

DISEÑO COLABORATIVO DE ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS APOYADAS EN  
CONTENIDOS EDUCATIVOS DIGITALES PARA LA ENSEÑANZA DEL CONFLICTO  
ARMADO EN ESTUDIANTES DE NOVENO GRADO DEL COLEGIO BUENAVISTA IED  
CALASANZ.

ANTEPROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

PRESENTADO POR  
KEVIN MAURICIO CRUZ GARCÍA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
LICENCIATURA EN DISEÑO TECNOLÓGICO  
BOGOTÁ, COLOMBIA

MAYO, 2025

## 1. Planteamiento del problema

La UNESCO sostiene que la educación debe ser un instrumento fundamental para construir una cultura de paz, prevenir futuros conflictos y fomentar valores tanto de respeto como de dialogo y tolerancia entre los diferentes pueblos, en su documento “*Educación para la paz, los Derechos Humanos y la Democracia*” (1995) se destaca la esencialidad de enseñar a las futuras generaciones sobre los conflictos históricos que han marcado un precedente en la historia de la humanidad, no únicamente desde una perspectiva a nivel informativo, sino también desde una visión ética y de sensibilización hacia lo humano.

El conflicto armado en Colombia ha sido un eje central en la historia nacional durante más de medio siglo y ha dejado huellas profundas tanto en la vida social, política y cultural del país, a pesar de los avances y los procesos de paz, algunos fallidos, en muchos entornos escolares persisten carencias aun frente a la comprensión de sus causas, dinámicas y consecuencias, así como la capacidad de los estudiantes para lograr empatizar con las víctimas y participantes de este conflicto. En particular, el grado noveno es un punto crucial y determinante en el que los estudiantes inician la formación de actitudes, posturas y visiones críticas sobre la sociedad contemporánea, dentro de estos espacios existe la posibilidad de potenciar tanto saberes históricos, como la concientización ética hacia dicho fenómeno.

No obstante, los enfoques pedagógicos tradicionales, como lo son las clases magistrales, las lecturas de textos han mostrado limitaciones para lograr involucrar de forma activa a los estudiantes y promover una comprensión de maneras más claras y profundas. Justamente, la integración de ciertos contenidos educativos digitales como (simulaciones, fotografías, documentales, videos interactivos, juegos serios, entre otros) han revelado poseer una efectividad y dinamización del aprendizaje, igualmente el de lograr una mejor conexión con

la manera de investigar y comunicarse con las nuevas y futuras generaciones.

Si bien esta temática es compleja de abordar, desde varias aristas a nivel social, político e histórico, es desafiante lograr transmitir a través de medios o herramientas digitales, aunque la inclusión de estas facilita que los estudiantes no consuman solamente contenidos, sino que también puedan crearlos o retroalimentarlos, el ejercicio de incorporación del alumnado en este diseño de estrategias pedagógicas consolida su sentido de pertenencia y responsabilidad sobre los tipos de aprendizaje.

Bajo esta premisa, la presente investigación se plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo incide la implementación de una estrategia pedagógica apoyada en contenidos educativos digitales contribuye al co-diseño de actividades para mejorar la comprensión y sensibilización del conflicto armado en estudiantes de noveno grado del Colegio Buenavista IED Calasanz?

## Objetivos

### Objetivo general

Analizar, cómo el co-diseño e implementación de estrategias pedagógicas apoyadas en contenidos educativos digitales, contribuyen a la comprensión y sensibilización del conflicto armado en los estudiantes de noveno grado del Colegio Buenavista IED Calasanz.

### Objetivos específicos

- Co-crear una estrategia pedagógica apoyada en contenidos educativos digitales.
- Abordar la relación entre conflicto armado y educación, así como la incidencia frente a las dimensiones generacionales y el papel que desempeñan en los estudiantes.

- Identificar los cambios en la comprensión y sensibilización del conflicto armado en Colombia, producto de la implementación de la estrategia.

## 2. Justificación

La UNESCO reconoce que la incorporación de recursos multimedia digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje son indispensables para construir sistemas educativos cada vez más inclusivos y atractivos. El informe “*Digital learning and transformation of education*” (2024) enmarca que la innovación digital permite ampliar y facilitar el acceso a oportunidades a nivel educativo encaminadas hacia la inclusión, de cierta manera que estos elementos potencien la calidad en el aprendizaje, ya que al hacer uso y el aprovechamiento de estos recursos educativos como lo son vídeos interactivos, simulaciones y plataformas en línea fomentan un interés mayor por el aprendizaje colectivo.

La necesidad de abordar de manera pedagógica el flagelo del conflicto armado en Colombia, en relación con la educación radica en la importancia desde una perspectiva crítica y transformadora, esto subraya la necesidad de reconocer la educación como una herramienta, para la construcción de la memoria y la construcción de paz, en especial en entornos afectados por la violencia armada, (UNESCO, 2022) en este sentido, la presente investigación surge como respuesta que contribuya a fortalecer la comprensión y sensibilización dirigida a las nuevas generaciones, pero que aún presenta vacíos en su abordaje dentro de las aulas.

A nivel nacional, según datos del Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH, 2022), el conflicto armado interno ha dejado más de nueve (9) millones de víctimas, esto último exige a las instituciones educativas asumir roles activos en torno a la concientización y a la formación de una memoria histórica, que predisponga la repetición recrudescida de la violencia.

El informe final de la Comisión de la Verdad (2022), enfatizó que la educación es un pilar fundamental para las dinámicas de reconciliación, además recomienda fortalecer los procesos estratégicos acompañados de los jóvenes en la construcción de diferentes ejercicios de narrativas críticas sobre el pasado violento reciente del país, estudios realizados por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF, 2021) develan que aproximadamente el 60% de los jóvenes colombianos desconocen detalles claves sobre el conflicto armado, esto evidencia que existen algunos vacíos en el reconocimiento de estos procesos históricos del país.

A nivel local, en Bogotá la Secretaría de Educación Distrital (SED, 2024) atiende a aproximadamente a 48.886 niños, niñas, adolescentes y jóvenes víctimas de este conflicto, estas cifras logran denotar la gran cantidad de estudiantes testigos en muchas veces de flagelos de forma directa o indirecta, pero hacen parte de esta historia, estas cifras y datos denotan la demanda la creación de estrategias educativas que permitan fomentar la comprensión crítica de dichos fenómenos, promoviendo acciones de entendimiento y sensibilización, dirigidas hacia una construcción colectiva de la paz, comenzando desde las aulas, tanto en Bogotá como en el país.

Para el año 2019, Ciudad Bolívar se posicionaba en el primer lugar en donde se encontraba la mayor tasa de población no desvinculada del conflicto armado, con un 14,45% mientras que el 13,72% de habitantes se encontraban ya desvinculados de esta problemática, (Agencia Colombiana para la Reincorporación y Normalización, ACRN 2019) con estos datos, se decide plantear esta propuesta en la localidad, teniendo en cuenta las múltiples problemáticas que presentan los habitantes de esta localidad, episodios violentos, violencia contra líderes y defensores de derechos humanos, son alertas que denotan una ausencia a nivel de conciencia que debería ser atendida desde los entornos educativos, bajo esta perspectiva se hace necesario el poder desarrollar en los

estudiantes una postura crítica que dé respuesta por medio de estrategias pedagógicas que contribuyan al entendimiento y a la construcción de la memoria histórica de su territorio.

A pesar de que las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) se han integrado de una forma masiva en los centros educativos, mediante el uso de plataformas virtuales, recursos multimedia y dispositivos inteligentes, con frecuencia en el currículo escolar se emplea únicamente para un uso logístico, es decir, proyectar presentaciones o distribuir documentos digitales, sin desarrollar didácticas que permitan al alumno aprender o pensar con ellas, Cabero (2004) formula que el equipar un aula con herramientas digitales no garantiza por sí mismo un aprendizaje con las TIC, por ello es necesario enseñar estrategias de orden pedagógico que promuevan la alfabetización a nivel tecnológico, que permitan la indagación y solución de problemas además de la formación de ciudadanos digitales competentes, que sean capaces de manejar datos y generar conocimiento en los entornos digitales. (Salinas, 2003).

### 3. Marco de referencia

#### 3.1 Antecedentes

Aunque existen diferentes avances en la enseñanza del conflicto armado y el uso de TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) son limitadas las investigaciones que exploren qué mecanismos presentes en el co-diseño apoyados en contenidos digitales, puede trazar caminos entre el análisis crítico, además de la sensibilización en estudiantes de educación media, sin embargo la literatura revisada en este apartado sirve de insumo y base para poder trazar elementos propositivos frente a la utilización de la tecnología para poder generar aprendizajes, situando el conflicto como eje transversal para la formación de ciudadanos en paz.

Para dar un inicio, Jelin (2002) argumenta de manera crítica, que la memoria no es un relato estático, sino un proceso dialógico en donde las voces de las víctimas deben ser el factor central de las discusiones que giran en torno a la construcción de la memoria como escenario de lucha, este mecanismo de recoger experiencias y relatos suma y visibiliza la importancia de la construcción de la memoria para la no repetición de los actos, que si bien nos marcaron como nación, resisten ante la impunidad y son la voz para exigir que no se repitan nunca más.

Adicional a ello, en contextos complejos como lo es el caso colombiano, el conflicto ha interrumpido el proceso de escolaridad de gran parte de los niños y niñas, estrategias como las TIC e convierten en una estrategia clave para garantizar en cierta medida la continuidad educativa de estas personas, El informe de Seguimiento y Educación en el mundo, (UNESCO, 2023) “*La tecnología digital empaqueta y transmite la información a una escala sin precedentes*” esto último, permite, de formas adaptativas vincular características del aprendizaje por cada estudiante, minimizando las barreras de acceso presentes en zonas apartadas o que han sido campos de violencia.

La interactividad de los materiales, permite de cierta medida mejorar los procesos de enseñanza como ya se ha mencionado en este escrito, la integración de recursos multimedia para dar un ejemplo, fotografías y vídeos relacionado con la temática social armada, pueden mejorar la calidad de la enseñanza para entender el conflicto, permitiendo a los estudiantes construir hechos históricos empleando estas herramientas e insumos, esto constituye una gran oportunidad para superar la transmisión unidireccional de contenidos, forjando de tal sentido una construcción de sentidos compartidos, como lo postula (Jelin, 2002) en la pedagogía de la memoria.

Emplear las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como lo pueden ser líneas de tiempo interactivas que responden a hechos históricos puede generar espacios de

crecimiento a nivel social en los estudiantes, de tal forma que estos recursos pueden contribuir a la creación de nuevas narrativas que giran en torno a esto, (UNESCO, 2023) sostiene que la relación entre educación y conflicto, es ‘polifacética’ ya que la guerra no solamente destruye armazones estructurales, sino que también destruye comunidades, costumbres y culturas, además que este efecto genera alteraciones sociales, rupturas de tejidos sociales y da cabida a la generación de vacíos en las memorias de los más jóvenes, es por ello que estos ejercicios llevados a cabo, haciendo énfasis en el uso de las TIC, pueden desarrollar empatía, comprensión de los hechos, además de articular y formular propuestas de paz.

Arias, (2018) en su estudio sobre *“La violencia política y el conflicto armado como tema de aula”* enmarca que varios docentes enfrentan limitaciones metodológicas para trabajar este tipo de contenidos, esto devela que se necesitan generar mayoría de estrategias didácticas que permitan un tratamiento sensible y significativo de los temas a trabajar, sin revictimizar a los estudiantes que posiblemente sean víctimas directas o indirectas del conflicto.

Por su parte, nuevamente Arias, (2019) llevó a cabo una investigación basada en el análisis memorístico de estudiantes de octavo y décimo grado de Bogotá, sobre el conflicto armado en las últimas décadas, arrojando resultados diversos, involucrando un solo actor como culpable de estos sucesos, desconociendo otros actores presentes, además de que conciben a los medios de comunicación la principal fuente informativa sobre el conflicto, por encima de las clases de ciencias sociales, cada pensar de los estudiantes denota que existe una posibilidad para que el conflicto reciente y la educación se siga forjando y analizando desde las aulas, dejando la puerta abierta a futuras investigaciones.

De esta forma, frente al uso de las TIC, (Tecnologías de la Información y Comunicación) es vital señalar la importancia de proponer modelos y estrategias que sirvan como instrumentos de



apoyo para contribuir a la enseñanza en el aula, Sandoval y Alonso (2015) argumentan que al posicionar el pensamiento de forma crítica desde cada sujeto, forja una postura de orden reflexivo y transformador, respondiendo a las necesidades e intereses moldeados desde su propio contexto sociocultural, se podría decir que la apropiación de las TIC contribuyen a la construcción de este pensamiento, como herramienta diferenciada o alternativa.

### 3.2 Marco conceptual

A este respecto, la enseñanza de episodios del conflicto armado convoca la implementación de estrategias capaces de sensibilizar y comprender dicha temática, Es por ello por lo que esta investigación propone el co-diseño e implementación de una propuesta pedagógica apoyada en contenidos educativos digitales para la enseñanza del conflicto armado.

#### El co-diseño

Sanders & Stappers, (2008) *“toman la co-creación o el co-diseño, para referirse a cualquier acto de actividad colectiva, es decir, la creatividad es compartida por dos o más personas.”* Según esta definición el co-diseño permite explorar la creatividad en orden colectivo, la colaboración en sentido amplio frente al desarrollo y ejecución de diversas tareas, para poder llegar a un objetivo en conjunto.

De tal magnitud, el trabajo de los estudiantes en el proceso de co-creación Bovill et al., (2016) lo comprenden en cuatro (4) aspectos fundamentales:

- Consultores: se comparten, analizan perspectivas sobre las dinámicas de enseñanza y aprendizaje.
- Co-investigadores: Se realizan tareas de investigación sobre la temática abordada.

- Co-diseñadores: Este hace referencia al diseño de actividades de aprendizaje y evaluación de estos diseños.
- Representantes: Cuando las voces, argumentos contruidos contribuyen a la toma de decisiones en torno a las actividades a realizar.

En resumen, es necesaria la importancia al momento de anexar a los estudiantes en el diseño de estrategias que contribuyan e integren la participación ciudadana y la creación de manera conjunta en relación con el conocimiento. Gros, (2019)

### Estrategias pedagógicas

Una estrategia pedagógica es el conjunto de metidos y secuencias de forma didáctica que por intención comprende la promoción de aprendizajes tanto a nivel significativo como de comprensión hacia los estudiantes a los que va dirigida, Jiménez y Sánchez, (2017) comprendieron que el uso de la gamificación en el aula, como estrategia, bajo la enseñanza de la historia contemporánea muestra que la participación de los estudiantes es más activa, además de que la retención de conceptos clave como conflicto, genera un alto grado de reflexión en el aula.

Díaz y Hernández, (2002) refieren la estrategia pedagógica como una ruta intencionada en donde el docente y el estudiante recorren durante los procesos de enseñanza-aprendizaje; además implican la planificación de acciones didácticas, la libre elección de técnicas y recursos que va a ser empleados y ejecutados durante el proceso, arrojando como resultado la facilidad para la toma de decisiones y construcción de significados en torno al aprendizaje.

### Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)

El impacto que poseen las TIC en la denominada 'Era Digital' ha tenido un impacto importante a nivel tecnológico, informativo en las sociedades de hoy en día, si miramos el concepto

de TIC hoy en día, son herramientas que nos facilitan en ciertas cosas la vida, en el campo de la enseñanza y aprendizaje no solo facilitan, sino que permiten, a través de diversos procesos de enseñanza y aprendizaje lograr una dinamización de aquellos procesos, mejoras en la información, comunicación entre el docente y el estudiantes, además de que la apariencias a nivel visual son más llamativas y atractivas para generar entornos creativos e informativos, que se ajusten de manera personalizada al interés de los estudiantes. Podría llegar a afirmarse que las TIC, han evolucionado a pasos agigantados, tanto así que las instituciones educativas han implementado de forma progresiva estas herramientas a la educación, mayoritariamente mejorando y transformando el acceso a los contenidos educativos mediados por ellas.

Los “nativos digitales” Prensky, (2001) refiere a las generaciones que crecieron inmersas en un mundo tecnológico interactivo, esto plantea algunos de los formatos tradicionales empleados en la educación podrían replantearse en orientar los formatos hacia un contenido multimedia de manera interconectada, de tal forma que las TIC son esenciales en la vida natural y cotidiana, configurando nuevas formas de aprender, comunicarse y pensar.

Mientras que Salinas, (2003) enfatiza las TIC como herramientas derivadas del desarrollo informático y de las telecomunicaciones, esto contribuye a la producción y comunicación de la información en diversidad de formatos, generando un ciclo completo en el que viaja la información como lo pueden ser (textos, audios, imágenes y vídeos).

### Educación para la paz

El enfoque formativo en el que la educación para la paz se encuentra inmerso procura dotar a los estudiantes competencias tanto cognitivas, afectivas y socio-emocionales para que los actos y hechos de violencia se supriman, construir una cultura que priorice la convivencia y la no

repetición, Galtung, (1969) sentó pilares fundamentales para la diferencia entre una paz positiva, en donde prima la justicia y la solidaridad en comparación con una paz negativa, la cual presenta ausencias de una violencia directa, en relación a esto podría referirse que la implicación y diseño de programas tanto a nivel escolar que trasciendan de solo la transmisión de conocimientos, incorporando elementos clave como las practicas a nivel reflexivo y colaborativo en entornos educativos.

Rodríguez, (1995) entiende la educación para la paz como un proceso guiado hacia la no violencia, además que la educación sea un vehículo para la promoción de los valores humanos como lo puede ser la cooperación y la solidaridad con los demás, donde el dialogo prime como elemento guiado para la construcción de conocimientos.

### Contenidos educativos digitales

Los contenidos educativos digitales comprenden recursos como tales como fotografías, vídeos, infografías, simulaciones, estos enmarcados en la multimedia encaminados a la optimización del aprendizaje en las aulas, de acuerdo con Mayer, (2009) principios como la coherencia, señalización guían a que el desarrollo de estos materiales sea clarificado y relevante hacia el estudiante, instrumentos como la “*cartografía de la memoria*” impulsado por el Centro de Memoria, Paz y Reconciliación (CMPR, 2021) el cual recoge una serie de hechos históricos que giran en torno a la memoria y el conflicto ocurridos en la historia de la ciudad, de tal manera este instrumento pedagógico contribuye al reconocimiento y recorrido de la ciudad con una perspectiva diferente.

De igual forma, Salmon, (2000) describe los contenidos educativos digitales educativos como una serie de recursos electrónicos, que, a través de un plataforma, podría ser e-learning

ofrecen variedad de experiencias de aprendizaje estructuradas de varias fases, como lo es el acceso a la información, socialización, producción y desarrollo, incluyendo actividades de manera contributiva y de reflexiones guiadas, su modelo “*Five-Stage Model*” destaca los diseños de tareas y uso de recursos que sostienen la interacción y la construcción colaborativa de los diversos saberes.

#### 4. Diseño metodológico

Debido a la limitada literatura académica disponible sobre la implementación de estrategias pedagógicas específicas para la enseñanza de una problemática como lo es el conflicto armado, desde una visión tecnológica, el alcance de la presente investigación es de carácter exploratorio-descriptivo, este alcance por un lado permite afirmar que este ejercicio teórico-gráfico contribuirá de cierta forma a conocer la influencia sobre la sensibilización acerca del conflicto armado es posible a través del uso de la educación mediada con tecnología.

El tipo de contenidos digitales seleccionados, estructurados en torno a ejes temáticos, que permitan desarrollar comprensión crítica y sensibilización en estudiantes de noveno grado en primera instancia son:

EJE TEMÁTICO.	CONTENIDO DIGITAL PRPOPUESTO.	FORMATO/HERRAMIENTA.
1. Memoria histórica del conflicto armado.	Línea de tiempo interactiva de la historia del conflicto armado en Colombia. (1948-2025)	Genially / TimelineJS.

2. Testimonios y voces de generaciones afectadas por el flagelo.	Clips de vídeo con testimonios de primera mano de víctimas en diferentes tiempos y generaciones.	YouTube / Recursos del Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH), trasmedia.
3. Su impacto en la educación.	Infografías animadas, más a nivel local en ¿Cómo ha afectado el conflicto a la educación en contextos urbanos?	Canva / Piktohart.
4. Retratos de la guerra y resistencia hacia el conflicto.	Galería multimedia de retratos que ha dejado la lucha armada interna en las comunidades apartadas del país, que transformaron la manera de ver el conflicto.	Documental / Exposición fotográfica “El Testigo” de Jesús Abad Colorado. (2018) Netflix.
5. Generación de memorias colectivas.	Juegos de roles, además de historitas interactivas creativas para contrastar diversas versiones del conflicto entre generaciones.	Genially / Storyboard That / Novela gráfica “No olvidaré sus nombres” Comisión de la Verdad (2022).

#### 4.1 Tipo de investigación

Esta investigación en primera instancia propone un estudio de caso, enfocado en un grupo concreto: estudiantes de grado noveno del colegio Buenavista IED Calasanz. Adicionalmente, se asume un enfoque metodológico cualitativo, ya que facilita un análisis a nivel detallado y contextual, este método se basa en la necesidad de entender las percepciones, actitudes y significados que ofrecen los alumnos en asociación de la educación sobre la confrontación bélica, estos elementos se comprenden de mejor forma mediante técnicas cualitativas como las entrevistas, los grupos de discusión y la observación no participante.

De igual forma, esta investigación adopta un enfoque a nivel colaborativo, ya que involucra de forma activa a los estudiantes en cada etapa de la concreción de dicha(s) estrategia(s), este papel es crucial desde la revisión de elementos, como en generación e interpretación de ideas, ajustadas a los intereses de cada estudiante, contextos a nivel individual, ajustándolos de cierta manera a los ritmos de aprendizaje, podría incrementar la motivación de los mismos, además de promover un sólido sentimiento de apropiación y responsabilidad al hacer uso de recursos como los que ofrecen las tecnologías digitales para la generación de estos contenidos.

#### 4.2 Fases, técnicas, instrumentos y muestreo

En este apartado, en un primer momento se proponen cinco (5) fases para poder llevar a cabo esta investigación, en primer lugar se encuentra la fase diagnóstica, luego de ella, se dará inicio a la fase del co-diseño de estrategias, como tercer momento se plantea continuar con la ruta de trabajo relacionada con toda la implementación de las anteriores construcciones de estrategias, y por último se dará paso a la evaluación y a el análisis de resultados provenientes de la implementación, abarcada por cada una de las fases.

A continuación, se presenta un cuadro, donde se enmarcan las fases, acompañados de las técnicas, propósitos e instrumentos para brindar un mejor contexto y organización.

<b>Fase</b>	<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Muestra</b>	<b>Propósito</b>
Diagnóstica.	Entrevistas semi-estructuradas.	Guía de preguntas abiertas.	10 estudiantes, noveno grado.	Identificar conocimientos previos y percepciones sobre el conflicto armado.
Co-diseño de estrategias.	Talleres participativos.	Plantillas de lluvias de ideas, elaboración de mapas mentales.	50-60 estudiantes.	Diseñar comunitariamente estrategias desde contenidos digitales.
	Observación no participante.	Diario de campo, registros etnográficos.	Investigador(es).	Registro de dinámicas, aportes de los participantes de la investigación.
Implementación.	Observación participante.	Diario de campo, rúbricas de evaluación.	Pilotaje con estudiantes.	Documentación de avances, progreso de la creación de las estrategias en el aula.
	Producción de materiales.	Bitácora y/o portafolio digital.	Estudiantes.	Estimar aprendizajes construidos durante la fase de implementación.
Evaluación y culminación.	Entrevistas semi-estructuradas.	Guías de entrevistas.	Docentes y estudiantes.	Recoger experiencias, logros, posibles dificultades tras la implementación.
	Encuesta post-intervención.	Cuestionario.	Estudiantes.	Comparar los niveles de comprensión antes y después de la implementación de las estrategias.
Análisis de información.	Análisis de contenidos.	Matriz de categorías, recolección de opiniones.	Información clave de cada una de las fases.	Identificación de patrones, hallazgos claves, transformaciones de aprendizaje.



### 4.3 Análisis de datos

En virtud de la naturaleza de la investigación, los datos cualitativos obtenidos por parte de los grupos focales, talleres participativos y las estrategias co-diseñadas por los estudiantes, se analizarán mediante la codificación temática apoyadas en el software Atlas.ti, identificando categorías emergentes, como por ejemplo “*conciencia crítica*”.

Este análisis integral permitirá no sólo medir el impacto de la intervención, sino que también ayudará a comprender los procesos alrededor de los estudiantes, relacionados con el conflicto, este proceso de una u otra forma contribuirá a enriquecer los hallazgos provenientes de las diferentes narrativas. La triangulación metodológica garantizará la validez de los resultados, contrastando las mejoras cuantificables con las transformaciones cualitativas en las percepciones estudiantiles.

## 5. Cronograma

Actividades	Fase	Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Registro en diarios de campo de la observación no participante.	Diagnóstica	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				
Aplicación de encuesta diagnóstica a estudiantes.	Diagnóstica	X															
Diseño de las entrevistas semiestructuradas.	Diagnóstica		X														
Implementación de entrevistas semiestructuradas.	Diagnóstica			X													
Sistematización y análisis preliminar de datos.	Diagnóstica			X													
Taller participativo para iniciar la construcción de la estrategia.	Co-diseño de la estrategia				X	X											
Revisión y adaptación de los contenidos digitales.	Co-diseño de la estrategia						X										
Aplicación de la estrategia en aula con grupo piloto.	Implementación							X									
Observación participante y registros en diario de campo.	Implementación							X	X								
Elaboración de bitácoras y/o portafolio por parte de estudiantes.	Implementación									X	X	X					
Aplicación de entrevista semiestructurada a docentes y estudiantes.	Evaluación y culminación												X	X			
Encuesta post-implementación a docentes y estudiantes.	Evaluación y culminación													X			
Procesamiento de datos.	Evaluación y culminación											X	X				
Aplicación de la encuesta post-intervención.	Evaluación y culminación												X				
Análisis de información cuantitativa.	Evaluación y culminación													X			
Análisis de contenido y triangulación de la información.	Análisis de resultados.														X	X	
Análisis de contenidos.	Evaluación														X	X	
Redacción de resultados y reporte de investigación.	Evaluación															X	X

- El cronograma que aquí figura, está sujeto a cambios según las características propias, las fechas indicadas en este cronograma son estimadas y pueden variar.

## Bibliografía

Arias Gómez, D. H. (2018). *Enseñanza del pasado reciente en Colombia: La violencia política y el conflicto armado como tema de aula*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Arias-Gómez, D. H. (2022). *Memorias de estudiantes de colegio sobre el pasado reciente colombiano*. Folios, (56) <https://doi.org/10.17227/folios.56-12874>

Bovill, C., Cook-Sather, A., Felten, P., Millard, L., & Moore-Cherry, N. (2016). *Addressing potential challenges in co-creating learning and teaching: Overcoming resistance, navigating institutional norms and ensuring inclusivity in student-staff partnerships*. *Higher Education*, 71(2), 195–208.

Cabero Almenara, J. (2004). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la formación del profesorado*. Octaedro.

Castellanos, J. (2016a). *La guerra va a la escuela*. <https://guerrayescuela.poligran.edu.co/>

Castrillón, J. E. C., Villa, J. D., & Marín, A. F. (2016). *Acciones colectivas como prácticas de memoria realizadas por una organización de víctimas del conflicto armado en Medellín Colombia*. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 7(2), 404–424.

Centro Nacional de Memoria Histórica. (2021). *Cartografía de la memoria*. CNMH. [http://centromemoria.gov.co/wp-content/uploads/2021/04/Cartografia\\_Pliego.pdf](http://centromemoria.gov.co/wp-content/uploads/2021/04/Cartografia_Pliego.pdf)

Centro Nacional de Memoria Histórica. (2022). *Informe ¡Basta Ya! Colombia: Memorias de guerra y dignidad*.

<https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/micrositios/informeGeneral/>

Colorado, J. A. (Protagonista), & Carvajal, C. (Dir.). (2018). *El testigo* [Documental].

Caracol Televisión. Netflix.com.

Comisión de la Verdad. (2022). *Hallazgos y recomendaciones del Informe Final*.

<https://www.comisiondelaverdad.co/hallazgos-y-recomendaciones/recomendaciones-if>

Comisión de la Verdad. (2022). *No olvidaré sus nombres* [Novela gráfica]. Comisión para el Esclarecimiento de la Verdad, la Convivencia y la No Repetición.

<https://web.comisiondelaverdad.co/actualidad/publicaciones/no-olvidare-sus-nombres>

Díaz, F., & Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Cómo aprender y enseñar*. México D.F.: McGraw-Hill.

Galtung, J. (1969). *Violence, peace, and peace research*. *Journal of Peace Research*, 6(3), 167–191. <https://doi.org/10.1177/002234336900600301>

Gros, B. (2019). *La investigación sobre el diseño participativo de entornos digitales de aprendizaje*. Universitat de Barcelona. <http://hdl.handle.net/2445/144898>

Jelin, E. (2002). *Los trabajos de la memoria*. Siglo XXI Editores.

Observatorio Distrital de Víctimas. (2019). *Ficha de información local: Ciudad Bolívar*.

Alta Consejería para los Derechos de las Víctimas, la Paz y la Reconciliación.

<https://observatorio.victimasmogota.gov.co/sites/default/files/documentos/19.%20Ciudad%20Bol%20C3%ADvar.pdf>

Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, 9(5).

<https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20->

[%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf)

- Rodríguez, M. (1995). *La educación para la paz y el interculturalismo como tema transversal*. Oikos-Tau.
- Rodríguez, S. P. (2012). *Formación de maestros para el presente: Memoria y enseñanza de la historia reciente*. *Revista Colombiana de Educación*, (62), 163–186.
- Salinas, J. (2003). *Tecnologías de la información y la comunicación en la formación de profesores*. Editorial Síntesis.
- Salmon, G. (2000). *E-moderating: The key to teaching and learning online*. Kogan Page.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). *La co-creación y los nuevos paisajes del diseño*. *CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Sandoval, R., & Alonso, J. (Coords.). (2015). *Pensamiento crítico, sujeto y autonomía*. CIESAS. [https://catedraalonso-ciesas.udg.mx/sites/default/files/pensamiento\\_critico.pdf](https://catedraalonso-ciesas.udg.mx/sites/default/files/pensamiento_critico.pdf)
- Sánchez, J., & Jiménez, L. (2017). *Estrategias de gamificación para la enseñanza de la historia contemporánea*. *Revista de Innovación Educativa*, 15(2), 45–63.
- Secretaría de Educación del Distrito (SED). (2024). *Colegios construyen memoria: La escuela como escenario de dignificación y verdad* (Nota técnica No. 39). [https://www.educacionbogota.edu.co/portal\\_institucional/sites/default/files/2024-04/NT-39-Colegios-construyen-memoria-SP-4859.pdf](https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/sites/default/files/2024-04/NT-39-Colegios-construyen-memoria-SP-4859.pdf)
- UNESCO. (1995). *Declaración y Plan de Acción Integrado sobre la Educación para la Paz, los Derechos Humanos y la Democracia*. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000131836\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000131836_spa)

UNESCO. (2022, enero 14). *Integrating memories of culture, peace and conflict in Colombia*. <https://www.unesco.org/en/articles/integrating-memories-culture-peace-and-conflict-colombia>

UNESCO. (2023). *Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023: La transformación de la educación a través del aprendizaje digital*. París: UNESCO.

Recuperado de [https://www.unesco.org/gem-report/sites/default/files/medias/fichiers/2023/07/7952%20UNESCO%20GEM%202023%20Summary\\_ES\\_Web.pdf](https://www.unesco.org/gem-report/sites/default/files/medias/fichiers/2023/07/7952%20UNESCO%20GEM%202023%20Summary_ES_Web.pdf)

UNESCO. (2024). *Digital learning and transformation of education*.

<https://www.unesco.org/en/digital-education>

UNICEF & ICBF. (2022). *Estudio de caracterización de niñez desvinculada de grupos armados organizados al margen de la ley (2013–2022)*.

<https://www.unicef.org/colombia/media/13521/file/Informe%20de%20caracterizaci%C3%B3n%20completa%20.pdf>