

Premio Santillana 2017

“Experiencias pedagógicas con participación activa de los estudiantes para vivir en democracia”

Título de la experiencia:

+CÓMICS +PAZ

Nombre del colegio:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA RAFAEL URIBE URIBE

Ciudad y Departamento:

CÚCUTA, NORTE DE SANTANDER

Autores:

Eduardo Esteban Pérez León 88220666

Eva Lisbeth Figueroa Camacho 60352134

## 1. Resumen de la experiencia (Una página)

¿En qué consiste la experiencia?

El proyecto “+CÓMICS +PAZ” trata de una experiencia educativa grupal (incluye a todos los directivos, docentes, estudiantes y acudientes), que ha permitido que el ambiente escolar de la institución logre mejoras significativas tanto en lo comportamental como en lo académico, además se consiga un fortalecimiento democrático mediante la implementación de una estrategia didáctica con uso de herramientas tecnológicas. Consiste en la solución de conflictos escolares en especial las agresiones físicas, el bullying y el ciberacoso. En primer lugar los estudiantes de los diferentes grados elaboran bajo unos parámetros (ortografía, diseño artístico y final pacífico) historietas que contienen vivencias y problemáticas ocurridas dentro y fuera del salón de clases. Seguidamente los cómics en borrador son llevados al aula de informática para ser digitalizados por medio de una herramienta online. Muchas historietas forman parte de la revista llamada “+CÓMICS +PAZ”, diseñada por los estudiantes. En segundo lugar, una vez impresa la revista se trabaja en diferentes clases para ser retroalimentada donde los estudiantes pueden argumentar y debatir opiniones respecto a cada uno de los cómics, además de buscar enseñanzas positivas para sus vidas. Se debe mencionar que la revista incluye un decálogo con acuerdos de convivencia, tolerancia, equidad y solidaridad a los que la comunidad educativa ha llegado para ser socializados en distintos escenarios. Finalmente los cómics se convierten en dibujos animados realizados y producidos con las voces de los estudiantes y profesores los cuales son publicados en videos por redes sociales. Además se elaboran calendarios, afiches y programas, todo en una ambiente de cómics.

El proyecto se ha convertido en un gran aporte para el mejoramiento del colegio, brindándole a toda la comunidad educativa la oportunidad de participar, decidir y contribuir en aras de la paz de Colombia desde las instituciones educativas.

## **2. Presentación de la institución educativa y el contexto en que se desarrolla la experiencia (Dos páginas)**

¿Cuáles son las características de la institución educativa?: dónde está ubicada, tipo de institución, enfoque pedagógico. ¿Cuáles son los principales rasgos de la comunidad educativa que la conforma?

La I.E. Rafael Uribe Uribe se encuentra en la ciudad de Cúcuta en el barrio “Doña Nidia”, cuenta con 4 directivos docentes, 60 docentes y 1700 estudiantes distribuidos en cuatro sedes. El enfoque pedagógico de la institución es social – constructivista. La media técnica se enfoca en las áreas de comercio, salud ocupacional y sistemas. La filosofía del colegio propende por la formación integral de sus estudiantes y como principio institucional se procura la tolerancia en el reconocimiento del otro como persona, en el escuchar, dialogar, respetar, comprender y aceptar las diferencias de pensamiento y actitudes de vida.

El colegio está localizado en la comuna 8 llamada Atalaya y se compone de barrios clasificados como estrato cero, uno y dos. Los barrios en los entornos de la institución están compuestos por familias disfuncionales en un considerable número, también muchos habitantes de la comunidad provienen de la parte rural por desplazamiento. Las personas de la comunidad tienen en su mayoría empleos informales. La zona donde se encuentra el colegio es un lugar donde se reúnen barras futboleras, existe el microtráfico y delincuencia común. Una gran dificultad que ha experimentado la experiencia fue el hecho de haber sido la institución hace tres años víctima del hurto de 30 portátiles por parte de delincuentes, lo cual significó que se contarán con pocos computadores para que los estudiantes llevaran a cabo muchas de las actividades del proyecto. Los estudiantes de la institución se caracterizan por poseer mucho talento artístico, capacidad para las TIC y alegría para afrontar la vida.

La estrategia es un proyecto institucional y ha sido orientada en las temáticas de convivencia escolar desde hace tres años a todos los estudiantes, docentes, directivos docentes, padres de familia y/o acudientes y vecinos que habitan en las periferias de la institución por la necesidad que esta zona requiere de ser instruida en temas de convivencia social y formación en tolerancia, justicia y solidaridad.

### 3. Justificación (Una página)

¿Cuál fue el motivo que dio origen a la experiencia?

¿Cómo la experiencia contribuye a la solución del problema identificado?

Un día normal de trabajo salía del colegio en mi carro, no había andado tan solo dos cuadras cuando mi mirada se centró en un parque ubicado cerca del colegio, en ese instante me embargó la preocupación por avizorar quizá ochenta estudiantes agolpados en dicho lugar. Detuve el carro e inmediatamente y a medida que me acercaba los estudiantes gritaban: “viene el profe Esteban”, salían corriendo apurados y de esa manera finalizaba otra riña más entre los estudiantes del colegio.

En el colegio se estaban presentando entre los estudiantes múltiples actos de indisciplina, bullying y ciberacoso, muchos conflictos escolares traspasaban las barreras de la institución afectando la comunidad cercana. A dos cuadras de la institución se encuentra un pequeño parque llamado por la comunidad “El planchón”, dicho lugar se había convertido en el foco de atención de todos los vecinos del colegio ya que allí era donde los estudiantes se citaban para agredirse físicamente. La comunidad alrededor no soportaba la intolerancia a la que habían llegado los estudiantes. Cada semana se presentaba una riña entre estudiantes de la institución. El nivel de actas disciplinarias era demasiado alto en cada periodo escolar. El rendimiento académico era bajo debido al mal ambiente en las aulas de clase. Los resultados de pruebas tanto externas como internas no eran los esperados. El índice sintético de la calidad educativa se encontraba en niveles muy bajos.

Se instituyó una estrategia de convivencia escolar que consiste en la elaboración de cómics que deben incluir cómo requisitos un problema presentado en el colegio y una solución pacífica para el mismo. Realizando dibujos los estudiantes se concientizaron que los problemas en la vida pueden solucionarse tan fácil como en una historieta de papel.

#### 4. Marco teórico de referencia (Dos páginas)

¿Qué teorías se han tenido en cuenta para sustentar la realización de la experiencia?

El Ministerio de Educación Nacional en Colombia ha impulsado el mejoramiento en temas de ambiente escolar los últimos años, generando estrategias y documentos los cuales son guías importantes para que las instituciones escolares del país implementen actividades de promoción y prevención para el mejoramiento de la convivencia escolar. Por ejemplo para el año 2016 el “Foro Educativo Nacional” fue orientado hacia el buen ambiente escolar y en su documento promovió tres palabras que han sido pilares de nuestra institución: “La convivencia se aprende, se enseña y se construye”.

El colegio ha adoptado para el proyecto los decretos y guías que el gobierno nacional ha propuesto en temas relacionados al ambiente escolar, bullying, ciberacoso, formación para la vida y derechos humanos entre otros. Como por ejemplo:

- Ley 1620 de 2013: Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar

- Guía No. 49. Guías pedagógicas para la convivencia escolar.

La institución ha aprovechado los recursos con los que cuenta el Ministerio de Educación Nacional para fortalecer su gobierno escolar y garantizar la participación y colaboración de todos sus miembros.

**5. Objetivos principales** (Dos páginas)

¿Qué se espera o esperaba lograr con la realización de la experiencia?

¿Cuáles son los logros concretos que se esperan o esperaban alcanzar en el desarrollo de la experiencia?

**OBJETIVO GENERAL.**

Diseñar, elaborar y aplicar una estrategia para el mejoramiento de la convivencia escolar y el rendimiento académico en la Institución Rafael Uribe Uribe.

**OBJETIVOS ESPECIFICOS.**

Identificar las causas que están generando un difícil ambiente escolar en cada uno de los miembros de la comunidad educativa.

Desarrollar una estrategia basada en cómics para disminuir los conflictos escolares por medio de revistas, afiches, calendarios, programas y dibujos animados.

Promover la lectura, escritura, el dibujo y el uso de herramientas tecnológicas en los estudiantes de la institución.

Fortalecer el gobierno escolar permitiendo que sus miembros participen activamente en proyectos transversales de la institución.

Hacer seguimiento y evaluación al proyecto en el comité de convivencia escolar.

## 6. Descripción del proceso desarrollado y sus fases (Cuatro páginas)

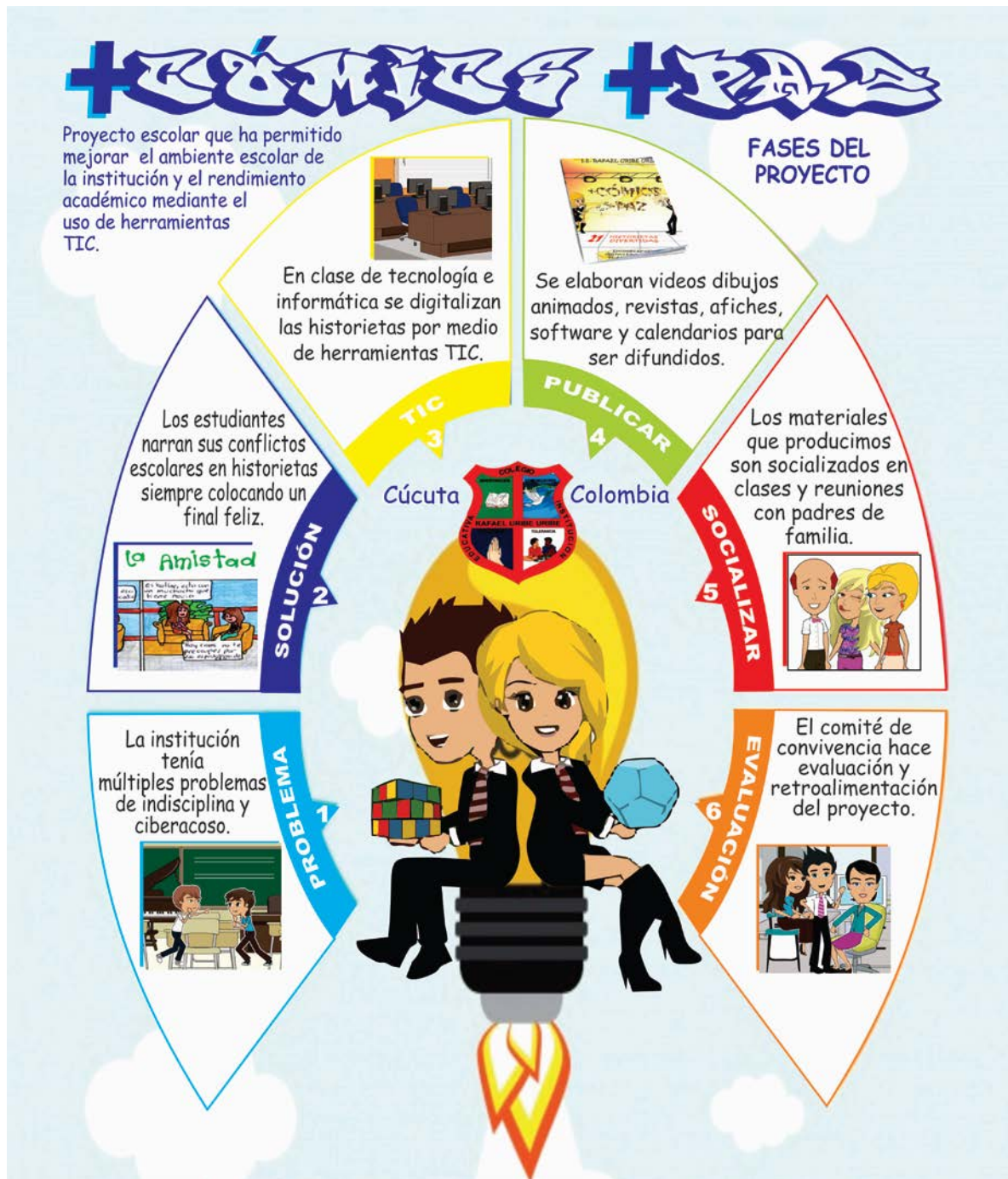
¿Cómo se llevó o se lleva a cabo la experiencia?

¿Con qué recursos se desarrolló o desarrolla la experiencia?

¿Cuál es la duración total de la experiencia?

¿Cuál es la duración de cada fase del proceso?

En la siguiente infografía se muestra el proceso del proyecto en sus etapas:



Las fases de la experiencia comienzan por la elaboración de las historietas en borrador, su respectiva revisión, el paso de lo gráfico a lo digital, el diseño e impresión de la revista, seguidamente la publicación de cómics en un blog, continuando con la socialización de la revista y posteriormente la producción de dibujos animados.

Para el proceso de las historietas, los estudiantes conocen lo correspondiente al lenguaje verbal, lenguaje visual, símbolos, signos convencionales, textos continuos y discontinuos. El dibujo que se plasma en las viñetas es un lenguaje gráfico que expresa pensamientos de problemáticas vividas en la institución con sus respectivas soluciones. Debe haber apropiación por parte de los estudiantes de valores como son: el respeto, la tolerancia, la cortesía, la amabilidad, la paciencia y el compañerismo.

La revista es diseñada por los estudiantes, la portada y el total de su contenido. La revista cuenta ya con 2 ediciones y el proyecto sigue elaborando dibujos animados. El proceso de la elaboración de dibujos animados comienza por la selección de la historia, las voces, los fondos musicales, las transiciones y efectos necesarios. Se reúne a todos los que participarán en la producción y se llega a acuerdos para lograr obtener un buen video.

Una vez al año todos los estudiantes elaboran historietas en borrador que son el insumo más importante del proyecto, con el apoyo de los docentes de lengua castellana se corrige el aspecto ortográfico, en las clases de tecnología e informática se digitaliza todo el material mediante un proceso de enseñanza de diferentes programas y herramientas Tic online.

La experiencia debe ser continua por el hecho de que la población estudiantil va variando, algunos estudiantes se van graduando otros van llegando y es necesario que el ambiente escolar continúe.



También se elaboran afiches y calendarios con diferentes temáticas concernientes a la convivencia escolar y al ciberacoso, grooming, sexting y la ciberdependencia. Se realizan exposiciones en los diferentes salones de estos tópicos.

Los recursos con los que ha contado el proyecto son 10 portátiles y 8 computadores de mesa, además del apoyo económico de microempresas del sector donde se ubica el colegio y organismos gubernamentales como la gobernación del departamento y la secretaría de educación municipal.

En la actualidad el software para la elección del personero se realiza en un ambiente de cómics y además se está desarrollando material pedagógico en un ambiente de gráficos.

Cabe resaltar que el desarrollo de la experiencia comprende la asociación de las diferentes asignaturas de clase, creando motivación y sentido de pertenencia en los docentes de la institución, logrando que cada día se sumen más personas a las actividades y tareas que el proyecto genera.

**7. Equipo responsable** (Una página)

¿Qué personas dentro de la institución educativa participan o participaron en la experiencia y en qué rol? (Coordinación, apoyo, evaluación...).

Eduardo Esteban Pérez León es ingeniero mecánico de profesión, especialista en Informática Educativa y docente desde hace 10 años. Estudiante de la maestría “Gestión de la tecnología educativa”. Actualmente es docente del área de Tecnología e informática y pertenece al comité de convivencia escolar. Como director del proyecto coordina todo el proceso del mismo.

Nelson Ignacio Jaimes Ortíz es normalista, administrador de empresas y docente desde hace 38 años. Actualmente es docente del área de Tecnología e informática. Participa en el proyecto haciendo gestión ante entidades públicas y privadas para conseguir recursos y de esta manera darle sostenibilidad al mismo.

El coordinador Jaime Ávila es licenciado en Educación Física y Magister en Educación, ha trabajado para que la experiencia quede integrada como proyecto transversal y haga parte del curriculum en la institución.

Margeth Nathalie Sanchez Valdes desde el año 2014 es la psicorientadora de la institución y ha brindado apoyo al proyecto desde sus funciones incentivándolo como ruta de prevención y promoción para el mejoramiento de la convivencia escolar.

En comisión de evaluación y en el comité de convivencia escolar se evalúa la experiencia para conocer sus alcances y sus posibles mejoras.

**8. Población participante:** estudiantes, docentes, directivos, padres de familia, etc. (Una página)

¿A quiénes benefician el desarrollo y los resultados de la experiencia?

En el proyecto han participado padres de familia recibiendo información del mismo, directivos docentes apoyando la iniciativa, docentes participando activamente de la experiencia y por sobre todo los estudiantes quienes han abrazado el proyecto como propio.

Al mismo tiempo el proyecto ha sido socializado, premiado y publicado en otras instituciones, en foros a nivel regional, nacional e internacional, también en medios de comunicación: 1) Experiencia ganadora del XIII foro educativo municipal. 2) Experiencia ponente del Foro Educativo Nacional 2016. 3) Experiencia ponente en el foro de la Universidad Uniminuto. 4) Reportajes del periódico El Tiempo y La Opinión. 5) Experiencia ganadora del concurso en TIC de la OEI Organización de Estados Iberoamericanos, México 2017. 6) Entrevistas en emisoras de radio: Caracol radio, RCN radio, Colmundo radio, radio San José. 7) Reportajes en canales de televisión regionales: TRO, City TV y canal 13. 8) Participación en la sección “Gente que le pone el alma” del canal Caracol. 9) Experiencia seleccionada por el Ministerio de Educación Nacional para participar del programa: ICT training for colombian teachers Corea 2017. 10) Participación como ponentes en el foro “Red de experiencias matemáticas”. 11) Presentación en el conversatorio del instituto INEE en Ciudad de Mexico. 12) Experiencia ponente en el evento educativo de “Educa Digital” y “Virtual Educa”, 2017. 13) Experiencia promocionada por el canal de MINTIC en youtube.

Los anteriores logros dan muestra del impacto que un proyecto puede llegar a tener no solo a nivel institucional sino también en otros escenarios educativos donde se puede llegar a replicar e instruir.

## **9. Resultados obtenidos o esperados y evidencias de implementación**

(Cuatro páginas)

¿Qué se logró o qué se ha logrado con el desarrollo de la experiencia?

¿Qué pruebas se pueden presentar de esos logros?

El proyecto cuenta con un salón especial llamado “Laboratorio +Cómics +Paz” en donde se han producido ocho videos con dibujos animados, tres ediciones de revistas, 4 murales, afiches contra el ciberacoso y calendarios los cuales han sido socializados en distintos escenarios y también por redes sociales (facebook, youtube, blog, web). Con patrocinio de los negocios y empresas del sector se imprimen mil calendarios con mensajes reflexivos los cuales son donados a toda la comunidad educativa en general, quienes expresan todo el tiempo comentarios de felicitaciones al colegio por los cambios notorios mostrados. En la actualidad el software para la elección del personero se realiza en un ambiente de cómics y además se está desarrollando material pedagógico en un ambiente de gráficos.

Como resultados destacables del proyecto tenemos:

- 1) Las actas disciplinarias en la institución tuvieron una reducción notable comparando el año 2015 con el 2016, la disminución fue de 121 a 26 actas.
- 2) Los estudiantes respetan los escenarios y los parques alrededor de la institución, ya dejaron de citarse para agredirse físicamente y ahora lo hacen para divertirse y practicar deportes.
- 3) Fortalecimiento de la competencia “saber ser y convivir”.
- 4) Apropiación por parte de los estudiantes del manual de convivencia.
- 5) Aumento en el ISCE índice sintético de la calidad educativa del año 2015 al 2017. En primaria de 3,95 a 4,74; en básica secundaria de 3,53 a 5,74 y en media de 4,05 a 7,54. Cabe recordar que un 25% del ISCE corresponde al ambiente escolar.
- 6) Aumento en las pruebas saber de tercero, quinto y noveno grado. Por ejemplo en noveno grado entre los años 2014 y 2016 el área de matemáticas se incrementó el puntaje de 269 a 348 puntos.
- 7) Creación y diseño parte de los estudiantes de un decálogo de convivencia escolar.

8) Con entidades como la secretaría de cultura, la oficina del Alto Comisionado Para la Paz y MINTIC se han logrado cursos de fotografía, stop motion, emprendimiento digital y temas de paz para estudiantes y docentes en jornadas extraescolares.

9) Apoyo por parte de la “Fundación Bolívar Davivienda” y el “Club Rotario” para dar sostenibilidad a la impresión de la revista.

Como evidencias visuales del proyecto tenemos:

1. Video del canal caracol sección “Gente que le pone el alma”

<https://www.youtube.com/watch?v=QsvCdSgvN9w>

2. Video realizado por el Ministerio de las TIC en el colegio:

[https://www.youtube.com/watch?v=HFRh4\\_OodCA](https://www.youtube.com/watch?v=HFRh4_OodCA)

3. Video con el que se ganó el concurso en TIC de la OEI Organización de Estados Iberoamericanos:

<https://www.youtube.com/watch?v=iZMPkNSJnVc>

4. Facebook con 2500 amigos de toda la comunidad educativa:  
<https://www.facebook.com/uribe.tics>

4. Blog: <http://mascomicsmaspaz.blogspot.com.co/>

6. Video presentado y seleccionado en la convocatoria de Ministerio de Educación "ICTtraining for colombian teachers corea 2017":

<https://www.youtube.com/watch?v=4QHVDAPV9UA&t=23s>

7. Videos con dibujos animados del proyecto:

<https://www.youtube.com/watch?v=0ThSsBYCs6k>

<https://www.youtube.com/watch?v=iMJwacT8XUI>

<https://www.youtube.com/watch?v=tIZh-mY6Y7A&t=2s>

<https://www.youtube.com/watch?v=gUrRqwpwl-l>

<https://www.youtube.com/watch?v=-gwa1K107dw>

[https://www.youtube.com/watch?v=pKEWOk\\_x31U](https://www.youtube.com/watch?v=pKEWOk_x31U)

8. Video de conversatorio desde el INEE en Ciudad de México:

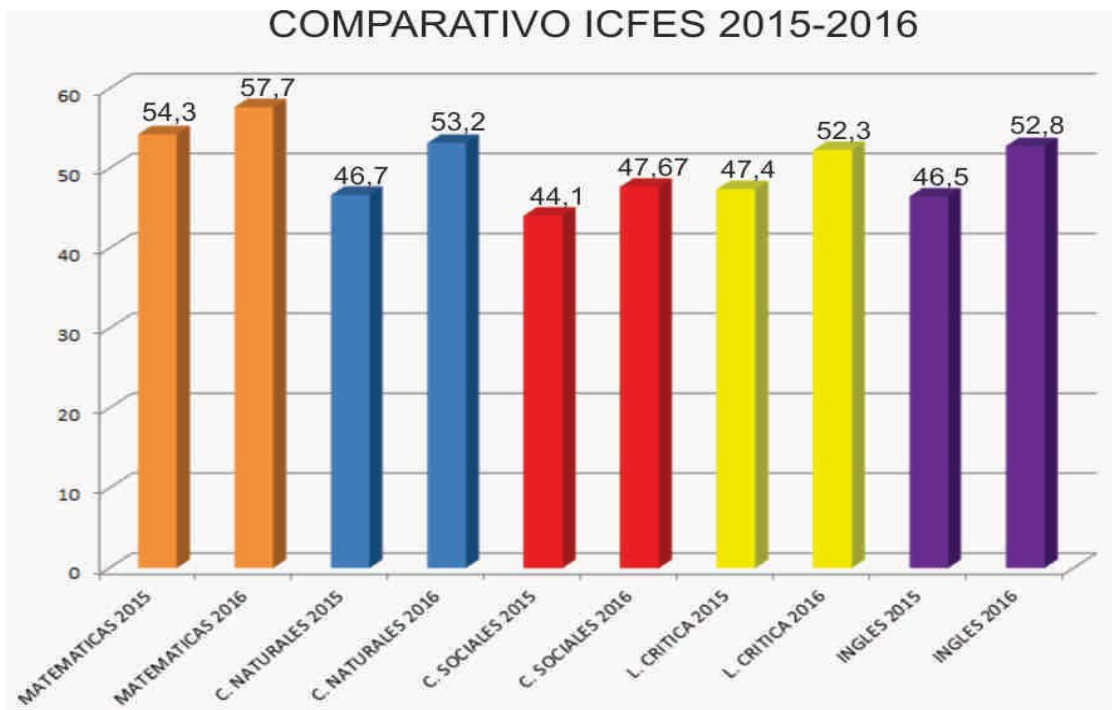
<https://www.youtube.com/watch?v=FrqHypRhjus>

9. Video presentado para el concurso de conciencia.co:

<https://www.youtube.com/watch?v=bRcmgoNXEe8>

Es importante destacar el mejoramiento de la institución en el Índice Sintético de la Calidad Educativa entre los años 2015 y 2017 y el aumento en los resultados en pruebas ICFES:

ÍNDICE SINTÉTICO DE LA CALIDAD EDUCATIVA - ISCE		
GRADOS	AÑO 2015	AÑO 2017
PRIMARIA	3,96	4,74
SECUNDARIA	3,54	5,74
MEDIA TÉCNICA	4,06	7,54



Finalmente las publicaciones de videos, revistas, programas, calendarios y afiches dan cuenta de la ejecución del proyecto:



## 10. Conclusiones y recomendaciones (Dos páginas)

Se logró dar cumplimiento a uno de los ejes centrales del Ministerio de Educación Nacional relacionado con la generación de estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la convivencia escolar.

Cuando llega el momento de iniciar la construcción de la revista, la motivación llega al corazón de los estudiantes, comienza la estrategia didáctica e interdisciplinaria a funcionar, nuestros niños y jóvenes aprenden convivencia graficando, narrando historias, diseñando cómics y realizando dibujos animados.

Se puede percibir que cada estudiante tiene su propia concepción del mundo, su interés, su habilidad, su etnia, su propuesta, su enseñanza, su moraleja, su autoevaluación, su creencia y su forma de ver la vida, todo esto es válido y a la vez plasmado en la revista.

La revista ha facilitado la resignificación de palabras claves que viabilizan una mejor comprensión del ambiente escolar y la convivencia: “más valores, más espiritualidad, más didáctica, más creatividad, más innovación y más pasión”.

Crear espacios en el colegio donde los estudiantes con sus padres puedan leer la revista, ha generado un ambiente reflexivo en las familias de la comunidad educativa.

Animar los cómics de la revista donde los estudiantes y los profesores son las voces de los personajes, ha permitido afianzar un pensamiento dialogante en la institución.

Finalmente haber logrado que el proyecto saliera en diferentes medios de comunicación a nivel regional, nacional e internacional (radio, prensa y televisión) ha sido de gran motivación para toda la comunidad educativa en general.