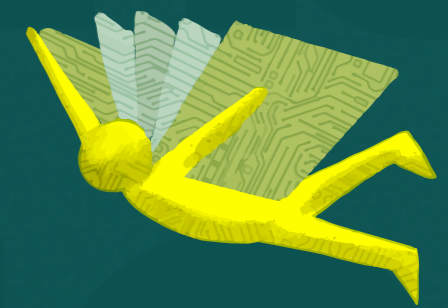
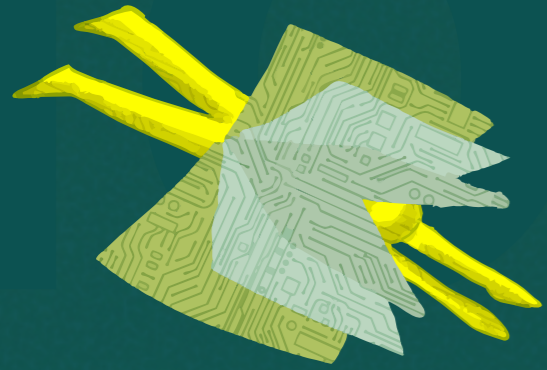


Capítulo IV

Ciberse- guridad y Demo- cracia



AMIGOS DE LA CIBERSEGURIDAD:

una propuesta didáctica mediada por el cómic para abordar el tema del ciberacoso¹

Cybersecurity Friends:

A Comic-Mediated Didactic Proposal to Address Cyberbullying

Jorge Andrés Restrepo López²

Karolaim Gutiérrez Valencia³

Resumen

Este capítulo analiza cómo una propuesta didáctica, mediada por el cómic, permite abordar la comprensión del ciberacoso por parte de estudiantes de una institución educativa en Dosquebradas, Risaralda. A partir de los planteamientos de Morduchowicz (2020) y Cobo (2019) sobre ciudadanía digital, se examina el fenómeno del ciberacoso según Belsey (2019) y se destaca el valor educativo del cómic, respaldado por las perspectivas de Prado (1995) y Maza (2013). Asimismo, se subraya la importancia de la secuencia didáctica como estrategia para estructurar el aprendizaje, siguiendo los aportes de Garzón y Gutiérrez (2018) y Zabala (2000).

La investigación empleó tres instrumentos de recolección de información: un cuestionario inicial, un cuestionario final y una guía de observación. Los hallazgos indican que la articulación del cómic con una secuencia didáctica estructurada contribuyó a la resignificación del concepto de ciberacoso y propició en los estudiantes prácticas de ciberseguridad, fortaleciendo así su ciudadanía digital responsable.

Palabras claves:

Ciudadanía digital, Ciberacoso, Cómic, Secuencia Didáctica.

Abstract

This chapter analyzes how a didactic proposal mediated by comics facilitates students' understanding of cyberbullying in an educational institution in Dosquebradas, Risaralda. Based on the approaches of Morduchowicz (2020) and Cobo (2019) regarding digital citizenship, the phenomenon of cyberbullying is examined according to Belsey (2019), and the educational value of comics is highlighted, supported by the perspectives of Prado (1995) and Maza (2013). Additionally, the importance of the didactic sequence as a

strategy for structuring learning is emphasized, following the contributions of Garzón and Gutiérrez (2018) and Zabala (2000).

The research employed three data collection instruments: an initial questionnaire, a final questionnaire, and an observation guide. The findings indicate that integrating comics with a structured didactic sequence contributed to the redefinition of the concept of cyberbullying and fostered cybersecurity practices among students, thereby strengthening their responsible digital citizenship.

Key words:

Digital Citizenship, Cyberbullying, Comic, Didactic Sequence.

INTRODUCCIÓN

El ciberacoso representa una problemática creciente en los entornos digitales, afectando el bienestar y la seguridad de los estudiantes (Belsey, 2019). En este contexto, la educación resulta fundamental en la formación de una ciudadanía digital crítica y responsable, entendida como el conjunto de conocimientos, habilidades y valores necesarios para una interacción ética en entornos digitales (Morduchowicz, 2020; Cobo, 2019). Sin embargo, abordar este fenómeno en el aula requiere estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan la reflexión y el desarrollo de competencias digitales.

En respuesta a esta necesidad, el capítulo analiza el uso del cómic como herramienta didáctica para la comprensión del ciberacoso en estudiantes de una institución educativa en Dosquebradas, Risaralda. Se parte de la premisa de que esta narración gráfica, al combinar imagen y texto, facilita la apropiación de conceptos complejos e incentiva la construcción de significados (Prado, 1995; Maza, 2013). Para estructurar la intervención pedagógica, se implementó una secuencia didáctica basada en los planteamientos de Zabala (2000) y Garzón y Gutiérrez (2018), permitiendo un aprendizaje progresivo y significativo.

Desde un enfoque cualitativo, se aplicaron tres instrumentos de recolección de información: un cuestionario inicial, un cuestionario final y una guía de observación. Los resultados evidenciaron que la integración entre el cómic y la secuencia didáctica no solo contribuyó a la comprensión del ciberacoso, sino que también incentivó en los estudiantes la adopción de prácticas de ciberseguridad, fortaleciendo así su ciudadanía digital. Estos hallazgos resaltan la importancia de estrategias pedagógicas innovadoras en la educación digital y abren nuevas posibilidades para su aplicación en diferentes contextos educativos.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La integración de la tecnología en los entornos educativos es inevitable, especialmente en un mundo profundamente marcado por la transformación digital. Por ello, tanto docentes como estudiantes deben desarrollar competencias digitales que no solo les permitan aprovechar al máximo las oportunidades de la virtualidad en los ámbitos académicos, sociales e individuales, sino también adoptar una actitud crítica y responsable frente a su uso.

1 Capítulo de intervención de la Maestría en Innovación Educativa. Magister en Innovación Educativa, de la Universidad Católica de Pereira.

2 Especialista en Edumática, de la Universidad Católica de Pereira. Licenciado en Comunicación e Informática Educativa, Universidad Tecnológica de Pereira. Email: jorge.restrepo@ucp.edu.co.

3 Licenciada en Comunicación e Informática Educativas. Magister en Educación, Doctora en Ciencias de la Educación, Universidad Tecnológica de Pereira. Email: kagutierrez@utp.edu.co. Grupo de Investigación: Educación y Tecnología. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8657-6067>. Google Académico: <https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=aGXznHoAAAAJ>

La Unión Europea (2018) aborda este tema en su documento *Recomendación del Consejo relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente*, donde establece la competencia digital como una de las ocho habilidades fundamentales para el desarrollo personal. Asimismo, Adell, en el Consejo Escolar de Cantabria (2018), subraya la importancia de formar ciudadanos participativos y responsables en el uso de los medios tecnológicos. Por esta razón, el autor sugiere que los espacios educativos deben propiciar en educadores y educandos una postura crítica y reflexiva frente a la digitalidad.

En concordancia con lo expuesto, la Unión Europea (2021), en su documento *Análisis 02: Medidas de la UE para atender el bajo nivel de competencias digitales*, considera que una persona con competencias digitales básicas es aquella que tiene “un uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, la socialización con los demás mediante la alfabetización digital, la colaboración, la creación de contenidos, la ciberseguridad, la propiedad intelectual y la resolución de problemas” (p. 7). A raíz de lo anterior, es esencial comprender que no se debe obstaculizar la presencia de las tecnologías digitales en el ámbito escolar; por el contrario, los actores educativos deben fomentar una participación reflexiva y crítica en el uso de estas herramientas.

No obstante, los contextos educativos enfrentan desafíos derivados del uso acrítico de las tecnologías digitales; un ejemplo de ello es el ciberacoso. En la celebración del Día de la Internet Segura en 2022, la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) señaló que este fenómeno es una de las principales preocupaciones en relación con el uso de internet. Dicha conclusión se obtuvo a partir de una encuesta realizada en las redes sociales X y LinkedIn, en la cual el 40 % de los usuarios manifestaron su inquietud por el aumento acelerado de este flagelo a nivel global, afectando principalmente a niños y niñas.

De igual manera, diversas organizaciones han alertado sobre esta problemática: la Organización de las Naciones Unidas (ONU), en una encuesta a 170.000 estudiantes de 30 países, reveló que 1 de cada 3 jóvenes ha sido víctima de ciberacoso. Por su parte, la empresa Meta, a través de su directora de política de seguridad, informó en un consejo de la ONU, en septiembre de 2023, que durante el primer trimestre del mismo año, su compañía detectó 15 millones de contenidos relacionados con acoso e intimidación en Facebook e Instagram.

Al respecto, Garaigordobil (2011), en *Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: una revisión*, propone a este fenómeno como el desencadenante de crisis tanto a nivel social como médico, afectando a niños y niñas sin distinción de edad ni condición social. Las víctimas suelen experimentar problemas emocionales como ansiedad, estrés, miedo, baja autoestima y pensamientos suicidas. Además, pueden sufrir trastornos físicos como insomnio y pérdida del apetito, conllevando consecuencias graves como desnutrición y anemia. Estas dificultades se reflejan en un bajo rendimiento académico, agravando aún más su situación.

A lo expuesto, se suma lo señalado por la ONU en la sesión del Consejo de Derechos Humanos (2023), dedicada al análisis del ciberacoso. En este espacio se determinó que, en muchos casos, las víctimas no denuncian la situación debido a factores contextuales.

Lamentablemente, en algunas circunstancias extremas, los afectados llegan a quitarse la vida.

El ciberacoso también se manifiesta dentro de los planteles educativos. Fernández (2021), en su investigación *Propuesta de prevención, detección e intervención en cyberbullying en el ámbito educativo*, señala que los momentos de descanso (65.1 %) y el desarrollo de las clases en el aula (56.4 %) son los espacios donde más frecuentemente se presentan situaciones de acoso, tanto físico como virtual.

En el contexto de esta propuesta pedagógica, en una institución educativa del municipio de Dosquebradas, departamento de Risaralda, la problemática del ciberacoso ha sido abordada a través de diversas actividades: entre ellas, charlas con expertos en colaboración con la Fundación TIGO y el Ministerio de las TIC. Al consultar con la orientadora del plantel educativo, se informó que en 2023 se reportaron tres casos de ciberacoso en bachillerato; no obstante, se considera la posibilidad de una cifra mayor, ya que muchos casos no son denunciados, lo cual impide conocer la magnitud real del problema.

Para abordar esta problemática desde una perspectiva educativa, es importante reconocer que los estudiantes contemporáneos están inmersos en entornos donde predominan la imagen y el sonido, facilitando la lectura de mensajes a través de medios visuales. Por esta razón, se propone el cómic como un recurso motivador. Al respecto, Abal (2010), en *El cómic en la clase de ELE: una propuesta didáctica*, destaca características como la facilidad de comprensión de los temas, el fomento de la creatividad y el dinamismo en la enseñanza.

De manera similar, Salazar et al. y Gutiérrez et al., (2018), en *Narrar, exponer y argumentar: secuencias didácticas para la comprensión y producción de textos*, resaltan la capacidad del cómic para construir narrativas secuenciales y atractivas para sus lectores. Esto permite transmitir mensajes de manera efectiva, así como generar una participación activa en el desarrollo de los temas tratados.

Asimismo, Britto & Hernández (2022) afirman que el cómic estimula la imaginación de los estudiantes a través de la secuencia de imágenes, permitiéndoles crear sus propios textos; en este sentido, la apuesta puede mejorar la concentración y fomentar una postura crítica frente a la realidad social y cultural. De manera similar, Montoya & Valeta (2022), en *Leer historietas me hace increíble*, citan a Jiménez (2018), quien, en *Mi historieta entre viñetas*, concluye que la introducción de historietas en la enseñanza permite transformar métodos tradicionales, por lo tanto, los estudiantes desarrollan competencias comunicativas mediante estos textos.

En síntesis, la enseñanza sobre el ciberacoso en la institución seleccionada ha sido pertinente debido a su relación con el mundo digital, en tanto permite abordar esta problemática de acoso digital desde una perspectiva lúdica y significativa, mediada por los mensajes visuales y reflexivos que puede otorgar el cómic. Este tipo de intervenciones genera en los estudiantes una conciencia temprana, permitiéndoles adoptar medidas para proteger su seguridad en internet. Desde una perspectiva educativa, también se promueven valores como el respeto y la tolerancia, contribuyendo a un entorno virtual más positivo y saludable para los menores.

A partir de los planteamientos expuestos, se formuló la siguiente pregunta de intervención: ¿De qué manera una propuesta didáctica mediada por el cómic contribuye a abordar el ciberacoso en los estudiantes de una institución educativa del municipio de Dosquebradas, Risaralda? Para responder a esta pregunta, se estableció como objetivo general interpretar cómo una propuesta didáctica mediada por el cómic aborda el ciberacoso en los estudiantes de una institución educativa del municipio de Dosquebradas, Risaralda.

A partir de este objetivo, se definieron tres objetivos específicos: el primero se centró en identificar las percepciones de los estudiantes de una institución educativa del municipio de Dosquebradas, Risaralda, respecto al ciberacoso; el segundo buscó describir la comprensión que tienen los estudiantes sobre el ciberacoso durante la implementación de una propuesta didáctica mediada por el cómic, finalmente, el tercer objetivo estuvo orientado a analizar las transformaciones en la comprensión del ciberacoso en los estudiantes tras la implementación de la propuesta didáctica, considerando tanto los avances como las dificultades.

REFERENTE TEÓRICO

Esta propuesta de intervención se fundamentó en diversos conceptos, tales como: la ciudadanía digital fue abordada desde la perspectiva de Morduchowicz (2020) y Cobo (2019); mientras que, el ciberacoso se analizó a partir de los postulados de Belsey (2019) y Prados & Fernández (2007). En cuanto al valor del cómic como recurso didáctico, se consideraron las reflexiones de Prado (1995), Maza (2013) y Abal (2010). Finalmente, la estructura de la secuencia didáctica se sustentó en los planteamientos de Camps (1995), citado en Garzón & Gutiérrez (2018), y Zabala (2000).

Ciudadanía digital

La sociedad actual, impulsada por las herramientas tecnológicas, experimenta ventajas sin precedentes en comparación con épocas anteriores en la historia de la humanidad. El acceso a una inmensa cantidad de información y la comunicación instantánea a nivel global son algunos de los beneficios más destacados.

Ahora bien, esta transformación digital no solo ha redefinido la forma en que interactuamos con la información y nos comunicamos, a su vez, también ha generado la necesidad de desarrollar habilidades y competencias específicas para desenvolverse en entornos digitales. Siguiendo esta línea, surge el concepto de ciudadanía digital, que, según el Ministerio de Educación de Chile (2021), se caracteriza por la adquisición de conocimientos y habilidades en relación con un uso responsable y seguro de las tecnologías de la información y comunicación.

De manera similar, Morduchowicz (2020) la define como “un conjunto de competencias que permite a las personas acceder, comprender, analizar, producir y utilizar el entorno digital, de manera crítica, ética y creativa” (p. 4). Así, la ciudadanía digital se presenta como una respuesta esencial a los desafíos y oportunidades de la era digital, incentivando valores como la ética, la inclusión y la equidad.

Linares-Torres et al., (2023), amplían esta visión al señalar que la ciudadanía digital va más allá del dominio de herramientas tecnológicas, pues implica una participación activa

en entornos virtuales. En estos espacios, el intercambio de ideas y conceptos permite superar barreras geográficas, lingüísticas y culturales, fortaleciendo el tejido social en el entorno digital.

Dado lo anterior, la ciudadanía digital exige una participación consciente y responsable en espacios virtuales. En su artículo *Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos*, Cobo (2019) enfatiza la necesidad de reflexionar sobre la interacción, el respeto, la colaboración y la convivencia en estos escenarios. De igual manera, distingue entre agentes activos y receptores pasivos, subrayando la importancia de adoptar un rol proactivo dicha sociedad.

La ciudadanía digital un lugar para todos

La ciudadanía digital busca ser un proceso incluyente, en el que cada persona encuentre un espacio que respete sus características e intereses. En este sentido, Morduchowicz (2020) afirma la importancia de formar a la ciudadanía desde el ámbito educativo, abordando problemáticas, interrogantes y desafíos relacionados con el uso de los entornos digitales.

La idea anteriormente expuesta se articula con lo planteado por Adell (2014) en *Aula2punto*, quien enfatiza que la enseñanza de estos temas debe basarse en métodos didácticos que fomenten el pensamiento crítico y el desarrollo de competencias analíticas, en lugar de estrategias memorísticas. Estas habilidades no solo son esenciales para el contexto actual, sino también para afrontar los desafíos del futuro.

Desde esta perspectiva, una educación digital reflexiva contribuiría a reducir la brecha digital, entendida no solo como la falta de acceso a dispositivos tecnológicos, también como la ausencia de una comprensión profunda sobre su uso. Como señala Morduchowicz (2020), se trata de “pensar las tecnologías y no solo utilizarlas de manera instrumental” (p. 5), resaltando la necesidad de una ciudadanía digital informada y consciente.

La ciudadanía digital en Colombia

En Colombia se ha avanzado en la formación de ciudadanos digitales a través de diversas iniciativas: en 2023, más de 150 mil personas se beneficiaron de programas como *Generación TIC*, *Talento Tech*, *Inicia con TIC* y *Mujeres TIC para el Cambio*, según el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC, 2023). Las propuestas mencionadas han cobrado gran relevancia en un país en el que, según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE, 2023), en 2022 el 96.3% de las familias contaban con al menos un teléfono celular en casa, el 34% tenía un computador de escritorio, el 41.6% disponía de un portátil o tableta, y el 59.9% tenía acceso a internet fijo o móvil.

Las cifras señaladas evidencian la necesidad de fortalecer estrategias educativas que se piensen un uso responsable de la tecnología y los entornos digitales. La implementación de estos programas no solo debe facilitar el acceso a herramientas tecnológicas, sino que deberían estar encaminadas a la formación de ciudadanos reflexivos y críticos, capaces de prevenir problemáticas digitales como el ciberacoso, una de las amenazas más recurrentes en estos espacios.

¿Qué es el ciberacoso?

Belsey (2019) definió el ciberacoso como “el uso de tecnologías de la información y la comunicación para apoyar un comportamiento deliberado, repetido y hostil por parte de un individuo o grupo, cuyo objetivo es dañar a otros” (párr. 21). Prados y Fernández (2007), en *Cyberbullying, un problema de acoso escolar*, describieron esta problemática como una forma de hostigamiento que se lleva a cabo a través de medios digitales.

Las autoras también identificaron a los distintos actores involucrados en el ciberacoso: en primer lugar, el agresor o victimario, quien puede actuar solo o en grupo; luego, la víctima, que en algunos casos adopta una actitud pasiva sin defenderse, mientras que en otros responde con violencia, convirtiéndose incluso en agresora de quienes percibe como más débiles; finalmente, están los testigos, quienes pueden intervenir para detener la agresión demostrando empatía con la víctima o, por el contrario, mantenerse al margen, favoreciendo así la perpetuación del acoso.

Según Lanzillotti y Korman (2020), el ciberacoso comparte similitudes con el acoso escolar tradicional, que ocurre en entornos físicos; aunque se diferencia en tanto la virtualidad amplifica su impacto, eliminando las barreras del espacio y del tiempo. Adicionalmente, la imposibilidad de borrar de manera definitiva los contenidos publicados en la web agrava el problema, ya que el daño infligido a la víctima puede prolongarse indefinidamente.

La realidad descrita ha generado una creciente preocupación: la omnipresencia de los espacios virtuales significa que no existe un lugar completamente seguro. En esa medida, una persona puede ser víctima de ciberacoso incluso en su hogar, frente a sus familiares, sin que estos lo perciban ni puedan intervenir. Ante este panorama, resulta indispensable implementar estrategias formativas en todas las edades.

Así, el cómic se presenta como una herramienta pedagógica valiosa, puesto que, a través de su combinación de elementos tanto gráficos como narrativos, permite abordar esta problemática de manera accesible y reflexiva. A continuación, se profundiza en este concepto.

El cómic

Maza (2013) señala que, desde sus inicios, el ser humano ha utilizado el dibujo como una forma esencial de expresión. Un ejemplo de ello son las pinturas rupestres, las cuales reflejan actividades cotidianas de los primeros grupos humanos, como la caza de animales para su sustento. Por ende, las representaciones visuales surgieron en escenarios donde el lenguaje verbal era limitado, guiando a los individuos a plasmar su realidad a través de imágenes.

De manera similar, los egipcios emplearon el arte gráfico para representar su concepción de la muerte y el tránsito de las almas al más allá. También los sumerios utilizaron el dibujo, especialmente en sus estandartes de guerra, con el propósito de registrar sus proezas bélicas y reforzar su identidad frente a sus enemigos. Los ejemplos mencionados evidencian que, desde la antigüedad, el dibujo ha sido un medio fundamental para documentar hechos históricos y transmitir mensajes perennes.

En concordancia, el dibujo puede entenderse como una forma de manifestación humana que permite expresar posturas frente a acontecimientos específicos. Maza (2013), en su artículo *Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades*, afirma lo siguiente: “invariablemente, el dibujo ha servido como forma de manifestación desde el inicio de los tiempos. Diversos testimonios históricos han quedado grabados de numerosas maneras y con diversas herramientas” (p. 12). Esta aseveración resalta la importancia del dibujo como un recurso expresivo que ha evolucionado con la humanidad, adoptando nuevas formas y significados en distintos contextos socioculturales.

El cómic como manifestación artística

El cómic, como manifestación artística, cumple la función de vehículo de expresión a través del dibujo; su versatilidad lo ha convertido en un recurso eficaz para transmitir información y expresar ideas en diversos ámbitos, como la educación, la medicina, la política, el deporte y la sociedad en general. A través de este medio, las personas han podido reflexionar, criticar o apoyar eventos que afectan al colectivo, adoptando una postura a favor o en contra de distintos sucesos.

Frente a lo señalado, Maza (2013) define el cómic bajo esta perspectiva:

medio masivo de información y publicación periódica, compuesto por una historia narrada mediante la combinación de imagen, palabra y símbolos. Su estructura visual integra planos, ángulos, viñetas y globos de diálogo, lo que permite construir relatos con un inicio, desarrollo y conclusión. (p. 13)

Adicional a su función comunicativa, el cómic posee un alto valor motivacional, ya que la narración secuencial y lúdica por medio de imágenes estimula el interés de la audiencia y favorece la comprensión de la información presentada. En dicha dirección, Abal (2010), en *El cómic en la clase de ELE*, subraya que este tipo de lectura contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, a través de una interpretación activa de los contenidos y una mayor implicación del lector.

El cómic en la educación

Gracias a sus características gráficas, el cómic se ha convertido en una herramienta valiosa para facilitar la comprensión y el desarrollo de diversas temáticas en el aula. Prado (1995), en *Aprender a narrar con el cómic*, resalta “el importante papel que estas publicaciones desempeñan en la formación de nuestros jóvenes, quienes antes de aprender a leer ya las hojean atraídos por la imagen” (p. 73).

En esta línea, Cuadrado et al. (1999) aseguran su utilidad en la enseñanza por su capacidad para motivar a los estudiantes, su facilidad de comprensión, el estímulo a la creatividad que promueve y su potencial para captar la atención. Estos elementos favorecen un ambiente participativo en el aula, involucrando activamente a los estudiantes en el proceso educativo.

A partir de lo anterior, la integración del cómic en la enseñanza puede estructurarse mediante secuencias didácticas diseñadas para alcanzar objetivos de aprendizaje específicos (en adelante, se amplía este concepto).

Secuencia didáctica

Desde los postulados de Rodríguez (2014), la secuencia didáctica es la “sucesión de actividades previamente pensadas que dan orden y lógica a los procesos de enseñanza” (p. 449). De manera similar, Zabala (2000) la define como un “conjunto de actividades ordenadas, estructuradas y articuladas para la consecución de unos objetivos educativos, que tienen un principio y un final conocidos tanto por el profesorado como por el alumnado” (p. 16).

A partir de estas definiciones, la secuencia didáctica se entiende como un instrumento en capacidad de permitir al docente justificar el qué, cómo y para qué de la enseñanza. Su aplicación facilita el diseño de estrategias orientadas a mejorar el aprendizaje y el rendimiento en el aula, como arguye Rodríguez (2014).

Componentes de la secuencia didáctica

Díaz (2013) señala que “la secuencia demanda que el estudiante realice cosas, no ejercicios rutinarios o monótonos, sino acciones que vinculen sus conocimientos y experiencias previas con algún interrogante que provenga de lo real y con información sobre un objeto de conocimiento” (p. 4). En este sentido, Garzón & Gutiérrez (2018) describen las fases de una secuencia didáctica:

- **Planeación:** Camps (1995, como se citó en Garzón & Gutiérrez, 2018), explica que esta etapa permite estructurar la secuencia, definiendo con claridad los conocimientos que los estudiantes podrán adquirir.
- **Desarrollo:** En esta fase, los estudiantes, guiados por el docente, llevan a cabo las actividades planificadas.
- **Cierre:** Incluye dos momentos: primero, la socialización de un producto final ante la comunidad; segundo, la evaluación del proceso, que debe ser continua e incluir diversos instrumentos como talleres, escritos, exposiciones y debates.

Es por lo mencionado anteriormente que Rodríguez (2014) reafirma el éxito educativo, como el resultado de la implementación adecuada de las fases que conforman una secuencia didáctica, siendo estas los mecanismos para definir las competencias y los propósitos de un contenido específico, dando claridad y orden al trabajo del pedagogo en el aula de clase.

Para finalizar este apartado teórico, se han abordado varios conceptos: la ciudadanía digital se ha planteado desde la necesidad de formar personas con una ética sólida para desenvolverse en entornos digitales; el ciberacoso se ha analizado como una problemática que afecta la estabilidad emocional y física de las personas en la actualidad. Asimismo, el cómic se ha destacado como una herramienta didáctica que integra imagen, color y forma para favorecer el aprendizaje. Finalmente, la secuencia didáctica se ha presentado como una estrategia que organiza y estructura la enseñanza, proporcionando claridad en los objetivos y metas del docente.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La propuesta pedagógica, mediada por el cómic, se concretó mediante una secuencia didáctica que proporcionó orden y continuidad a los temas y actividades en el aula. Para su implementación, se aplicaron diversas estrategias que facilitaron la consecución de los objetivos planteados.

Estrategias de socialización

Para favorecer la comunicación y el aprendizaje sobre la temática del ciberacoso y la importancia de la ciberseguridad, se implementaron las siguientes estrategias:

- **Uso de infografías, videos y presentaciones digitales:** estos recursos permitieron explicar los contenidos de manera dinámica y clara, facilitando la comprensión de los estudiantes.
- **Conversatorios en clase:** se establecieron como un canal de comunicación bidireccional, promoviendo la interacción y la retroalimentación entre los participantes.
- **Implementación del cómic como recurso narrativo:** su carácter visual y atractivo ayudó a abordar la temática de manera participativa, fomentando el interés y la creatividad.
- **Lenguaje claro y accesible:** se priorizó una comunicación sencilla para garantizar la apropiación efectiva de los conceptos clave.
- **Socialización en distintos grados de primaria:** los estudiantes compartieron lo aprendido con otros grupos, evidenciando su comprensión y promoviendo el intercambio de conocimientos.

Las estrategias de socialización permitieron involucrar activamente a los participantes, ajustando los mensajes a sus necesidades y rescatando sus saberes previos. De igual manera, se buscó detonar un pensamiento crítico en ciberseguridad, promoviendo la prevención y el uso responsable de la tecnología.

Estrategias de involucramiento

Para garantizar la participación de los estudiantes, se implementaron las siguientes estrategias:

- **Actividades interactivas y creativas:** se desarrollaron juegos de roles, manualidades, estudios de casos, producción textual, creación de personajes y propuestas de finales alternativos al cómic La lucha contra el ciberacoso. Las actividades señaladas ofrecieron espacios para que los estudiantes expresaran sus opiniones, exploraran diversas situaciones y propusieran soluciones ante el ciberacoso.
- **Acompañamiento de un experto en cómic:** se contó con la guía de un especialista en la elaboración de cómics, quien instruyó a los estudiantes sobre los elementos clave de este formato narrativo, incluyendo viñetas, planos, ángulos, encuadre, globos y bocadillos. Esto les proporcionó herramientas para crear sus propias historias gráficas.
- **Creación y socialización de cómics:** como producto final, los estudiantes desarrollaron sus propios cómics, aplicando los conocimientos adquiridos y expresando sus ideas de manera creativa.

Estas estrategias fueron esenciales para el proyecto, ya que incentivaron el compromiso y el trabajo en equipo. Cada actividad dentro de la secuencia didáctica permitió a los estudiantes tomar decisiones, aportar ideas y desarrollar habilidades clave, contribuyendo al logro de los objetivos pedagógicos.

Estrategias para vencer la resistencia

Para abordar la resistencia y fomentar la participación activa de los estudiantes, se implementaron estrategias orientadas a atender sus necesidades y preocupaciones, fortaleciendo su confianza y sentido de pertenencia en el proyecto. Estas fueron:

- **Capacitación previa:** se brindó formación en la elaboración de cómic y de conceptos sobre ciberacoso y ciberseguridad a los estudiantes para dotarlos tanto de habilidades como de conocimientos aplicables en el desarrollo del proyecto.
- **Valoración de saberes previos:** se reconocieron y aprovecharon los conocimientos previos de los alumnos como punto de partida para su involucramiento.
- **Análisis de casos reales:** se utilizaron ejemplos concretos para generar conciencia sobre el impacto del ciberacoso.
- **Fomento de la empatía y la denuncia:** se realizaron actividades encaminadas a la comprensión de las experiencias de las víctimas y la importancia de denunciar el ciberacoso.
- **Participación activa y constante:** se diseñaron actividades que incentivaron la interacción continua de los estudiantes en el aula.
- **Espacios de reflexión crítica:** se ejecutaron debates y análisis sobre la pertinencia y eficacia del proyecto en su contexto.

Dichas estrategias permitieron anticipar y gestionar posibles obstáculos en la ejecución de la propuesta pedagógica, asegurando su adecuado desarrollo y aceptación por parte de los estudiantes.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado se presentan los resultados obtenidos en función de los objetivos específicos del proyecto, los cuales permiten comprender tanto las percepciones iniciales de los estudiantes sobre el ciberacoso como los cambios evidenciados en sus aprendizajes a lo largo del proceso. Para este propósito se articularon diferentes instrumentos de recolección de información: un cuestionario inicial, un cuestionario final y una guía de observación.

En relación con los instrumentos, el cuestionario inicial permitió identificar los conocimientos previos y percepciones de los estudiantes respecto al ciberacoso; el cuestionario final se aplicó al concluir la secuencia didáctica para valorar el nivel de apropiación alcanzado; por último, la guía de observación posibilitó registrar el desarrollo de las sesiones, prestando atención a la participación, la interacción y las actitudes de los estudiantes.

La propuesta incluyó, además, una secuencia didáctica conformada por seis sesiones, orientadas desde la clase de ética, cuya función consistió en abordar temáticas relacionadas con los actores del ciberacoso, el impacto emocional en la víctima, las rutas de ayuda y denuncia, así como actividades de reflexión creativa mediante trazos de vida y ejercicios que trascendieron el aula. Estas sesiones se organizaron en tres momentos: inicial (exploración de saberes previos), de desarrollo (análisis del ciberacoso mediante actividades pedagógicas) y de cierre (reflexión y consolidación de aprendizajes a través de productos finales).

Como recurso pedagógico central se elaboraron dos cómics: el primero, diseñado con un lenguaje sencillo, permitió explorar las percepciones y experiencias de los estudiantes frente al ciberacoso; el segundo, aplicado al final del proceso, buscó evidenciar la apropiación de los conceptos trabajados. Para el análisis detallado de los resultados se seleccionaron seis estudiantes del grupo intervenido, clasificados en tres niveles de acuerdo con su desempeño académico y convivencial, con el fin de observar con mayor precisión los efectos de la propuesta.

Tabla 1 Selección de estudiantes

Nivel	Estudiantes
Alto	E1 y E2
Medio	E3 y E4
Bajo	E5 y E6

Nota. fuente elaboración propia.

Identificación de saberes

El estudio permitió reconocer la percepción inicial de los estudiantes sobre el ciberacoso a partir del cuestionario y la socialización del cómic *La historia de Anita*. Los resultados revelaron que, en el nivel alto, E1 obtuvo un 83% de aciertos y E2 un 58%, ambos con debilidades en preguntas relacionadas con la comprensión del cómic. En el nivel medio, E3 y E4 alcanzaron un 58% y 50% respectivamente, mostrando también dificultades con los elementos narrativos. En el nivel bajo, E5 obtuvo un 75% y E6 un 67%, siendo este último el único con problemas claros en la interpretación del recurso visual.

Estos datos evidencian que cuatro de los seis participantes presentaron falencias en seguridad digital, confirmando lo expuesto por Adell (Consejo Escolar de Cantabria, 2018) acerca de la necesidad de formar ciudadanos con un uso responsable de las tecnologías. Del mismo modo, la Unión Europea (2021) enfatiza que las competencias digitales básicas son esenciales para un aprendizaje seguro y una participación crítica en entornos virtuales. En cuanto a la alfabetización visual, cuatro estudiantes señalaron desconocer elementos básicos del cómic como globos y cartuchos, aspecto fundamental, según Lorente (1990) y Prado (1995), para aprovechar sus posibilidades narrativas.

En este punto, resulta evidente que la percepción inicial de los estudiantes sobre el ciberacoso y el cómic no se limitó a un diagnóstico descriptivo, por el contrario, sirvió de insumo para orientar las actividades de la secuencia didáctica. De esta forma, las áreas de oportunidad identificadas en seguridad digital, así como de alfabetización visual, se vincularon directamente con los procesos de comprensión y transformación que se desarrollan en los apartados siguientes.

Descripción de la comprensión de los estudiantes respecto al ciberacoso durante la implementación de la secuencia didáctica

Como punto de partida para la implementación del proyecto, se presentó el cómic *La historia de Anita*; luego se aplicó el cuestionario inicial, con el fin de explorar las percepciones y conocimientos previos de los estudiantes en torno al ciberacoso, la ciudadanía digital y los elementos narrativos del cómic. Este diagnóstico permitió reconocer tanto aciertos como vacíos en la comprensión del fenómeno, lo cual justificó la necesidad de estructurar una secuencia didáctica orientada al fortalecimiento conceptual y actitudinal en esta temática.

La secuencia se desarrolló en seis sesiones tituladas: La tragedia comienza, El silencio no ayuda, Una mano amiga, El fin de una tragedia, Trazos de vida y Más allá de los muros del salón de clases. Cada sesión partió de la lectura grupal del cómic *La lucha contra el ciberacoso*, obra centrada en la historia de Erik, un niño víctima de esta problemática, funcionando como detonante para el análisis colectivo. Durante el proceso, se aplicó de manera simultánea una guía de observación, permitiendo documentar aspectos relacionados con la participación activa, la comprensión de las temáticas, la interacción, la adaptabilidad del docente y los comentarios de los estudiantes.

Los registros de la guía de observación evidenciaron momentos significativos: en la primera sesión, se consignó que “a los estudiantes les gustó mucho lo que se trabajó”, lo cual refleja un nivel inicial de motivación. En la parte intermedia, se observó un gesto de solidaridad cuando “uno de los menores abrazó a su compañero, el cual tenía temor por estar con los ojos vendados, transmitiéndole confianza para terminar el ejercicio”. Finalmente, en el cierre, se resaltó que “los estudiantes demostraron mucho interés por el proyecto, siendo muy responsables con las tareas asignadas de principio a fin”. Estas anotaciones permiten establecer la incidencia positiva de la estrategia, pues no solo se alcanzaron objetivos de aprendizaje, también se promovieron prácticas de apoyo y convivencia.

Las actividades diseñadas dentro de la secuencia también aportaron al análisis de los aprendizajes. En El corazón de la víctima, los estudiantes representaron mediante dibujos el estado emocional de quienes sufren ciberacoso, lo cual generó empatía y reflexión. Asimismo, redactaron cartas de apoyo al personaje Erik, donde participaron en un ejercicio de confianza orientado a promover la denuncia y la búsqueda de ayuda. Tales dinámicas fomentaron un aprendizaje vivencial y situado, coherente con lo planteado por Adell (2018), quien destaca la importancia de promover ciudadanos digitales críticos y reflexivos frente al uso de la tecnología.

Un hito relevante fue el taller realizado por un docente, escritor e ilustrador, quien explicó los elementos narrativos del cómic y motivó a los estudiantes a crear sus propias historietas. Este espacio no solo consolidó la alfabetización visual, sino que también brindó la oportunidad de socializar los productos con otros grupos de la institución, fortaleciendo la seguridad en la exposición y la apropiación del tema. En este sentido, se confirma lo expuesto por Maza (2013), al señalar como el cómic constituye un medio eficaz de información y narración visual.

Una vez avanzada la secuencia didáctica, los estudiantes fueron incorporando elementos

asociados a la ciudadanía digital, comprendida como un conjunto de competencias que permiten acceder, comprender, analizar y producir contenidos digitales de manera crítica y ética, tal como lo define Morduchowicz (2020). La reflexión generada sobre la responsabilidad en los entornos virtuales, la necesidad de denunciar situaciones de ciberacoso y la disposición a actuar con respeto en la red, reflejan que los aprendizajes trascendieron lo meramente conceptual y se orientaron hacia la transformación de actitudes.

En conclusión, la propuesta didáctica, que combinó el cómic, los cuestionarios y la guía de observación, propició espacios de diálogo, creatividad y análisis crítico, donde las percepciones iniciales de los estudiantes dieron paso a una comprensión más profunda del ciberacoso. Al mismo tiempo, se promovieron prácticas de ciudadanía digital fundamentadas en la ética y la responsabilidad, evidenciando la efectividad de la estrategia para vincular la alfabetización visual con la formación en competencias digitales.

Transformación de la comprensión del ciberacoso en los estudiantes tras la implementación de una propuesta didáctica

Los resultados reflejan que las principales dificultades en ciudadanía digital se concentraron en los estudiantes del nivel bajo, quienes mostraron limitaciones para identificar prácticas seguras y responsables en el uso de la tecnología. Esta situación respalda lo señalado por Adell en *Aula2punto0* (2014), al subrayar que la formación en ciudadanía digital resulta esencial para desarrollar juicio crítico y fortalecer habilidades analíticas en los entornos virtuales. La comparación con el diagnóstico inicial permite constatar que, si bien persisten brechas en este campo, los avances en cuatro de los seis estudiantes evidencian un progreso significativo.

En la categoría de ciberacoso, dos de los seis participantes presentaron un desempeño regular, con solo dos respuestas correctas de cuatro posibles. Este hallazgo confirma la necesidad de continuar profundizando en las dimensiones éticas y convivenciales del entorno digital, en consonancia con lo planteado por Cobo (2019), quien destaca la importancia de fomentar el respeto, la participación y la sana convivencia en los espacios digitales como condiciones indispensables para prevenir la violencia en línea.

Por otro lado, en la categoría de cómic, cinco de los seis estudiantes lograron un rendimiento destacado, con apenas una falla en preguntas distintas. Este resultado da cuenta de la apropiación de los conceptos enseñados y de su aplicación en la creación de narraciones gráficas, alineándose con la perspectiva de Prado (1995) en *Aprender a narrar con el cómic*, quien resalta el valor formativo de este recurso en la construcción de aprendizajes significativos.

En conjunto, los hallazgos muestran que cuatro de los seis estudiantes mejoraron su desempeño en ciudadanía digital, ciberacoso y cómic tras participar en la secuencia didáctica. De esta manera, corrobora como la propuesta implementada no solo permitió abordar la problemática planteada, al contrario, favoreció la transformación de las percepciones iniciales en comprensiones más profundas y críticas. Este avance evidencia que la integración del cómic como recurso didáctico constituye un mecanismo efectivo para fortalecer tanto la alfabetización visual como las competencias digitales y convivenciales de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Tras la implementación de la propuesta didáctica mediada por el cómic para abordar el ciberacoso, se pudo evidenciar que los estudiantes, aunque no contaban con definiciones técnicas, tenían una noción general sobre ciudadanía digital y ciberacoso. Este conocimiento previo, posiblemente adquirido a través de su interacción constante con la tecnología y los espacios virtuales, resalta la necesidad de formar personas con competencias digitales sólidas, tal como lo señala la Unión Europea (2021), al puntualizar la importancia de un uso seguro y responsable de las herramientas digitales.

Por otro lado, si bien los estudiantes estaban familiarizados con el cómic como medio de entretenimiento, desconocían sus elementos técnicos. La carencia señalada reafirma lo expuesto por Lorente (1990) y Prado (1995), quienes enfatizan la necesidad de comprender y manejar adecuadamente los recursos narrativos del cómic para aprovechar todo su potencial expresivo y educativo.

Durante el desarrollo de la secuencia didáctica, los estudiantes profundizando su comprensión del ciberacoso, identificándolo como una problemática que puede afectar tanto a ellos como a sus familias en el plano emocional y social. Aprendieron conceptos claves como víctima, victimario y testigo, hecho que les permitió reconocer las dinámicas del acoso digital y la importancia de la denuncia como herramienta de prevención y protección. Considerando lo anterior, los hallazgos coinciden con lo planteado por Garaigordobil (2011) al señalar el ciberacoso como una problemática de impacto global, con graves consecuencias para los menores.

Más allá de la adquisición de conocimientos, la implementación de la propuesta propició una reflexión crítica sobre el ciberacoso y su impacto en la sociedad. Un ejemplo significativo de ello fue la solución espontánea de un caso de acoso digital dentro del grupo, en el que un estudiante, tras su participación en el proyecto, tomó conciencia del daño que estaba causando al compartir memes ofensivos, decidiendo, finalmente, cesar esta conducta.

El hecho mencionado evidencia el poder transformador de la educación en la construcción de una ciudadanía digital responsable, tal como lo menciona Adell (Consejo Escolar de Cantabria, 2018), al destacar la responsabilidad de la educación en la formación de ciudadanos críticos y participativos en entornos digitales.

En definitiva, la propuesta didáctica demostró ser un recurso valioso para fortalecer la comprensión del ciberacoso, pensar en una ciudadanía digital responsable y fomentar el pensamiento crítico entre los estudiantes. Sus repercusiones no solo se reflejaron en el aprendizaje de conceptos, sino también en la transformación de actitudes y prácticas en el uso de las tecnologías.

RECOMENDACIONES

Una vez concluido el proceso y analizados los resultados de la implementación de la propuesta didáctica mediada por el cómic para abordar el ciberacoso, se derivan varias recomendaciones.

En primer lugar, es fundamental desarrollar propuestas didácticas articuladas

e intencionadas donde se integren temas relevantes de la vida cotidiana de los estudiantes, teniendo en cuenta el reconocimiento del contexto de los menores y sus experiencias de vida. De esta manera, el conocimiento adquirido podrá aplicarse en su entorno inmediato, favoreciendo su apropiación y contribuyendo a una mejor convivencia social. Bajo esta perspectiva, la presente propuesta, al basarse en una problemática educativa y social como el ciberacoso, permitió generar reflexiones significativas y mejorar las relaciones entre los estudiantes.

Si bien esta experiencia pedagógica se implementó en un grado de educación básica primaria, resulta esencial continuar trabajando el tema del ciberacoso en otros niveles educativos de la institución. Lo planteado permitiría provocar en todos los estudiantes el desarrollo de prácticas de ciberseguridad y una ciudadanía digital responsable, ayudándolos a aprovechar los beneficios de la virtualidad de manera segura y ética.

Por último, la riqueza visual del cómic se evidenció como un recurso altamente motivador para los estudiantes. En consecuencia, se recomienda explorar nuevas propuestas que aprovechen su potencial narrativo y gráfico para captar el interés del alumnado, facilitando la transmisión de conceptos clave de manera atractiva y efectiva. Como se observó en la propuesta desarrollada, el uso de imágenes y secuencias visuales favorece tanto la comprensión como la retención de la información, promoviendo un aprendizaje estimulante.

REFERENCIAS

- Abal, M. A. (2010). El cómic en la clase de Ele. Universidad Antonio de Nebrija. <https://marcoele.com/descargas/14/alonso-comic.pdf>
- Aula2punto0. (2014, mayo 20). Jordi Adell - Ciudadanía digital [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rJs-0eSUvmA>
- Belsey, B (2019, 24 de marzo). Acoso Cibernético: Una Amenaza Emergente Para La Generación "Siempre Activa". <https://billbelsey.com/?p=1827>
- Britto Núñez, D. R., & Hernández Jusayu, I. S. (2022). Transformaciones en la producción escrita de cómic sobre el cuidado del aire tras la implementación de una secuencia didáctica, de enfoque comunicativo, con los estudiantes de 5º grado [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica de Pereira]. Universidad Tecnológica de Pereira. <https://hdl.handle.net/11059/14341>
- Cobo, C. (2019). Ciudadanía digital y educación: nuevas ciudadanía para nuevos entornos. *Revista mexicana de bachillerato a distancia*, 11(21), 1-8. doi:<https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2019.21>
- Consejo Escolar de Cantabria. (2018, 28 de noviembre). Ponencia de Jordi Adell "Hacia una competencia digital crítica" en #CanTEP18 [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=pzd_J3tFtUw
- Cuadrado, C., Cerrolaza, O., & Diaz, A. y. (1999). El placer de aprender. (Carabela, Ed.) Equipo Tandem. 51, 23-33. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/carabela/pdf/41/41_023.pdf
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística - DANE. (2023, julio 26). Indicadores básicos de tenencia y uso de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – TIC en hogares y personas de 5 y más años Departamental

2022. <https://www.dane.gov.co/files/operaciones/TICH/bol-TICH-2022.pdf>

Díaz, Á. (2013). Guía para la elaboración de una secuencia didáctica. UNAM, México, 10(4), 1-15. Obtenido de http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2-7/beta/uploads/recursos/xYYzPtXmGJ7hZ9Ze_Guia_secuencias_didacticas_Angel_Diaz.pdf

Fernández, P. R. (2021, julio 21). Propuesta de prevención, detección e intervención en ciberbullying en el ámbito educativo [Tesis de maestría, Universidad de Oviedo]. Universidad de Oviedo. https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/60562/TFM_PaulaFernandez%20Reigosa.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Garaigordobil, M. (2011). Prevalencia y consecuencias del cyberbullying: una revisión. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 233-254. <https://www.redalyc.org/pdf/560/56019292003.pdf>

Garzón, M. L., & Gutiérrez, K. (2018). Secuencias didácticas para la producción y comprensión de textos, a través de prácticas discursivas, orales y escritas. En *Narrar, exponer y argumentar: secuencias didácticas para la comprensión y producción de textos* (pp. 63-79). Universidad Tecnológica Pereira. <https://hdl.handle.net/11059/14297>

Gutiérrez, K. Giraldo G. & Agudelo M. (2018). De la bombilla al lápiz. El cómic, input para la producción de textos narrativos. En *Narrar, exponer y argumentar*. (pp. 149-161). Universidad Tecnológica de Pereira. <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/fa230ed1-d67f-4bab-ad89-93a205907bc2/content>

Jiménez Valdés, C. A. (2018). Mi historia entre viñetas: incidencia de una secuencia didáctica, de enfoque comunicativo, para la producción de textos narrativos, cómic [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica de Pereira]. Universidad Tecnológica de Pereira. <https://hdl.handle.net/11059/11022>

Lanzillotti, A.I., & Korman, G.P. (2020). Motivos del Maltrato Escolar y del Cyberbullying desde la Perspectiva de los Estudiantes. Estudio con Adolescentes de Buenos Aires. *Revista Científica Hallazgos21*, 5 (1), 11-33 <http://revistas.pucese.edu.ec/hallazgos21/> <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52287>

Linares-Torres, F., Contreras-Salazar, K., & Salazar-Curichimba, B. (2023). Ciudadanía digital: Definición y construcción de un índice nacional basado en actividades. *Revista De Ciencia E Investigación En Defensa- CAEN*, 4(3), 6–21 <https://recide.caen.edu.pe/index.php/recide/article/view/144>

Lorente, T. R. (1990). El lenguaje del cómic. *Didáctica (Lengua y Literatura)*, 141–160. <https://core.ac.uk/download/pdf/38833949.pdf>

Maza, A. E. (2013). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. *Perspectivas docentes* (50), 12-16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349272>

Ministerio de Educación de Chile (2021). Ciudadanía digital. <https://convivenciaparaciudadania.mineduc.cl/wp-content/uploads/2021/08/CiudadaniaDigital-Cuadernillo.pdf>

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2023, diciembre 28). Así avanzaron las TIC en Colombia durante el 2023. Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de Colombia <https://www.mintic.gov.co/>

<portal/inicio/Sala-de-prensa/Noticias/333627:Asi-avanzaron-las-TIC-en-Colombia-durante-el-2023>

Montoya Flórez, L. M., & Valeta Revollo, M. C. (2022). Leer Historietas Me Hace Increíble: Una secuencia didáctica de enfoque comunicativo para la comprensión de textos narrativos tipo historieta [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica de Pereira]. Universidad Tecnológica de Pereira. <https://hdl.handle.net/11059/14302>

Morduchowicz, R. (2020). La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376935>

Organización de las Naciones Unidas. (2019, 4 de septiembre). Uno de cada tres jóvenes ha sido víctima de acoso cibernético. *Noticias ONU-Mirada global Historias humanas*: <https://news.un.org/es/story/2019/09/1461612>

Organización de las Naciones Unidas. (2022, 8 de febrero). El ciberacoso, la mayor preocupación en el Día de Internet Segura. *Noticias ONU-Mirada global Historias humanas*: <https://news.un.org/es/story/2022/02/1503792>

Organización de las Naciones Unidas. (2023, 27 de septiembre). Ciberacoso: Ni siquiera te atreves a contárselo a tus propios padres. *Noticias ONU-Mirada global Historias humanas*: <https://news.un.org/es/story/2023/09/1524447>

Prado, J. A. (1995). Aprender a narrar con el cómic. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 3(5), 73-79. <http://agora.edu.es/servlet/articulo?codigo=636285>

Prados, M. Á., & Fernández, I. M. (2007). Cyberbullying, un problema de acoso escolar. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*, 10(1), 17-36. <https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427206002.pdf>

Rodríguez-Reyes, V. M. (2014). La formación situada y los principios pedagógicos de la planificación: la secuencia didáctica. *Ra Ximhai*, 10(5), 445-456. <https://www.redalyc.org/pdf/461/46132134027.pdf>

Salazar Marín, T., Quintero Arango, E., & Arbeláez Gómez, M. C. (2018). Los superhéroes: una secuencia didáctica mediada por las TIC para la producción de textos narrativos. En *Narrar, exponer y argumentar*. (pp. 149-161). [Tesis de maestría, Universidad Tecnológica de Pereira]. Universidad Tecnológica de Pereira. <https://repositorio.utp.edu.co/server/api/core/bitstreams/fa230ed1-d67f-4bab-ad89-93a205907bc2/content>

Torres-Montilla, Y., Mejía-Montilla, J., & Reyna-Villasmil, E. (2018). Características del ciberacoso y psicopatología de las víctimas. *Repertorio de Medicina y Cirugía*, 27(3), 189-196. <https://revistas.fucsalud.edu.co/index.php/repertorio/article/view/213/286>

Unión Europea (2018). Recomendación del Consejo relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. <https://education.ec.europa.eu/es/focus-topics/improving-quality/key-competences>

Unión Europea. (2021). Medidas de la UE para atender el bajo nivel de competencias digitales. *Curia Rationum. Tribunal de Cuentas Europeo*. https://www.eca.europa.eu/lists/ecadocuments/rw21_02/rw_digital_skills_es.pdf

Zabala, A. V. (2000). La práctica educativa. Cómo enseñar. Editorial Graó. <https://des-for.infed.edu.ar/sitio/profesorado-de-educacion-inicial/upload/zabala-vidiella-antoni.pdf>

CULTIVANDO CIUDADANÍA ACTIVA¹

Mg. César Augusto Montoya Zuluaga²
Universidad Católica de Perera
Mg. Robinson Mira Sánchez³
Universidad Católica de Perera

Resumen

En este capítulo se analiza la participación política de los jóvenes en Colombia, prestando atención a los problemas de índole estructural, cultural y educativo que impactan su limitada participación en la vida democrática, particularmente en el ejercicio del voto. A pesar de los avances normativos, se evidencia abstencionismo electoral juvenil, desconfianza institucional y la brecha entre las demandas de los jóvenes y las decisiones políticas.

En este contexto, se propone analizar el impacto de una estrategia educativa basada en la cultura Maker, como medio para fomentar la participación política de estudiantes de entre 14 y 18 años en dos Instituciones Educativas de Pereira. Esta estrategia une la creación y el pensamiento crítico, la fabricación digital y la simulación a través del Modelo de las Naciones Unidas (AJMUN), promoviendo así la participación ciudadana.

Metodológicamente, se optó por un diseño de estudios de caso con estrategia de recolección de datos a través de grupos focales, entrevistas, sondeo de opinión y observación en actividades como el AJMUN y el Foro de Política Juvenil. Se plantean intervenciones pedagógicas innovadoras relacionadas con las competencias del siglo XXI centradas en el trabajo colaborativo, la comunicación asertiva y la resolución de problemas. Los resultados mostraron un cambio en los jóvenes para participar políticamente en procesos democráticos.

Palabras Claves:

Cultura EduMaker, Juventud, Participación ciudadana.

ABSTRACT

This chapter analyzes the political participation of young people in Colombia, paying attention to the structural, cultural, and educational problems that impact their limited participation in democratic life, particularly in voting. Despite regulatory advances, there

1 El presente capítulo es producto de una investigación realizada en el marco de la Maestría en Pedagogía y Desarrollo Humano de la Universidad Católica de Pereira.
2 César Augusto Montoya Zuluaga es Administrador Público, Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano, Máster en Educación y Formación del Profesorado. Estudiante de la Maestría en Innovación Educativa, Universidad Católica de Pereira.
3 Robinson Mira Sánchez Administrador Público, Especialista en Educación Mediada por TICS, Magíster en Pedagogía y Desarrollo Humano, Asesor del proyecto de investigación.

is evidence of youth electoral abstentionism, institutional mistrust, and a gap between the demands of young people and political decisions.

In this context, we propose to analyze the impact of an educational strategy based on Maker culture as a means of promoting political participation among students aged 14 to 18 in two educational institutions in Pereira. This strategy combines creation and critical thinking, digital fabrication, and simulation through the Model United Nations (AJMUN), thereby promoting citizen participation.

Methodologically, a case study design was chosen with a data collection strategy involving focus groups, interviews, opinion polls, and observation of activities such as AJMUN and the Youth Policy Forum. Innovative pedagogical interventions related to 21st-century skills focused on collaborative work, assertive communication, and problem solving are proposed. The results showed a change in young people's willingness to participate politically in democratic processes.

Keywords:

EduMaker Culture, Youth, Citizen Participation

INTRODUCCIÓN

La participación política en Colombia, por parte de los jóvenes, representa un desafío contemporáneo a nivel estructural, social y educativo, dentro de un panorama marcado por la apatía institucional y el incremento del abstencionismo. Previo a la votación, el DANE (2021) y la Registraduría Nacional (2022) registraron que durante las elecciones presidenciales de 2022 el 39.8% de los jóvenes de entre 18 a 25 años no votaron, al igual que el 48.2% se mostró insatisfecho con el funcionamiento de la democracia. Esto pone de manifiesto un fenómeno inquietante: la ausencia de conexión de la juventud con las formas clásicas de participación política y la apatía dentro de la sociedad.

Frente a este panorama, el estudio se enfocó en analizar el impacto de la estrategia educativa, concentrándose en la cultura EduMaker para fomentar la participación ciudadana, específicamente en relación con el voto. La investigación surge del reconocimiento de cómo se origina el fenómeno de la apatía política entre los jóvenes, convergiendo en una multitud de factores sistémicos, sociales y culturales que tienden a restringir su participación efectiva en los marcos de participación cívica disponibles para ellos. Por esta razón, se diseñó una intervención pedagógica en búsqueda de informar, motivar, sensibilizar y empoderar a los jóvenes para participar activamente en las decisiones que dan forma a su presente y futuro.

La implementación de esta estrategia se llevó a cabo en dos de las instituciones educativas oficiales y tecnológicas ubicadas en la ciudad de Pereira, ejecutándose a través de metodologías activas, las cuales se centraron en el pensamiento crítico, el trabajo colaborativo y el uso de la AJMUN, un Modelo de Naciones Unidas adaptado a entornos escolares, convirtiéndose en uno de los componentes críticos de la intervención donde los estudiantes adoptaron roles diplomáticos y analizaron tanto de manera crítica como argumentativa temas sociales, políticos y ambientales.

Dichas actividades permitieron a los estudiantes participar en formas más complejas de deliberación democrática, utilizar su voz como jóvenes en la esfera pública y fomentar las habilidades fundamentales del siglo veintiuno. La estrategia EduMaker facultó, además, vincular el aprendizaje significativo con la ciudadanía activa, lo que fortaleció en los participantes un sentido de identidad y protagonismo político.

En este orden de ideas, una pedagogía que articula la cultura Maker contribuye a potencializar la política juvenil y consolidar su ejercicio como ciudadanos críticos y agentes de cambio. Esta línea de acción educativa, al fomentar el “aprender haciendo”, propicia la disponibilidad activa del conocimiento político a través de experiencias relevantes que incorporan, entre otras cosas, la tecnología, el trabajo en equipo, la creatividad e integración.

El caso colombiano, por su parte, muestra apatía y desencanto hacia lo político por una gran fracción de la juventud (DANE, 2021; Díaz y Moreno, 2017), por lo tanto, la cultura Maker se constituye en una metodología de enseñanza y aprendizaje alternativo que tiene el potencial de enseñarle al estudiante el verdadero sentido de su papel en la construcción democrática. La experiencia del AJMUN, así como de otros talleres implementados, evidenció que cuando los jóvenes asumen su papel protagónico en actividades políticas, se incrementa notablemente su interés, su capacidad crítica y su disposición para participar en procesos reales de toma de decisiones.

Adicionalmente, este estudio proporciona una base importante para el diseño de políticas educativas destinadas a nutrir la democracia desde el aula, al demostrar que las estrategias de enseñanza innovadoras pueden servir como puentes entre el conocimiento escolar y la realidad política del país. La integración de metodologías de enseñanza activas y centradas en el estudiante, ancladas en cuestiones sociales y políticas contemporáneas, es crucial para transformar la educación en un ámbito auténtico de ciudadanía activa.

Los hallazgos, grosso modo, abogan por sistematizar el Modelo de Naciones Unidas en los currículos escolares, fomentar el uso cívico de la tecnología para la enseñanza y crear programas de formación docente; de esta manera, se impregnan de la cultura EduMaker, enfocándose en cultivar el compromiso crítico, cívico y juvenil en la vida pública del país.

DESARROLLO DEL TEMA

Descripción del Problema

Los antecedentes desde los cuales se sustenta el estudio revelan una creciente inquietud frente a la baja participación política del joven colombiano, fenómeno expuesto, principalmente, en el alto abstencionismo electoral, la desconfianza en las instituciones y el escaso conocimiento sobre los mecanismos democráticos. Múltiples fuentes (DANE, 2021; Registraduría Nacional, 2022; Díaz y Moreno, 2017) coinciden en que, a pesar del reconocimiento de los jóvenes sobre la relevancia el voto y la

participación ciudadana, se presentan a la vez obstáculos de orden estructural, educativo y cultural que impiden su inserción efectiva en el ámbito político.

En consecuencia, trabajos como los de Ramírez (2015) y Baena y Ramírez (2023) han puesto de manifiesto la urgencia de articular espacios pedagógicos innovadores, donde se convoque a los jóvenes a una participación en la vida democrática. Dentro de este contexto, se plantea la necesidad de indagar en enfoques como la cultura EduMaker, cuya función entrelaza creatividad, tecnología y pensamiento crítico, a fin de convertir el aula en un espacio de formación ciudadana que sea significativo y profundamente contextualizado.

Por otra parte, el problema abordado se relaciona con la baja participación política de los jóvenes colombianos, observable en el aumento del abstencionismo, la indiferencia frente a los asuntos públicos y el escaso conocimiento de los mecanismos democráticos vigentes, aun cuando este sector constituye, en términos demográficos, un contingente electoral considerable. La apática actitud juvenil frente a la política es, a su vez, el resultado de condicionantes estructurales: la desconfianza hacia las instituciones, la escasa oferta de espacios sistemáticos de formación cívica y la disociación entre las propuestas pedagógicas del sistema escolar y las exigencias del contexto social.

En tal escenario, se hace imperioso concebir y aplicar propuestas pedagógicas innovadoras que, ancladas en el ámbito escolar, promuevan una ciudadanía activa, capacitando a los jóvenes para que comprendan, aprecien y ejerzan su derecho de participación política de forma crítica y transformadora. Con base en esto, se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo se pueden diseñar estrategias innovadoras que fomenten una participación más activa y significativa de los jóvenes en la toma de decisiones políticas?

OBJETIVO GENERAL

El objetivo general que este proyecto se propuso es: analizar el impacto de la cultura Maker como estrategia para fomentar la participación ciudadana de los jóvenes en relación con el proceso de votación en la Institución Educativa Alfonso Jaramillo Gutiérrez e Instituto Kennedy.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Con el propósito de precisar el alcance de la indagación, se formularon los siguientes fines específicos: a) caracterizar la participación política de algunos jóvenes de acuerdo con patrones, tendencias y percepciones sobre el ejercicio del voto; b) implementar una estrategia mediada por la cultura Maker para el fomento de la participación política de algunos jóvenes en relación con el ejercicio del voto; c) determinar el impacto de una estrategia mediada por la cultura Maker en la participación ciudadana de algunos jóvenes. La propuesta se orientó a la formación de los estudiantes hacia la cultura democrática en el contexto escolar, favoreciendo el liderazgo juvenil en los espacios de deliberación y en la toma de decisiones políticas.

MARCO TEÓRICO

El marco teórico se fundamenta en una comprensión crítica de la participación política juvenil, concebida no solo como la mera emisión de sufragios, sino como un conjunto de prácticas sociales que, interconectadas, permiten a los jóvenes influir en los procesos democráticos, manifestar su voz y ejercer una ciudadanía activa, así como situada. Diversos autores como Díaz y Moreno (2017); Ramírez (2015); Ramírez y Baena (2023), coinciden en que la juventud se enfrenta a una serie de obstáculos estructurales, los cuales dificultan su participación, entre ellos: la desconfianza en las instituciones, la marginalización de sus demandas en la agenda pública y la escasez de espacios formativos que articulen teorías y experiencias de participación.

Desde esta perspectiva, se postula que la escuela, como institución social necesaria para la socialización política, debe rediseñarse en un espacio de formación ciudadana capaz de cultivar la deliberación crítica, la toma de conciencia sobre lo común y la apropiación de los bienes públicos. En este contexto, se propone la cultura EduMaker como una opción pedagógica capaz de entrelazar aprendizaje activo, pensamiento crítico, innovación tecnológica y colaboración. Siguiendo a Resnick (2017); Martínez (2018); Gutiérrez e Ibáñez (2024), el enfoque propicia el despliegue de competencias propias del siglo XXI y articula el conocimiento con la acción capaz de producir transformaciones.

Por tanto, la puesta en marcha de actividades como el Modelo de Naciones Unidas denominado AJMUN (Alfonso Jaramillo Modelo de Naciones Unidas) y la integración de herramientas digitales en la enseñanza se conciben como mecanismos de empoderamiento juvenil, de refuerzo de la autoestima política y de estrechamiento entre la formación académica y la implicación en procesos democráticos. De esta manera, el marco teórico incorpora la educación para la ciudadanía, las pedagogías activas y la cultura digital como fundamentos conceptuales para el diseño y la evaluación de la intervención educativa que se propone.

Juventud: más que un concepto

La etapa de la juventud no solo involucra un desarrollo biológico, sino también aspectos sociales, culturales y políticos. Brito (1996) comprende la juventud como una etapa que está en la línea divisoria entre la niñez y la adultez, lo cual significa que los jóvenes tienen la capacidad biológica para reproducirse, pero carecen de la legitimación completa para replicar los procesos sociales humanos de manera integral.

La perspectiva de la juventud, según Margulis y Urresti (2003), va más allá de lo biológico y está moldeada por la cultura, denominándolo “facticidad”. Esta idea refleja una forma única de experimentar el mundo, donde no se limita a aspectos biológicos como la salud, sino que abarca fenómenos culturales interconectados y está influenciada tanto por la historia como por la cultura, tal cual se observa en el concepto de generaciones.

Fernández (2021) plantea que la juventud como grupo social es un tema complejo y multifacético, siendo objeto de discusión e investigación en diversas disciplinas. La juventud es un periodo de transición entre la infancia y la edad adulta, caracterizado por cambios biológicos, psicológicos y sociales, pero definir con precisión este concepto requiere considerar una serie de variables que incluyen aspectos culturales, históricos y socioeconómicos.

La juventud como grupo social

La juventud, en Europa, fue reconocida como grupo entre los siglos XVIII y XIX. Para Souto (2007), aunque algunos investigadores subrayan la relevancia del factor demográfico, las implicaciones de los cambios generados por la modernización económica, social y política, así como el surgimiento del Estado moderno, resultaron ser de mayor importancia. Este último dio origen a diversas instituciones y regulaciones que, si bien prolongaron el periodo de dependencia de los jóvenes en función de la edad, también les otorgaron un perfil distintivo y facilitaron tanto su organización como su capacidad para actuar de manera autónoma.

Bajo este panorama, la juventud como un grupo de edad claramente definido se propició por diversos elementos, entre ellos se encuentran la regulación del acceso al mercado laboral y las condiciones de trabajo para niños y adolescentes; la instauración de un periodo de educación obligatoria que se amplió con el tiempo y adquirió una creciente relevancia para garantizar el acceso al empleo y el mantenimiento del estatus social; la formación de “ejércitos nacionales” mediante el servicio militar obligatorio, y la regulación del derecho al voto (Souto, 2007).

Es importante destacar que la juventud no es solo un grupo social homogéneo, por el contrario, está atravesada por diferentes desigualdades y diversidades. Factores como el género, la clase social, la etnia, la ubicación geográfica y la situación económica pueden influir en las oportunidades y desafíos que enfrentan los jóvenes; por ende, comprender la juventud como grupo social implica reconocer y analizar estas dimensiones, así como las dinámicas de poder y exclusión que afectan a los jóvenes en un sinnúmero de contextos.

Historia de la participación juvenil en Colombia

La participación juvenil en Colombia ha experimentado una evolución significativa a lo largo del tiempo, reflejando una interacción dinámica entre los jóvenes y las estructuras gubernamentales, cuyo contexto ha sido marcado por cambios socioeconómicos, culturales y políticos. Desde los movimientos estudiantiles de los años 60 hasta las protestas contemporáneas, los jóvenes han desempeñado un papel crucial como agentes de cambio en la sociedad colombiana.

Se han ganado espacios tanto desde las bases ciudadanas como desde las orientaciones gubernamentales, lo que subraya la importancia de su participación en la esfera pública. Este recorrido histórico resalta la complejidad de la participación juvenil,

dirigiéndose más allá de simples tendencias lineales, a su vez, refleja una interacción dinámica entre las aspiraciones individuales y las estructuras institucionales. En consecuencia, la historia de la participación juvenil en Colombia es un testimonio de la capacidad de los jóvenes para influir en la dirección y el desarrollo de su país.

Ahora bien, con respecto a los avances alcanzados por el Gobierno en la instauración y fortalecimiento del Sistema Nacional de Juventudes, estos se han edificado sobre cimientos previos, con una clara determinación política de aprovechar lo establecido. Dicho progreso no surge de manera aislada, sino que se fundamenta en la continuidad de esfuerzos pasados y en la decisión estratégica de aprovechar y expandir las bases ya existentes. El enfoque de construir sobre lo construido implica reconocer, así como valorar los avances previos, aprovechando su potencial como punto de partida para impulsar nuevas iniciativas y políticas que beneficien a la juventud.

Desde 1968 Colombia ha implementado políticas dirigidas a la juventud, como la creación de COLDEPORTES y la Consejería Presidencial para la Juventud, la Mujer y la Familia en 1990. La Constitución Política de 1991 reconoce a los jóvenes como una fuerza participativa e inicia una serie de nuevas acciones en su beneficio. La ley de educación de 1994 crea gobiernos escolares y manuales de convivencia como mecanismos de participación.

La ley 375 de 1997, por su parte, establece el marco institucional para la juventud, permitiendo su participación en política a través de consejos locales, municipales, distritales, departamentales y nacionales. El Decreto 089 de 2000 reglamenta la ley para posicionar a la juventud en la agenda pública. En 2000 se crea el programa “Colombia Joven”, política presidencial en 2010 y, junto con la Ley 1010, promueven el emprendimiento y la formación en competencias laborales, ciudadanas y empresariales (Gobierno Nacional, 2018-2022) (Ver figura 1).

La participación ciudadana

A partir de la Constitución Política de 1991, en Colombia se amplió la posibilidad de participación e intervención ciudadana en la gestión pública. Esta establece varios principios y disposiciones relacionadas con la participación ciudadana, destacando el reconocimiento de Colombia como un Estado Social de Derecho que busca garantizar la participación democrática de todos los ciudadanos en la toma de decisiones concernientes a su vida.

La soberanía del pueblo, ejercida directamente o a través de representantes, reconociendo la participación como un derecho y un deber ciudadano. Participar en consultas populares, referendos y plebiscitos como mecanismos de participación directa en la toma de decisiones sobre temas de interés general. Estos aspectos son esenciales en la democracia y la gobernanza, ya que implica el ejercicio de derechos y deberes ciudadanos, en búsqueda de una mayor igualdad, transparencia y responsabilidad en la gestión de los asuntos públicos.

Mecanismos de participación ciudadana

En Colombia, existen diversos mecanismos de participación que permiten a los ciudadanos involucrarse directamente en la toma de decisiones sobre asuntos de interés general, (ver Figura 1). Estos mecanismos brindan a los ciudadanos la oportunidad de expresar sus opiniones, influir en las políticas públicas y contribuir al fortalecimiento de la democracia; sin embargo, los resultados no son los esperados.

Figura 1 Mecanismos de participación ciudadana en Colombia



Nota. Elaboración propia con base en la Constitución Política de 1991

Conviene subrayar que este trabajo de grado resalta la problemática de la participación política de los jóvenes en Colombia. Aunque dicho grupo poblacional constituye una parte importante de la sociedad esencial para el desarrollo de la democracia, se observa una disminución en su participación política, generando interrogantes sobre el impacto en la representatividad y legitimidad de los procesos políticos.

Con relación a lo anterior, dichos aspectos son esenciales para una democracia sólida y representativa, en tanto aportan perspectivas y necesidades a considerar en la formulación de políticas públicas; de esta manera, su falta de participación puede llevar a una disminución en la legitimidad de los procesos electorales y la confianza en las instituciones democráticas, afectando su compromiso cívico a largo plazo.

En consecuencia, se propone analizar el impacto de la cultura Maker como estrategia para fomentar la participación ciudadana de los jóvenes en el proceso de votación, específicamente en la Institución Educativa Alfonso Jaramillo Gutiérrez e Instituto Kennedy. Como también, caracterizar la participación política de algunos jóvenes de acuerdo con patrones, tendencias y percepciones sobre el ejercicio del voto en las instituciones mencionadas; implementar, a su vez, una estrategia mediada por la cultura

Maker para el fomento de la participación política de algunos jóvenes en relación con el ejercicio del voto, orientada a determinar el impacto de esta estrategia en la participación ciudadana de estos jóvenes.

Del mismo modo, esta mediación facilitó en los jóvenes una activa participación en la creación de soluciones y empoderamiento, logrando sentirse más conectados con el proceso político. Además, se promovió la colaboración y el trabajo en equipo, dado que la cultura Maker permite este tipo de interacción, facilitando en los jóvenes formar redes y coaliciones, por ello puede ser crucial a futuro para el éxito de las iniciativas políticas. Por otra parte, se fomentó la creatividad y la innovación, haciendo que los jóvenes pensarán de manera crítica, facilitando el encuentro con nuevas formas de abordar los problemas políticos. Con el trabajo que hicieron de diseño, relatoría y de aportes al tema propuesto, se puso en práctica la estrategia Maker y se desarrollaron las competencias del Siglo XXI, como: aprender haciendo, aprender en colaboración con otros, conducir el propio aprendizaje y aprender con tecnología.

UN CAMINO RECORRIDO

La metodología de intervención en el proyecto de grado se basa en un enfoque mixto, combinando la recolección de datos cuantitativos y cualitativos. Se emplea una encuesta para evaluar el conocimiento y la percepción de los jóvenes sobre la participación política, con sus respectivos mecanismos de participación ciudadana; además, se realizan grupos focales para profundizar en las experiencias y opiniones de los participantes. Posteriormente, se realiza la estrategia AJMUN bajo simulación de sesiones de la ONU para que los participantes (AJ indica Alfonso Jaramillo, nombre del colegio donde se despliega parte de la intervención) asuman roles diplomáticos, discutan y resuelvan problemas globales, lo cual se ha implementado en la Institución desde el año 2019.

Tales estrategias buscan fomentar el pensamiento crítico, la creatividad, la colaboración y la autoestima de los jóvenes, brindándoles herramientas para participar activamente en la sociedad. La simulación AJMUN en la Institución Educativa Alfonso Jaramillo Gutiérrez fue una experiencia educativa que promovió el interés por la participación política y el entendimiento de temas globales. Delegados de varios países como Colombia, Estados Unidos, Venezuela, Argentina, México, El Salvador y Brasil, demostraron un genuino interés en la participación política juvenil. Se destacó la propuesta del delegado de Colombia para aumentar la participación política local y nacional.

De otro lado, la estrategia fue mediada por la cultura Maker, una corriente en rápida expansión, cuya finalidad ha permeado escuelas, bibliotecas y centros comunitarios a nivel mundial (Ramírez y Baena, 2023). Los educadores cuentan con recursos como planes y comunidades en línea para integrar efectivamente en sus aulas; por ende, aplicada al ámbito educativo, la metodología EduMaker permite diseñar experiencias formativas centradas en la acción, donde los estudiantes aprenden haciendo (learning by doing) y reflexionando sobre su práctica (learning by thinking). Matínez y Stager (2013) sostienen que aprender haciendo promueve el pensamiento crítico, la autonomía y la

innovación en los estudiantes.

Con base en lo mencionado, al participar en la cultura Maker, los estudiantes desarrollan pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad, habilidades de colaboración, confianza en sí mismos y aptitudes para el futuro laboral. Esta cultura enfatiza el aprendizaje activo y colaborativo haciendo uso de aplicaciones tecnológicas con el fin de resolver problemas que pueden ser cotidianos o complejos; de esta manera, los estudiantes, haciendo uso de la tecnología y de aplicaciones, diseñaron la publicidad del evento, hicieron las presentaciones, los formularios en Google y organizaron la información.

En añadidura, las estrategias fueron utilizadas dado que en la Institución Educativa se venía implementando el modelo AJMUN desde el año 2019, tomándolas como punto de partida para una mediación con la cultura Maker, donde los estudiantes crearon contenido en redes sociales, hicieron campañas publicitarias en línea y trabajaron en colaboración invitando a tres instituciones públicas y una privada a participar del evento; además, se incorporó la temática de la participación política y ciudadana. Se organizaron los grupos con diferentes asignaciones, no solamente en temáticas para debatir, sino también en la logística: fotografía, publicidad, decoración, entre otros, evidenciándose en la estrategia Maker (ver Figura 2).

Figura 2 Estrategia AJMUN



Nota. Elaboración propia

CULTURA EDUMAKER

La cultura Maker, en el ámbito educativo, constituye un movimiento que aboga por el aprendizaje práctico y la expresión creativa a través de la elaboración de objetos físicos. Su fundamento radica en una convicción: todos poseemos la capacidad de crear y aprender mediante la práctica, subrayando la equivalencia, en términos de relevancia, del proceso de creación con relación al producto final. Esta corriente ha experimentado

una rápida difusión en los últimos años, permeando escuelas, bibliotecas y centros comunitarios a nivel mundial. La disponibilidad de diversos recursos, como planes de lecciones, tutoriales y comunidades en línea, facilita a los educadores la integración efectiva de la cultura Maker en sus aulas.

Los estudiantes se benefician de manera significativa al participar en la cultura Maker, dado que:

- Desarrolla el pensamiento crítico y la habilidad para resolver problemas.
- Estimula la creatividad y la innovación, promoviendo en los estudiantes un enfoque proactivo hacia la resolución de desafíos.
- Mejora las habilidades de colaboración y trabajo en equipo, proporcionando un entorno propicio para la cooperación entre pares.
- Contribuye al fortalecimiento de la confianza en sí mismos y la autoestima al experimentar el éxito en la creación de proyectos tangibles.
- Prepara a los estudiantes para el futuro laboral, dotándolos de habilidades prácticas y fomentando la adaptabilidad ante las demandas cambiantes del entorno profesional.

Este enfoque implica una transición del modelo tradicional centrado en la escucha pasiva y la repetición, hacia uno más dinámico que integra: interesarse, pensar y hacer. A corto plazo, las tendencias educativas incluyen la programación, la transformación del estudiante creador, y la implementación de espacios creativos (Gutiérrez e Ibáñez, 2024). Adoptar los valores del movimiento Maker implica posicionar al estudiante como protagonista de su aprendizaje, promoviendo la creación, la curiosidad y la participación mediante el uso de herramientas tecnológicas y metodologías activas.

Acción Juvenil Modelo de Naciones Unidas (AJMUN)

Los Modelos de Naciones Unidas (MUN) son simulaciones académicas interactivas que recrean las sesiones y procedimientos de las Naciones Unidas, donde los participantes asumen el papel de diplomáticos y representan a países específicos en diversos comités u órganos de la ONU. Estos eventos están diseñados para proporcionar a los participantes, generalmente estudiantes de secundaria o universitarios, una experiencia práctica en los asuntos internacionales y la diplomacia.

Uribe (2024) argumenta que los MUN actúan como espacios educativos valiosos donde los jóvenes pueden desarrollar habilidades esenciales para una ciudadanía crítica y comprometida, incluyendo liderazgo, pensamiento crítico, tolerancia hacia la diversidad, resolución de conflictos y participación cívica. Por lo tanto, estas competencias, en un contexto nacional marcado por la violencia y la desigualdad social, son fundamentales para fortalecer la democracia y fomentar una cultura de paz.

A modo de aclaración, en un MUN los delegados representan a un país asignado y participan en comités que pueden abordar diversos temas, desde cuestiones de seguridad internacional hasta temas sociales y económicos. Los participantes deben investigar para comprender la posición y políticas de sus países asignados sobre los problemas en discusión. Durante el evento, se llevan a cabo debates, negociaciones y

redacción de resoluciones, replicando el proceso real que se sigue en las sesiones de la ONU.

Entre los objetivos de los Modelos de Naciones Unidas se encuentran:

- **Educación en Asuntos Globales:** Proporcionar a los participantes un conocimiento más profundo de los problemas globales y los procesos diplomáticos internacionales.
- **Desarrollo de Habilidades:** Mejorar habilidades clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación efectiva, la negociación y la redacción de documentos.
- **Fomento de la Conciencia Cultural:** Facilitar la comprensión de diferentes perspectivas y culturas al representar a países con enfoques y valores diversos.
- **Simulación Práctica:** Permitir a los participantes aplicar conceptos teóricos aprendidos en clase en un entorno práctico y realista.
- **Promoción de la Diplomacia y el Diálogo:** Incentivar el diálogo pacífico y la cooperación internacional para abordar problemas globales.

Estos modelos se han convertido en una herramienta educativa popular en instituciones académicas de todo el mundo, contribuyendo a la formación integral de estudiantes interesados en asuntos internacionales, derecho, ciencias políticas y disciplinas afines. La experiencia MUN no solo proporciona conocimientos sustanciales sobre temas globales, sino que también cultiva habilidades valiosas para el desarrollo personal y profesional.

Componentes clave del modelo

- **Asignación de países:** A cada estudiante o grupo se le asigna un país que debe representar, investigando su política exterior, intereses geopolíticos y postura frente a los temas del debate.
- **Simulación de comités:** Se reproducen órganos como la Asamblea General, el Consejo de Seguridad, UNESCO, entre otros.
- **Elaboración de discursos:** Los delegados preparan y presentan discursos siguiendo protocolos diplomáticos.
- **Negociación y resolución:** A través del debate, los participantes negocian y redactan resoluciones que buscan soluciones a los problemas planteados.
- **Evaluación formativa:** Se valora el desempeño en liderazgo, argumentación, cooperación y compromiso con los valores democráticos.

LA ESTRATEGIA

La experiencia desarrollada en la Institución Educativa Alfonso Jaramillo Gutiérrez integró, de manera innovadora, la cultura EduMaker con la metodología del Modelo de Naciones Unidas (AJMUN), como parte de una estrategia pedagógica orientada a fortalecer la participación política de los jóvenes. El proceso inició con una etapa de sensibilización y formación ciudadana, en la cual se promovieron espacios de reflexión crítica sobre democracia, derechos, participación y responsabilidad social, enmarcados en el contexto escolar y nacional.

Posteriormente, se diseñaron e implementaron talleres colaborativos fundamentados en los principios del pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la solución de problemas y el uso de herramientas digitales. Estos talleres se apoyaron en la lógica del movimiento Maker, permitiendo a los estudiantes construir conocimiento mediante la creación de discursos, carteles, simulaciones diplomáticas y soluciones a problemáticas sociales concretas. Durante esta fase, los estudiantes trabajaron en equipos para preparar temas de debate global en relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), lo cual propició una aproximación interdisciplinaria y contextualizada.

El punto culminante del proceso fue la realización del AJMUN (Modelo de Naciones Unidas Alfonso Jaramillo), un evento escolar donde los estudiantes asumieron roles diplomáticos y participaron en debates simulados sobre problemáticas políticas, sociales y ambientales tanto de escala global como local. En conclusión, esta experiencia integró saberes desarrollados durante los talleres, fomentó la expresión oral argumentada y potenció las habilidades de liderazgo juvenil.

Los productos académicos, las relatorías y las observaciones durante el evento evidenciaron un avance significativo en la apropiación de competencias ciudadanas, como también en la comprensión del ejercicio democrático del voto como derecho y deber ciudadano.

TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio se llevó a cabo con una metodología de enfoque mixto, con predominio de la dimensión cuantitativa; orientándose a examinar, de modo profundo, el efecto de una estrategia pedagógica centrada en la cultura EduMaker, relacionada con la participación política de los adolescentes. Tal como plantea Creswell (2014), los estudios de diseño mixto favorecen una comprensión amplia de los fenómenos sociales, al permitir la triangulación de información cuantitativa y cualitativa para explicaciones más sustanciales.

La población objeto de estudio estuvo constituida por estudiantes de 14 a 18 años de dos instituciones educativas de Pereira, seleccionando una muestra intencionada que integró únicamente a aquellos con disposición para involucrarse de forma activa en la intervención pedagógica. Se recurrió a una combinación de instrumentos: se levantaron encuestas diagnósticas, se desarrollaron talleres de formación, se practicó la observación participante, se llevaron a cabo análisis de producciones estudiantiles y se recopiló relatorías de eventos como el Modelo de Naciones Unidas (AJMUN) y el Foro de Política Juvenil (Flick, 2007).

Para el análisis, se construyó una matriz interpretativa en pro de sistematizar las respuestas de los instrumentos (ver Tabla 1), identificar tendencias en el comportamiento político y considerar las consecuencias de la intervención. Las categorías de análisis se centraron en tres dimensiones: el nivel de conocimiento político, la percepción del impacto del voto y la disposición a participar en procesos de toma de decisiones (Miles et al., 2014).

Tabla 1 Matriz de interpretación de categorías

Categoría	Definición operacional	Fuente
Participación política escolar	Acciones intencionadas de los jóvenes en espacios de deliberación y decisión educativa	Marco Teórico/Talleres
Ciudadanía crítica	Capacidad para cuestionar, proponer y transformar su entorno desde lo político	Taxonomía/Observación
Apropiación de EduMaker	Uso activo de recursos y metodologías para generar soluciones con sentido social	Cultura Maker/Datos

Además de las conferencias, se recolectaron fotografías de las sesiones, trabajos de los estudiantes y grabaciones de video de los debates para triangular los hallazgos y validar los resultados. A lo largo del evento AJMUN, la participación permitió notar la adquisición de roles diplomáticos, argumentativos y temáticos, así como sus correspondientes niveles de compromiso.

La evidencia muestra que hubo un cambio significativo en la actitud de los jóvenes respecto a la participación política. La mayoría de los estudiantes, el 70%, coincidieron en que los ciudadanos deberían crear programas utilizando tecnología para discutir temas sensibles; mientras que, el 75% creyó que la participación en actividades cívicas debería enseñarse en la escuela como una materia aparte. También se observó un aumento en la autoevaluación de la eficacia política, comprensión de los procesos democráticos y responsabilidad cívica hacia su entorno. La estrategia EduMaker fue efectiva para empoderar a los jóvenes, fomentar su participación y mejorar su papel como agentes de cambio socialmente responsables.

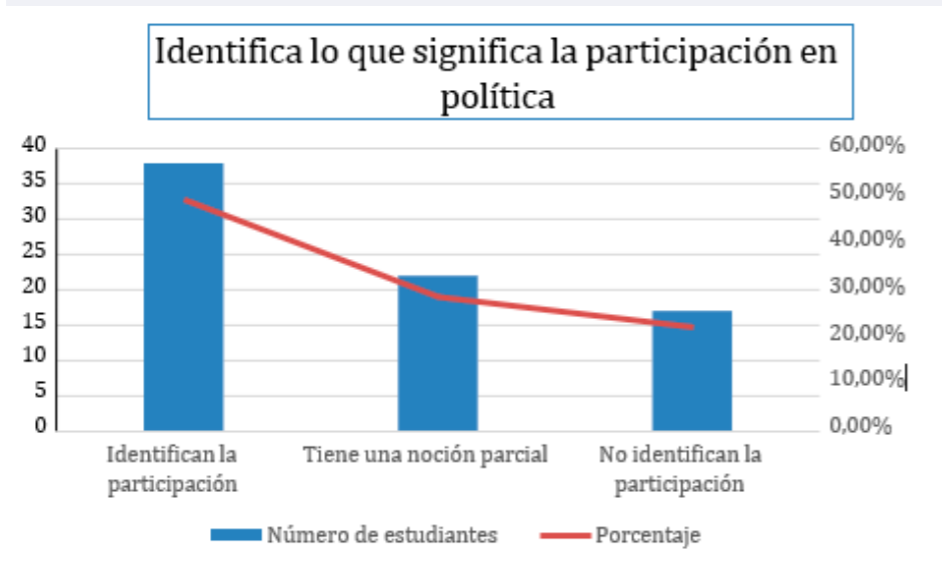
RESULTADOS

Los resultados de este estudio evidencian el impacto que un enfoque pedagógico basado en la cultura EduMaker podría tener en la participación política a nivel escolar. A través de la implementación de talleres, simulaciones y actividades colaborativas en las instituciones educativas Alfonso Jaramillo Gutiérrez y el Instituto Kennedy, fue posible identificar las actitudes, conocimientos y prácticas de los estudiantes en relación con la votación y la participación en actividades cívicas.

En esta sección presentamos los hallazgos más relevantes con respecto a los análisis cuantitativos y cualitativos, los cuales mostraron el interés de los estudiantes, la apropiación conceptual y la disposición a participar activamente como ciudadanos en la vida democrática. Ello permite analizar la eficacia de la propuesta educativa, ampliando los conocimientos disponibles para cruzar los límites de las políticas en el aula dirigidas a fortalecer la democracia.

Los resultados demuestran la existencia de tres niveles de comprensión en relación con la participación política entre los estudiantes de instituciones educativas en Pereira (ver Figura 3). Primero, de los encuestados, 38 estudiantes, quienes representan el 49.35% de la muestra, evidenciaron una clara identificación y una valoración positiva hacia la participación política como un medio decisivo para impactar procesos sociales. Segundo, 22 estudiantes, que representan el 28.57%, manifiestan algunas nociones favorables, pero parciales sobre su participación en la vida política. Finalmente, 17 estudiantes, correspondientes al 22.08% del total, reconocieron la importancia de participar políticamente.

Figura 3 Participación en política



Estos hallazgos constituyen la base para abordar las brechas en los procesos de educación cívica, específicamente en la comprensión de los mecanismos de participación política. La pregunta concerniente a la experiencia autoevaluada de los jóvenes en política, así como las motivaciones para la participación, generó evidencia importante donde se resalta la existencia de rangos de actitudes y niveles de compromiso entre los jóvenes. De igual manera, dichos hallazgos evidencian la necesidad de iniciativas educativas dirigidas a estimular el interés en la esfera pública, enfocadas en fortalecer el conocimiento, la reflexión crítica y la acción informada esenciales para una ciudadanía activa y transformadora.

Los resultados de la segunda pregunta muestran que el 41,56 % de los 77 estudiantes encuestados ha participado de forma activa en política, indicando un considerable compromiso e interés por parte de una relevante proporción de jóvenes. Esta participación refleja, con un alto grado de probabilidades, el surgimiento de una nueva conciencia cívica activa y un sentido predominantemente positivo hacia el ejercicio de la

ciudadanía, que son, sin duda, los pilares para una profundización democrática desde las aulas. La participación de estos alumnos en problemas políticos, ya sean públicos o privados, manifiesta que existe respuesta por parte de los jóvenes cuando se crean condiciones y se estimula la participación en términos de responsabilidad social.

Pese a lo anterior, el 58,44 % restante expresó que no ha participado en ningún tipo de actividad política, demostrando la existencia de barreras que obstaculizan el compromiso constructivo con los procesos democráticos. Los factores que contribuyen a esta situación pueden incluir: la falta de información, la desilusión con las instituciones, las percepciones de ineficacia del sistema político y la falta de recursos pedagógicos para fomentar la responsabilidad cívica.

Para lograr un compromiso juvenil más amplio y profundo, estas barreras deben ser reformuladas y abordadas diseñando iniciativas educativas que aumenten la participación política, así como cívica, desde una edad temprana, de modo que los jóvenes sean más proactivos en cambiar su entorno.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los hallazgos de esta investigación permiten afirmar que la implementación de la estrategia pedagógica, basada en la cultura EduMaker, contribuyó significativamente a fortalecer la participación política de los jóvenes dentro del contexto educativo en Alfonso Jaramillo Gutiérrez e Instituto Kennedy de Pereira. A través del uso de metodologías activas como AJMUN (un modelo simulado de las Naciones Unidas), el aprendizaje colaborativo y otras herramientas pedagógicas digitales, se logró generar interés, motivación y apropiación conceptual entre los estudiantes sobre su rol ciudadano y ejercicio del voto.

El estudio se alinea con investigaciones como las de Díaz y Moreno (2017), Ramírez (2015) y Baena y Ramírez (2023), quienes señalan la falta de confianza institucional, el desencanto con la política tradicional y las condiciones socioeconómicas desfavorables como factores que contribuyen a bajos niveles de actividad política entre los jóvenes. A diferencia de esos estudios que emplean un enfoque crítico estructuralista, este estudio intenta un enfoque práctico utilizando la cultura EduMaker como una estrategia formativa.

Esta innovación educativa demostró que la no participación de los jóvenes no se debe únicamente a la apatía, sino también a la falta de espacios pedagógicos significativos, donde la política se integre con las realidades de los educandos. Los resultados, además, evidencian que, cuando se enseña la participación política a través de un enfoque innovador, relevante y orientado a la juventud, los estudiantes no solo adquieren competencias cívicas, sino que hay una decidida disposición a cambiar su entorno.

No obstante, estos hallazgos enfrentan algunas limitaciones: primero, la muestra, aunque representativa dentro de su contexto, no permite que los resultados se generalicen a toda la población juvenil colombiana; además, las percepciones de los

estudiantes están sujetas a influencias emocionales y contextuales que son difíciles de controlar en estudios de caso educativos. Adicionalmente, la estrategia desarrollada está centrada en la escuela y requiere apoyo institucional para garantizar que se mantenga y replique en otros escenarios.

A partir de los análisis, se infiere que las pedagogías donde se incorpora la tecnología y la creatividad junto al pensamiento crítico en acciones reales de participación propician un aprendizaje cívico más sólido y profundo. Se aconseja realizar nuevos estudios que, si bien abordan otros contextos como el de desvinculados del sistema educativo, también consideren otros sectores juveniles, así como docentes y familiares, como partes centrales del relato en ciudadanía. En suma, el desarrollo de políticas educativas que incorporen de forma institucional al AJMUN dentro del currículum escolar son necesarias para que la democracia se fomente desde la escuela.

Para culminar, este estudio cumplió el objetivo de la cultura EduMaker dentro de la estrategia de incrementar la participación política juvenil a través de ejercicios de votación. Esta demostró de manera positiva que la propuesta fortalece la cultura de ciudadanos cívicamente activos y socialmente comprometidos en los procesos democráticos. La pedagogía con enfoque en la innovación y la política de la educación son, entonces, ampliadas y necesarias para transformar la relación de los jóvenes en la vida pública y asumir el rol de protagonistas en los cambios sociopolítico-estratégicos en su entorno.

REFERENCIAS

- Brito Lemus, R. (1996). *Hacia una sociología de la juventud. Algunos elementos para la construcción de un nuevo paradigma de la juventud*. Jóvenes, México, Cuarta época, año 1, N°1, 24-33.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. SAGE Publications.
- DANE. (diciembre de 2021). *Juventud en Colombia*. Obtenido de [www.dane.gov.co](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/notas-estadisticas/dic-2021-nota-estadistica-juventud-en-colombia.pdf): <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/notas-estadisticas/dic-2021-nota-estadistica-juventud-en-colombia.pdf>
- Fernández Poncela, A. M. (2021). *Juventudes, definición y autorreflexión*. Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas, 10(19), 1-26
- Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.
- Giraldo Medellín, C. J. (2021). *Las juventudes de Colombia y el mundo: a la vanguardia en la lucha por sus derechos y por el planeta*. La Bagatela (PTC).
- Gobierno Nacional. (2018-2022). *Informe de Juventud*. Obtenido de Colombia Joven.

Consejería Presidencial para la Juventud: https://issuu.com/colombiajoven/docs/informe_de_gestio_n_juventud- gobierno_2018-2022

Gutiérrez Esteban, P. & Ibáñez Cubillas P. (2024). *Metodologías didácticas en contextos enriquecidos con tecnologías*. Octaedro.

Ley 375. (4 de julio de 1997). *Ministerio de Educación*. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85935_archivo_pdf.pdf

Margulis, M., & Urresti, M. (2003). *La juventud es más que una palabra*. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires Argentina (UBA).

Martínez, S. L., & Stager, G. S. (2013). *Invent to learn: Making, tinkering, and engineering in the classroom*. Constructing Modern Knowledge Press.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook (3rd ed.)*. SAGE Publications.

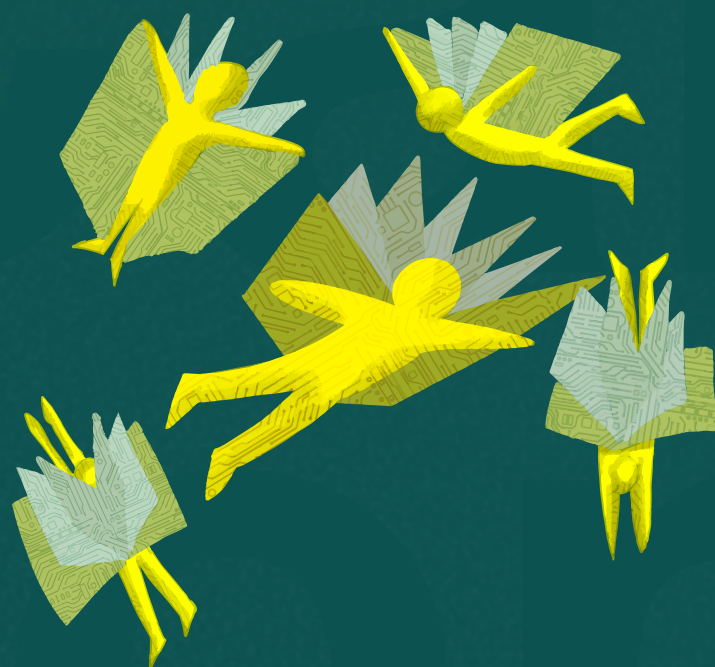
Ramírez Bolaños, G. P. (2015). *Juventud y política en Colombia: aproximaciones a la participación de los jóvenes en los procesos políticos de la Constitución de 1991*. Cuadernos de GESCAL. Año 2, N°1, 183-203.

Ramírez Giraldo, A. F., & Baena Rojas, L. M. (2023). *Cultura y participación política de los jóvenes en Colombia en los años 2018-2022*. Universidad Libre.

Resnick, M. (2017). *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. The MIT Press.

Souto Kustrín, S. (2007). *Juventud, teoría e historia: la información de un sujeto social y de un objeto de análisis*. Instituto de Historia del CSIC, Spain, 171-191.

Uribe Ruiz, C. (2024). *El Modelo de Naciones Unidas (MUN) como herramienta para la formación ciudadana y la construcción de paz en Colombia*. (Trabajo de grado, Universidad de Antioquia).



Universidad
CATÓLICA
de Pereira

VIGILADO MINEDUCACIÓN