

Propuesta del diseño de recursos digitales para la promoción de cultura de paz en las escuelas

Proposal for the design of digital resources for the promotion of a culture of peace in schools

Beltrán Poot Augusto David

Universidad Autónoma de Yucatán, México

dbeltran@correo.uady.mx

Xeque Pech Luis Enrique

Universidad Autónoma de Yucatán, México

lxegue@gmail.com

Resumen

Se cree que por medio de la educación que la infancia y la juventud reciben es posible mejorar el ambiente socioemocional del mundo. Teniendo como propósito conseguir un mundo en paz, en el que se considere la libertad, igualdad y justicia como ejes de convivencia y de estructura social. El objetivo de esta propuesta es generar estudios sobre el concepto de paz, con la finalidad de diseñar diversos escenarios socioeducativos (digitales y presenciales) que promuevan una cultura de paz, considerando que tanto niños como jóvenes invierten un tiempo considerable en el uso de la red, plataformas digitales y que bien, pueden ser un complemento de los recursos ofrecidos en la escuela u otros escenarios formativos que promuevan la cultura de paz.

Los estudios preliminares en el que participan 170 jóvenes entre 15 y 30 años, permiten reconocer el interés que tienen por participar en encuentros e investigaciones sobre la paz. De igual forma, los jóvenes tienen un concepto de paz activa, lo que permitiría encaminar y desarrollar sus habilidades de prosumidores para la promoción de la cultura de paz.

Palabras clave: Educación para la paz; Cultura de paz; escenarios socioeducativos; redes sociales; aprendizaje en escenarios diversos

Abstract

It is believed that through the education that children and youth receive, it is possible to improve the socio-emotional environment of the world. With the purpose of achieving a peaceful world, in which freedom, equality and justice are considered as axes of coexistence and social structure. The objective of this proposal is to generate studies on the concept of peace, in order to design various socio-educational scenarios (digital and face-to-face) that promote a culture of peace, considering that both children and young people invest considerable time in the use of the network, digital platforms and that they can be a complement to the resources offered at school or other training scenarios that promote a culture of peace.

Preliminary studies in which 170 young people between 15 and 30 years of age participated, allow us to recognize their interest in participating in encounters and research on peace. Likewise, young people have a concept of active peace, which would allow them to direct and develop their skills as prosumers for the promotion of a culture of peace.

Keywords: Peace education; culture of peace; socio-educational scenarios; social networks; learning in diverse scenarios.

Fecha Recepción: Junio 2020

Fecha Aceptación: Diciembre 2020

Introducción

La paz es un término que actualmente tiene un peso de suma importancia en el desarrollo personal y social, ya que como indica Lederach (2000) es un estado de relaciones humanas con una dinámica que permite una elevada justicia y una reducida violencia entre las sociedades y dentro de ellas. Lo anterior es de vital importancia, debido a que, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (1986) en la Declaración de Sevilla se afirma que la guerra y la violencia no son una herencia biológica, ya que no está determinada en los genes humanos. Esto significa que la paz, al emplearse como un recurso estabilizador, da pie a la construcción de armonía en la sociedad.

Sin embargo, en la actualidad las personas lejos de alcanzar la paz, encuentran escenarios violentos, evidencia de esto, son los resultados del informe del Índice de Paz Global (Global Peace Index), cuyos datos describen que, durante el año 2020, el nivel de paz mundial fue de 0,34% mayor respecto al año anterior, demostrando que los disturbios civiles

han aumentado, si consideramos que en más de 96 países se experimentaron al menos una manifestación violenta.

Ahora bien, un reflejo de lo que se experimenta en la sociedad, puede ser manifestado dentro de las escuelas, puesto que estas son un ecosistema que incluye una gran diversidad de actores con múltiples puntos de vista y necesidades diferentes, producto del capital cultural y de las creencias, valores y actitudes que se viven o fomentan en los hogares.

Estos eventos, en reiteradas ocasiones, dan como consecuencia experiencias conflictivas con resoluciones violentas. Por ejemplo, el tema del bullying por mucho tiempo fue considerado como una forma de desarrollar el carácter y permitir al infante prepararse para afrontar la vida adulta. En la actualidad, esto ha ido cambiando; sin embargo, las cifras de la Organización No Gubernamental Internacional Bullying Sin Fronteras (2017) todavía evidencia las actitudes violentas que se viven en el mundo. Los datos de este estudio describen que el 82% de las niñas y niños con discapacidad son acosados en la escuela, 9 de cada 10 estudiantes que han manifestado una orientación sexual diferente son molestados por ello y más de 80 % de los actos de acoso no son reportados a las autoridades escolares. Estas situaciones han dado como consecuencia el bajo rendimiento académico, ausentismo y deserción escolar, depresión, ansiedad e, incluso, suicidio.

En otro contexto, las nuevas generaciones, también conocidas como generación posmilénica, traen consigo nuevas problemáticas, que igual que las anteriores dan como consecuencia conflictos y escenarios disruptivos y violentos. Por ejemplo, Díaz-López, Maquilón-Sánchez, & Mirete-Ruiz, (2020) conceptualizan:

el uso desadaptativo de las TIC como aquellas acciones relacionadas con abandonar obligaciones familiares, educativas o sociales por pasar más tiempo en Internet y con videojuegos, reducción del rendimiento académico, preferir relaciones virtuales a relaciones reales, mostrar inquietud al no recibir mensajes o llamadas, alteraciones del sueño por usar el móvil, agresividad o irritación al ser interrumpidos mientras usan dispositivos, etc.

En el año 2017, la Organización Mundial de la Salud (OMS) en su informe anual menciona algunas consecuencias negativas sobre el uso inadecuado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), no solo en un plan personal, sino también social, como las conductas adictivas, pérdida de la socialización, aumento de riesgos, alteraciones de desarrollo, enfermedades mentales, obesidad infantil y conductas agresivas.

Siendo la situación de esta manera y considerando que el concepto de paz no solo corresponde a la no guerra, sino también a la pérdida del bienestar individual y social. Se cree conveniente la necesidad de conjugar los términos “educación” con “paz” y transmitir la educación para la paz, la cual Ávila y Paredes (2010) afirman que se trata de un aprendizaje colectivo, esencial para la transformación de la conciencia social, el pensamiento y las representaciones belicistas del educando y del maestro, en un entorno relacional, donde la escuela, el docente y el currículo, inclusive la familia funcionen de forma interrelacionada para generar una cultura de paz como alternativa a la violencia.

En este contexto, Hernández, Luna y Cadena (2017) consideran que la mayor ventaja de la paz es que puede ser conocida, sentida, percibida y pensada por todos los seres humanos que se permiten plantear múltiples puntos de vista. De esta forma, la paz vinculada con la educación no solo se trata de conocimientos, sino de acciones que se materializan en leyes, reglamentos, sistemas de educación, salud y programas para el desarrollo económico, cultural y social, así como la creación de recursos, proyectos, cursos o talleres que abonen a la promoción de valores como la libertad, solidaridad, justicia, respeto y tolerancia, al igual que la consecución de la convivencia, resolución de conflictos y el diálogo.

Por otra parte, para que la paz tenga un alcance significativo al público, se estima necesario no solo la creación de escenarios presenciales, también se requiere de la utilización de las TIC. Esto considerando, que en la actualidad se vive un aislamiento a consecuencia de la pandemia Covid-19, además de la caracterización de la sociedad moderna por el veloz despliegue y desarrollo de la tecnología y la ciencia, así como la globalización de la información (Sánchez, 2008).

Las TIC, funcionan como herramientas muy útiles, ya que estas, en palabras de Santiago, Caballero, Gómez y Domínguez (2013) ocupan un lugar preponderante para orientar la educación en cualquiera de sus niveles, pues no solo permiten comunicar saberes, también por medio de ellas puede ser estructurado todo el proceso educativo, tanto en la definición del currículo, como en el diseño y la implementación de estrategias pedagógicas y recursos didácticos que apoyen el desarrollo de nuevos aprendizajes.

Por otra parte, Lerma-Noriega, Flores-Palacios & Rebolledo-Méndez, (2020) mencionan que el empleo de tecnología en la formación o educación se relaciona con la heutagogía debido a la necesidad de potenciar en los estudiantes el análisis crítico y su involucramiento como ciudadanos. De esta manera, la creación de recursos tecnológicos enfocados a distribuir contenido sobre la paz, abre un abanico de posibilidades para el campo

educativo en donde las personas se transformen en protagonistas de su historia (enfoque emancipador) y pongan en práctica valores, actitudes y conductas para crear una cultura donde impere la cooperación y la armonía, desaprendiendo conductas violentas y no rechazando conflictos, sino, aprendiendo de dichas situaciones con el fin de establecerlas en puntos de partida como base y fortalecimiento del desarrollo de la sociedad.

Proyecto Educación e investigación de la cultura de Paz (Edicupaz)

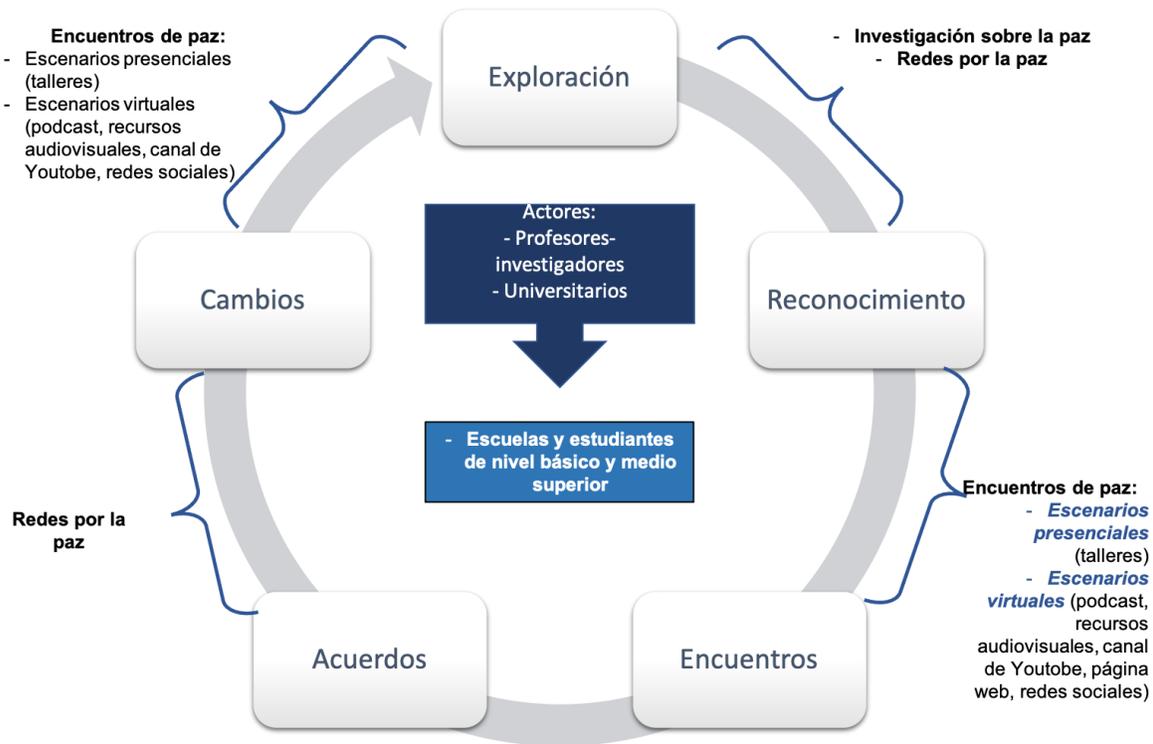
Edicupaz es un proyecto que se encuentra en su primera fase de construcción, cuya propuesta tiene como propósito generar investigación sobre los conceptos de cultura paz y ciudadanía, con la finalidad de diseñar y desarrollar diversos escenarios socioeducativos, tanto presenciales como virtuales, para la promoción de una cultura de paz y ciudadanía dentro y fuera de las escuelas, coadyuvando de esta manera a los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) 2030 propuestas por la Organización de las Naciones Unidas (ONU).

El modelo del proyecto está integrado por cinco experiencias deseadas: exploración, reconocimiento, encuentros, acuerdos y cambios (ver figura 1). En cuanto a las dos primeras, se sustentan en la idea de que no se puede promover la cultura de paz desde la teoría, por lo que es indispensable conocer las diversas percepciones, acciones, hábitos y/o costumbres que promueven, tanto las conductas violentas como de paz dentro y fuera de las escuelas, con la intención de generar un reconocimiento de estas, junto con los distintos actores escolares, con miras de proyectar acciones que permitan ambientes educativos más sanos.

En cuanto a las experiencias de encuentros, se pretende el diseño de diversos escenarios socioeducativos (presenciales y virtuales), entendiendo por estos, los procesos educativos, integrales e interdisciplinarios que consideran al ambiente como una totalidad y cuyo objetivo es lograr la implicación de la población en la identificación y resolución de problemas mediante la adquisición de conocimientos, valores, actitudes y habilidades, la toma de decisiones y la participación organizada (Musitu-Ferrer, León-Moreno, & Callejas Jerónimo, 2019). Con respecto al diseño de recursos audiovisuales para la promoción de la cultura de paz dentro y fuera de las escuelas, se pretende generar un impacto social por medio de podcast, videos, infografías, carteles, Tik-tok, memes páginas web y redes sociales, considerando que tanto los actores de estos recursos como la población a la que va dirigida son prosumidores (productores-consumidores) de estos productos.

Con relación a las dos últimas experiencias, acuerdos y cambios, se pretende crear redes con investigadores e instituciones educativas para desarrollar y generar acciones concretas que permitan el desarrollo de una cultura de paz dentro y fuera de las escuelas.

Figura 1. Modelo del proyecto Edicupaz



Fuente: Elaboración propia

El proyecto Edicupaz tiene como intención la vinculación entre los estudiantes universitarios con los estudiantes de niveles inferiores, considerando a los mayores como corresponsables de la promoción de una cultura de paz. En este contexto Erstad, Miño & Rivera-Vargas (2021) citan a Lipman (2011, p. 167) quien sostiene que, si queremos imaginar nuevas formas para vivir en común, necesitamos crear espacios en las escuelas donde el estudiantado aprenda a integrar sus realidades sociales y examinar las causas profundas de las múltiples crisis que están enfrentando sus comunidades. Explorando así soluciones, creando solidaridades y desarrollando perspectivas globales.

Los actores concuerdan que el ejercicio de estas propuestas son posible, sobre todo si se considera el potencial del proyecto como un ejercicio transformador, en el que tanto los estudiantes universitarios como los de grados inferiores tengan oportunidades para el aprendizaje auténtico, el estudio de situaciones del mundo real y la exploración de preguntas como: ¿de qué manera estamos reproduciendo los prejuicios sociales?, ¿cómo se reproduce

la discriminación de género a través de los medios de comunicación o en nuestro contexto? o ¿qué causa la desigualdad, la pobreza y la xenofobia en nuestra comunidad? (Erstad, Miño, & Rivera-Vargas, 2021). Los cuestionamientos relacionados con la cultura de paz serían ¿Cuáles son las situaciones sociales que no permiten la paz en nuestro contexto?, ¿De qué manera se minimizan los acuerdos de paz en nuestra comunidad?, o ¿cómo se reproduce la violencia a través de los medios de comunicación o redes sociales? Entre otras.

El proyecto Edicupaz está integrado por tres ejes: Investigación sobre la cultura de paz y la ciudadanía, encuentros por la paz y redes de paz. En cuanto al primer eje, consiste en realizar tanto investigación documental como aplicada sobre los conceptos de cultura de paz y ciudadanía dentro y fuera de las escuelas. Pues se cree indispensable identificar los significados de paz y ciudadanía que tienen los distintos actores escolares, además de reconocer las acciones, procesos y aspectos vinculados con la promoción de la cultura de paz dentro y fuera de las escuelas.

Por otra parte, también se considera pertinente vincular estos estudios con los medios de comunicación masiva relacionados con la promoción de la paz, teniendo en cuenta que los distintos actores son o pueden ser prosumidores (productores-consumidores) de estos medios. Y que el uso o la producción de recursos audiovisuales permitiría la sensibilización, promoción e interiorización de una cultura de paz.

Los responsables de dichos estudios son tanto profesores-investigadores como estudiantes universitarios. La intencionalidad no solo consiste en desarrollar una línea de investigación, sino que a partir de dicha información se logren propuestas transformadoras tanto para los ejes de encuentros de paz como de redes por la paz.

En cuanto al eje de encuentros de paz, este tiene como propósito diseñar escenarios (virtuales y presenciales) de sensibilización, información y diseño de acciones por la paz, por medio de talleres, recursos audiovisuales, redes sociales y páginas o plataformas digitales, en el que los estudiantes universitarios son los primeros actores. Para el logro de este objetivo, de manera paralela el estudiantado universitario es parte de actividades formativas, en las que reflexiona sobre los problemas de su contexto y la importancia de ser actores activos en la transformación de su comunidad, como una sociedad de paz.

En este caso, es necesario mencionar que los universitarios reducen la brecha generacional, además que los estudiantes pueden incorporar nuevas tecnologías y/o habilidades para utilizar y desarrollar aplicaciones que favorezcan los ejercicios o acciones para la promoción de la cultura de paz. Por otra parte, tanto las experiencias virtuales como

presenciales son complementarias, lo que permitiría ser más consistentes a la hora de informar, inspirar y diseñar acciones para la promoción de una cultura de paz dentro y fuera de las escuelas.

El último eje tiene como propósito fundamental establecer por una parte vínculos con escuelas de diferentes modalidades y niveles, con la finalidad de crear proyectos para el desarrollo de una cultura de paz. Por otra, desarrollar redes de investigación e intercambio con investigadores sobre este tema, permite hacer sinergia y crear una cultura de paz que favorece el desarrollo de acciones concretas para el estudio, diseño, implementación y evaluación de la cultura de paz en las escuelas.

Por tanto, es importante recordar que el proyecto Edicupaz esta en su primera fase de concreción, por lo que se describen los resultados preliminares en el que se inicia un estudio de percepciones de adolescentes y jóvenes de Yucatán, sobre el concepto de paz y los intereses que tienen por participar en espacios, tanto de formación como de diseño de recursos digitales para la promoción de una cultura de paz.

Método

Para la realización de la investigación se utilizó el método cuantitativo, ya que de acuerdo con Salcedo (2013), este tipo de investigación se desarrolla como una estrategia que se basa en la recolección y procesamiento de datos empíricos, cuya finalidad es abordada por medio de técnicas que capturan y aprehenden las dimensiones observables o medibles del hecho estudiado.

Por otra parte, esta estrategia investigativa, considera y favorece por medio de los datos obtenidos a la identificación de tendencias, que pueden ser causa, influyen o permiten objetivar el hecho social que se estudia.

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2010) la investigación puede ser considerada como un estudio descriptivo tipo encuesta- transeccional- no experimental, teniendo en cuenta que se busca presentar de manera específica datos u opiniones relevantes de las personas. Además, de que el conocimiento de la realidad tal como se presenta en una situación de espacio y de tiempo, no es manipulado en cuanto al contexto o las opiniones de los participantes (Rojas, 2015).

La población para este estudio estuvo conformada por 170 estudiantes de los niveles educativos de secundaria, preparatoria y universidad. El 3% (5) oscila entre los 12 y 15 años, el 57% (96) tienen entre 16 y 20 años, y el 40% (69) oscila entre los 18 y 30 años. Del total

de estudiantes, el 62% (105) son mujeres y el 38% (65) hombres. En la tabla 1 se presenta la información por sexo y nivel de los participantes.

Tabla 1. No. de estudiantes por sexo y nivel.

Sexo	Secundaria		Preparatoria		Universidad	
	No.	%	No.	%	No.	%
Mujeres	4	80	57	59	44	64
Hombres	1	20	39	41	25	36
	5	100	96	100	69	100

Fuente: Elaboración propia

Para la recolección de datos se diseñó un cuestionario, en el que se consideraron cuatro apartados: datos generales de los participantes, percepciones sobre los conceptos de paz y ciudadanía, interés por participar en actividades e informarse sobre estos temas y la manera en la que les gustaría participar o recibir información. Para este trabajo se consideraron solo los datos relacionados con el concepto de paz y los correspondientes a las edades antes descritas.

La información recabada fue analizada y organizada por medio de una base de datos, que permitió el análisis estadístico-descriptivo. El proceso de recolección de datos fue considerando la autorización de los participantes, de esta manera se aseguró el uso ético de la información.

Resultados

A continuación, se presentan los datos obtenidos del instrumento, considerando solo aquella información que corresponden a la población descrita en la metodología.

Con la finalidad de conocer la percepción que tienen los participantes del concepto de paz, se les pidió que enunciaran cinco descriptores que de acuerdo con sus opiniones definen o se relacionan con el concepto. Dicha información se integró por medio de grupos de palabras, teniendo en cuenta que son sinónimos o están estrechamente relacionados.

Con respecto al número de descriptores, los participantes de secundaria mencionaron 20 y se representaron en 10 grupos, en el caso de los alumnos de preparatoria, fueron 458 descriptores en 53 grupos de palabras, y en el caso de los estudiantes de licenciatura, 338 en

43 categorías. En la tabla 2, se muestran los cinco descriptores de paz más representativos por cada nivel.

Tabla 2. No. de menciones y porcentaje de los cinco principales descriptores de paz por nivel.

Grupo	Secundaria		Preparatoria			Licenciatura		
	No.	%	Grupo	No.	%	Grupo	No.	%
Tranquilidad	4	20	Tranquilidad	103	22	Tranquilidad	75	22
Pacifismo	3	15	Armonía	58	13	Amor	63	17
Respeto	2	10	Respeto	36	8	Respeto	24	7
Comunicación	2	10	Amor	27	6	Solidaridad	17	5
Convivencia	2	10	Felicidad	13	3	Felicidad	14	4

Fuente: Elaboración propia

Los datos de la tabla 2 permiten evidenciar que los grupos de palabras en los que coinciden los tres niveles están relacionados con la tranquilidad y el respeto, mientras que los grupos relacionados con los términos de amor y felicidad solo se encuentran en los niveles de preparatoria y licenciatura.

Con respecto a los descriptores del grupo tranquilidad, este representa los descriptores de tranquilidad, serenidad, calma, quietud, reposo. En el caso del grupo de respeto, solo engloba el respeto y empatía, mientras que el de amor se vinculan con armonía, amor, compasión, amabilidad, bondad, y en el caso del grupo felicidad, suma los conceptos de gozo y alegría.

Otra de las preguntas hechas a los participantes correspondía al interés que tienen ellos de involucrarse en los encuentros de paz, ya sea por medio de talleres, eventos o actividades sobre la cultura de paz. En la tabla 3, se describen los resultados sobre esta pregunta.

Tabla 3. No. de estudiantes por nivel y decisión de formarse en cultura de paz

	secundaria		Preparatoria		Licenciatura	
	No.	%	No.	%	No.	%
Si	5	100	70	73	58	84
No			26	27	11	16
Total	5	100	96	100	69	100

Fuente: Elaboración propia

Los datos de la tabla 3 evidencian que el 78% (133) del total de los participantes estaría interesado en tener una experiencia formativa sobre la cultura de paz. Aun cuando el número de participantes es reducido en el nivel secundaria, llama la atención, que todos manifestaron su interés por estas experiencias formativas.

En cuanto a la modalidad en la que les gustaría participar, se les preguntó si deseaban realizar los encuentros de paz de manera presencial o virtual. En la tabla 4 se puede observar que el 47% (80) del total de participantes prefiere la modalidad virtual, esto puede deberse al aislamiento de pandemia Covid-19 que se vive actualmente. El 38% (65) refiere su interés por ambas modalidades, mientras que el 15% (25) considera solo la manera presencial.

Tabla 4. No. de estudiantes por nivel y modalidad de formación en cultura de paz.

Modalidad	secundaria		Preparatoria		Licenciatura	
	No.	%	No.	%	No.	%
Virtual	5	100	42	43	33	48
Presencial			15	16	10	14
Ambas			39	41	26	38
Total	5	100	96	100	69	100

Fuente: Elaboración propia

Con la finalidad de conocer los intereses sobre los recursos por los cuáles les gustaría recibir información o participar en los encuentros de paz, se les pidió seleccionar la que usarían más. En la tabla 5, se puede apreciar que el 49% (82) del total de participantes prefiere recursos audiovisuales, entendiendo por estos videos, cortometrajes, documentales y películas; en cambio, el 38% (65) seleccionó los documentos (artículos, libros, folletos, historietas) como una mejor opción. En el caso de las redes sociales y páginas web solo el 5% (9) y el 4% (7) respectivamente.

Tabla 5. No. de estudiantes por nivel y modo de formación en cultura de paz

Recurso	Secundaria		Preparatoria		Licenciatura	
	No.	%	No.	%	No.	%
Podcast			1	1	2	3
Audiovisuales	1	20	50	52	31	45
Documentos	3	60	33	35	29	42
Organizadores gráficos			2	2	2	3
Páginas web	1	20	6	6	0	0
Redes sociales			4	4	5	7
Total	5	100	96	100	69	100

Fuente: Elaboración propia

Por otra parte, cuando se les pregunta qué recurso utilizarían para informar sobre la cultura de paz, se percibe un incremento en los porcentajes relacionados con el uso de las páginas web y las redes sociales, sobre todo en los niveles de preparatoria y licenciatura (ver Tabla 5).

Tabla 5. No. de estudiantes por nivel y modo en el desarrollarían recursos

Recurso	Secundaria		Preparatoria		Licenciatura	
	No.	%	No.	%	No.	%
Podcast			4	4	4	8
Audiovisuales	1	20	36	38	24	35
Documento	3	60	21	22	22	32
Organizador			11	11	10	13
Páginas web	1	20	10	10	1	1
Redes sociales			14	15	8	11
Total	5	100	96	100	69	100

Fuente: Elaboración propia

Los resultados de la tabla 5, muestran que en el nivel de secundaria existe más interés por recibir información a través de un documento, mientras que, en los niveles de preparatoria y licenciatura, el recurso más usado serían los audiovisuales. Esta información no es concluyente y se requiere de indagar mas, sobre todo considerando que la experiencia de encuentros de paz privilegia la interacción y el intercambio de experiencias.

Ahora bien, la Tabla 6 describe los resultados de los participantes a la pregunta ¿Participarías en proyectos de investigación relacionados con la paz?

Tabla 6. No. de estudiantes por nivel e interés por participar en investigación

	Secundaria		Preparatoria		Universidad	
	No.	%	No.	%	No.	%
Si	4	80	70	73	55	80
No	1	20	26	27	14	20
Total	5	100	96	100	69	100

Fuente: Elaboración propia

Los datos de la tabla anterior indican que existe interés por participar en investigaciones sobre la paz, esto independientemente del nivel académico que se tenga.

Discusión

El primer punto de discusión corresponde a la importancia de conocer las percepciones de paz que tienen los participantes, esto considerando que en muchas ocasiones se puede sesgar los estudios teniendo en cuenta las concepciones del investigador o de la literatura que se adopta, tal como lo indica Wilches Tinjacá & Hernández Pérez, (2016), quienes describen que es necesario enmarcar y contextualizar los estudios que se hagan a nivel de percepción.

Para el proyecto Edicupaz, es importante conocer las percepciones de los adolescentes y jóvenes, pues permiten, por un lado, el diseño de escenarios formativos más adecuados, considerando que se puede lograr la vinculación entre el discurso y la práctica. Por otra, las percepciones y las experiencias sobre la paz o la violencia que viven los participantes son como coordenadas para el desarrollo de acciones que favorezcan a ambientes más sanos.

En el caso de los resultados que se han obtenido por medio del instrumento, se puede observar la coincidencia del concepto de paz entre los participantes de este estudio y los adolescentes y jóvenes de investigaciones hechas en contextos con situaciones de guerra y/o

conflictos armados. Por ejemplo, la Fundación PLAN de Colombia, en su informe ¿Paz(cífico) y participación?: percepciones de adolescentes y jóvenes tras el acuerdo de paz, describen que la mayoría de sus participantes utilizan los términos tranquilidad, convivencia, libertad y respeto para definir la paz, siendo estos términos muy semejantes a los presentados. Sin embargo, agregan otros conceptos como violencia, diálogo, guerra, que en este estudio no fueron mencionados.

En cuanto a los datos correspondientes a la participación tanto en encuentros formativos como de investigación sobre la cultura de paz son favorables, entendiendo que la mayoría de los participantes mencionaron tener interés; sin embargo, existe una alerta al respecto, pues estas propuestas o proyectos transformadores pueden no estar vinculados a las experiencias de los adolescentes y jóvenes. Tal como lo reporta Ballesteros, Novoa y Sacipa (2009), quienes describen que no siempre existe correspondencia entre las expresiones relativas a la concepción política de paz y las prácticas cotidianas de los jóvenes.

Por tal motivo, el eje de investigación sobre la paz del proyecto Edicupaz, pretende involucrar a los jóvenes no solo en procesos de investigación que permitan conocer las percepciones sobre el concepto de paz, también considera necesario indagar sobre las ideas del mundo que desean y las acciones que realizan para concretar estas aspiraciones. Teniendo en cuenta lo que Ballesteros de Valderrama, Novoa-Gómez & Sacipa Rodríguez (2009) mencionan sobre el tema de la paz, pues afirman que algunas de las prácticas incluyen comportamientos de reciprocidad positiva, de cooperación y solidaridad, de justicia y equidad, reconocimientos de logros del otro y reconocer la relación entre conducta y resultado.

Por otra parte, Díaz-López, Maquilón-Sánchez, & Mirete-Ruiz, (2020), menciona que el uso de las TIC durante la adolescencia es un comportamiento generalizado y normalizado en la sociedad actual. Esta realidad, permite objetivar el interés de los participantes de formarse sobre el concepto de paz de manera virtual; Sin embargo, existe la preocupación entorno a los tipos de recursos de formación y escenarios para provocar la participación auténtica y significativa.

Pues Tovar & Sacipa, (2011) mencionan que la existencia de semillas para construir culturas de paz se encuentra en la manera como significan y viven las interacciones, la amistad y el desarrollo de acciones divertidas. A diferencia de las propuestas que suelen limitarse al discurso sobre el diálogo sin ponerlo en práctica.

Es interesante identificar por medio de los resultados, que los adolescentes y jóvenes cuando se les solicita recibir información están seducidos por utilizar los recursos tradicionales o que representan menos interacción como los son los audiovisuales y documentos, mientras que, si se les cambia el rol, y se les pide que ellos sean los que deben comunicar o formar, se ven también interesados por recursos de mayor contacto, como lo pueden ser las redes sociales o páginas web.

Lo anterior concuerda con los resultados presentados por Díaz-Barriga Arceo (2016) quien afirma que el perfil del internauta mexicano está ubicado en un rango de edad entre los 13 y 24 años, jóvenes que conectados a la red seis horas 11 minutos al día en promedio, y que la mayoría utiliza las redes con fines de comunicación, recreación, y aprendizaje formal e informal.

De igual forma, la investigación de Rayén Condeza, Bachmann y Mujica (2014), quienes exploran cómo chilenos de 13 a 17 años consumen noticias, en un contexto mediático de múltiples soportes, convergencia y cultura móvil. En los resultados describen que el Facebook y You - Tube son los medios a los que los adolescentes dedican más tiempo diario.

Conclusiones

Edicupaz es una propuesta que se encuentra en sus primeros pasos, pero que apunta y cree que los jóvenes son actores activos que pueden influir a los actores más pequeños, pues por una parte estos han acortado la brecha generacional y por otra, tienen conocimiento y habilidades tecnológicas para el desarrollo y diseño de escenarios tanto presenciales como virtuales que promuevan una cultura de paz.

Por otra parte, los datos sobre percepción del concepto de paz, no solo permite identificar las semejanzas con otros estudios en contextos de guerra, también resulta ser información relevante, que permite identificar los ambientes en los que se sitúa el participante.

La información otorgada por los adolescentes y jóvenes sobre los recursos que utilizan para informarse y formarse son de utilidad para el proyecto Edicupaz, pues por medio de ellos se hace más consciente los mecanismos y recursos que se pueden utilizar para el desarrollo de los encuentros de paz.

Por último, es importante recalcar lo indispensable que es la actividad prosumidora de los jóvenes, pues su participación hace posible el desarrollo de una propuesta que sea

sostenible, en el que la investigación genera insumos para el desarrollo de recursos formativos más acordes a los contextos y a las edades de los usuarios de esta propuesta.

Referencias

- Ávila, Minerva y Paredes, Ítala (2010). Educar para la paz desde la educación inicial. *Omnia*, 16 (1), 159-179. ISSN: 1315-8856. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=737/73715016009>
- Ballesteros, B., Novoa, M. & Sacipa, S. (2009). Prácticas culturales de paz en jóvenes adscritos y no adscritos a la red de jóvenes por la paz. *Universitas Psychologica*, 8 (3), 613-624. Disponible en: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/revPsycho/article/view/616>
- Díaz-Barriga Arceo, F, (2016) *Tutoría y personalización de los aprendizajes*, conferencia en el marco del III Coloquio Docente de Educación Media Superior y Superior de la Zona Metropolitana. En red: <http://www.cua.uam.mx/news/noticias/prosumidores-consumidores-de-informacion-y-creadores-de-contenidos>
- Díaz-López, A., Maquilón-Sánchez, J., & Mirete-Ruiz, A. (2020). Uso desadaptativo de las TIC en adolescentes: Perfiles, supervisión y estrés tecnológico. *Comunicar*, 64, 29-38. <https://doi.org/10.3916/C64-2020-03>
- Erstad, O., Miño, R., & Rivera-Vargas, P. (2021). Prácticas educativas para transformar y conectar escuelas y comunidades. *Comunicar*, 66, 9-20. <https://doi.org/10.3916/C66-2021-01>
- Fundación PLAN (2020) ¿Paz(cífico) y participación? Percepciones de adolescentes y jóvenes tras el acuerdo de paz. Fundación PLAN, Colombia. Recuperado de: <https://www.wikifplan.org/WIKIPLAN/1%201%20238%20-%20pazcifico.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2010) Metodología de la investigación. En: https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf
- Hernández Arteaga, Isabel y Luna Hernández, José Alberto, y Cadena Chala, Martha Cecilia (2017). Cultura de Paz: Una Construcción educativa aporte teórico. *Revista Historia de la Educación Latinoamericana*, 19 (28), 149-172. ISSN: 0122-7238. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=869/86952068009>
- Índice de Paz México. (2020). *Índice de Paz México 2020: Identificar y medir los factores que impulsan la paz*. Sydney.

- Institute for Economics and Peace (2012). *Global Peace Index*. Recuperado de: <http://economicsandpeace.org/wp-content/uploads/2015/06/2012-Global-Peace-Index-Report.pdf>
- Institute for Economics and Peace. (2020). *Global Peace Index 2020: Measuring Peace in a Complex World*. Sydney. Obtenido de <http://visionofhumanity.org/reports>
- Lederach, P. J. (2000). *El abecé de la paz y los conflictos, educación para la paz*, Madrid: Catarata.
- Lerma-Noriega, C., Flores-Palacios, M., & Rebolledo-Méndez, G. (2020). InContext: Una aplicación móvil para mejorar las estrategias de aprendizaje en la Universidad. *Comunicar*, 64, 109-118. <https://doi.org/10.3916/C64-2020-10>
- Musitu-Ferrer, D., León-Moreno, C. & Callejas Jerónimo, J. (2019), Un análisis socioeducativo de la Educación Ambiental y del Aula Natura. *Revista de Educación social*, 28, 59-78. <https://eduso.net/res/revista/28/el-tema/un-analisis-socioeducativo-de-la-educacion-ambiental-y-del-aula-natura#>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (1986) Declaración de Sevilla. Recuperado de: <https://www.madrimasd.org/cienciaysociedad/documentos/doc/DeclaracionSevilla.pdf>
- Organización Internacional Bullying Sin Fronteras. (2017). *Bullying, Estadísticas 2017/2018*. México. Ong Internacional Bullying Sin Fronteras.
- Organización Mundial de la Salud [OMS](2017) *Informe anual*. OMS. Recuperado de: https://apps.who.int/gb/ebwha/pdf_files/WHA71/A71_28-sp.pdf
- Rayén Condeza, A.; Bachmann,I, y Mujica, C. (2014) El consumo de noticias de los adolescentes chilenos: intereses, motivaciones y percepciones sobre la agenda informativa, *Comunicar*: Núm. 43 Vol. 22. En: <https://www.revistacomunicar.com/ojs/index.php/comunicar/article/view/C43-2014-05>
- Rojas Cairampoma, M. (2005) *Tipos de Investigación científica: Una simplificación de la complicada incoherente nomenclatura y clasificación*. En: <https://www.redalyc.org/pdf/636/63638739004.pdf>
- Salcedo, Audy (2013) Estadísticas en la Investigación: competencia transversal en la formación universitaria. *Programa de cooperación interfacultades*. ISBN: 978-980-00-2743-1. En: <http://saber.ucv.ve/handle/123456789/4646>

- Sánchez Duarte, Esmeralda (2008). Las tecnologías de información y comunicación (tic) desde una perspectiva social. *Revista Electrónica Educare*, XII (), 155-162. ISSN:. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=1941/194114584020>
- Santiago Benítez, Gisela y Caballero Álvarez, Rebeca y Gómez Mayén, Diana y Domínguez Cuevas, Atenea (2013). El uso didáctico de las TIC en escuelas de educación básica en México. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos* (México), XLIII (3), 99-131. ISSN: 0185-1284. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=270/27028898004>
- Tovar, C. C., & Sacipa, S. (2011). Significados e interacciones de paz de jóvenes integrantes del grupo “Juventud Activa” de Soacha, Colombia. *Universitas Psychologica*, 10(1), 35-46. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/rups/v10n1/v10n1a04.pdf>
- Wilches Tinjacá, Jaime Andrés, & Hernández Pérez, Mauricio (2016). Jóvenes universitarios: percepciones y encuestas sobre conflicto armado y paz en Colombia. *Reflexiones*, 95(2),33-55. ISSN: 1021-1209. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=729/72950004003>