mujeres terminaban relegadas.

Los creadores de esta narrativa tuvieron dificultades al principio, pues pertenecían a un grupo más grande (de ocho estudiantes) estos tres adolescentes no querían salir ante las cámaras argumentando timidez, así que decidieron disolver el grupo y realizar una narrativa de forma animada.

Así fue como el grupo se consolidó con dos mujeres y un hombre, las niñas expresaron su descontento frente al uso de la cancha, ya que habían vivido la experiencia de tener que abandonar la cancha para que los hombres jugaran, teniendo como punto central esta vivencia crearon una narrativa que dura poco más de un minuto, inicialmente usaron las voces de la computadora, pero eso restaba calidad a la narrativa, lo que finalmente los llevó a usar sus propias voces en el vídeo. A continuación, se presenta el análisis.

Tabla 14 Análisis de la narrativa 3: Rivalidad entre géneros

| Criterio | ¿Cómo se evidencia en la narrativa? |
|--|--|
| Habilidades que se fortalecen | <p>Escritura: El guion muestra de manera concreta un conflicto y la posible solución pacífica, su redacción se compone de elementos de coherencia y cohesión que dan sentido a la historia.</p> <p>Oralidad: Los estudiantes usan sus propias voces para narrar la historia, personalizando a los actores animados, haciendo uso de la entonación que da sentido a la historia.</p> <p>Creatividad: Los estudiantes se enfrentaron con la dificultad de buscar opciones para presentar el trabajo sin tener que salir ante la cámara, así nace la propuesta de la animación.</p> <p>Resolución de problemas: Ejerciendo su responsabilidad, autonomía y toma de decisiones, los estudiantes consiguen superar varias diferencias que se presentaron en el grupo inicial sin que su lazo de amistad se viera afectado.</p> <p>Lectura del entorno: Los estudiantes toman una situación común e identifican la forma en que pueden incidir para que no se convierta en conflicto.</p> <p>Ciudadanía local: Por medio de la narrativa se da a conocer comportamientos sexistas.</p> |
| Crear un Significado | La historia nace desde la experiencia de sentir que el principio de igualdad desaparece a la hora de hacer uso de un espacio público al que todos los estudiantes tienen el mismo derecho sin importar su género. Tomar una situación con la que gran parte de la población se identifica, concede sentido a la narrativa. Cuando las estudiantes vieron la narrativa manifestaron sentirse allí representadas. |
| Contribuir, colaborar, compartir y conectar. | Los estudiantes no solo presentan el conflicto, sino que van más allá, proponiendo una solución que consideran es justa y beneficia a todos, en este caso, ellos no buscan docentes o autoridades que intervengan en la solución del conflicto, prefieren ser propositivos y actuar desde el sentido de igualdad. La narrativa contribuye a pensar en la solución de un conflicto que de no ser tratado se puede convertir en violencia. |
| Amplificación de nuestras voces | La narrativa recoge el sentir de varias adolescentes que quieren disfrutar el espacio de la cancha igual que como lo hacen los hombres, en este caso las voces de esas mujeres se amplifican al socializar el material audiovisual. En el momento en el que se socializa la narrativa y las estudiantes se identifican con la situación central de la historia, surge la propuesta de organizar campeonatos de microfútbol que permitan a todos los estudiantes la oportunidad de participar. De manera que, la historia tuvo un impacto positivo en la cotidianidad escolar. |
| Transformar Historias | La historia surge a partir de una experiencia real, lo que fue plasmado en el guion fue llevado de manera creativa a la animación, potencializando así el impacto de la narración original. |

Fuente: Elaboración propia

Para la producción de la narrativa se utilizó el programa *Animaker*, el cual permite crear videos animados en línea, por lo que solo se requiere red de internet y un computador, los requerimientos técnicos son elementales, y su interfaz hace que su uso sea muy intuitivo, de esta manera se fortalecen las competencias digitales básicas logrando la creación de una narrativa digital.

La reflexión de la narrativa en torno a la paz se reconoce desde el llamado a cultivar el principio de igualdad en las decisiones que se toman en la institución y que afectan a todos los estudiantes, así mismo, se invita a los espectadores a mantener una actitud correcta frente a los conflictos, pensando no solo en el beneficio individual sino en el colectivo.

Dicho esto, el relato de "*Rivalidad entre géneros*" que cuenta con una corta duración, contiene los elementos necesarios para ser llamado narrativa digital, parte de identificar una problemática común en el colegio La Gaitana, la aborda desde el sentir de las estudiantes que se consideran afectadas y propone una solución basada en la equidad. La reflexión se presenta de forma concreta dentro de una producción visual que resulta atractiva para la audiencia.

Continuando con el análisis, se presenta "*La Copia*" una narrativa creada por tres estudiantes en un formato que resultó bastante llamativo para el público, pues por medio de la animación logran combinar el espacio físico de la institución con gráficos animados, es decir, tomaron fotos de las instalaciones del colegio y las usaron como escenario real del vídeo en el que desarrollan una historia donde los estudiantes ponen en riesgo una amistad por no ceder a hacer trampa durante un examen de matemáticas. Veamos como las características de una narrativa digital se reflejan en "*La Copia*".

Tabla 15 Análisis de la narrativa 4: La Copia

| Criterio | ¿Cómo se evidencia en la narrativa? |
|--|--|
| Habilidades que se fortalecen | <p>Escritura: El guion está elaborado de una manera clara y coherente, incluyendo aquellos aspectos que resultan verdaderamente relevantes para que la narración transmita un mensaje comprensible.</p> <p>Oralidad: En esta ocasión, los estudiantes usan sus propias voces para narrar la historia, son cuidadosos con las inflexiones de la voz que ayudan a darle fuerza a la historia.</p> <p>Creatividad: De las 19 narrativas, esta es la única que combina la animación con espacios reales, tomando un concepto sencillo logran darle forma a una narración que capta fácilmente la atención de los espectadores.</p> <p>Responsabilidad personal y social: Las estudiantes en la narrativa reconocen que sus acciones individuales tienen un efecto en su entorno.</p> |
| Crear un Significado | La historia crea significado en el momento en que toma una experiencia común entre los estudiantes y la muestra desde una perspectiva formativa que da lugar a la reflexión sobre lo conveniente o no que es poner a los amigos en situaciones difíciles que implican traicionar un valor como la honestidad, solo por ayudar a intereses propios. |
| Contribuir, colaborar, compartir y conectar. | Cualquier estudiante que vea la narrativa reconoce una experiencia muy común en el ámbito escolar, la copia, esto hace que se conecte fácilmente con la historia y hasta llegue a reconocerse con alguno de los personajes. |
| Amplificación de nuestras voces | Esta narración tiene un amplio alcance gracias a que lleva un mensaje sencillo y claro frente a una de las vivencias más comunes en cualquier escuela. En el caso particular del colegio La Gaitana, se ha compartido con la comunidad educativa. |
| Transformar historias | Esta historia va más allá de una simple experiencia y se convierte en una narración con sentido crítico que aborda la copia de una manera reflexiva, transformando una historia cotidiana en un mensaje de construcción de paz en comunidad. |

Fuente: Elaboración propia

Las estudiantes trabajaron en sus habilidades digitales básicas tomando elementos de la vida real y transformándolos en una publicación audiovisual, haciendo uso de programas de edición que permiten crear una narrativa con la que la comunidad se siente rápidamente identificada gracias a las imágenes del colegio que facilitan un reconocimiento con el entorno en el que se desarrolla la historia y con sus actores.

Por su parte, el mensaje de paz es contundente, en una frase final condensa la reflexión que se quiere transmitir durante los tres minutos de narrativa, la sencillez del mensaje, enfocado a pensar antes de actuar, hace que los estudiantes tengan mayor posibilidad de reflexionar sobre la forma en que enfrentan una situación igual o similar a la que se cuenta en la historia.

Desde lo analizado, “la Copia” se concibe como una narrativa digital que se fundamenta una propuesta original, combinando elementos de animación con espacios reales que hacen que el espectador reconozca rápidamente el contexto de la historia, y permiten a las creadoras fortalecer habilidades digitales por medio del uso de imágenes, aplicaciones y programas que requieren destreza en su manejo de manera que, el mensaje que se construye es una invitación a reflexionar y a construir paz desde acciones individuales que impactan el entorno.

La quinta narrativa que nos ocupa en este análisis se titula “*Construimos paz no violencia*” y fue creada por un grupo de seis estudiantes. Este cortometraje, relata la historia de una estudiante que sufre de acoso escolar por parte de sus compañeros, quienes reconocen que lo hacen porque es su manera de divertirse y olvidar los problemas que tienen en casa.

Este grupo enfrentó varias dificultades durante la producción, una de las más grandes fue el sonido, por lo cual tuvieron que grabar las voces aparte y sobreponerlas en el video, ya que el audio original resultó de muy baja calidad impidiendo la comprensión de la historia.

Así mismo, algunos integrantes del grupo presentan inconvenientes de carácter convivencial, lo que llevó a que las discusiones entre el grupo fueran constantes, pues especialmente las mujeres tenían que llamar la atención de los jóvenes del grupo para que realizaran el trabajo.

Esas diferencias, hicieron que en más de una ocasión tuvieran que acudir al diálogo y a los acuerdos para continuar trabajando juntos, ellos mismos decían cosas como: “nosotros haciendo una tarea de paz y disque peleando” “¿para qué hablamos de paz si vamos a discutir?”, esos comentarios reflejan que desde el inicio el proyecto de investigación fue una invitación constante a reflexionar y a cambiar algunas actitudes que van en contra de la construcción de paz. Dicho esto, se procede al análisis de los elementos que componen esta narrativa desde la visión de Tolisano (2015).

Tabla 16 Análisis de la narrativa 5: Construimos paz no violencia

| Criterio | ¿Cómo se evidencia en la narrativa? |
|--|---|
| Habilidades que se fortalecen | <p>Escritura: Los estudiantes construyeron el guion de la narrativa, teniendo en cuenta elementos coherencia y cohesión, respetando la estructura de inicio, nudo y desenlace para plasmar un mensaje claro.</p> <p>Trabajo en equipo: Los creadores enfrentaron dificultades y supieron afrontar las circunstancias que se iban presentando a lo largo del proyecto, asignaron tareas e hicieron que cada uno asumiera responsabilidad en el trabajo y lo que le correspondía grabar.</p> <p>Diálogo y resolución de conflictos: El grupo enfrentó las diferencias por medio del diálogo, y sin necesidad de que la docente u otra autoridad escolar interviniera. Dieron solución al conflicto sin llegar a la violencia o a disolver el grupo.</p> <p>Responsabilidad social: La narrativa es una propuesta de la forma en que se pueden abordar los problemas que se presentan del curso.</p> |
| Crear un Significado | Esta narrativa se enfoca en dos cosas importantes, la primera es el hecho de que el acoso escolar, lamentablemente, hace parte del día a día en la escuela y trae consecuencias graves; la segunda, es una de las posibles causas del acoso escolar, los problemas que enfrentan los y las jóvenes ensus hogares hacen que quieran hacer sentir a los demás igual, es allí donde la narrativa tiene un significado para la comunidad. |
| Contribuir, colaborar, compartir y conectar. | Difundir esta narrativa en los entornos escolares, contribuye a abrir espacios de diálogo y reflexión en la comunidad, cualquier colegio puede abordar el tema del acoso escolar desde la visualización y análisis de esta narrativa. |
| Amplificación de nuestras voces | Dar a conocer esta narrativa da lugar al reconocimiento de las voces de los estudiantes, hace que se sientan escuchados mientras se visibiliza una problemática que afecta a todos. |
| Transformar Historias | Los estudiantes tomaron una vivencia personal y la llevaron al mundo digital, develando el sentir de muchos estudiantes que practican el acoso escolar. |

Fuente: Elaboración propia

La creación de esta narrativa implicó el uso de cámaras y aplicaciones que aportan al manejo de ángulos, arreglos de voz y musicalización. Así mismo, dentro de la narrativa se evidencia la costumbre de enterarse de lo que sucede por medio de las redes sociales que resultan tan familiares hoy en día y cuyo uso hace parte del desarrollo de competencia digitales básicas.

Todos esos elementos combinados con el fin de crear un mensaje claro para la audiencia, apoyados en la aplicación “Cap cut” para la edición de vídeos, hacen que esta narrativa sea un canal para que sus creadores fortalezcan las mencionadas competencias digitales básicas.

Por otra parte, la narrativa invita a la reflexión desde la voz de los estudiantes que se enfrentan a una situación que hace parte del panorama de la escuela, el acoso escolar, no solo desde la perspectiva de la víctima, sino de quien lo ejerce.

En este caso, el relato se usa para compartir una experiencia y para transmitir un mensaje de manejo adecuado de este fenómeno en el que muchas veces se brinda apoyo a quien lo sufre, pero se deja de lado al estudiante que lo produce, ignorando que en ambos casos la atención debe responder a las necesidades de los jóvenes.

Desde esta interpretación, *“Construimos paz no violencia”* es una mirada al fenómeno de acoso escolar desde una historia que, contada en el plano digital, fortalece el uso de dispositivos que posibilitan una comunicación eficaz que se inclina a suscitar la reflexión en estudiantes, docentes y familias, en tanto la responsabilidad en las causas y efectos del acoso escolar, recae sobre los actores de la comunidad educativa, tal como lo muestra la narrativa digital presentada por los estudiantes.

El recorrido continúa con un cortometraje en el que participan siete estudiantes y lleva el título de *“Más allá de la paz”*, se trata de una historia sobre una joven que es acosada sexualmente por la forma en que viste, el acosador es uno de sus compañeros de salón; esta actitud hace que la joven decida cambiar su manera de vestir para evitar los comentarios obscenos por parte de su compañero.

En esta producción se resalta el hecho de que, si bien los actores son estudiantes de noveno, uno de ellos, está involucrado en el mundo musical a través del Hip -Hop, los integrantes del grupo comentan a la docente sobre la posibilidad de incluir un par de temas musicales de sus amigos (que no pertenecen al colegio) pues consideran que la letra de las canciones es acorde al mensaje que quieren transmitir.

Este es el primer reflejo del impacto que causa la investigación fuera de la comunidad educativa, haciendo partícipes a jóvenes más allá del aula de clase. El resultado de esta cooperación en la narrativa hace parte del análisis que se muestra a continuación.

Tabla 17 Análisis de la narrativa 6: Más allá de la paz

| Criterio | Cómo se evidencia en la narrativa |
|--|--|
| Habilidades que se fortalecen | <p>Escritura: La construcción del guion tuvo en cuenta la participación de todos los estudiantes del grupo, la historia da cuenta de una estructura clara y organizada.</p> <p>Ciudadanía global: La narrativa dio lugar a que amigos de los estudiantes, participaran en la investigación y aportaran desde su talento musical, lo que deja claro que los estudiantes se sienten parte de una comunidad más allá de la escolar.</p> <p>Responsabilidad social: El tema central de la historia es una problemática que no solo afecta a las estudiantes, sino a las mujeres de la sociedad.</p> <p>Trabajo en equipo: El grupo distribuyó el trabajo entre todos los miembros y asignó a cada uno tareas específicas en el desarrollo de la producción.</p> <p>Empatía: El hecho de que los hombres aborden un tema como el acoso sexual a la mujer, da cuenta de la empatía que sienten, pues si bien no son ellos los directamente afectados, reconocen que se trata de un acto de violencia, en este caso, hacia la mujer.</p> |
| Crear un significado | Muchas estudiantes han tenido que tolerar comentarios obscenos por parte de compañeros o de personas en la calle, mostrar una historia que hable del tema crea un significado en torno a esta situación, pues se trata de un tema que en ocasiones se normaliza invisibilizando el sentir de las mujeres. |
| Contribuir, colaborar, compartir y conectar. | En este caso particular, los estudiantes deciden involucrar a sus amigos que están fuera del entorno escolar, creando un ambiente de colaboración en el que es posible conectar la escuela con el mundo exterior. |
| Amplificación de nuestras voces | Contar con el apoyo de personas ajenas a la escuela, permite que la historia llegue a más personas y más si se trata de artistas emergentes que cuentan con redes sociales con muchos seguidores. |
| Transformar historias | Esta narrativa pasó de ser una experiencia individual para convertirse en una historia de impacto teniendo en cuenta que, el acoso no solo lo viven las estudiantes, sino cualquier mujer en la sociedad. |

Fuente: Elaboración propia

Las habilidades digitales que se fortalecen dentro de esa narrativa están mediadas por el uso de cámaras, la edición de las escenas, la musicalización, toda la producción da cuenta de que los estudiantes fortalecieron sus habilidades digitales básicas durante la creación de la narrativa digital.

En cuanto al mensaje de paz que se encuentra presente en la narrativa, hay que mencionar que es uno de los que tiene mayor probabilidad de impacto fuera de la comunidad educativa, al tratar un tema que trasciende los muros de la escuela y afecta a mujeres de todas las edades, esta narrativa se puede difundir en espacios comunitarios diferentes a los colegios, propiciando la reflexión en la población, frente al tema del acoso sexual.

La escuela como un espacio de participación, creación y reflexión es lo que se reconoce en esta narrativa, donde la tecnología permite contar una experiencia personal, dando lugar a que los estudiantes protagonicen una historia en la que se visibiliza una problemática no solo de la escuela sino de la sociedad en general, provocando que sujetos ajenos al colegio deseen participar elevando sus voces de rechazo desde el arte que invita a pensar sobre la forma en que se concibe el rol de la mujer en la sociedad.

La última narrativa digital que hace parte de este análisis lleva el título de “*La niña nueva*”, un cortometraje realizado por seis estudiantes en el que cuentan la forma en que una estudiante nueva llega al colegio y es maltratada física y verbalmente por algunos de sus compañeros, mientras que otros intentan ayudarla y defenderla de las agresiones.

Resulta interesante señalar que, una de las escenas contó con la participación de todo el curso, al principio la estudiante que debía protagonizar la escena sentía mucha pena, hablaba bajito y se olvidaba de lo que tenía que decir, aquí el apoyo del curso fue fundamental, pues ellos le animaban a hacerlo de nuevo y cada vez mejor, hasta que finalmente salió el material que necesitaban. A continuación, el análisis de la narrativa.

Tabla 18 Análisis de la narrativa 7: *La niña nueva*

| Criterio | ¿Cómo se evidencia en la narrativa? |
|--|---|
| Habilidades que se fortalecen | <p>Escritura: La historia cuenta con la estructura narrativa adecuada para transmitir un mensaje de manera asertiva.</p> <p>Trabajo en equipo: Este grupo logró que todos los estudiantes de 904 fueran partícipes de una de las escenas ayudando a su compañera a superar el temor, generando así un ambiente de trabajo en equipo, confianza y colaboración.</p> <p>Lectura del entorno y ciudadanía local: Se reconoce un comportamiento abusivo por parte de algunos estudiantes y el interés por llevar un mensaje de reflexión frente al tema.</p> |
| Crear un significado | Es posible que algunos o todos los espectadores se puedan sentir identificados con la situación que se presenta. Todos los estudiantes han pasado por la experiencia de llegar nuevos a un colegio y encontrar tanto quienes los pueden agredir como los compañeros que los apoyan y los hacen sentir bien, esto hace que la narrativa represente un significado en la comunidad. |
| Contribuir, colaborar, compartir y conectar. | Todo el curso se sintió conectado con la historia en el momento en que los hicieron partícipes, eso fomentó la colaboración, fue el primer paso para compartir la historia dentro del curso. |
| Amplificación de nuestras voces | Compartir la narrativa en los espacios de clase, permite la ampliación de las voces y las emociones de quienes cuentan y viven la historia. |
| Transformar historias | El relato de la experiencia de una niña que llega a un colegio trasciende al hacer partícipe a todo un curso en la historia, la producción digital hizo que la historia, que en un principio era personal, se convirtiera en comunitaria. |

Fuente: Elaboración propia

La producción de esta narrativa pone en práctica el uso de competencias digitales básicas que permiten editar el vídeo, incluir sonido y texto con el fin de que el mensaje que se transmite sea coherente y claro para los espectadores.

La reflexión se da a lo largo de la historia, pues las escenas muestran la crueldad de los actos de algunos estudiantes, además se acompaña la historia por una reflexión que se puede leer al final de la narrativa digital.

En este recorrido por el análisis de la creación de narrativas digitales, se propone una tabla que permite identificar la percepción de los estudiantes y la forma en que conciben la construcción de paz desde su contexto, para ello se plantean tres aspectos básicos que buscan indagar sobre el conflicto que se aborda, las personas que intervienen y la solución que proponen que se traduce en la forma en que ellos construyen paz en comunidad. En la siguiente tabla se encuentra la información condensada.

Tabla 19 Análisis de los mensajes en las narrativas digitales

| Nombre de la narrativa | Conflicto que aborda | ¿Quién interviene para resolver el conflicto? | ¿Cuál es la solución? |
|------------------------------|--------------------------------------|---|--|
| La historia de Miguel | Acoso Escolar | Pareja sentimental | Reconocimiento y manejo de emociones. |
| Venganza y paz | Consumo de drogas, decepción amorosa | Amigos, docente | Diálogo. |
| Rivalidad entre géneros | Desigualdad | No hay intervención de agentes externos. | Diálogo. Acuerdos equitativos. |
| La copia | Diferencias entre amigos. | No hay intervención de agentes externos al conflicto. | Diálogo. Reconocimiento de errores. |
| Construimos paz no Violencia | Acoso escolar | Docente | Diálogo. Reconocimiento de errores. |
| Más allá de la paz | Acoso sexual | Amigos | Evitar comentarios inapropiados. |
| La niña nueva | Acoso escolar | Amigos | Diálogo |

Fuente: Elaboración propia

Los estudiantes reconocen los conflictos que se presentan en su contexto como consecuencia de la desigualdad, el acoso escolar o las diferencias de opinión. Por eso, a partir del trabajo con las narrativas, se identificaron claramente las expresiones de paz que tuvieron lugar por parte de los estudiantes de La Gaitana I.E.D. durante el desarrollo del proyecto y que continúan.

En “La Historia de Miguel” manifiestan actos de paz como la empatía con el compañero que sufre bullying, cuestionando la actitud de los acosadores y el daño emocional y psicológico causado; apoyan a la víctima ofreciendo su amistad y respeto.

Otra muestra de paz ocurre cuando los estudiantes ajenos al conflicto consideran que no pueden hacer algo para ayudar, buscan apoyo en los docentes, demostrando confianza hacia sus maestros y una actitud de preocupación por el bienestar de sus pares, son pocos los casos en que los estudiantes que hacen parte del conflicto toman la iniciativa para dialogar y buscar soluciones sin la intervención de terceros.

En el caso particular del colegio La Gaitana se cuenta con un apoyo de conciliadores conformado por los mismos estudiantes quienes ejercen el rol de intermediarios en los conflictos cotidianos para buscar solución efectiva, acudir a ellos también es una expresión de paz.

Se identifica el alejarse de otros cuando es imposible llegar a acuerdos, como una muestra de paz, así ocurrió al grupo que tuvo que dividirse por no entenderse con sus compañeros, el resultado fue que se evitó profundizar el conflicto y los dos grupos presentaron buenas narrativas.

En adición, se encontraron expresiones de paz como priorizar el beneficio colectivo por encima del particular, reconocer que sus acciones tienen consecuencia directa en la comunidad, acudir al diálogo y la reflexión frente a un conflicto, involucrar a sus familias y amigos en actividades de clase que promueven la paz.

Como resultado de este acercamiento inicial se puede decir que los estudiantes de grado noveno de la I.ED La Gaitana, logran vincular las narrativas digitales con la construcción de paz al producir material audiovisual con mensajes de reflexión a partir del uso de tecnología como cámaras, celulares y computadores que facilitan la apropiación de herramientas digitales entre las que se encuentran, programas y aplicaciones que fortalecen las competencias digitales básicas a las que hace referencia UNESCO, junto con las habilidades del siglo XXI que proponen Microsoft, Cisco e Intel.

Esta colección de narrativas digitales contiene una muestra de las expresiones de paz que se pueden identificar en los estudiantes del colegio La Gaitana, en las que se reconoce el alto grado de conciencia que han desarrollado los estudiantes sobre el rol que ejercen en una comunidad y el fuerte impacto que tienen sus acciones en la construcción de paz en un entorno escolar.

Al respecto, Garzón y Ortega (2022) mencionan que: “La escuela, al estar habitada por expresiones múltiples de lo humano, posibilita el encuentro entre saberes, relaciones, sentimientos y acciones que la convierten en un espacio vinculante y en un lugar esperanzador” (p.148). Así mismo, las narrativas provocan en la audiencia reflexiones frente a diferentes problemáticas que hacen parte de la escuela y la forma como estas se pueden abordar para evitar llegar a actos de violencia.

Cabe resaltar que, dentro de las 19 narrativas, se crearon tres podcasts en los cuales hubo participación del orientador del colegio y de maestros de la jornada mañana y tarde. Por su parte, uno de los grupos optó por involucrar en su narrativa a estudiantes del grado sexto, generando así un diálogo de saberes entre cursos; además, una estudiante que tuvo dificultades con su equipo de trabajo (no pudo asistir durante un largo periodo por precauciones relacionadas con el Covid-19), decidió realizar la narrativa con el apoyo de su familia, junto con sus padres y hermana realizaron un cortometraje sobre la violencia intrafamiliar y el impacto que esta tiene.

A partir de lo anterior, se reconoce la producción de narrativas digitales por parte de los estudiantes de grado noveno del colegio La Gaitana I.E.D, como un material que convoca a la reflexión de cada sujeto sobre el rol que desempeña en la construcción de paz en comunidad, de esta manera cobra sentido el aporte de Padilla et al. (2012) respecto a las escuelas

“Son esferas públicas, democráticas, autónomas; que permiten que docentes y estudiantes pongan en movimiento distintas formas de interacción, de conocimiento y de valores culturales que desplacen la educación autoritaria de reproducción de sistemas ideológicos. Como esferas públicas, tienen como función principal, la formación de ciudadanos críticos, activos y participativos de la vida política de la sociedad, lo cual está directamente relacionado con la educación en el país” (p.3).

Así mismo, competencias de corte comunicativo se fortalecen por medio de la creación de historias que se cuentan haciendo uso de herramientas tecnológicas, lo cual lleva a mejorar habilidades digitales básicas que permiten comunicarse de manera efectiva en un entorno social y digital, además, existe un aporte importante en el desarrollo de competencias del siglo XXI.

4.3 Análisis del impacto de las narrativas digitales

El siguiente análisis que nos ocupa, es sobre el impacto que generan las narrativas digitales de paz en la comunidad educativa La Gaitana I.E.D. por lo cual, se convocaron padres, acudientes, docentes y estudiantes de décimo y undécimo de la institución.

conforme al horizonte planteado se procedió a realizar una proyección audiovisual, con lo que los estudiantes consideraron eran las mejores diez narrativas de un total de 19, se aprovechó la fecha de la entrega de informes académicos, para socializar el proyecto, esto con el fin de garantizar la asistencia de la mayor cantidad de padres y o acudientes.

Es importante resaltar que asistieron cerca de 100 personas, entre los que se encontraban la coordinadora de la institución, los padres de familia y algunos docentes. Fueron los estudiantes de noveno, los encargados de organizar y presentar el proyecto, una experiencia que según manifestaron ellos mismos, los llenó de orgullo, estaban felices de dar a conocer su trabajo a sus familias y a otros docentes, la emoción fue evidente en algunos estudiantes que por primera vez lucieron el uniforme completo e impecable, llegaron puntuales para ayudar a organizar y decorar la biblioteca (lugar en el que se presentó el proyecto). Mostrar sus narrativas, fruto de un trabajo arduo, les hizo sentir importantes y los llevó a asumir un rol de liderazgo en el evento.

Figura 12 Registro fotográfico de la socialización de las narrativas digitales a la comunidad educativa



Fuente: Fotografía propia

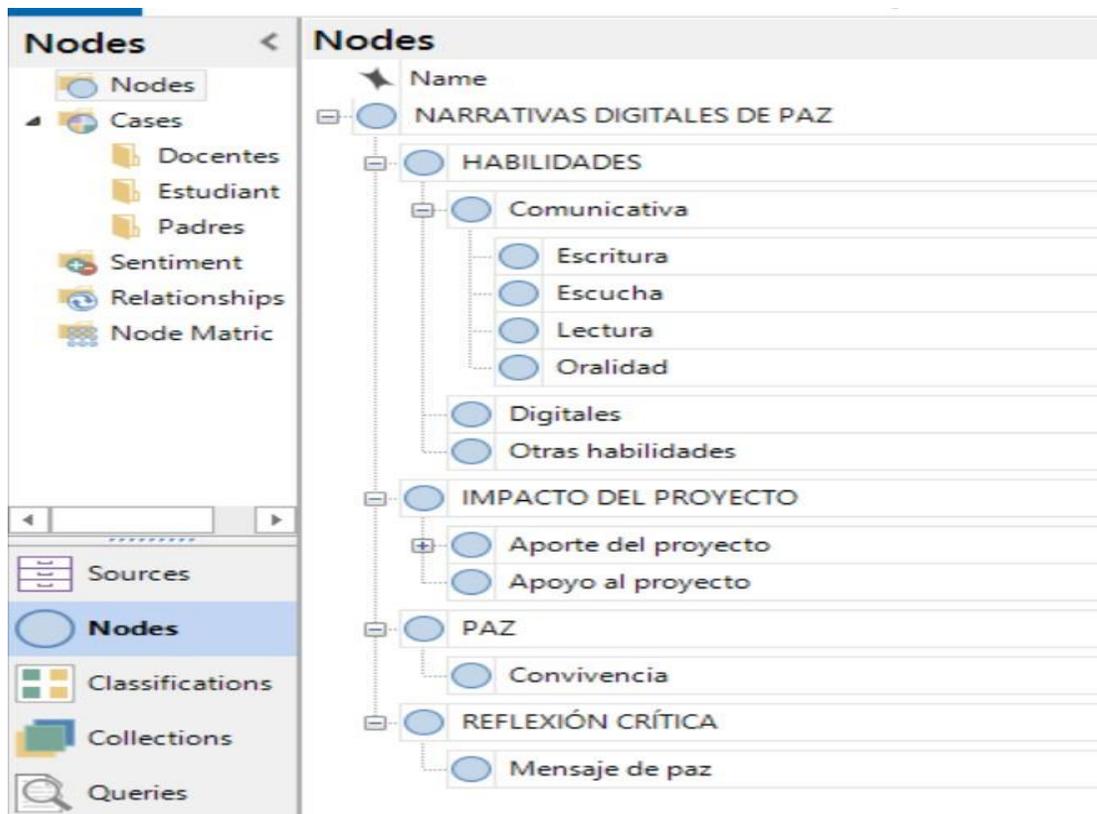
De acuerdo con lo anterior, se procedió a sistematizar la información y a categorizarla, teniendo como referencia el enfoque conceptual de la investigación, con la ayuda del programa de análisis de datos cualitativos NVIVO® se identificaron categorías emergentes producto de la codificación de las entrevistas, los hallazgos se ponen en diálogo con los autores sobre los que se fundamenta la presente investigación.

El programa de NVIVO representa como nodos las categorías de análisis; el primer nodo es el de habilidades, allí se agrupan las comunicativas que a su vez contienen la escritura, lectura, escucha y oralidad; las digitales y otro tipo de habilidades que se desarrollan por medio de las narrativas digitales de paz.

Una segunda categoría es la del impacto del proyecto, la cual agrupa los nodos de aporte del proyecto al colegio La Gaitana y aporte al proyecto (hace referencia a la forma en que el entrevistado considera que puede colaborar con el proyecto); el siguiente nodo es el de paz que a su vez contiene la convivencia como factor esencial; finalmente, el nodo de reflexión, que contiene los mensajes de paz que emiten las narrativas digitales.

Así mismo, se crean carpetas con los casos: docentes, padres y estudiantes, esta estructura por nodos permite organizar la información de manera clara, reconociendo la cantidad de referencias que se hacen a determinada categoría durante las entrevistas, así la información se analiza con agilidad.

Figura 13 Nodos de análisis



Fuente: Elaboración propia usando NVIVO

4.3.1 Análisis del nodo habilidades

La producción de narrativas digitales se configura como un proceso que implica la puesta en práctica y, por ende, el fortalecimiento de diversas habilidades tanto comunicativas como digitales y otras que son consideradas fundamentales para el siglo XXI; teniendo esto presente, veamos cómo se evidenció esto durante la investigación.

En cuanto a las habilidades comunicativas, que son competencia directa, más no exclusiva de la asignatura de Lengua Castellana, se reconoce que a partir de la escritura de los guiones para las narrativas, se presta mayor atención a elementos como la redacción, el uso de signos de puntuación, la coherencia y cohesión en la estructura de la narración.

Inicialmente, se hacen dos preguntas orientadoras ¿Qué conflictos he visto o vivido en el colegio? ¿Qué hago para construir paz en mi colegio? Esto con el fin de que los estudiantes inicien su proceso de escritura enfocado a la construcción del guion basado en sus experiencias de vida, ya identificado el tema y la historia que se quiere contar, se procede a solicitarles que construyan los personajes y finalmente a redactar el guion teniendo en cuenta dónde sucede la escena, qué sucede y los diálogos de cada personaje.

En los guiones de la siguiente ilustración, se observa que los estudiantes comprendieron la estructura del guion, identificando una idea temática, escenarios, personajes, elementos que les permitieron crear una historia clara con inicio, nudo, desenlace en la que hay un detonante, una crisis y una resolución, sin embargo, presentaban errores ortográficos, no usaban signos de puntuación, tildes ni mayúsculas, poco a poco fueron mejorando en estos aspectos.

Figura 14 Muestra 1 de guion de las narrativas

GUION

Escenario: Llegada (entrada del salón) Salón de clase

Suceso: Llegan Manuel y Donis, tristes y enojados, entran a su salón de clase y Manuel le dice a Donis

Manuel: Donis, ¿Qué tienes?

Donis: Tengo muchos problemas y no sé qué hacer!

Manuel: Sabes, yo también tengo muchos problemas en mi casa.

Donis: Que pereza lo mismo de siempre, mejor vamos a molestar a Shalom, eso me divierte mucho.

Suceso: Rendirse se van hacia el puesto de Shalom y empiezan a decirle cosas feas.

Manuel: Que hubo narizana

Donis: Hala, flaquita fea.

Shalom: Sera que pueden dejar de molestarme, gracias.

Suceso: Shalom se pone a llorar y no pone cuidado a la clase.

Escenario: Están en el patio (recreo).

Suceso: Angie y Sofia ven que Shalom sigue llorando por lo que Donis y Manuel le dijeron, se dirigen Angie y Sofia a donde está Shalom.

Angie: Shalom, ¿Estás bien?

Shalom: Eso no te debe importar, Adios

Sofia: Angie, hay que hacer algo, ella no era así.

Angie: ¿Pero qué hacemos? No nos quiere ni hablar.

Sofia: Nosotras no haremos nada, porque ella no confía ni se siente bien con nosotras.

digameste a la profesora o al guentador, ellos saben más del tema y nos van a ayudar, no me gusta ver a Shalom así.

Suceso: Angie y Sofia se dirigen a el salón a hablar con la profesora

Escenario: Salón de clases.

Suceso: Angie y Sofia se cruzan con Donis y Manuel, Angie le dice a Donis y Manuel.

Angie: Donis! ¡Manuel! ¿Por qué le dicen eso a Shalom? dejala en paz ella no les ha echo nada.

Suceso: Donis y Manuel con una risa coqueta les dicen a Angie y Sofia.

Donis: ¿Por qué son tan metidas?

Manuel: ¿Cuánto les pagan? Metidas.

Suceso: Angie le dice a Sofia

Angie: Vamos a hablar con la profesora ¡Va!

Sofia: Sí, vamos

Suceso: Angie y Sofia le dicen a la profesora.

Sofia: Profe, necesitamos hablar con usted

Profe: Claro chicas, esperen un momento atiendo una llamada (la profe saca el celular y empieza una llamada).

Suceso: Angie y Sofia se sientan, empiezan a ver sus redes sociales, en eso Sofia se percató de una publicación que hizo Shalom y le dice a Angie.

Sofia: ¡Angie! ¡Mira! Shalom subio esta publicación (le muestra el celular y Angie se asusta)

Angie: Esto cruzo el limite, tenemos si o si hablar con la profe

Figura 15 Muestra 2 de guion de la narrativa

Nombres: Andrea Arenas
Luisa Contreras
Susana Argumedo
Jesus Alencía
Rafael Guavara
Yerinyz Marmajo

906

La historia comienza en la zona pacífica (en descanso) en el Colegio La Gaitana donde Laura y Andrea iban pasando con ropa corta con la cual ellas se sentían cómodas y uno de sus compañeros más problemáticos dice:

- Jesús y Rafael: ¡Ush! todo eso me lo quiero comer yo!

Luego de eso Andrés y Yerinyz comienzan a hablar de sus situaciones económicas.

Andrés: Mi mamá tiene una deuda de 5 millones de pesos en el banco, por eso hago esto (suspira)

Yerinyz: Yo lo hago para ayudar a mi mamá con los gastos de mis hermanos.

Al día siguiente...

Laura y Andrea suben las escaleras del colegio en donde Rafael y Jesús las agarran de la cintura (ellos les pegan y salen corriendo asustados)

En el salón...

Yerinyz: Andrés vea que ese niño que se llama Rafael está acosando a Andrea

Andrés: ¿Cuál Andrea?

Yerinyz: ¿Pues quién más?... Su hermana.

Andrés: Ese chino me los va a pagar

En la salida del colegio Andrés y Yerinyz comienzan a hablar

Yerinyz: ¿Andrés y la droga que tenemos que vender mañana?

Andrés: Yo hablé con ese men y me dijo que esa droga

no las va a entregar en el parque de La Gaitana o sea tapi afuerita

Daniela (Susana) es una compañera de su salón que los escucho hablar.

Al día siguiente...

Andrés y Yerinyz llegan al salón

Todos sus compañeros del salón: ¡Guay! ¡Guay! ¡Guay! (se van del colegio, fuera de aquí chicos)

(Después en el descanso)

(Laura (Luisa) y Andrea iban pasando con ropa ancha)

Yerinyz: ¡Ole!

(Laura (Luisa) y Andrea voltean su mirada hacia Yerinyz)

Yerinyz: Por qué vienen vestida así si a ustedes no les gusta la ropa ancha.

Laura (Luisa): Yo quiero que Rafa vuelva a faltarme el respeto

Andrea: nos sentimos incomodadas cada vez que nos mira

Otra escena...

Yerinyz: ¡La vez que en el salón se está hablando de Andrés y de mí por lo que hacemos, nadie comprende nuestra situación

Laura (Luisa): Por que no hablan con los profesores

Yerinyz: mis problemas no lo puede saber todo el mundo (Laura le cuenta al profesor al salir de clase)

El día siguiente el profesor se acerca a Yerinyz y Andrés en la salida

Profesor: ¡Jovenes! Acérquense por favor

En cuanto al fortalecimiento de la oralidad, se evidencia que los estudiantes van perdiendo el temor a expresarse no solo ante sus compañeros sino, frente a las cámaras, cuando alguno de ellos utiliza alguna expresión inadecuada, sus mismos compañeros le corrigen y le indican la manera correcta de decirlo, fueron muchas horas de grabación, y de repetir escenas, al principio fue muy difícil, pues era notorio que les daba nervios, su tono de voz era bajo y se les olvidaba el guion, algunos de los videos incluyen los *bloopers* en los que se aprecia el avance.

La oralidad es el inicio de la creación colaborativa del relato, la historia se construye a partir del dialogo entre compañeros, es necesario expresar de manera clara y coherente las ideas que aporten al desarrollo de la narrativa, el lenguaje oral se constituye como la base de la producción, donde el intercambio de experiencias va tejiendo el mensaje que se quiere compartir, con esta claridad, se empieza la escritura del guion que implica el fortalecimiento de aspectos como la redacción, ortografía, uso de signos de puntuación entre otras.

De la mano de la oralidad se incorpora la escucha, una habilidad que se ejerce en la medida en que el estudiante es capaz de prestar atención al otro, de valorar sus experiencias y sentir empatía por sus vivencias, en el contexto educativo. Escuchar implica respetar el punto de vista del otro, reconocer la diversidad y tomar postura frente al mensaje del emisor. Las voces de los estudiantes cuentan historias que son escuchadas por su comunidad.

La lectura, se fortalece en la medida en que los estudiantes revisan sus guiones y los van perfeccionando, además, se habla de una lectura que va más allá de la textual, y es la de la realidad, a través del relato se cuentan experiencias de vida, sucesos reales que permiten reconocer el entorno escolar, allí también existe una lectura del contexto por medio de imágenes, sonidos, videos.

En este punto, se reafirma lo dicho por del Moral et al. (2017) “el proceso de elaboración de los relatos digitales implica el desarrollo de la competencia comunicativa, vinculada a la creación de narraciones a partir de imágenes, fotos, ilustraciones, fragmentos de vídeos, etc., cargadas de contenido e impregnadas de valores culturales” (p.16).

En la entrevista que se realizó a padres docentes y estudiantes, se plantearon tres preguntas enfocadas a conocer la percepción en cuanto al mejoramiento de habilidades por medio de la creación de narrativas digitales de paz, como resultado se encuentra que en los tres casos, coinciden en que las habilidades comunicativas se ven fuertemente beneficiadas con este tipo de creaciones siendo la oralidad y la escucha las que se evidencian con mayor facilidad, seguidas por la escritura, que precede a la lectura.

Los esfuerzos de los estudiantes por producir su propia narrativa sin que la institución educativa aportara recursos tecnológicos representan un reto significativo a la hora de mejorar sus habilidades digitales, allí cobró vital importancia la construcción colectiva del conocimiento, quienes tenían más idea sobre programas y aplicaciones, fueron los encargados de enseñar a sus compañeros el manejo de estas herramientas.

Algunos, acudieron a familiares y amigos en busca de asesoría, otros lo hicieron de manera intuitiva, fue así como resultaron cuatro podcasts, tres narrativas en animación y doce cortometrajes, cada uno con un estilo único que da cuenta del uso y manejo básico de competencias digitales.

Con esta precisión, hay que reconocer que, si bien se fortalecieron competencias, el manejo de herramientas digitales está en un nivel básico que requiere continuar con proyectos que involucren lo digital en el aula y permitan a los estudiantes tener un acercamiento cotidiano desde lo académico al mundo digital.

Acabamos de ver como las habilidades comunicativas y digitales encuentran en las narrativas digitales un medio para ser afianzadas, pero más allá, se encuentran otro tipo de habilidades necesarias para el siglo XXI, estas, fueron fácilmente reconocidas por las personas que atendieron la entrevista.

Entre las habilidades que se fortalecen esta la confianza en sí mismo, la cual se refleja en perder el miedo a hablar ante una cámara, al entrevistar a sus padres o docentes; la creatividad para crear una historia, imaginarla y luego plasmarla en una narrativa; el trabajo en equipo; toma de decisiones, fluidez, interacción, organización, liderazgo, iniciativa, resolución de problemas entre otras.

Todo lo anterior, da cuenta de la forma en que las narrativas digitales de paz aportan de manera significativa al fortalecimiento de las habilidades necesarias para el siglo XXI, según lo planteado por Cisco, Microsoft e Intel abarcando las maneras de pensar en las que se incluye la creatividad e innovación, aprender a aprender, pensamiento crítico y resolución de problemas; así mismo en las maneras de vivir el mundo en las que se contemplan ciudadanía local y global, responsabilidad personal y social.

De igual manera, las maneras de trabajar en las que la colaboración y la comunicación son el soporte se evidencian a lo largo del proyecto; finalmente las herramientas para trabajar que se enfocan a la apropiación de las tecnologías digitales y el manejo de la información fueron pilar en la propuesta narrativa de los estudiantes.

4.3.2 Análisis del nodo impacto del proyecto

Para este apartado se establecen códigos que permiten identificar a quienes participaron en las entrevistas como se muestra a continuación:

- Docentes: CD1, CD2, CD3...
- Estudiantes: CE1, CE2, CE3...
- Acudientes y/o padres: CA1, CA2, CA3...

Así mismo, se generan dos rutas de análisis, la primera se enfoca en el impacto que causó tanto el proyecto como el mensaje de las narrativas, para lo cual se pregunta a los entrevistados su opinión sobre la propuesta y qué tan oportuno es que se continúe con el proyecto de narrativas digitales de paz. En segunda instancia, se busca conocer si el impacto es lo suficientemente grande como para que la gente quiera involucrarse con la propuesta, de allí surge la pregunta *¿De qué manera puede usted aportar al proyecto?*

Lo que más resaltan los docentes entrevistados es lo novedoso del proyecto, dado que en el colegio no suelen llevarse a cabo proyectos de este tipo, el CD2 lo manifiesta de la siguiente manera *“Es muy interesante porque propone una estrategia pedagógica novedosa que puede resultar más significativa para los estudiantes y provocaren ellos una reflexión más consciente sobre sus acciones y la forma que estas impactan positiva o negativamente en la convivencia y los derechos de sus compañeros.*

Adicionalmente, da a los estudiantes un rol más propositivo como promotores de paz y convivencia, haciendo una lectura crítica de realidades escolares cotidianas que muchas veces se invisibilizan o normalizan, aunque impliquen actos de violencia y discriminación en distintos niveles”.

Esta visión es generalizada entre los profesores entrevistados, uno de los docentes que colaboró con la grabación de una de las narrativas (CD4) expresó lo siguiente: *“es un apuesta muy interesante porque reúne dos cosas: por un lado, los estudiantes desarrollan competencias comunicativas y digitales, ya que, trabajaron la competencia escrita porque aprendieron a realizar un guion, una competencia dialógica , porque trabajaron en presentación de su apuesta, sustentado y contravirtiendo con sus compañeros; además, trabajaron transversalmente con una temática sugerida por el MEN como lo es la paz, y en este caso particular, aprender a resolver conflictos y aceptar la diferencia. Lo que hace que el proyecto haya logrado un doble propósito”.*

En el caso de los estudiantes lo que más resaltaron fue el hecho de que se hablara de los conflictos que ocurren en el colegio, para para CE7 *“Es un proyecto muy lindo y bueno, porque a través de ese proyecto muchos compañeros reflexionan para rechazar los actos de violencia física y verbal, y además los hace un grupo unido sin violencia”* por su parte CE12 expresa *“pienso que es una actividad muy llamativa y productiva para hacer el llamado a los estudiantes a resolver los conflictos de otra manera distinta a los golpes o agresiones físicas o psicológicas”* CE10 manifiesta *“el proyecto es una buena iniciativa en el colegio, que ayuda a comprender a los estudiantes las realidades que cada persona tiene respecto a sus problemas, y así formar conciencia”*

Desde la perspectiva de los padres de familia CA16 manifiesta que *“es un proyecto bastante interesante eh donde eh para la situación que se está presentando en todos los colegios es bastante beneficioso no solamente para los alumnos sino para el resto de la comunidad”* además, CA15 resalta la labor docente *“Me parece importante que los profesores se preocupen por incentivar en los muchachos la búsqueda de la paz tanto en su entorno escolar como fuera de él”*

El esfuerzo de los estudiantes también fue reconocido CA13 afirmó *“me gusta que el proyecto esté enfocado y realizado por los mismos estudiantes, poniendo a prueba su creatividad y su desempeño”*. Los acudientes resaltan que la formación vaya más allá de los contenidos y tenga en cuenta la realidad de los estudiantes.

Con referencia a la continuidad del proyecto, todos los entrevistados coincidieron en que debe seguir por tratarse de una propuesta innovadora, que fortalece valores y permite el desarrollo y afianzamiento de habilidades, desde la opinión de CD8 *“este proyecto es una forma de involucrar a los estudiantes, más ameno, más tecnológico si se puede decir así, más acorde con las necesidades de los muchachos, por ende, más llamativo... un proyecto que se debe seguir implementando y en la medida de las posibilidades de la institución, constituirlo en un proyecto de área”*

Uno de los docentes del área de sociales, CD2 afirma que *“Sí, es importante continuar con estas iniciativas pedagógicas, ya que representan una forma novedosa de abordar los temas de convivencia escolar, la paz y los derechos humanos, lo cual puede resultar mucho más significativo en términos de aprendizaje para los estudiantes que otras formas tradicionales de enseñar estos temas. Adicionalmente, el formato permite que sea compartido ampliamente, por lo que puede servir no solo como estrategia de apropiación para los estudiantes vinculados al proyecto, sino que se constituye en un mecanismo para que otras personas conozcan cómo se fomenta la paz desde la escuela e incluso para que otros estudiantes reflexionen sobre su forma de manejar sus conflictos y relaciones con las demás personas de la comunidad”*.

El ayudar a otros, respetar la diferencia, comprender el entorno y el mensaje de las narrativas, son algunas de las razones por las que los estudiantes consideran que el proyecto debe continuar CE13 refiere que *“el proyecto es la iniciativa o campaña que ayuda a concientizar a los estudiantes sobre los problemas que algunos o todos vivimos cada día y así los estudiantes en vez de juzgar comienzan a mirar cómo ayudar”* para CE7 *“sí, es muy importante que sigan con el proyecto porque el proyecto de narrativas nos deja un mensaje positivo y sano y además ayuda a construir la paz o integridad dentro de un grupo”*. En la opinión de CE12 *“sí, es una buena retroalimentación para nosotros y nos ayuda a relacionarnos mejor con las demás personas”*

Para los acudientes, el continuar con el proyecto representa una fortaleza en la formación holística de sus hijos, CA1 manifiesta que *“los estudiantes hacen un gran trabajo y más si se trata de que aprendan muchos valores sobre la paz y les ayuda a que sean dueños de ellos mismos y de su futuro y de participar de manera directa en la construcción de la paz. Así que, sería un gran trabajo que siguieran el proyecto”* así mismo CA3 rescata el aporte del proyecto a la comunidad *“considero que es muy importante porque así los estudiantes, los profesores y las directivas y nosotros como padres podemos mirar los errores y los errores de los demás para mejorarlos”*

También, consideran que es significativo llegar más allá de la comunidad del colegio como lo dice CA15 *“Sí, es importante continuar con él, no solo en el colegio, también seguirlo implementando en otras instituciones”*. En su lugar CA9 afirma *“Sí, me parece súper importante que este proyecto creciera y se expandiera en todo el territorio nacional en ciertos municipios alejados de la capital se ve mucho esto, entonces, sería buenísimo eh expandirlo a nivel nacional”*

Por otra parte, se evidencia un impacto de las narrativas, fuera de la población escolar, por medio del Google Sites, el cual es de acceso público, los estudiantes compartieron el link con sus amigos y familiares y los comentarios recibidos frente al trabajo realizado, son positivos, en la siguiente figura se observan algunos de estos mensajes.

Figura 16 Comentarios recibidos en el Google Sites del proyecto

va a servir al futuro para distinguir que es justo y como se puede negar la tranquilidad a través de decisiones soy el papá de yhonny morillo 906

Ehh me pareció muy interesante lo que está haciendo y más me pareció interesante que mp compartiera lo que hizo con sus amigos con nosotros que somos sus seguidores saludos desde argentina 🍌 muy bueno solo mejoren la calidad de imagen mp sos un capooo

Me parece algo muy bueno , conocí este proyecto por mp soy un gran seguidor de su contenido y su música y no puedo creer son una gran institución y un buen grado me llamo mucho la atención por que hicieron algo diferente y quieren transmitir un mensaje pare mejorar saludos desde España

Excelente trabajo...una forma divertida, entretenida de trabajar con los estudiantes, se sale del contexto de las clases magistrales e involucra al estudiante a ser partícipe de su propio proyecto de vida y a ser gestor importante en la construcción de paz con eso pequeños actos...el uso de la tecnología, vídeos y podcasts una manera muy agradable de ver la vida y aportar a la sociedad...me agradó mucho este trabajo...gracias Sonia por permitirme conocer de él. Un gran abrazo y los mejores deseos porque este proyecto llegue a más personas y vean lo que se puede hacer desde el aula con una visión diferente.

En este punto, hay que resaltar que algunos estudiantes crean contenidos en sus redes sociales, por lo cual tienen seguidores a los que les compartieron el trabajo realizado, de manera que generaron un impacto, llegando a población que no pertenece a la comunidad educativa.

Un factor determinante para evaluar el impacto de las narrativas es conocer si las personas están interesadas en vincularse a la propuesta de crear narrativas digitales de paz, por eso la pregunta ¿Cómo podría usted ayudar a que este tipo de proyectos se fortalezcan? resulta clave en la investigación. La mayoría de los entrevistados coinciden en que una forma de apoyar el proyecto es compartiendo las narrativas, ya que por su formato digital resulta sencillo hacerlo.

Los docentes, consideran que pueden unirse al proyecto desde cada una de sus áreas, dando al proyecto un enfoque transversal para CD7 *“Lo primero es dialogar, entre disciplinas, entender que se puede aportar para un proyecto en común, de manera que traspase a lo transdisciplinar, este diálogo enriquece y fortalece tanto el interés como el conocimiento”*.

Uno de los docentes CD2 considera que *“una buena forma, sería poder difundirlos y visibilizar estas experiencias para valorar su importancia e incluso animar a otros a replicar o adaptar la estrategia en sus instituciones educativas. En el mismo sentido, el compartir estas experiencias permite contrarrestar el discurso de odio que algunos sectores políticos han difundido contra el magisterio al señalar a los profesores de “adoctrinar” a sus estudiantes, sin conocer lo que realmente se hace en las escuelas. Igualmente, como docentes podemos profundizar el diálogo e incluso buscar espacios para compartir estas experiencias pedagógicas en procura de profundizar el debate y la reflexión sobre el rol que cumplimos en la construcción de la paz y la democracia, así como de la pertinencia de la política pública al respecto”*.

Los estudiantes entrevistados consideran que pueden colaborar apoyando a sus compañeros compartiendo las narrativas y haciendo parte del proyecto, así lo da a conocer CE1 *“yo creo que sería comunicándolo con personas de mi entorno como familiares y chicos de mi curso”*.

En concordancia CE7 añade “Yo podría ayudar interviniendo en conflictos o riñas de mi salón. También, rechazando los actos de violencia como el bullying, maltrato físico y otros tipos de violencia” “Exhibirlos para dar a demostrar esta grandiosa idea y animar a que lo sigan realizando”.

Para los padres, la formación desde el hogar es el mayor aporte así lo manifiesta CA11 *“apoyando a mi hija eh a sus compañeritos, dándole buenas bases eh desde el hogar eh todos tratarnos con respeto, con cariño, que ella vea que si en el hogar existe ese cariño, esa paz, esa tolerancia, esa empatía, es lo mismo que ella puede reflejar en afuera”* por su parte CA6 considera que *“yo como madre podría apoyar en la inculcación de valores a mi hijo para que pueda utilizar pequeñas acciones de paz en la escuela y en su entorno del día a día”* en esa misma línea CA12 afirma *“inicialmente desde mi casa poniendo ejemplos desde mi casa es decir, desde toda mi cotidianidad eh los ejemplos que le doy a mi hijo eh a mi esposa”* al igual que CA13 quien considera que *“dando ejemplo a diario lo que no quiero para mí, no lo quiero para los demás”* es la mejor forma de apoyar el proyecto.

Desde las anteriores consideraciones, se evidencia que el proyecto alcanzó un impacto importante debido a que se presentó como una propuesta pedagógica novedosa que dio voz a los estudiantes frente a los conflictos que hacen parte de su cotidianidad, visibilizando experiencias de vida que merecen ser escuchadas por toda la comunidad educativa, así mismo, motiva a docentes de otras asignaturas como artes, sociales y matemáticas a hacer parte de iniciativas que fomenten la sana convivencia y fortalezcan las habilidades del siglo XXI tanto en estudiantes como profesores.

De ese modo, el colegio La Gaitana I.E.D se proyecta como el espacio de acogida en el que los estudiantes tejen la palabra haciendo del lenguaje un vehículo para construir saber en comunidad, compartiendo y dando sentido a sus experiencias de vida, reconociendo la escuela como territorio de paz, poniendo en práctica el respeto, la responsabilidad, el rendimiento, el reconocimiento del otro como legítimo otro y la resiliencia como pilares de su formación, llevando un mensaje universal impactando su comunidad educativa por medio del mundo digital, reflejando los valores que han recibido en casa, demostrando su capacidad de liderazgo y conciencia crítica con el fin de construir paz.

4.3.3 Análisis de los nodos paz y reflexión crítica

La educación para la paz debe motivar la reflexión sobre las acciones de la cotidianidad que afectan la convivencia generando un diálogo entre los miembros de la comunidad educativa en el que cada uno de ellos se reconozca como parte fundamental en el escenario de la escuela como territorio de paz, por eso, se planteó a los entrevistados la pregunta ¿Qué mensaje le dejan las narrativas digitales?

Desde la perspectiva de CD3 *“el mensaje más importante que me transmiten las narrativas es la necesidad de hacer una pausa en nuestra cotidianidad para escuchar al otro”* la voz de los estudiantes está en cada narrativa, por eso CD4 afirma que *“El mensaje más sobresaliente es el de poder convivir en medio de la diferencia, en aceptar que somos distintos, que podemos convivir en un entorno difícil”* como añade CD1 *“deja un mensaje que promueve un pensamiento diferente, la motivación para ver las problemáticas con la opción de abordarlas desde mecanismos alternativos a la violencia”*.

En las narrativas, se reconocen las historias de vida de los estudiantes, para CE1 *“el mensaje por sí solo ya es claro que busca la paz, pero aparte de eso, tiene mucho más trasfondo que es el mensaje de no discriminar de tener un libre pensar, o sea, no ser juzgado por como piensas o por tus gustos, es sabio hacer reflexión y se nota que en todos los mensajes hicieron eso”* CE7 considera que *“deja un mensaje muy positivo y sano, como decirle no a las drogas, no al bullying, no al maltrato familiar, no al maltrato verbal y no al maltrato físico”* mientras que para CE8 el mensaje es *“que por muchos problemas que unotenga no debe caer en las drogas, tampoco deberían discriminar a las personas por su color de piel o porque no son hermosas físicamente”*.

En esa misma línea, los padres consideran que el mensaje está enfocado a poner en práctica los valores en la sociedad, son conscientes que la formación del hogar es fundamental en un proceso de construcción de paz, CA11 lo expresa de la siguiente manera: “ *el mensaje que me dejan las narrativas es que, para que exista la paz debemos eh, formar desde el hogar en bases de tolerancia, amor, respeto, diálogo eh mucha enseñanza desde la casa, nosotros desde la casa debemos saber formar a nuestros hijos para que cuando ellos tengan escenarios parecidos a los que vemos en la narrativa, sepan cómo manejarlos, todo dentro del marco del respeto*”.

En ese sentido, CA10 identifica que el mensaje es para todos los miembros de la comunidad “*Yo creo que las narrativas nos dejan un gran mensaje tanto como para nosotros los padres de familia y para los estudiantes, nos deja el mensaje de que la guerra y los conflictos no son necesarios cuando se puede dialogar y llegar a un acuerdo de forma pacífica*”.

En complemento a lo anterior, CA15 identifica en la narrativa “*la importancia de siempre buscar espacios para el diálogo, eh de evitar todo aquello que sea violencia no solamente física sino también la verbal, la psicológica, todos los tipos de violencia que desafortunadamente hoy en día mmm eh abundan en nuestra sociedad*”.

Recogiendo lo que expresan los entrevistados, las narrativas digitales transmiten un mensaje claro no solo para los estudiantes, sino para docentes, padres y directivas, la importancia de fomentar valores en el hogar que posibiliten a los estudiantes ponerlos en práctica en escenarios sociales como la escuela, donde los conflictos se presentan cada día y se hace necesario abordarlos desde el diálogo, entendiendo la diferencia y convirtiendo la escuela en territorio de paz.

La siguiente nube de palabras fue elaborada a partir de las respuestas obtenidas en las entrevistas aplicadas a docentes, padres y estudiantes, da cuenta de los términos que son relevantes a lo largo de la investigación.

4.4 Discusión a partir de los resultados

A lo largo de la investigación se hallaron aspectos que reclaman atención y son el punto central de la discusión que se presenta en las próximas líneas, elementos como el manejo de herramientas digitales en el aula, la percepción escolar sobre los conflictos, y el espacio que ocupan las historias de vida de los estudiantes en los colegios, son las premisas sobre las que se construye la discusión que se desarrolla en este apartado.

Proyectos e iniciativas como la que se presenta en este trabajo, se enfrentan con grandes dificultades a la hora de hacer uso de herramientas tecnológicas, por lo menos en algunos colegios públicos, donde la red de internet es deficiente (muchas veces ni los maestros pueden acceder con facilidad a esta) y los computadores son limitados.

A pesar de lo que dice el informe de la rendición de cuentas de la actual Administración Distrital, donde aseguran estar cerrando la brecha digital “Nuestra estrategia #Ruta100K dirigida a población vulnerable aspiraba a entregar 100mil equipos de cómputo y ya superamos la meta! Falta 1 año y ya entregamos 125mil: 111mil tabletas y 14mil computadores con conectividad. #LaBogotáQueEstamosConstruyendo cierra brechas digitales!” (López, 2022) lo cierto es que, por medio de esta investigación, se identificaron falencias frente al asunto.

Vale la pena entonces, analizar el manejo reducido de la tecnología, por parte de los catalogados como *nativos digitales*, que según Cassany & Ayala (2008) “Son los chicos que han crecido rodeados de pantallas, teclados y ratones informáticos” (p.53). Esa limitación, quedó en evidencia cuando se les pidió crear su historia usando medios digitales y un alto porcentaje se restringió a realizar una presentación de Power Point, además de que, las narrativas digitales finales carecen de una calidad óptima.

Pueden ser muchos los factores que determinen esa mínima destreza en el manejo de herramientas digitales en los estudiantes, pero aquí se abordarán los que fueron evidentes durante la investigación que en este caso son dos: La falta de equipos tecnológicos y la poca alfabetización en el uso de los mismos.

Para abordar la discusión, es importante conocer por qué el distrito entrega solo a algunos planteles educativos estos equipos, en el caso del colegio en el que se realizó la investigación los computadores tienen más de cinco años, que, en términos de tecnología, eso se podría catalogar como obsoleto.

Existen diversas formas de adquirir equipos de cómputo para las instituciones oficiales, puede ser por medio de iniciativas y programas (como el que hace referencia la alcaldía con el #100k o computadores para educar) en este tipo de iniciativas existen criterios de focalización como el estrato el currículo de la institución, clasificación del establecimiento en pruebas saber, entre otros⁸

La otra manera de tener equipos de cómputo disponibles es por medio del inventario de cada institución, en el caso de los colegios oficiales, es el rector o rectora el ordenador del gasto y es a su nombre que se encuentran registrados todos los elementos de la institución, a su vez, el almacenista, es quien se encarga de los inventarios y es su responsabilidad reportar las bajas de equipos inservibles. Como lo cita la Circular 018 de agosto de 2021 Acceso y Permanencia ⁹ este procedimiento se realiza dos veces por semestre. Para adquirir elementos de dotación en los colegios públicos, se debe enviar la solicitud a la Dirección de Dotaciones Escolares, quien realizara una visita para verificar el inventario y evaluar la viabilidad de esa adquisición.

Aterrizando la discusión en el contexto de la presente investigación, podemos decir que la carencia de recursos en una institución obedece, en parte a la negligencia de las administraciones de los colegios en los que no hay orden en el inventario, pues muchas veces la persona a cargo no cuenta con la suficiente destreza para manejar los equipos a su cargo, si no se registran las bajas a tiempo, el colegio no entra en la lista para que la SED realice la reposición y/o actualización de computadores.

Lo anterior no quiere decir que el Gobierno y la corrupción no tengan responsabilidad en el asunto, vale la pena recordar el caso de la ministra de TIC 2021, quien debió renunciar al no poder responder por la pérdida de 70 mil millones de pesos que privaron a los niños de las zonas rurales del país de tener internet en pleno periodo de pandemia.

⁸ Se puede consultar más información sobre los criterios de focalización en <https://www.mineducacion.gov.co/portal/salaprensa/Comunicados/397011:Conozca-los-criterios-para-la-entrega-de-mas-de-83-mil-computadores-a-estudiantes-de-750-sedes-educativas-de-colegios-publicos-en-Colombia>

⁹ "Orientaciones relacionadas con la implementación de las estrategias de acceso y permanencia escolar en las instituciones Educativas Distritales en los procesos de presencialidad"

El asunto es que al no garantizar equidad en el acceso a la tecnología en los establecimientos educativos, se reafirma lo expresado por Chaparro (2017) frente a las tecnologías, pues estas “podrían mejorar las condiciones sociales, así como constituirse en un factor de segregación, discriminación y ahondamiento de las disparidades (p.35).

No se puede alfabetizar a los nativos digitales en el uso de herramientas tecnológicas sin contar con estas en las instituciones educativas, pues, aunque los docentes tengan toda la formación necesaria frente al tema, la carencia de recursos entorpece el desarrollar proyectos, convirtiendo esta tarea en todo un desafío, como lo fue el de Narrativas Digitales de Paz.

Después de 23 años transcurridos de este siglo, hemos visto como el hecho de alejar la tecnología de la escuela ha sido un factor determinante para el estallido de casos de ciberbullying, la generación digital está haciendo un uso nocivo de la tecnología y mientras en el colegio las únicas pantallas que ven fuera del aula de informática sean las de las cámaras que los vigilan todo el tiempo, esto no va a cambiar.

La tecnología sí ayuda a construir paz en comunidad. Proyectos como este lo demuestran, pero es necesario, además de contar con los equipos tecnológicos, dar un enfoque diferente al conflicto, al inicio de la investigación se develaron las percepciones que los estudiantes tienen del conflicto, la mayoría coincidían en que lo apropiado es que no existan conflictos, esta visión negativa del conflicto ha sido implementada durante muchas generaciones y es lo que repiten los estudiantes en las aulas.

Con el conflicto sucede algo similar a lo que pasa con la tecnología, si lo abordamos mal va a ser algo nocivo para el ser humano, pero si se le da un buen manejo puede ayudar al crecimiento de la sociedad. El conflicto es el punto de partida en la construcción de paz, no se debe ver como algo negativo, por el contrario, a los estudiantes se les debe explicar que el conflicto es natural, que como decía Zuleta (1998) no es posible ni deseable eliminarlo, a partir del conflicto se construye la sociedad, lo que se debe evitar es que el este llegue a la violencia, que, en cualquiera de sus formas, sí representa algo completamente negativo en la sociedad.

Foucault (2012) afirma que “las disciplinas han llegado a ser en el trascurso de los siglos XVII y XVIII unas fórmulas generales de dominación” (p.126) si la escuela continua manejando la disciplina como fin para evitar conflictos es porque hay un interés de

dominación, al respecto, Freire (1996) menciona que “desde el punto de vista de los intereses dominantes la educación debe ser una práctica inmovilizadora y encubridora de verdades” (p.95) lo cual va en contra de una pedagogía que favorezca el desarrollo humano.

Esa valoración del conflicto en la escuela se da en la medida en que los docentes reconozcan que las historias de los estudiantes están llenas de riqueza en cuanto a experiencias de vida, los estudiantes conocen y viven conflictos en su cotidianidad y es necesario escucharlos, permitir que el aula de clase sea un lugar en el que se teje la palabra a la par que se abordan los contenidos. Es necesario romper las filas en las que todo el tiempo se le da la espalda al otro, esa estructura que no permite ver el rostro del compañero para reconocerlo se debe eliminar, un aula de clase debería estar diseñada para compartir (conocimiento, saberes, experiencias, emociones etc.).

Si la escuela no da lugar al diálogo, no hay escucha y sin esta no hay debate y por lo tanto no se valora la diferencia y no se aprende a dar manejo al conflicto. Un profesor que permite a sus estudiantes expresarse desde sus emociones está dando lugar a que salgan a flote las diferencias y por tanto el conflicto, es decir, está construyendo sociedad, “la verdadera escucha no disminuye en nada mi capacidad de ejercer el derecho de discordar, de oponerme, de asumir una posición (Freire, 1997, p. 115).

Lo que a la escuela le corresponde hacer es reconocer el conflicto como una oportunidad de fortalecer las relaciones interpersonales. La violencia en la escuela muchas veces es el resultado de no comprender y respetar que el otro es diferente, pero nadie puede respetar la diferencia si todo el tiempo le están “enseñando” que debe verse igual al otro, si las desavenencias no son bienvenidas en el espacio académico no hay construcción de sociedad, solo una mera repetición de contenidos.

Capítulo V

La *generación digital* en defensa de la escuela como territorio de paz

“No junto mi voz a la de quienes, hablando de paz, piden a los oprimidos, a los harapientos del mundo, su resignación. Mi voz tiene otra semántica, otra música. Hablo de la resistencia, de la indignación, de la «justa ira» de los traicionados y de los engañados

(Freire, 1997)

Este capítulo final, está constituido por tres apartados. Como punto de partida están las conclusiones resultado de una investigación en torno a la creación de narrativas digitales enfocadas a la construcción de paz por parte de los estudiantes de grado noveno de una institución pública de la ciudad de Bogotá.

A partir de estas, se procede a plantear algunas recomendaciones al sistema educativo, las cuales surgen del análisis realizado durante la investigación. A manera de cierre, se sugieren algunas investigaciones que se pueden desarrollar a futuro y que es posible fundamentar desde el ejercicio académico que aquí se ha desarrollado.

5.1 Conclusiones

Inicialmente, los estudiantes de grado noveno de la jornada tarde del colegio La Gaitana I.E.D. expresaban la idea de que la paz es estar en armonía sin tener conflictos, al no tener claro que el conflicto hace parte natural de la sociedad, pensaban que la paz no se podía construir tan fácil y que ellos no podían hacer mucho al respecto.

Con la puesta en marcha de talleres, los jóvenes lograron reconocerse como pieza fundamental en la construcción de paz en sociedad, al comprender que la paz no es erradicar los conflictos, sino darles un manejo apropiado para que no terminen siendo actos de violencia en los que se invisibilice y desprecie al otro.

Lo anterior muestra que hay una necesidad por aclarar a los estudiantes qué es la paz, no como una visión idílica desde la perfección que propone la ausencia de cualquier forma de conflicto, sino desde el aceptar el conflicto como parte valiosa de una sociedad que busca reconocer y aceptar la diferencia sin invisibilizar o desaparecer al otro.

En ese anhelo de construir paz desde las aulas de clase, es necesario llegar al entorno escolar con una estrategia pedagógica novedosa y eso es lo que representa la narrativa digital, gracias a que combina elementos propios del del siglo XXI, como lo es el manejo de herramientas tecnológicas enfocadas a productos digitales, con un arte ancestral tan antiguo como la humanidad misma, la narración de historias.

Esta combinación permite a los estudiantes de esta generación, encontrar en lo digital un recurso que los faculta a llevar el uso de dispositivos tecnológicos más allá, pasando de un uso pasivo-recreativo a un uso activo-propositivo; tomando como fuente principal sus experiencias de vida para crear un contenido que no solo le da voz a los jóvenes ante una sociedad que en ocasiones no reconoce el valor de las vivencias de los adolescentes, sino que además aporta socialmente a la construcción de paz.

Este contenido digital que invita a la reflexión sobre el rol de cada miembro de la comunidad ejerce frente a la construcción de paz, es el primer paso en un camino que exige consistencia y perseverancia, un camino que se construye con todos los que hacen parte de la escuela y la defienden como territorio de paz.

Las narrativas por si solas no construyen paz, es más bien, lo que hay detrás del ejercicio de crearlas, el respeto por las vivencias del otro, por sus opiniones, por su visión de mundo, por la palabra que se teje alrededor de las experiencias, por la diferencia que convierte el colegio en un espacio donde la diversidad tiene lugar, generando ambientes participativos donde la voz de los estudiantes toma fuerza y el escuchar al otro se constituye como un principio que permite silenciar actos de violencia.

En ese sentido, los talleres con técnicas interactivas aportan mucho al trabajo en equipo, al permitir a los estudiantes crear no solo una producción audiovisual, sino conocimiento desde el compartir con el otro, haciendo del saber una construcción social de la que todos participan, estas actividades que involucran escuchar al otro y reconocerlo, fomentan relaciones de alteridad en las que el otro es respetado y valorado.

Las habilidades comunicativas en los estudiantes se potencializan al permitir contar, escribir, escuchar y leer historias en la que ellos son los protagonistas. Mostrar a otros su realidad y sentir que sus voces se escuchan y viajan más allá del aula de clase, genera en ellos un interés por crear contenido de calidad, además promueve el desarrollo de competencias digitales y sociales necesarias para desenvolverse en el siglo XXI.

La generación conocida como *Digital*, necesita fortalecer sus competencias en esta área, profundizando en el uso de dispositivos con fines que van más allá del mero entretenimiento, dando un sentido a los contenidos que crean y comparten en la web, de manera que, lleven un mensaje de reflexión que aporte a la construcción de paz en comunidad.

Después de pasar por más de dos años de pandemia que obligaron a la escuela a acogerse a métodos virtuales, la ausencia de equipos tecnológicos de última generación en las aulas de clase sigue representando tanto para docentes como para estudiantes, una de las más grandes dificultades a la hora de innovar en un mundo con una fuerte tendencia hacia la globalización que exige estar a la vanguardia.

Es necesario que el maestro habilite espacios en los que el estudiante asuma su rol protagónico frente a su formación, sin dejar de lado los saberes propios de su disciplina, el docente es el encargado de otorgar un espacio preponderante al diálogo de saberes en el aula, donde el conocimiento se construya entre todos, dando un valor significativo a las experiencias de vida de los estudiantes, escuchando sus temores, sus dudas, sus logros de manera que se humanice la educación.

La creación de narrativas digitales con los estudiantes permite conjugar elementos tanto de una disciplina específica (en este caso Lengua Castellana), como de un fenómeno social que afecta a la sociedad (la paz) a la vez que se fortalecen destrezas y se consolidan relaciones y valores que aportan a la comunidad educativa.

Finalmente, la paz debe ser prioridad en las aulas de clase, en el hogar y en general en la sociedad, los estudiantes tienen la fuerza para construir o destruir una comunidad, pero necesitan una educación en la que sus voces sean escuchadas, las aulas no pueden seguir siendo el espacio donde el docente se muestra como el dueño del saber, los estudiantes tienen mucho que enseñar desde sus experiencias y estas merecen ser visibilizadas, el docente debe comprender que los estudiantes no representan el futuro de la sociedad, ¡son el presente!

5.2. Recomendaciones

Luego de efectuar el análisis y construir conclusiones frente al trabajo realizado, a continuación, se presentan las recomendaciones que, se espera, sean un aporte frente a las futuras investigaciones que se realicen sobre el tema.

En primer lugar, es necesario propiciar el diálogo entre disciplinas en procura de profundizar el debate y la reflexión sobre el rol que desempeñamos en la construcción de paz. Identificar puntos en los que se pueda trabajar en conjunto para que la educación que se brinda en las aulas sea realmente holística, valorando la parte social y humana tanto como la intelectual, creando proyectos en los que diferentes áreas del conocimiento se integren, a partir del abordaje de temáticas universales, incorporando en la escuela las nuevas tecnologías que hacen parte de la cotidianidad de esta generación.

Para lograr esto en el contexto específico de esta investigación, el colegio la Gaitana I.E.D., como institución de carácter oficial, requiere fortalecer sus equipos tecnológicos, brindar recursos óptimos, que ofrezcan a los estudiantes la posibilidad de tener una formación acorde a las necesidades del siglo XXI, garantizando un fortalecimiento de competencias digitales que facilite a los estudiantes el acceso a la multiplicidad de herramientas que ofrece la era digital y que favorece su integración al mundo laboral y académico.

Los docentes deben recibir formación integral que permita conocer el manejo adecuado de herramientas tecnológicas con fines pedagógicos de manera que se optimicen los recursos.

5.3 Futuras investigaciones

Como cierre de esta investigación, se proponen algunos temas que se consideran importantes para dar continuidad y profundidad a un camino que se ha comenzado y en el cual se hallaron elementos que merece la pena abordar en futuras investigaciones.

- La narrativa digital como medio para fortalecer competencias socioemocionales. Esta investigación que tuvo como punto de partida las experiencias de los estudiantes, develó que para ellos, es importante ser escuchados, contar sus vivencias ya que esto les permite explorar un aspecto poco conocido en la cotidianidad de las clases que muestran la urgencia de cumplir con estándares y competencias, el socioemocional, que por ahora, recae sobre el departamento de orientación de las instituciones, pero que después de una pandemia es necesario abordar de manera interdisciplinar en la escuela, posiblemente, las narrativas digitales sean una oportunidad de trabajar esta área en los estudiantes.

- Fortalecer competencias digitales en entornos escolares.

Mucho se especulaba sobre la forma en que el uso de dispositivos tecnológicos impactaría la escuela después de la pandemia, lo cierto es que aún hay instituciones que no cuentan ni con equipos ni con personal docente capacitado para enfrentar los retos digitales del siglo XXI, a partir de esta investigación se pueden explorar nuevos caminos para fortalecer las competencias digitales en los colegios públicos de Colombia.

- La convivencia escolar después de la pandemia.

Las secuelas emocionales causadas por del COVID 19 están siendo fuertemente reflejadas en los entornos escolares. La convivencia ha registrado actos de violencia e intolerancia que se deben atender de manera oportuna y adecuada, esta investigación abre el camino para profundizar el tema de la convivencia escolar en medio de dinámicas sociales que generan afectación en el entorno escolar.

A. Anexo: Formato de consentimiento informado

| | | |
|--|---|---|
|  | <p>COLEGIO LA GAITANA I.E.D. “Ambiente Amable y Productivo” CONSENTIMIENTO INFORMADO USO DE IMÁGENES Y VIDEOS AÑO 2022</p> |  |
| <p>Autorización de uso de derechos de imagen sobre fotografías y producciones audiovisuales (videos) y de propiedad intelectual otorgado a la I.E.D La Gaitana</p> | | |
| <p>Atendiendo al ejercicio de la Patria Potestad, establecido en el Código Civil Colombiano en su artículo 288, el artículo 24 del Decreto 2820 de 1974 y la Ley de Infancia y Adolescencia, la Institución Educativa Colegio La Gaitana, solicita la autorización escrita del padre/madre de familia o acudiente del (la) Estudiante _____, identificado(a) con documento de identidad Tipo: <u>Registro</u> Tarjeta de Identidad ___ C.C. ___ número _____, alumno de la Institución Educativa, matriculado en el grado _____ para el año 2022, para que aparezca ante la cámara, en una videograbación o captura de imágenes fotográficas, así mismo para hacer uso y tratamiento de los derechos de imagen para incluirlos sobre fotografías y producciones audiovisuales (videos); así como de los Derechos de Autor; los Derechos Conexos y en general todos aquellos derechos de propiedad intelectual que tengan que ver con el derecho de imagen. Esta autorización se registrará por las normas legales aplicables y en particular por las siguientes:</p> | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Este video/foto podrá ser utilizado con fines educativos e informativos en diferentes escenarios y plataformas del Ministerio de Educación Nacional, la Universidad Nacional de Colombia y la I.E.D. La Gaitana. • Este video/foto es sin ánimo de lucro y en ningún momento será utilizado para objetivos distintos. La I.E.D. La Gaitana y en su nombre los docentes Sonia Andrea Villalobos Hernandez y Jeffrey Adrian Garzón Lasprilla, quedan exentos de cualquier responsabilidad que se pueda derivar de la presente actividad con la firma de la autorización. • La presente autorización no tiene ámbito geográfico determinado, por lo que las imágenes en las que aparezca podrán ser utilizadas en el territorio del mundo, así mismo, tampoco tiene ningún límite de tiempo para su concesión, ni para explotación de las imágenes, o parte de estas, por lo que la autorización se considera concedida por un plazo de tiempo ilimitado. | | |
| <p>_____ Nombres y Apellidos Estudiante</p> | <p>_____ Firma</p> | |
| <p>_____ Nombre y Apellidos Madre o Acudiente</p> | <p>C.C. _____ Firma</p> | |
| <p>_____ Nombre y Apellidos padre o Acudiente</p> | <p>C.C. _____ Firma</p> | |

B. Anexo: Entrevista realizada a docentes, estudiantes y acudientes.



COLEGIO LA GAITANA I.E.D.
"Ambiente Amable y Productivo"
AÑO 2022



Entrevista sobre el proyecto "Narrativas virtuales, ¡Un acto de paz!"

Hola mi nombre es (Nombre del estudiante que realiza la entrevista y curso), el día de hoy me encuentro en compañía de (Nombre de la persona entrevistada) para conocer su opinión acerca del proyecto **Narrativas virtuales, ¡Un acto de paz!**

Preguntas:

1. ¿Qué piensa del proyecto Narrativas virtuales, ¡Un acto de paz!?
2. ¿Qué mensaje le dejan las narrativas?
3. ¿Considera importante continuar con el proyecto; ¿por qué?
4. ¿Cómo cree usted que el proyecto aporta a la construcción de paz en la comunidad?
5. ¿Cómo cree usted que este proyecto ayuda a fortalecer habilidades comunicativas como: lectura, escritura, escucha y oralidad, ¿en los estudiantes?
6. ¿Cómo se fortalecen habilidades digitales en los estudiantes por medio de este proyecto?
7. ¿Qué otro tipo de habilidades considera que se fortalecen a través del proyecto?
8. ¿Cómo podría usted ayudar a que este tipo de proyectos se fortalezcan?

Muchas gracias por compartir sus apreciaciones sobre el proyecto.

C. Anexo: Matriz de análisis de las entrevistas.

| | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J |
|----|-------|------------|--|---|---|--|--|---|--|---|
| 1 | CASO | ROL | OPINIÓN DEL PROYECTO | MENSAJE DE LAS NARRATIVAS | CONTINUIDAD DEL PROYECTO | APORTE DEL PROYECTO A LA PAZ | HABILIDADES COMUNICATIVAS | HABILIDADES DIGITALES | OTRAS HABILIDADES | APORTE AL PROYECTO |
| 2 | CD1 | Docente | formatos persuasivos o emocionalmente atractivos | la voz de los estudiantes que tienen mucho que contar | Si eviendaa situaciones que necesitan ser comunicadas de manera habitual, establece un vínculo mayor entre sus emociones y el mundo, entre la realidad y la fantasía | promueve el desarrollo interpersonal entre pares | creatividad y la oralidad. | es atractiva para indagación en la edición y producción. | convivencia | dialogar, entre disciplinas |
| 3 | CD2 | Docente | les transmiten de generación en generación sus enseñanzas, narra sus historias y haceitos conocer su entorno es un acto de paz. | Sobre los estudiantes, sus problemáticas personales sus amores y sueños | estudiantes, más ameno, más tecnológico, acorde con las necesidades de los muchachos, más llamativo, se debe seguir implementando, constituyo en un proyecto de área. | La paz se construye a partir de pequeñas acciones, cada estudiante es un grano en ese aporte y hace lo que puede para construir y ser parte de un territorio de paz. | lenguaje expresivo (de manera oral y escrita, nuevo vocabulario) | uso de herramientas que le permitan grabar, reproducir su experiencia y mostrarla mediante sus videos, orla en sus podcasts | solidaridad y el trabajo en equipo | Haciéndolo conocer y dar espacio también en el aula para que desde la misma área se desarrollen proyectos similares. |
| 12 | CE11 | Estudiante | den la manera realista en la que los estudiantes conviven y también la convivencia | no voy a discriminar y a tratar mal, solo por | SI, para que ellos descubran sus talentos | con los mensajes nos ayuda a reflexionar sobre la forma en que nos relacionamos con otros | Había pequeños detalles que tienen que | En el tema de los audiovisuales, se notó | Creatividad, expresión ante cámaras | Haciendo parte del proyecto |
| 13 | CE12 | Estudiante | muy lindo y bueno, porque a través de ese proyecto muchos compañeros reflexionan para conocer los actos de violencia física y verbal | cada quien tiene sus gustos personales y hay que respetarlos | SI porque nos deja un mensaje importante a los estudiantes | es importante respetar a los demás así como se muestra en los videos. | los estudiantes ponen el alma a lo que hacen, le ponen el alma a todo aquello que les gusta y así les ayuda a fortalecer muchas habilidades. | la animación lleva un poco más de tiempo me pareció que fue algo muy creativo hacerlo en forma animada | ayuda a expresarse mejor cuando hablan ante los demás. | divulgación |
| 14 | CE13 | Estudiante | de lo mejor e interesante, me gustó mucho | que los conflictos no se solucionan, ni con | si, muy importante pues los chicos están aprendiendo un montón y le enseñan algo muy importante a los demás | están enseñando que las cosas se solucionan habi | si, pude al hacer los videos y al escribir lo que hay en el video tiene que escribirlo bien para que los espectadores entiendan | den, ellos aprenden con lo que hacen | la creatividad, el pensar en los demás y te | apoyando a los chicos en lo que necesitan y contando a otros sobre el proyecto |
| 29 | CAC28 | Audiente | un proyecto nuevo que hace que los estudiantes aprendan nuevas cosas | Un mensaje de paz | SI, porque los estudiantes aprenden de la paz | que los estudiantes actúan pacíficamente. | fortalecer la paz y las habilidades del lenguaje | aprende sobre el mundo digital haciendo sus narrativas | le forma de pensar y actuar | inculcando valores a mi hijo |
| 30 | CAC29 | Audiente | está excelente porque enseña a los estudiantes de la institución a como usar los valores dados en casa | ser respetuosos y al comentar algo, no ofender a un compañero, le podría afectar psicológicamente | está bien porque enseñaron a respetar | ayuda a que tengan conciencia | escribieron historias y luego las contaron | aprendieron el uso a aplicaciones y hablaron a la cámara | pierden el miedo a hablar en público | crear un grupo con otros padres de familia y tener ideas nuevas para impulsarlas con otras personas en otras comunidades para expandirlas |
| 31 | CAC30 | Audiente | un buen proyecto porque muestra los actos violentos en el colegio y su entorno | que hay que tratar de mantener una buena relación, ser más tolerante. | si es importante porque sensibiliza a todos los estudiantes sobre lo que nos pasa cada día | condenaa a los estudiantes y a su familia sobre la tolerancia y la armonía. | Escuchar a otros y contar lo que pasa | utilizan medios audiovisuales y digitales | la comunicación y el trabajo en grupo | Apoyando a mi hija en los distintos eventos y en las distintas actividades que el colegio propone. |
| 32 | CAC31 | Audiente | muy didáctico | si se puede construir paz desde los estudiantes | SI Por esas reflexiones que nos dejan importante que que este proyecto creciera y se expandiera en todo el territorio nacional | el diálogo y a encontrar las mejores soluciones a los conflictos | ellos mismos crearon sus narrativas | ellos mismos grabaron y editaron su narrativa | liderazgo, la organización y la confianza | si tengo una pelea o discusión solucionarla dialogando y no llegando a la violencia |
| 33 | CAC32 | Audiente | es una buena idea que debe de todos los planteles educativos ponerlos | respeto, la unión entre personas | va a haber menos discriminación y se pueden ser pueden practicar con estas actividades un mensaje hacia la paz para los demás | mandando el mensaje a las otras personas. | todos los puntos están vinculados en el proyecto. | ellos cuentan con muchísimas herramientas que deben estar en capacidad de manejar | respeto, tolerancia | compartir el mensaje con otros |

D. Anexo: Codificación de participantes en la entrevista

| Fecha | Rol que desempeña | Código |
|-----------------|------------------------|--------|
| 23 de mayo 2022 | Orientador | CD1 |
| 23 de mayo 2022 | Docente de sociales | CD2 |
| 23 de mayo 2022 | Docente de ética | CD3 |
| 23 de mayo 2022 | Docente de filosofía | CD4 |
| 25 de mayo 2022 | Docente de física | CD5 |
| 25 de mayo 2022 | Docente de Matemáticas | CD6 |
| 25 de mayo 2022 | Docente de artes | CD7 |
| 25 de mayo 2022 | Docente de química | CD8 |
| 23 de mayo 2022 | Estudiante undécimo | CE1 |
| 23 de mayo 2022 | Estudiante undécimo | CE2 |
| 23 de mayo 2022 | Estudiante undécimo | CE3 |
| 23 de mayo 2022 | Estudiante undécimo | CE4 |
| 25 de mayo 2022 | Estudiante undécimo | CE5 |
| 25 de mayo 2022 | Estudiante undécimo | CE6 |
| 25 de mayo 2022 | Estudiante undécimo | CE7 |
| 25 de mayo 2022 | Estudiante undécimo | CE8 |
| 26 de mayo 2022 | Estudiante décimo | CE9 |
| 26 de mayo 2022 | Estudiante décimo | CE10 |
| 26 de mayo 2022 | Estudiante décimo | CE11 |
| 26 de mayo 2022 | Estudiante décimo | CE12 |
| 26 de mayo 2022 | Estudiante décimo | CE13 |
| 26 de mayo 2022 | Estudiante décimo | CE14 |
| 26 de mayo 2022 | Estudiante décimo | CE15 |
| 26 de mayo 2022 | Estudiante décimo | CE16 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA1 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA2 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA3 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA4 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA5 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA6 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA7 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA8 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA9 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA10 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA11 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA12 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA13 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA14 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA15 |
| 30 de mayo 2022 | Acudiente | CA16 |

Bibliografía

Acosta, A., y Pérez, A. (2019). *Narrativas digitales, relatos digitales y narrativas transmedia: revisión sistemática de literatura en educación en el contexto iberoamericano*. Espacios, 40(41), 5–13.
<http://www.revistaespacios.com/a19v40n41/a19v40n41p05.pdf>

Acosta, A. (2018). *Innovación, tecnologías y educación: las narrativas digitales como estrategias didácticas*. Revista Killkana Sociales, 2(2), 31–38.
https://doi.org/10.26871/killkana_social.v2i2.295

Alcaldía Mayor de Bogotá (2018). Oficina de Análisis de Información y Estudios Estratégicos. *Boletín Mensual de Indicadores de Seguridad y Convivencia*.
https://scj.gov.co/sites/default/files/documentos_oaiee/boletin_suba_2018_12.pdf.

Alcaldía Mayor de Bogotá y Secretaría de Educación del Distrito (2020). *Caracterización del sector educativo 2019-2020 Suba*.
https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/sites/default/files/2021-03/Informe_11_Suba.pdf

Alterio, M., y McDrury, J. (2003). *Learning through storytelling in higher education: Using reflection and experience to improve learning*. Routledge.

Ávila, J., Rojas, O., Escobar, L., Cañón, L., Restrepo, J., Sánchez, H., Tamayo, L., Palomino, M., Ramírez, J. (2019) *La escuela como territorio de paz*. Bogotá, Colombia: CEID Fecode.

Benítez, L. (2009) *Educación y construcción de culturas de paz en la escuela: de la práctica a la teoría*. Bogotá, Colombia. Pensamiento Jurídico, No. 26, sept.-dic., pp.143-160.

Brooks-Young, S. (2010). 21st-century skills. In *Teaching with the tools kids really use: Learning with web and mobile technologies* (pp. 5-12). Corwin Press, <https://dx.doi.org/10.4135/9781452219455.n2>

Bruner, J. (2003), *La Fábrica de Historias – Derecho, literatura, vida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Cassany, D. y Ayala, G. (2008) *Nativos e inmigrantes digitales en la escuela*. CEE Participación Educativa, 9, noviembre 2008, pp. 53-71

Castillejos, B., Torres, C., y Lagunes, A. (2016). *La seguridad en las competencias digitales de los millennials*. Apertura (Guadalajara, Jal.), 8(2), 54–69. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S16651802016000300054&script=sci_arttext

Castillo, N. (2020). *Fenomenología como método de investigación cualitativa: preguntas desde la práctica investigativa*. Revista Latinoamericana de Metodología de La Investigación Social, 20, 7–18.

Castro, C., Merchán, J., González, J., Quintana, D., Ortega, P. (2020) *Pedagogía de la memoria con-textos de dignidad*. Instituto nacional de investigación e innovación social. Bogotá, Colombia.

Cerdas, E. (2015). *Desafíos de la educación para la paz hacia la construcción de una cultura de paz*. Revista Electrónica Educare, 19 (2). <https://doi.org/10.15359/ree.19-2.9>

Chaparro, J (2017) *Un mundo digital: territorio, segregación, y control a inicios del siglo XXI* Bogotá: Universidad Nacional de Colombia (Sede Bogotá). Facultad de Ciencias Humanas. Departamento de Geografía.

Cisco, Microsoft, Intel (2009) *Assessment and teaching of 21 st century skills*, Recuperado de https://www.cisco.com/c/dam/en_us/about/citizenship/socio-economic/docs/ATC21S_Exec_Summary.pdf

Constitución Política de Colombia (1991) [Const]. Art. 67. Bogotá: Presidencia de la República.

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (**DANE** 2021) *Proyecciones de población desagregadas por localidades 2018-2035 y UPZ 2018-2024* <https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/proyecciones-de-poblacion/proyecciones-de-poblacion-bogota>

Del Moral, M. E., Villalustre, L. y Neira, M. (2017). *Competencias comunicativas y digitales impulsadas en escuelas rurales elaborando digital storytelling*. Aula Abierta, 45, 15-24

Fernández, A. (2007). *El paradigma cualitativo en la investigación socioeducativa*. CECC. Costa Rica, Print Center.

Fernández, F. y Fernández, M. (2016). *Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales*. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, 46, 97–105. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-10>

Ferreyro, A., y Longhi, A. (2014). *Metodología de la investigación*. Editorial Brujas.

Fuster, D. (2019). *Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico*. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201. <https://doi.org/10.20511/pyr2019.v7n1.267>

Freire, P. (1997) *Pedagogía de la autonomía. Saberes necesarios para la práctica educativa*. Siglo XXI editores S.A.

Freire, P (2011) *La educación como practica de la libertad*. Siglo XXI editores S.A.

Garzón, J. y Ortega, P (2022) *El paisaje de la migración escolar venezolana. Aproximaciones educativas*. Instituto Nacional de Investigación e Innovación Social.

Ghiso, A. (1999) *Acercamientos: el taller en procesos de investigación interactivos*. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. V, núm. 9, junio, 1999, pp. 141-153 Universidad de Colima, México

Bustamante, B y Guevara, C (2004) *El taller como facilitador de lenguajes*. Educación Comunicación y medios. Ed. Fondo De Publicaciones Universidad Distrital. Vol. 1, págs:9 – 32.

Guber, R. (2001). *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Norma.

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (Sexta ed.). México D.F.: Mc Graw Hill.

Hymes, D., *Acerca de la competencia comunicativa*, en: Forma y Función No. 9, 1996, Bogotá: Departamento de Lingüística Universidad Nacional, 1996.

IDEP (2015) Valencia, F. J., Cortés, N. P., Aristizábal, F. M. R., Gallo, C. P., Mondragón, R. F. P., Berrío, B., López, J., Sosa, E. A., Muñoz, R. C., Mahecha, E. L. H., Niño, H. M., Corredor, H. M., Cifuentes, R. C., & Cortes, N. P. *Premio a la investigación e innovación educativa*.

Jenkins, M., y Lonsdale, J. (2007). *Evaluating the effectiveness of digital storytelling for student reflection*. En ICT: Providing choices for learners and learning. Proceedings ASCILITE Singapore 2007. Recuperado de: [http:// digitalstorylab.com/wp-content/uploads/2015/04/jenkins.pdf](http://digitalstorylab.com/wp-content/uploads/2015/04/jenkins.pdf)

Localidad de Suba. (2021, 22 abril). Bogota.gov.co. Recuperado 3 de enero de 2022, de <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/localidades/suba>

López, C, [@ClaudiaLopez]. (29 de noviembre de 2022). Nuestra estrategia #Ruta100K dirigida a población vulnerable aspiraba a entregar 100mil equipos de cómputo y ya superamos la meta! [Tweet]. Twitter https://twitter.com/ClaudiaLopez/status/1597631466644869120?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1597631466644869120%7Ctwgr%5E8b5066f6af6b72cd2062086aefd20c1a7d6b7b98%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fbogota.gov.co%2Fmi-ciudad%2Feducacion%2Fdesde-2020-se-han-entregado-110000-equipos-tecnologicos-estudiantes

Magana, S. (2017). *Disruptive classroom technologies*. Corwin, <https://dx.doi.org/10.4135/9781071872628>

Martínez, M. (2002). *La Etnometodología y el Interaccionismo Simbólico Sus aspectos metodológicos específicos*. Heterotopía, 8 (21), 9–21. <https://campus.fundec.org.ar/admin/archivos/Etnometodolog%C3%ADa.pdf>

Maya, A. (1996). *El taller educativo ¿Qué es? Fundamentos, cómo organizarlo y dirigirlo, cómo evaluarlo*. Colección Aula abierta. Cooperativa editorial Magisterio.

McKillop, C. (2005) *Storytelling grows up: using storytelling as a reflective tool in higher education*. Documento presentado en la conferencia de la Asociación Escocesa de Investigación Educativa 24-26 noviembre, 2005, Perth, Escocia.

McMillan, J., y Schumacher, S (2005), *Investigación Educativa una Introducción Conceptual* Madrid, Pearson

MEN (1994). *Ley N° 115, art 5: Fines de la Educación*. Bogotá: Congreso de la República.

MEN (2015). *Decreto 1038 de 2015, Por el cual se reglamenta la Cátedra de la Paz*. Bogotá: MEN.

MEN (2014) *Ley N°1732, por la cual se establece la Cátedra de la Paz en todas las instituciones educativas del país*. Bogotá: MEN.

MEN (1998). *Lineamientos Curriculares Lengua Castellana*. Bogotá: MEN

Murillo, M. y Parra, J. y Santiago, M. (2012). *Docente intelectual: gestor de la reflexión crítica*. Perfiles Educativos, vol. XXXIV, núm. 137, 2012, pp. 164-178 Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación Distrito Federal, México.

Nieto, A., Saiz, C., y Orgaz, B. (2009). *Análisis de las propiedades psicométricas de la versión española del HCTAES-Test de Halpern para la evaluación del pensamiento crítico mediante situaciones cotidianas*. Revista Electrónica de Metodología Aplicada, 14, 1–15. <https://www.pensamiento-critico.com/archivos/halpernrema.pdf>

O'Reilly, K. (2009). *Entrevistas y conversaciones*. En Conceptos clave en etnografía. Publicaciones SAGE Ltd, <https://dx.doi.org/10.4135/9781446268308.n22>

Organización de las Naciones Unidas para la Cultura las Ciencias y la Educación UNESCO. (2018, marzo 18). *Las competencias digitales son esenciales para el empleo y la inclusión social*. <https://es.unesco.org/news/competencias-digitales-son-esenciales-empleo-y-inclusion-social>

Ortega, P., Merchán, J., Castro, C. (2018) *¿Oiga señor, y ese fusil para qué?* Instituto Nacional de Investigación e Innovación Social.

Padilla, J., Aguirre, W. y Silva, W. (2012) *La escuela como un espacio de reflexión desde una perspectiva sociocrítica*. Revista Q Tecnología Comunicación Educación. Vol. 7 No. 13 Julio - diciembre de 2012.

Paul, R. y Elder, L. (2005). *Estándares de competencia para el pensamiento crítico. Estándares, Principios, Desempeño, Indicadores y Resultados. Con una Rúbrica Maestra en el Pensamiento Crítico*. Fundación para el pensamiento crítico. https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Comp_Standards.pdf

Quiroz, A., Velásquez, A., García, B., González, P., Zapata, C. (2002). *Técnicas interactivas para la investigación social cualitativa*. Universidad Católica Luis Amigó, Medellín, Colombia.

Riaño, P (2000). *Recuerdos metodológicos: el taller y la investigación etnográfica*. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. V, núm. 10, diciembre, 2000, pp. 143-168 Universidad de Colima, México.

Ricoeur, P. (2003). *Tiempo y narración. III: El tiempo narrado* (Vol. 3). Siglo XXI

Robin, B. (2016). *The Power of Digital Storytelling to Support Teaching and Learning*. Digital Education Review, (30), 17-29.

Rosales, S., y Roig-Vila, R. (2017). *El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo*. Notandum, (44), 163-174.

Ruiz Olabuénaga, J. I. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa* Vol. 5a edición. Universidad de Deusto.

Secretaría de Educación de Bogotá. (2022). *Escuelas como territorios de paz*. Guía de prevención de violencias. https://educacionbogota.edu.co/portal_institucional/sites/default/files/ESCUELAS-COMO-TERRITORIOS-DE-PAZ-Guia-de-prevencion-de-vioelncias-.pdf

Secretaría de Integración Social. (2018). *Informe Diagnóstico Suba- Convivencia* (Pdf) [Casos de Violencia Intrafamiliar 2018]. http://old.integracionsocial.gov.co/anexos/documentos/2019documentos/02092019_Suba_Diagnostico_2019.pdf

Schrum, L., & Levin, B. (2015). *Leading 21st century schools: what strategic school leaders need to know*. In *Leading 21st century schools* (pp. 3-28). Corwin, <https://dx.doi.org/10.4135/9781483395043.n1>

StoryCenter. (2021). STORYCENTER. <https://www.storycenter.org/>

Tangarife, D., Blanco, M Torres, E., y Torres, C (2021) *Plataforma interactiva para la educación y el fortalecimiento de la paz: PazRed*. Información Tecnológica – Vol. 32 N° 3.

Tejero, J. (2021) *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, España.

Tolisano, S. R. (2015) *Digital storytelling: What it is... and... what it is not*. [Web log comment]. <http://langwitches.org/blog/2015/08/18/digital-storytelling-what-it-is-andwhat-it-is-not/>

Torres, A. (2021) *The transition in qualitative research: an approach to triangulation*. Revista Scientific; Vol. 6 No. 20 (2021), 275-295. Instituto Internacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico Educativo INDTEC, C.A.

Villa, E., Valencia, J. y Valencia, A. (2016). *El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: resultados desde un análisis bibliométrico*. *Kepes*, 13(13), 197–231. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.10>

Yuni, J. y Urbano, C. (2014). *Técnicas para investigar*. Editorial Brujas.

Zoppi, A. (2011) *La reflexión sobre la práctica en la perspectiva emancipatoria en educación*. Revista Estudios en Ciencias Humanas. Estudios y monografías de los Posgrados. Facultad de Humanidades. Universidad Nacional del Nordeste.

Zuleta, E. (1998). *Colombia: violencia, democracia y derechos humanos*. Bogotá: Ariel.