



Eirene Estudios de Paz y Conflictos

ISSN: 2594-2883

contacto@estudiosdepazyconflictos.com

Asociación Eirene, Estudios de Paz y Conflictos A. C
México

Albor-Chadid, Lourdes Isabel
Comics, medio pedagógico innovador, creativo para la resolución de conflictos escolares
Eirene Estudios de Paz y Conflictos, núm. 2, 2019, Enero-Junio, pp. 55-74
Asociación Eirene, Estudios de Paz y Conflictos A. C
México

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=675971332006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org



Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

Comics, medio pedagógico innovador, creativo para la resolución de conflictos escolares

Comics, an innovative, creative pedagogical tool for solving school conflicts

Lourdes Isabel Albor-Chadid^a

^a<https://orcid.org/0000-0002-1020-0749>
Universidad Simón Bolívar

Recibido: 07-06-2019 | Aceptado: 24-06-2019

Resumen

En toda época, en todos los tiempos se presentan conflictos por las diferencias de pensamientos, competencias, estancamientos u obstáculos por el alcance de las autorrealizaciones, relaciones de poder creando coerción. Lo importante es que desde la Ciencia se esté trabajando constantemente para la creación de medios pedagógicos innovadores, creativos aplicados en el aula de clases para aminorar los impactos de la violencia en los escenarios escolares. El presente estudio tiene como objetivo evidenciar la aplicación de la estrategia pedagógica lúdica del comic como medio facilitador pedagógico en procura de disminuir el conflicto escolar, asimismo para afianzar el aprendizaje teórico-práctico en el aula de clases. Se realizó una investigación de tipo cualitativo con metodología aplicada de la Investigación-Acción Participación. La población escogida fueron 30 estudiantes preadolescentes entre los 11 y 12 años de edad de la Institución Educativa “San José” de la ciudad de Barranquilla-Colombia. Como resultados se encontró que el comic o las historietas representan un medio eficaz pedagógico para la observación e identificación de la magnitud con el cual cada individuo interpreta el fenómeno de la violencia escolar. Además, que representa la proyección de pensamientos, emociones y acciones dirigidas a la confrontación de los conflictos, así como un medio facilitador para la comunicación y el dialogo de saberes.

Palabras clave: Comics, conflicto escolar, innovación, comunicación, pedagógico.

Abstract

In every age, in all the times issues arise due to the differences of thoughts, skills, stagnations or barriers by the scope of the autorrealizaciones, power relations, creating coercion. What is important is that since the Science is constantly working for the creation of innovative educational, creative, applied in the classroom to lessen the impacts of violence in school settings. The present study aims to demonstrate the application of the pedagogical strategy fun of the comics as a means of teaching facilitator, in seeking to reduce conflict in school, also to reinforce the theoretical learning-practical in the classroom. We carried out a research type qualitative methodology of Research-Action-Participation. The population chosen were 30 students pre-teens between 10, 11 and 12 years of age, the Educational Institution: "San Jose" in the city of Barranquilla-Colombia. As a result, it was found that the comics or the cartoons represent an effective means of teaching the observation and identification of the extent to which each individual interprets the phenomenon of school violence. In addition that represents the projection of thoughts, emotions and actions led to the confrontation of the conflict, as well as a media facilitator for the communication and the dialogue of knowledge.

Key words: Comics, school conflict, innovation, communication, pedagogical.

1. Introducción

El fenómeno de los conflictos escolares es por hoy una de las evidentes crisis que afrontan estudiantes, profesores y comunidad académica en general. No queda duda que es una tarea diaria y frecuente en la que profesores desde sus saberes prácticos deben resolverlos en ocasiones de manera confusos ya que el conflicto básicamente radica en la lucha por una defensa de la moral y de la libertad.

Es, por tanto, que se insiste en generar leyes de protección contra la violencia escolar, pero con frecuencia los mecanismos pedagógicos utilizados se quedan cortos por la insistencia de nuevos problemas consecuentes de las complicaciones que resultan ante el acoso escolar.

Es decir que se está en la necesidad de innovar, crear estrategias de permanentes cambios que resulten pertinentes, ya que el fenómeno es una situación que amerita estar observándolo, analizándolo para generar constantes reflexiones con efectos de cambios.

Sin duda la comunicación y el dialogo son elementos facilitares que como afirma Habermas (1989) el entendimiento funciona como mecanismo coordinador de la acción solo puede significar que los participantes en la interacción reconocen intersubjetivamente las pretensiones de validez con que se presentan unos frente a otros (p. 143).

Ante el mecanismo propuesto como fuente de inspiración para confrontar los conflictos escolares, se presenta el comic como herramienta estructurada con principios pedagógicos ya que en él los participantes a través del dibujo, de la historia reconocen sus competencias, autorreconocimientos, valores, medio lingüístico en el que reflejan sus percepciones y formas de interpretar el mundo.

Su pretensión se valida por la autenticidad, sinceridad con que se manifiestan los estados subjetivos. (Habermas, 1989).

2. Literatura Revisada

2.1. Fenómeno de la Violencia

Sotelo (2013) menciona a Otto Klineberg quien afirma que la agresión es una característica natural del hombre y que del paso de la agresión a la violencia se aprende, entonces afirma que los conflictos son necesarios para la evolución, progreso, y nuevas adaptaciones ante los cambios circunstanciales de la vida. Sin embargo, Henri Laborit (1981) propone:

La teoría de que los comportamientos innatos son muy limitados, y no todos violentos, además de que pueden ser corregidos, sobre todo si la humanidad deja de recompensar las conductas violentas. (p. 53).

La Organización Panamericana de la Salud OPS (2002), define la violencia como:

“El uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho, o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas

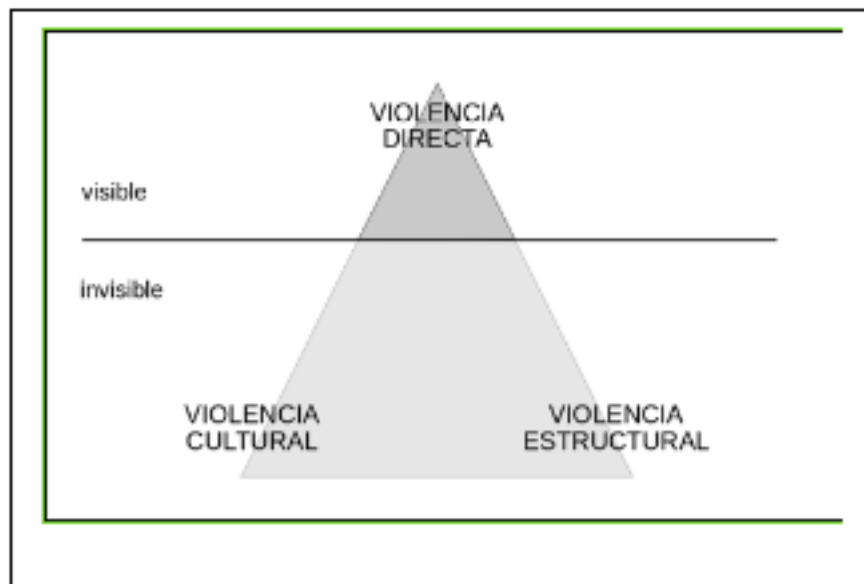
probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones”.

Con base en la definición que hace la OPS, Galtung (1993) la describe de manera específica de la siguiente manera:

- La **violencia directa**, la cual es visible, se concreta con comportamientos y responde a actos de violencia.
- La **violencia estructural**, que se centra en el conjunto de estructuras que no permiten la satisfacción de las necesidades y se concreta, precisamente, en la negación de las necesidades.
- La **violencia cultural**, la cual crea un marco legitimador de la violencia y se concreta en actitudes. se expresa también desde infinidad de medios (simbolismos, religión, ideología, lenguaje, arte, ciencia, leyes, medios de comunicación, educación, etc.).

Teniendo en cuenta lo anterior, se presenta gráfica para mayor comprensión del fenómeno de la violencia presentado por Galtung (1993).

Figura 1: Triangulo de la Violencia - directa, estructural o cultural



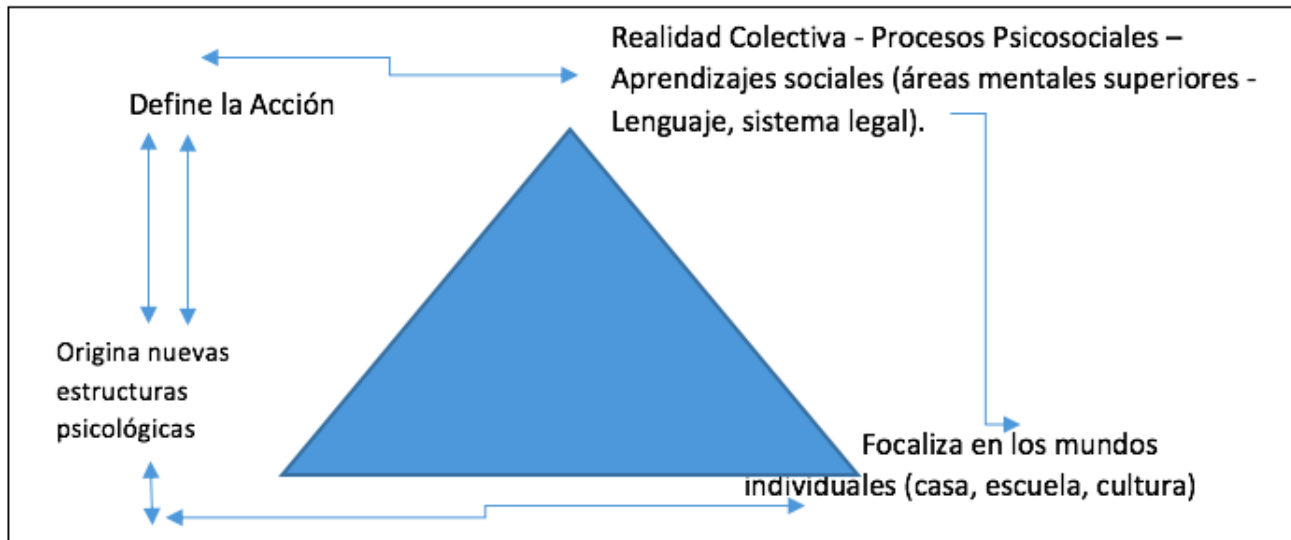
La violencia constituye una realidad social que está implícita en una cultura con estructuras invisibles, invariables que expresan lenguajes históricos y que se concretan ante la falta de estrategias de afrontamiento con efectos de aparición de conflictos y crisis.

2.2. Definición y origen del conflicto

El conflicto ha sido tema de estudio a través del tiempo, ya que se considera como un tema transversal que incide en todo un ecosistema, no solo afectando el ser humano, sino

también a otras especies vivas. Es, por tanto, surgen modelos como el Fiske, Katayama, Markus y Nisbett (1998) quienes muestran como el sistema social es una estructura de aprendizajes continuos cíclicos que van desde la casa, escuela, contexto lo que origina nuevas estructuras psicológicas para llegar a las acciones.

Figura 2: Modelo Fiske, Katayama, Markus y Nisbett (1998). Estudio del conflicto.



Fuente: Análisis propio.

Para dar mayor interpretación a la intención de dar explicación al origen de los conflictos, es necesario tomar las fuentes del conflicto que propone Redorta (2001):

- Freud: conflicto entre el deseo y la prohibición (lucha por el deber) que resulta Represión – Defensas.
- Darwin: Conflicto entre el sujeto y el medio (Lucha por existir) que resulta Diferenciación, Adaptación.
- Marx: Conflicto entre clases sociales. (Lucha por la igualdad). Resulta: Estratificación social, jerarquía, comparación social.
- Piaget: Conflicto en la toma de decisiones experienciales. (Lucha por ser). Resolución de dilemas, aprendizaje. (p. 19).
- De las anteriores teorías del origen de los conflictos, también es de importancia anotar:
- Erikson: La Teoría del Desarrollo Psicosocial donde el ser humano afronta conflictos en la transición de una etapa a otra que sirve como punto de inflexión en su desarrollo. Es de anotar que en estas etapas el ser humano debería cumplir unas tareas que de no cumplirse habría un potencial de fracaso.

Pero qué es el conflicto: John Dewey “El conflicto es el tábano del pensamiento. Estimula nuestra percepción y nuestra memoria. Fomenta la investigación. Sacude nuestra pasividad de ovejas, incitándonos a observar y a crear. El conflicto es el cine qua non de la reflexión y

la inventiva. Así mismo el término chino de crisis (wiji) se compone de dos caracteres que significan peligro y oportunidad, concurrentes al mismo tiempo. (Wilhelm, 1967). Por otro lado, la palabra inglesa se basa en el griego Krinein, que significa decidir. Las derivaciones de la palabra griega indican que la crisis es a la vez decisión, discernimiento, así como también un momento crucial durante el que habrá un cambio para mejorar o empeorar (Lidell & Scott, 1968).

Sin embargo, se precisa que el conflicto como afirma Lewis Coser (1970), sobreviene cuando diversos grupos e individuos frustrados se esfuerzan por aumentar su parte de gratificación. Sus demandas encontrarán la resistencia de aquellos que establecieron previamente un “interés creado” en una forma dada de distribución de honor, riqueza y poder. (p. 32).

Es por tanto que se considera que la diversidad es un concepto complejo puesto que significa pluralidad, donde en ciertas circunstancias no se reconoce las características subjetivas propias de cada sistema en sus respectivas realidades sociales, no generando comprensión y explicación de las representaciones sociales propias de cada cultura.

Es entonces que se empieza a hablar de conflictos, confrontaciones entre fines y era necesario plantear alternativas que generaran un grado de homeostasis entre los sistemas y es entonces cuando se concretan acciones sociales que buscaban encontrar significados e interpretaciones ante las manifestaciones inadecuadas de las conductas con esperanzas de construir cambios sociales.

Luego aparece en el escenario la psicología social del aprendizaje social donde las conductas tienen su nacimiento mediante la observación donde cada persona puede percibir sus acciones y sus posibles consecuencias y de este aprendizaje social concientizarse, reflexionar de sus efectos para poder autorregularse y así concretar metas.

De acuerdo a lo anterior, se hace un análisis funcional conductual psicológico de las causas y efectos que genera una situación de conflicto:

Función estímulo antecedente	Función de respuesta	Función de estímulo consecuente
Injusticias intolerables	Aparición de ansiedades, frustraciones por restricciones de anhelos	Ira, desequilibrio en el sistema, psicológicos, perdida legitimidad de gobernantes.

Fuente: Análisis Propio

Por tanto, se hace un énfasis desde la sociología en que el conflicto genera frustración de expectativas. Davies (2007) afirma que las expectativas pueden ser de dos tipos las económicas y las de poder, así mismo Gurr (2015) especifica la privación relativa que acontece cuando se originan resentimientos por no conseguir lo que se cree merecer y la frustración sistemática de Feierabend & Nesvold (1969) quienes exponen la frustración sistémica.

Entonces se establece la necesidad de fundamentar acciones dirigidas al dialogo, la comunicación que podría ser útil como condición amplia que permita generar reflexiones en torno a las realidades sociales de cada individuo.

2.3. Teoría de la Acción-Comunicativa-Medio de comprensión e interpretación para la construcción de paz

La Teoría de Acción-Comunicativa de Jurgen Habermas (1987), constituye un concepto centrado, neutro que facilitaría la comprensión e interpretación del paradigma pacífico, la paz neutra.

Habermas (1987) expresa en su teoría que desde la racionalidad es posible dialogar acerca de cuáles valores son idóneos teniendo en cuenta las estructuras de las culturas. Es decir, propone que la Racionalidad esté inherente a las acciones comunicativas con medios pedagógicos aplicados para generar reflexiones, críticas, interpretaciones con fines de lograr autorreflexiones emancipadoras con recursos de la investigación social donde se haga distinción entre la teoría y la práctica. Constituyendo la práctica como medio para evidenciar las teorías con implicaciones metodológicas que permitan su validez descriptiva, de explicación de lo que es y justificación, aclaración de la objetividad verdaderas de las acciones. (p. 21).

Por tanto, el lenguaje expresado a través del dialogo con criterios racionales condiciona el área cognitiva del ser humano a través de sus áreas sensoriales a percibir, escuchar, a saber, interpretar, concretar símbolos que sustentan una estructura comunicativa y significativa del mundo de la vida.

Por tanto, Jiménez (2009) afirma:

Es a partir del lenguaje como se construyen las relaciones interpersonales, intrapersonales, colectivas, organizacionales, educativas y virtuales en un mundo donde es necesario construir la paz. El lenguaje es una facultad humana que se expresa en conocimientos, habilidades, actitudes y dominios de redes de mitos, signos, símbolos y códigos portadores de significados, en unos contextos determinados. Por todo ello, el lenguaje posibilita la interacción y coordinación de las acciones de los seres humanos en un flujo de sensibilidades, actitudes, vivencias, pensamientos y hábitos. (p. 17).

Es decir, el lenguaje ordinario a partir del dialogo permite la ilustración, comprensión del nuevo conocimiento, sus confrontaciones y la lógica de una racionalidad objetiva. Entonces se podría afirmar de la importancia del pragmatismo teniendo la experiencia como punto de aprendizajes donde puedan confluir culturas neutras, hibridaciones y amalgamas en procura de alcanzar nuevas metas en formas de observar el mundo, reestructurarlos a través del dialogo para así dar nuevas estructuras a las formas de violencia simbólica.

Es aquí donde el valor de la hermenéutica se ubica en un papel trascendental ya que representa un juego de interpretaciones con base en las realidades vividas por una sociedad y el rol que cada quien tuvo dentro de las experiencias acontecidas.

Ahora para que estas acciones tengan mayor objetividad y capacidad de realismo, es necesario plantearse mecanismos que va desde los mismos diálogos de saberes donde se promulgue por el valor de unas experiencias sociales de una sociedad el valor por una ética capaces de observar sus propias realidades, por una dimensión política donde se respete la diversidad, generar transformaciones sociales para convertirse en puntos de partida de nuevas investigaciones, construcción de nuevos conocimientos para llegar a las reflexiones sobre la paz.

Con base en lo anterior, las escuelas constituyen un sistema de relaciones sociales donde la diversidad constituye el eje dinámico de interacciones de pensamientos, lenguajes, comunicación, libre expresión de emociones y acciones, constituyendo un espacio de aprendizajes sociales. Por lo anterior los conflictos escolares en la actualidad son considerados como estructuras donde las características propias de personalidad (medios afrontar las oportunidades o peligros) determinan acciones o comportamientos que determinaran el éxito o el fracaso. ¿Pero actualmente que está haciendo la comunidad académica para tratar los conflictos en el aula de clases?

2.4. Uso del comic, medio facilitador para generar comunicación y resolución de conflictos

El uso creativo del lenguaje es un principio central de la pedagogía centrada en el alumno a quienes se les permite usar sus impulsos creativos permitiendo más la participación y actividades en clase (Gregory, Hardiman, Yarmolinskaya, Rinne, Limb, 2013). Es por tanto que ante los conflictos escolares y atendiendo a una sociedad globalizada, en que la innovación social, el cultivo por la creatividad, así como las nuevas estrategias pedagógicas aplicadas en el contexto educativo con ánimo de generar búsqueda de alternativas de solución a los problemas en los contextos escolares se plantea la necesidad de generar métodos pedagógicos para abordar los problemas sociales en las escuelas como es el diseño, creación de los historietas o comics.

Si bien es cierto que en las últimas décadas se han realizado aproximaciones al uso de la imagen –iconográfica y audiovisual– como fuente histórica (Ankersmit, 2002; Burke, 2001) todavía hoy la literatura científica acerca del valor historiográfico del cómic es escasa (Da Silva, 2012; Flores, 2007; Gual Boronat, 2011). Así pues, nos encontramos ante un campo de investigación poco explorado desde la Historia. En este sentido, han sido los campos de la Psicología, la Sociología y Estudios de Comunicación los que mayor énfasis han prestado a los relatos gráficos (Del Río, 1984; Fernández y Poblete, 2009; Gasca y Gubern, 1991; Gubern, 1974; Massota, 1982; Melero Domingo, 2012). (Citado por Morales & Barroso, 2014).

Como antecedentes de la importancia para la investigación histórica y social que ha tenido la herramienta del comic, éste ha sido utilizado en países del lejano oriente como Jordania, Paquistán, España, Senegal, Israel, Palestina. Morales & Barroso (2014) afirman

que el cómic “Crónicas de Jerusalén” es una fuente válida para el estudio del conflicto entre Israel y Palestina ya que presenta un relato que arroja luz sobre un proceso histórico. A lo largo de la historieta, su autor no aporta soluciones, sin embargo, deja entrever en su narración que existen ciertos vínculos que pueden servir como punto de partida para una futura reconciliación. (p. 243).

A través del comic cualquier lector comprende el significado del dibujo desde la condición cultural en que se manifieste su discurso ya que se enuncian manifestaciones lingüísticas, que se construyen desde la práctica cotidiana, sin ruborizarse con construcción de razón.

Por lo tanto, De Inza (2017) afirma:

El cómic, además, puede llegar más lejos gracias a que es capaz de atraer, comunicar, expresar, enseñar, entretener, emocionar e influir a un abanico mayor de público. Constituye, en algunos casos, una fuente complementaria de gran utilidad para el estudio y comprensión de los conflictos sociales y bélicos. (p. 234).

Los conflictos narrados por medio de argumentos se consideran validos por la intención de mostrar realidades y de convencer a sociedades sobre la existencia de las crisis, además da un sentido de comprensión a lo que se ha reflejado a través de la secuencia de una historia por personas capaces de expresar lenguajes y comportamientos.

Romero-Jodar (2013) se refiere al comic para hablar del lenguaje con el que se escriben y dibujan historietas, medio que permite la creación, distribución, asimismo se refiere al lenguaje icónico el cual define como el lenguaje que emplea iconos a fin de que pueda entregarse un mensaje y reservar el uso de “comics” para referirse a un subgénero icónico narrativo en específico (p.120).

Por otro lado, Morales & Barroso (2014) afirman que los comics son fuentes alternativas de gran relevancia para la creación de imaginarios, valores y opiniones compartidas acerca de los conflictos bélicos del público general –que difícilmente recurre a los libros de historia para informarse del presente–, es preciso investigarlas en profundidad. (p. 233).

Ahora desde una formación académica en las escuelas, el comic representaría desde una pedagogía, una focalización de atención que se toma a partir de un tiempo actual que despierte el interés y la percepción de la comunidad académica. En este caso se focaliza hacia los problemas de convivencia en las escuelas donde la aplicación del comic representaría un interés, atención, percepción.

Gómez (2013) identifica el valor que tiene al usar comic como un método dentro de la educación donde tuvo como conclusiones que, si se aplica de manera eficaz el comic, se convertirá en un eficaz instrumento fundamental para mejorar y acelerar el aprendizajes y comprensión en el estudiante, esto impulsa al docente a mejorar e innovar su método de enseñar. (p. 16).

Figura 1



Visión socioafectiva de la violencia (estudiante 6 grado-IDE San José).

Fuente: Tomado de Albor-Chadid (2019).

Rivas (2000) menciona tres tipos de innovación en el campo educativo, revolución, reforma y renovación, lo que conduce a que se les use como sinónimos, ya que la innovación y la reforma son conceptos que se relacionan con un orden de cosas preexistente e implican la oportunidad de cambio. (Citado por Gómez, 2017).

Es por tanto que a partir de esta propuesta se destaca la importancia del comic en los escenarios escolares como medio alternativo innovador para proporcionar al profesor un prototipo de herramienta que podría generar vías de comunicación, dialogo, colaboración, aprendizajes de reconocimiento de los valores e ideas de las otras personas de la comunidad escolar.

Otro factor aplicable a la favorabilidad del comic es que favorece el pensamiento creativo ya que a través del discurso de la historieta el estudiante piensa, procesa, imagina, crea, dibuja, juega, comparte, construye sus propios sistemas, sus propias ideas sustentadas en sus propias historias, experimentan medios alternativos de encontrar soluciones, así como focalizan instrucciones y mayor capacidad de aprendizajes.

Chute (2008) afirma el comic contiene una serie de herramientas narrativas de los que el autor se sirve para construir una historia de cualquier tipo, género narrativo o tema. De igual forma también afirma que es un medio o canal de comunicación o forma mediante el cual se puede comunicar algo. (p. 452).

Es de considerar que esta propuesta destaca el valor, la importancia pedagógica que tendrá para la comunidad escolar y académica con objetivos dirigidos a concebir la realidad social como una construcción del mundo que rota constantemente donde hay resultados con análisis interpretativos, que son educativas y con estilos de comunicación abiertas donde hay personas participantes interesados o desinteresados indispensables para liberar intereses, valores o pensamientos que provoca el conflicto social y escolar.

Asimismo la oportunidad de la dinámica creativa e innovadora plantea que el docente observe la necesidad de estar actualizándose a través de la formación permanente, como le es propio a todo intelectual, donde se forme integralmente en competencias relacionadas con el desarrollo del pensamiento crítico, competencias para el discernimiento moral, competencias para convivir y comprender, competencias para emitir juicios éticos y estéticos, competencias para expresarse en lengua materna en forma oral y escrita y que esta competencia contribuya a fomentar el dialogo como herramienta básica que derrumbe los obstáculos de comunicación entre docentes-estudiantes y padres de familia y que a partir de la producción del conocimiento implicaría que se comuniquen resultados, lo que consecuentemente motivados generaría la creación de canales institucionales, revistas especializadas, seminarios y conferencias que reúna a los docentes sobre las contribuciones hechas sobre la resolución de conflictos y cumplimiento de las exigencias de la cultura académica. (Albor-Chadid & Villamil-López, 2013).

Resulta oportuno destacar a McClaud (1993) quien explica que es necesario desligar la forma del contenido, pues en el medio de los comics, es posible narrar todo tipo de temas y narrar cualquier historia presentando por historieta.

3. Método

Se realizó una investigación de tipo cualitativo con metodología aplicada de la Investigación-Acción Participación donde a partir del uso de las estrategias pedagógicas creativas del comics, se replantea como afirma Borda (1986) la relación de dominación-dependencia implicada en el binomio sujeto-objeto, llevaría a un nuevo tipo de sociedad, que sería una sociedad participativa, donde la relación fundamental sería sujeto-sujeto y así establecer nuevas formas dialógicas a partir de la aplicación del comics. (p. 35).

3.1. Procedimiento

Inicialmente se realizó reseñas del tema de conflictos sociales que permitió la recolección de información para análisis, comprensión de la teoría aplicada a la práctica, así como el sustento teórico.

Luego para trabajar estrategias de intervención a partir del comics, primero se inició con una identificación de los problemas sociales a partir del diagnóstico participativo a treinta (30) estudiantes de 6 grado en preadolescentes entre los 10, 11 y 12 años de edad del Instituto Distrital Escolar “San José” de la ciudad de Barranquilla-Colombia, a partir de la aplicación de la Actividad La Flor del Conflicto que tuvo como objetivo debatir sobre

las características del conflicto: su distinción respecto a la violencia y su carácter natural, inevitable, necesario y potencialmente positivo.

En el diagnóstico se evidenció que los estudiantes abordan el concepto de violencia desde el vocablo bullying, donde desde las acciones o comportamientos se presentan peleas entre compañeros, rumores, peleas en el recreo, palabras obscenas, apodos, los comportamientos manifestadas en peleas con los compañeros, insultos, ocasionándose perjuicios, utilizándose como medios para imponer poder, fuerza, dominio, humillación. Desde lo observado en las actividades se percibe gozo por el maltrato verbal y físico hacia el compañero.

Hecha la descripción del diagnóstico realizado, se generan reflexiones y comprensiones acerca del contexto escolar y su situación de conflictos dentro de la estructura social escolar. En este aspecto, se procedió a realizar plan de trabajo de intervención dirigido a disminuir la incidencia de los conflictos escolares, así como la necesidad de implementar procesos de diálogos narrativos a partir de la aplicación proyectiva de los comics con apropiación social de generar cambios de actitud frente a los comportamientos agresivos en el salón de clases.

4. Análisis de los Resultados

Teniendo como resultado de la investigación para la interpretación de los datos cualitativos a partir de la estrategia de intervención basada en el comic, corresponde interpretar las siguientes categorías conceptuales que se escogieron observando la frecuencia de los comportamientos descritos en el diagnóstico:

Conflicto Escolar: peleas entre compañeros, rumores, peleas en el recreo, palabras obscenas, apodos, los comportamientos manifestadas en peleas con los compañeros, insultos, ocasionándose perjuicios, utilizándose como medios para imponer poder, fuerza, dominio, humillación.

El lenguaje ordinario a partir del dialogo permite la ilustración, comprensión del nuevo conocimiento, sus confrontaciones y la lógica de una racionalidad objetiva. Se utiliza como instrumento el comic por ser un medio pedagógico con fortalezas dirigidas a la resolución de conflictos.

¿Por lo anterior se les preguntó a los niños “qué es para ti un conflicto? ¿Si fueras un superhéroe, como resuelves el conflicto?

El interés está en conocer como los niños aprenden a resolver conflictos a través del dibujo ilustrado en el comic a través de la mediación para concretar en lógicas de racionalidad objetiva.

Se considera útil aplica la investigación-acción-participación ya que por ser necesaria la investigación social para los sistemas de dominación, la emancipación personal, grupal o social tiene que encontrar formas alternativas con su propia investigación. (Fals-Borda, 1986, p. 36).

Se escogió el Instituto Educativo “San José” por ser una institución educativa de niños en estratos sociales 1 y 2. Además que están en 6 grado donde se infiere las mayores incidencias de conflictos escolares ya que en esta etapa del ciclo vital de la adolescencia los jóvenes

afrontan preocupaciones tales como la identidad de valores. De acuerdo a lo anterior, Brophy (1979) afirma que el adolescente en edad de 12 a 15 años de edad está en un motivo de transición de la identidad contra confusión de roles, es decir que al adolescente le preocupan tareas como la adaptación a cambios corporales y nuevas emociones, cuestionamiento de los valores, exploración de relaciones íntimas, lo que le posiblemente le generaría sucesos de crisis tales como conflictos con compañeros, conflictos con maestros, conflictos con los padres hasta dificultades de aprendizaje en la escuela. (Citado por Slaikeu, Mejía & López, 1996, p. 53).

La recolección de datos o aplicación del diseño de historietas (comics), ocurrió en el salón de clases, en su medio espontaneo para diseñar sus historietas, asimismo permitió observar a los niños en actitud de realizar el trabajo y como se iban apropiando del tema de los conflictos a través de la proyección del diseño de una historieta. Además, observar cómo proyectaban sus ideas a través del dibujo, cuáles eran sus emociones, percepciones de sí mismo, empatía y autorreconocimiento, así como otras posibles respuestas a medida que realizaban la historia sin ser criticados. Por otra parte, se les preguntaba acerca del objeto de la historia y sus narraciones interpretadas en el dibujo.

Ahora se presenta el análisis organizado de las causas y efectos del conflicto escolar y su posible solución al conflicto proyectado a través del comic. Cabe agregar la expresión de impacto social que muestran los niños a través del dibujo del significado del bullying como conflicto social en la escuela.

Lo anterior se refleja en la forma como los niños dibujan, crean sus historietas utilizando su imaginación, así como transmitiendo mensajes acerca de cómo cada uno de ellos observa y afronta el conflicto, reflejados en las siguientes figuras:

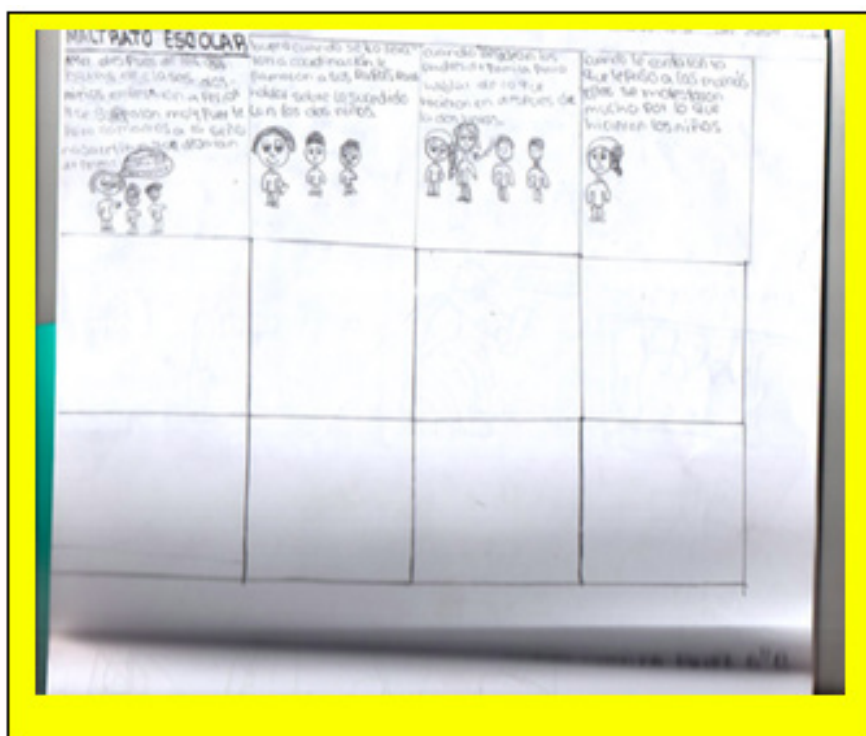
Figura 2



Visión socioafectiva de la violencia (estudiante 6 grado-IDE San José).
Fuente: Tomado de Albor-Chadid (2019).

En relación con la anterior figura se observa el lenguaje expresado a través del dibujo con criterios racionales objetivos con herramientas narrativas, estimula las áreas sensoriales a racionalizar con aportes inferencias y pensamientos que están condicionados a las realidades del espacio cultural para interpretar, reflexionar y llegar a generar respuestas a los posibles conflictos. Es de señalar la verificación de la violencia directa desde el microsistema para reflejarlo en los espacios escolares. Es de importancia anotar como el niño muestra su sistema social que va desde su hogar y en la escuela encuentra habilidades sociales, psicológicas que le permite llegar a acciones acertadas. Como afirma John Dewey (1945), “El conflicto es el tábano del pensamiento. Estimula nuestra percepción y nuestra memoria. Fomenta la investigación”.

Figura 3



Representación social del maltrato escolar (estudiante 6 grado-IDE San José).
Fuente: Tomado de Albor-Chadid (2019).

En la figura 3 se evidencia la apropiación conceptual de los términos de violencia escolar como es el “Maltrato Escolar”, la secuencia en episodios en que acontece una situación de conflicto escolar, así como su representación social en el contexto. Se evidencia como afirma Jiménez (2009) a partir de la narración descrita en el dibujo se proyecta como están construidas las relaciones interpersonales, así como las relaciones intrapersonales colectivas. Es de importancia anotar que los fines de este ejercicio es la identificación y

reflexión de los niños alrededor del concepto de la violencia escolar con efectos de generar autorreflexiones y cambios de actitud frente a los episodios de violencia escolar.

Figura 4



Visión socioafectiva de la violencia (estudiante 6 grado-IDE San José).

Fuente: Tomado de Albor-Chadid (2019).

Ante la diversidad cultural que se congrega en las escuelas, la expresión proyectiva de la historieta muestra una violencia directa visible dirigida hacia malestares psicológicos, emocionales y de conducta, con efectos de aumentar los conflictos escolares, las bajas autoestimas, pocas habilidades de afrontamiento para confrontar el sistema de aprendizaje social continuo de los conflictos escolares. Es de señalar que desde la Teoría de Darwin la escuela representa un medio de lucha por existir y adaptación a la cultura, pero es de tener en cuenta que ante la debida observación de la comunidad académica es importante trabajar las estrategias de afrontamiento frente los episodios de conflictos ya que de no haber seguimiento en estas conductas se estaría ante un peligro u oportunidad que teniendo en cuenta las características propias de afrontamiento de cada persona, estará en capacidad de discernir por las decisiones adecuadas. También es de importancia anotar que desde la diversidad es un concepto complejo puesto que significa pluralidad, donde en las escuelas en ciertos casos no se reconoce las estructuras subjetivas propias de cada persona, así como tampoco la identificación de las emociones en sus respectivas realidades sociales, no generando comprensión y explicación de las representaciones sociales propias de cada cultura.

Figura 5



Visión habilidades para el aprendizaje y la solución de problemas (estudiante 6 grado-IDE San José).
Fuente: Tomado de Albor-Chadid (2019).

Teniendo a la escuela como escenario meso sistémico donde se mezclan saberes, culturas, pensamientos, creencias, esquemas alrededor del significado de los valores, el dibujo representa reflexiones dirigidas a la creatividad buscando modelos de representar defensas por los valores y el autorreconocimiento como seres humanos. Es de apreciar que este dibujo lo realizó el estudiante con antecedentes de los aprendizajes adquiridos alrededor de las causas y efectos que genera el conflicto. El estudiante muestra la oportunidad que después de haber interpretado el concepto de conflicto, lo lleva a una oportunidad y discernimiento de cambio que le pueda generar nuevas percepciones de observar al mundo y su participación en la transformación social.

Es de suma importancia anotar que, en el dibujo, el estudiante tuvo la oportunidad de mostrarse tranquilo, concentrado, sin tensiones de ser observado o criticado. Demuestra en su historia la identidad de sus valores y su estilo de defenderla sin agresión.

5. Conclusiones

La escuela es actualmente un sistema social que debe responder a las exigencias propias de una cultura, pero ante la exigencia de unas crisis de adaptación de todo un sistema académico, el logro de metas, se presentan los episodios de conflictos escolares

evidenciados en las conductas violentas, es por tanto que los mecanismos de constante innovación pedagógica permite a la comunidad académica a utilizar herramientas creativas, didácticas para trabajar desde la academia los conflictos sociales en las escuelas.

Se precisa que el conflicto como afirma Lewis Coser (1970), sobreviene cuando diversos grupos e individuos frustrados se esfuerzan por aumentar su parte de gratificación. Sus demandas encontrarán la resistencia de aquellos que establecieron previamente un “interés creado” en una forma dada de distribución de honor, riqueza y poder.

Teniendo en cuenta la constante evolución tecnológica, digital por el diseño de nuevas herramientas pedagógicas, se evidencia que el comic o las historietas representan un medio eficaz pedagógico para la observación e identificación de la magnitud con el cual cada individuo interpreta el fenómeno de la violencia escolar. Además, que representa la proyección de pensamientos, emociones y acciones dirigidas a la confrontación de los conflictos.

Es de importancia anotar que, desde las herramientas innovadoras del uso del comic en el aula de clase, facilita el aprendizaje teórico e identificación de su aplicación en el contexto. Además, que es una estructura de intervención social académica donde la valoración y evaluación proporciona elementos para estructurar investigaciones sociales alrededor de los conflictos escolares.

Es de señalar su efecto narrativo lo que facilita los aprendizajes en los estudiantes al encontrar sentido a las actividades propias del aula de clases para concretarlos en la práctica.

Es importante anotar que, con la aplicación del comic como medio innovador, creativo en el aula de clases ayudaría en cierta medida a aminorar en el estudiante lidiar con el estrés vital y superación de las nuevas adaptaciones, así como el alcance de nuevas autorrealizaciones, como también la tolerancia por las diferencias de creencias que promulguen las nuevas alternativas de la convivencia y buen trato del ser humano.

También se confirma que la estrategia pedagógica facilita los medios para generar una cultura de paz por medio del dialogo, la facilidad para identificar emociones, realizar interpretaciones y reflexiones de las realidades objetivas de cada cultura para llevar a los cambios sociales.

6. Aportes

El comic es una estrategia de instrumento cualitativo para identificar, observar, narrar, interpretar fenómenos de conflictos sociales dentro del aula de clases.

Además de generar resultados también favorece desde el saber la facilidad desde lo lúdico los aprendizajes sociales académicos, así como desde el ser el reconocimiento de sí mismos y sus percepciones de realidad.

Es de anotar la importancia de la aplicación del comic como método aplicado para la identificación de los problemas emergentes alrededor de los conflictos sociales en el aula de clases así también que facilita las estructuras de observar, ejecutar acciones de cambios e intervenir en la violencia escolar y por último evaluar los procesos.

También es un de resaltar que es un medio pedagógico creativo, innovador con características de cocrear para generar cambios sociales. Así como también la facilidad que le permite al estudiante bajar niveles de tensión, oxigenar pensamientos y fortalecer los cambios de actitud dirigidos hacia nuevas estrategias de afrontamiento para resolver los conflictos en las escuelas.

Estos medios pedagógicos son aún más efectivos cuando son trabajados a partir de la organización y ejecución de proyectos sociales que faciliten la cultura y educación para la paz con programas y modelos de intervención social para reducir la violencia escolar.

7. Trabajos citados

- Albor-Chadid, L. I., & López, L. V. (2012). Una mirada a las prácticas pedagógicas de los docentes en colegios públicos de Barranquilla y Girón (departamento de Santander) para intervenir los problemas de violencia escolar. *Educación y Humanismo*, 14(23), 195-21.
- Ankersmit, F. R. (2002). *Historical Representation*. California: Stanford University Press.
- Borda, O. F. (1999). Orígenes universales y retos actuales de la IAP (investigación acción participativa). *Peripecias*, 110, 1-15.
- Brophy, JE (1979). El comportamiento del profesor y sus efectos. *Revista de psicología educativa*, 71 (6), 733.
- Burke, P. (2001). Visto y no visto: uso de la imagen como documento histórico. Barcelona: Crítica.
- Chute, H (2008). Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA*, 123 (2).
- Coser, L. A. (1970). *Nuevos aportes a la teoría del conflicto social*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Da Silva, K. Ch. (2012). “El cómic y sus relaciones con la Historia: un estudio de las representaciones del 11 de septiembre de 2001 y sus consecuencias”. En: Segundo Congreso Internacional Viñetas Serias. Narrativas Gráficas: Lenguajes entre el Arte y el Mercado, Buenos Aires.
- Davies, J. M. (2007). Sobre la naturaleza del self: la multiplicidad, el conflicto inconsciente y la fantasía en el psicoanálisis relacional. *Clínica e investigación relacional: Revista electrónica de Psicoterapia*, 1(1), 53-62.
- De Inza, B. P. (2017). El cómic como herramienta contrterrorista. *bie3: Boletín IEEE*, (5), 224-234.
- Del Río, E. (1984). *La vida de cuadritos: Guía incompleta de la historieta*. México: Grijalbo.
- Erickson, E. H. *Childhood and society*, New York: W.W. Norton, 1963.
- Feierabend, IK, Feierabend, RL, y Nesvold, BA (1969). Cambio social y violencia política: patrones transnacionales. *Violencia en América: perspectivas históricas y comparativas*, 1, 632-687.
- Fernández L’Hoeste, H. Y Poblete, J. (eds.) (2009). *Redrawing the Nation: National Identity in Latin/o American Comics*. New York: Palgrave Macmillan.
- Fiske, A. P., Kitayama, S., Markus, H. R., & Nisbett, R. E. (1998). The cultural matrix of social psychology.

- Flores, E. Ch. (2007). “Dos feitos a dos ditos: Historia e Cultura Histórica”. En: Saeculum. Revista de Historia, año 13, nº 16, Joao Pessoa: Departamento de História da UFPB. p. 83-102.
- Galtung, Johan (1988). Tras la violencia, 3R: reconstrucción, reconciliación, resolución, Bakeaz/Gernika Gogoratuz, Bilbao.
- Galtung, Johan (1993). “Los fundamentos de los estudios sobre la paz”, en Ana Rubio (ed.), Presupuestos teóricos y éticos sobre la paz, Universidad de Granada, Granada, pp. 1546. 1995 investigaciones teóricas. Sociedad y cultura contemporáneas, Tecnos, Madrid.
- Gasca, L. Y Gubern, R. (1991). El discurso del cómic. Madrid: Cátedra.
- Gómez, N. L. (2013). Creando, dibujando y aprendiendo matemática a través del comic. República Dominicana. Obtenido de: http://www.centroedumatematica.com/memoriasicemacyc/Minicurso,_Leon.pdf
- Gómez, R. (2017). *La Innovación de la evaluación institucional: 25 años de la experiencia*. Editorial Limusa S.A. de C.V. Grupo Noriega Editores, México.
- Gregory, E, Hardiman, M, Yarmolinskaya, J, Rinne, L, Limb, C (2013) Construyendo el pensamiento creativo en el aula: de la investigación a la práctica. Revista Internacional de Investigación Educativa 62: 43 - 50
- Gual Boronat, O. (2011). “El cómic como fuente histórica: el falso testimonio de Tintín en el congo Belga”. En: Espacio, Tiempo y Forma, Serie V, Historia Contemporánea, nº 23, Madrid: Universidad de Educación a Distancia. p. 141-158.
- Guilford, JP (1976). *Cuatro pruebas de factores de inteligencia social (cognición conductual): Manual de instrucciones e interpretaciones*. Servicios psicológicos de Sheridan.
- Gubern, R. (1974). El lenguaje de los cómics. Barcelona: Península.
- Habermas, J. (1987). Teoría de la Acción – Comunicativa, tomo 1, Madrid, Taurus.
- Jiménez Bautista, F. (2009). Hacia un paradigma pacífico: la paz neutra
- Klineberg, Otto (1981): “Las causas de la violencia desde una perspectiva sociopsicológica”, en Jean Marie Domenach et al., La violencia y sus causas, Editorial de la Unesco, París, pp. 123-138 <unesdoc.unesco.org/images/0004/000430/043086so.pdf> [13 de octubre de 2013].
- Laborit, Henri 1981 “Mecanismos biológicos y sociológicos de la agresividad”, en Jean-Marie Domenach et al., La violencia y sus causas, Editorial de la Unesco, París, pp. 476-8 <unesdoc.unesco.org/images/0004/000430/043086so.pdf> [13 de octubre de 2013].
- Lidell, H.G., & Scott, R. The Greek-English Lexicon. Oxford: The Clarendon Press, 1968.
- Masotta, O. (1982). La historieta en el mundo moderno. Barcelona: Paidós.
- McCloud, S. (1993). Understanding Comics. New York. Kitchen Sink Press.
- Melero Domingo, J. (2012). “Footnotes in Gaza. El cómic-reportaje como género periodístico”. En: Estudios sobre el mensaje periodístico, vol. 18, nº 2, Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense. p. 541-561.

- Morales, S., & Barroso, G. (2014). El cómic de no-ficción como fuente para el estudio de los conflictos bélicos: Crónicas de Jerusalén. *Historia y comunicación social*, 19, 231-248.
- Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget. Infancia y aprendizaje*, 4(sup2), 13-54.
- Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget. Infancia y aprendizaje*, 4(sup2), 13-54.
- Redorta, J. (2004). Cómo analizar los conflictos. *La tipología de conflictos como herramienta de mediación. Editores Barcelona: Paidós Ibérica*.
- Rivas, N. (2000). *Innovación Educativa. Teoría, procesos y estrategias*. Letras Universitarias, Editorial Síntesis, Madrid, España.
- Romero-Jodar, A. (2013). Comics Books and Graphics Novels in their Generic Context. Towards a definition and classification of Narrative Iconical Texts. *Journal of the Spanish Association of Anglo American Studies* 35.1 (June 2013). P. 117-35.
- Slaikue, K. A., Mejía, M. C., & López, M. E. G. (1996). *Intervención en crisis: Manual para práctica e investigación*. México: Manual moderno.
- Sotelo, D. O. (2013). Eco (bio) lencia, irenología y lucha por la paz en nuestro mundo único. Iztapalapa. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 30(74), 41-82.
- Wilhelm, S. (1967). *U.S. Patent No. 3,325,326*. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.

.....

Lourdes Isabel Albor Chadid. Psicóloga. Especialista en Psicología Clínica, Magister en Desarrollo Educativo y Social. Doctoranda Doctorado en Métodos Alternos en Solución de Conflictos-Universidad Autónoma de Nuevo León – México. Profesora-Investigadora Grupo Estudios de Género, Familia y Sociedad, Categoría A1 Colciencias, Universidad Simón Bolívar, Barranquilla - Colombia.lalbor1@unisimonbolivar.edu.co. iDorcid.org/0000-0002-1020-0749.