

El uso de un cuento multimedia como herramienta orientadora para afrontar el Bullying en jóvenes de educación media

The use of a multimedia story as a guiding tool to face bullying in high school youth

Fritz Wilhelm Lindow Trejo.¹
fritz.lindow@correo.unimet.edu.ve
Universidad Metropolitana (UNIMET)

Marta María Oliveira Marques., Esp.²
moliveira@unimet.edu.ve
Universidad Metropolitana (UNIMET)

Resumen

El siguiente estudio tuvo como propósito diseñar un cuento multimedia como herramienta para orientar a los docentes, de educación media general, a afrontar el Bullying. Para tal fin, se realizó un proyecto factible; se utilizó una encuesta de preguntas cerradas a docentes de una institución educativa situada en Caracas, Municipio Sucre. Las respuestas fueron claves para recopilar la información necesaria para diseñar y crear los cuentos multimedia a partir de las variables provenientes de los objetivos específicos del proyecto; finalmente, se pudo obtener el componente principal la motivación como tema central del cuento. Al mismo tiempo, se pudo concluir que los docentes encuestados consideraron interesante y creativo el trabajo de cuentos multimedia debido al uso de las herramientas tecnológicas, la música y los sonidos como una estrategia viable para afrontar los casos de bullying. En base a esto, se diseñó un cuento como herramienta orientadora para afrontar el bullying en jóvenes de educación media. Se concluyó que: (a) se identificaron las necesidades emocionales y estudiantiles de las jóvenes víctimas y de los involucrados en los casos de Bullying; (b) se establecieron los componentes necesarios para elaborar el cuento; y (c) Se elaboró el cuento o producto final. **Palabras claves:** Cuentos Multimedia, Bullying, Motivación, Aprendizaje Multimedia.

Abstract

The purpose of the following study was to design a multimedia story as a tool to guide teachers from high school in dealing with bullying. For this purpose, a feasible project was carried out, using a closed-question survey to teachers from an institution located in Caracas, Sucre municipality. The answers were the key to gather the necessary information to design and create multimedia stories based on the variables from the specific objectives. Finally the main component was motivation as the central theme of the story. At the same time, it was possible to conclude that the surveyed teachers considered the work of multimedia stories an interesting and creative idea due to the usage of technological tools, music and sounds as a viable strategy to deal with the bullying cases. Based on this, a story was designed as a guiding tool to deal with bullying in high school students. It was concluded that: (a) the emotional and the needs form the young victims and those involved in bullying cases were identified; (b) the necessary components to elaborate the story were established; and (c) the story or final product was elaborated. **Keywords:** Multimedia Stories, Bullying, Motivation, Multimedia Learning.

Fecha de Recepción: 23-06-2023

Fecha de Aceptación: 30-06-2023

Fecha de Publicación: 07-07-2023

¹ Licenciado en Educación. Universidad Metropolitan (UNIMET). <https://orcid.org/0009-0003-3384-4525>

² Licenciada en Educación Mención Preescolar. Universidad Metropolitana (UNIMET), Especialista en Tecnología, Aprendizaje y Conocimiento. Universidad Metropolitana (UNIMET). <https://orcid.org/0009-0001-9301-3905>

Introducci n

El sistema educativo actual ha estado afrontando grandes dificultades asociadas con el “Bullying” o acoso escolar. Esto ha causado que los estudiantes puedan tener una huella negativa significativa en sus vidas, como inseguridades y baja autoestima que traen como consecuencia un bajo desempe o acad mico, afectivo y emocional. Asimismo, estos problemas pueden alterar y desmotivar a un joven estudiante hasta el punto de renunciar a los estudios, de dejar atr s su formaci n profesional. Al d a de hoy, se han implementado diversas estrategias utilizando las Tecnolog as de la Informaci n y la Comunicaci n (TIC) como campa as educativas, videos o redes sociales para combatir el acoso escolar. A pesar de esto, a n existen casos de bullying, ya que, en general, las v ctimas no cuentan con un entorno o un apoyo que les permita desarrollar por s  mismos la motivaci n y la resiliencia para seguir adelante en su camino. Hasta el momento, se visualiza un camino largo por recorrer en la lucha contra el bullying en j venes de educaci n media. Esto implica revisar los fundamentos te ricos m s importantes que respaldan la investigaci n, investigar los valores que se deben fortalecer y los recursos necesarios para elaborar el cuento, as  como profundizar en los conceptos inherentes al tema que respalden y den significado al cuento como estrategia orientadora para enfrentar el bullying.

Es por eso que la presente investigaci n plantea utilizar los cuentos como una herramienta, pero con la diferencia de que ser n de car cter multimedia, es decir, utilizar  m sica y sonidos junto a la trama.

El Tema de estudio

El sistema educativo, en los últimos tiempos, ha venido afrontando grandes dificultades asociadas con el bullying que sufren los jóvenes en la etapa escolar. Según Dávila et al. (2017) existen diversos estudios que afirman que esta problemática puede dejar huellas significativas en los estudiantes, afectando su desempeño académico, afectivo y emocional. Por otro lado, estos jóvenes se pueden ver afectados, tanto por sus pares como docentes, debido a que estos no muestran empatía ante una situación de acoso.

En cuanto al Bullying, es importante recalcar la existencia de diversas investigaciones que han sido el punto de partida de este problema. Según Dávila et al. (2017) los primeros estudios referentes al maltrato y acoso fueron en los años 60's, específicamente en el país escandinavo Suecia, donde se estudió el incidente de tres jóvenes bachilleres que cometieron suicidio debido a la constante intimidación y persecución que sintieron durante la etapa escolar. También se afirma que estos jóvenes durante los años de acoso evidenciaron diversos indicios de miedo, ansiedad y desesperación.

Es necesario recalcar que el bullying ha afectado tanto física como psicológicamente a las víctimas. Garaigordobil y Oñederra (2010, citado en Dávila et al, 2017) afirma que, el bullying para la víctima es un proceso que provoca un daño emocional significativo donde el joven puede presentar daños psicológicos, depresión, ansiedad y fracaso escolar. De hecho, estos autores afirman que el cyberbullying es mucho más peligroso debido a que los acosadores pueden ser anónimos y pueden publicar constantemente información maliciosa que puede desacreditar e infamar al joven. Y lo que agrava esta situación es que la información está disponible las 24 horas del

día en las redes sociales de manera pública, donde miles de personas pueden observar los comentarios y videos que se realicen.

Hoy en día, estos problemas pueden alterar y desmotivar a un joven estudiante hasta el punto de renunciar a los estudios, a continuar su formación profesional y dar así lo que se denomina el fracaso escolar. “El acoso escolar produce un detrimento en el progreso y aprovechamiento académico de los estudiantes” Herrera et al. (2004, citado en Dávila et al., 2017).

En la actualidad, la educación ha podido, medianamente, combatir esta problemática a través de diversas estrategias utilizando la tecnología a su favor. Se han podido realizar campañas de concientización, videos educativos entre otras estrategias usando las TIC como estrategia de difusión. Sin embargo, sigue existiendo un aumento de casos de bullying y en la mayoría de los casos, el alumno no posee un entorno que le permita desarrollar por sí mismo la motivación y resiliencia para seguir adelante en su camino (Candell, 2020).

Por las razones anteriormente expuestas, este proyecto planteó las siguientes interrogantes: ¿cómo poder brindar las herramientas necesarias, la motivación y la resiliencia para combatir el bullying? ¿cómo el docente podrá brindar el apoyo necesario a los estudiantes implicados?, ¿la creación de un cuento multimedia que favorezca la resiliencia y motivación, a través de la música, sonidos y otros elementos, impactará significativamente al alumno?

Objetivo General:

Diseñar cuentos multimedia como herramienta para orientar a los docentes de educación media general an afrontar el bullying.

Objetivos espec ficos:

- Identificar las necesidades estudiantiles y emocionales de las j venes v ctimas del Bullying.
- Establecer los componentes a utilizar para la elaboraci n de los cuentos.
- Elaborar cuentos multimedia utilizando la aplicaci n Garageband de IOS.

Justificaci n

Desde nuestra experiencia en el ejercicio docente, el Bullying es un acto que puede suceder en cualquier momento, a cualquier hora y en cualquier lugar, se podr a describir como un depredador al acecho de una v ctima que se le aproxime. Para el docente, es problem tico identificar un caso de Bullying en su etapa inicial, esto es debido a que puede darse en un determinado espacio y tiempo de manera aleatoria, y es complicado por el simple hecho de que puede englobar muchos elementos participantes como lo son: la familia, la escuela, los estudiantes y hasta los mismos profesores.

Existen metodolog as para poder afrontar el Bullying, como es el caso de citar a los padres de ambos perfiles: agresor y v ctima. Sin embargo, desde el punto de vista emocional, los perfiles quedan con un da o afectivo y una baja autoestima. Seg n Schwarz (2012), tanto la v ctima como el agresor tienen problemas detr s y es debido a que viene inculcado desde la familia; adem s, estos pueden progresivamente sentirse mal consigo mismo por los eventos que suceden. En el caso del agresor, este autor afirma que necesita de un apoyo socio afectivo donde se sienta reconocido.

La etapa escolar, es una  poca donde un joven se descubre a s  mismo, as  como tambi n conoce otras personas y aprenden a vincularse con otros estudiantes estableciendo relaciones afectivas y de amistad. Para un joven, es importante contar con motivaci n debido a que esta ayuda a recibir el aprendizaje con m s facilidad y permite que este permanezca con alta autoestima.

La motivaci n del estudiante es una influencia importante en el aprendizaje. En general, el bajo rendimiento acad mico, sumado a la escasa motivaci n para aprender que parece caracterizar a los estudiantes, constituyen problemas relevantes que preocupan tanto a docentes como a padre, investigadores y a la sociedad en general (Bonetto et al, 2014).

Un factor determinante que impide que un alumno se mantenga motivado, es precisamente el Bullying, donde se hace referencia a eventos donde otros m s fuertes abusan de manera consciente y premeditada de hacer da o a otra persona, sin saber este que est  mal. Esto resulta en la desmotivaci n de la v ctima que puede conducir a un fracaso escolar. El Bullying es un factor que ocasiona la deserci n, esto es debido a que la v ctima desarrolla una alta intenci n de abandonar la escuela. Asimismo, causa altos niveles de deserci n en los j venes: se puede observar problemas de concentraci n y de aprendizaje (Ramirez et al, 2018. p4).

Adem s de lo anterior mencionado, es importante tomar en cuenta la resiliencia, el cual se define como la “Capacidad de adaptaci n de un ser vivo frente a un agente perturbador o un estado o situaci n adversos” (RAE, 2020). Este proceso es un elemento vital para j venes afectados por el Bullying, ll mense las v ctimas, victimarios y espectadores, debido a que los ayuda a fortalecer sus debilidades y a crecer como seres humanos. Asimismo, el estudiante puede ser capaz de automotivarse y de utilizar la

inteligencia emocional para su propio beneficio, el cual es superar la adversidad del bullying y sus consecuencias.

Esta investigación planteó una propuesta para fomentar los procesos de motivación y resiliencia en jóvenes víctimas de bullying. Se buscó compartir cuentos multimedia con el uso de sonidos, música e imágenes para facilitar al estudiante herramientas de motivación y resiliencia a través de un aprendizaje significativo. Es fundamental captar la atención del estudiante mediante estos cuentos, en los que puede sentirse identificado con la trama y disfrutar de una experiencia única. Los diferentes relatos tienen como columna vertebral la resiliencia y la superación, convirtiéndose en una herramienta valiosa para afrontar la adversidad del Bullying.

Los cuentos pueden ser adaptados de acuerdo a su edad, esto quiere decir que las historias o cuentos pueden ser más acordes a la edad del estudiante y poder utilizar temas más complejos como la muerte, el engaño y otros problemas que existen en el mundo. Por otro lado, existen cuentos, novelas e historias que entretienen a los estudiantes adolescentes, tal es el caso de Harry Potter, donde el valor de la amistad es el tema central de la trama y el código moral principal de los personajes. Los cuentos pueden ser variados, como el romance, la ficción, el terror o sencillamente casos que son y que pueden ser reales.

Esta iniciativa surge de los conocimientos musicales y la habilidad de crear cuentos de uno de los investigadores, lo que se considera es una combinación poderosa que junto a la lectura “se pueda transmitir las emociones y sentimientos” (Moreno, 2003), dando así un aprendizaje más significativo y un mejor entretenimiento.

Aprendizaje Significativo de Ausubel

La teor a del aprendizaje significativo presentada por David Ausubel se refiere, seg n Torres (2003) como la teor a que “propone defender el aprendizaje que provoca un cambio aut ntico en el sujeto” (p.2). Adem s, este autor refiere que:

En el aprendizaje significativo estos cambios ser n producidos por nuevos conocimientos, los que adquirir n un sentido personal y una coherencia l gica en las estructuras cognitivas del educando; se elude as  a la memorizaci n y mecanizaci n del aprendizaje, tecnolog a, conocimiento, destrezas (Torres, 2003, p.3).

En tal sentido, el aprendizaje significativo se puede definir como una t cnica, estrategia o forma de aprendizaje. Se caracteriza en un proceso de desaprender para volver a aprender, donde el estudiante o alumno desde la base de sus conocimientos de los conceptos o experiencias, se construye o se adhieren nuevos aprendizajes.

Este estilo de aprendizaje es efectivo mediante el aprendizaje significativo verbal. Este se describe como aquel estilo de aprendizaje que realiza un “verdadero cambio aut ntico en el sujeto” (Torres, 2003. p.2). Es producido por nuevos conocimientos, experiencias y vivencias que adquieren un sentido personal y coherente al sujeto, dando pie a una autoconstrucci n del conocimiento, es decir, un aprendizaje aut ctono. Por otro lado, esta se desprende de otras estrategias como la memorizaci n y mecanizaci n. Seg n Aceituno (2003, citado en Torres, 2003) “El aprendizaje significativo se puede dividir en varios estilos o enfoques: representacional, conceptos o proposicional” (p. 38). Este  ltimo, se representa como aquel aprendizaje que se encarga de hacer comprender las ideas o puntos de vista que se expresan a trav s de una preposici n, palabras o s mbolos. Del mismo

modo la asignaci n empleada por este aprendizaje es aprender el significado propio del concepto y la palabra a aprender, en este caso, la motivaci n y la resiliencia son palabras que se aprenden no solo por el concepto sino por su significado a trav s de las acciones y ejemplos de vida (estrategia empleada para los cuentos multimedia).

Esto quiere decir que los alumnos experimentan con los cuentos multimedia a trav s de la escucha, el habla y de los sonidos que emplea, aparte el m rito significativo de la motivaci n y resiliencia puede formar una formaci n m s pr ctica y constructivista donde el sujeto construye su saber a trav s del ejemplo. Adem s de lo anterior mencionado, Lazo (2009) afirma que en la teor a del aprendizaje significativo, es el alumno quien protagoniza el proceso y el participante trascendental que desarrolle la parte cognitiva, afectiva y emocional. El aprendizaje significativo es lo que nos permite reconocer las habilidades, h bitos, destrezas y los valores que luego son enlazados con la informaci n previa, convirti ndose en una nueva estructura personal.

Teor a de Piaget

Seg n la Revista Latinoamericana de Psicolog a (1979), Jean Piaget fue uno de los psic logos m s importantes de la historia debido a que es considerado el padre y fundador del constructivismo. Este autor contribuy  en el “conocimiento de la mente infantil y al desarrollo de la l gica” (Revista Latinoamericana, 1979. p.1). Tuvo varios aportes en la psicolog a educativa y en la filosof a que formaron este paradigma.

Cuando nos referimos al aprendizaje constructivista, este se refiere como un proceso interaccionista donde el sujeto aprende mediante la socializaci n y la interacci n con el ambiente, sujeto u objeto. En este caso,

el alumno es protagonista del proceso de aprendizaje debido a que este es quien tiene que interactuar con el espacio social donde habita.

Los conocimientos no vienen de fuera ni de dentro sino que provienen de la interacción. Piaget no elige ni el innatismo ni el empirismo sino que reformula el problema estudiado proponiendo una nueva posición: el interaccionismo y el constructivismo (Parrat-Dayan, 2012. p.218).

Por otro lado, Según López (1973) define la teoría de Piaget como un “sistema consistente, continuo y comprensivo” (p. 31) donde el interés principal del niño es “la formación de la inteligencia” (p. 31) y el desarrollo indirecto de la percepción y la motivación. Piaget indica también que el desarrollo cognitivo constituye un aspecto biológico, es decir, forma parte de la estructura biológica del ser, en este caso, el crecimiento de una persona que interactúa con el ambiente o un espacio social. Paralelamente, a esta estructura cognitiva que se encarga de crear nuevas experiencias y conocimientos, Piaget lo denomina como esquema (López, 1973. p.40).

Asimismo, Piaget afirma que en este proceso biológico, existen dos situaciones o condiciones equilibradas que son parte indiscutible para el desarrollo del esquema: la organización, que es la estructuración de los conocimientos obtenidos; la adaptación, que se dividen en los procesos de asimilación, que es la interpretación o la noción del sujeto al interactuar con un ente, espacio o medio, y la acomodación, que es el cambio de concepción de lo aprendido y que el sujeto debe desaprender para volver a aprender la realidad del concepto obtenido tomado de la interacción con el medio (López, 1973. p.33).

Cabe considerar por otra parte la importancia que tiene la representación simbólica en la inteligencia del niño. Según López (1973), la representación

simbólica llega a desarrollarse cuando el sujeto aprende a diferenciar el significante y el significado. El significante según Piaget es la representación de un estímulo externo, es decir, representa un objeto, cosa o señal que cause una reacción al sujeto. Por otro lado, está el significado que es la representación interna de la persona al recibir o percibir dicho estímulo.

Un ejemplo oportuno es el proyecto presentado, ya que en el contexto del bullying la víctima puede tener una percepción equivocada de sí misma debido a la interacción negativa con el agresor. Sin embargo, mediante la adaptación, se puede observar una interacción con el cuento que permitiría a la víctima cambiar su realidad y construir un nuevo esquema o conocimiento enfocado en la mejora emocional del niño. A través del desarrollo indirecto de la motivación que el cuento proporciona, la víctima puede generar cambios positivos en su actitud.

Aprendizaje Multimedia de Mayer

En esta investigación se consideró la teoría del aprendizaje multimedia empleada por Mayer. La cual consiste en que el sujeto construye representaciones cognitivas a través de una presentación multimedia, logrando así un nuevo conocimiento, Mayer (2005, citado en Venegas, 2007, p.8).

Del mismo modo, este autor define multimedia como la exposición de elementos verbales y visuales donde este se relaciona con el texto narrado junto al material verbal además del material visual que comprende las imágenes, diagramas, fotografías, animaciones, vídeos o simulaciones Mayer (2005, citado en Venegas, 2007, p.8).

Por otro lado, Schnotz (2002) refiere a la multimedia como la “combinación de múltiples aparatos técnicos (ordenadores, memorias

electr nicas, redes de transferencia de informaci n, o aparatos de exposici n) que nos permiten presentar la informaci n en m ltiples formatos (como textos, im genes realistas o gr ficos) a trav s de m ltiples modalidades sensoriales” (p.1).

Asimismo, explica que esta mantiene varios niveles, el primero referente a lo t cnico, el cual lo relaciona con los portadores de signos como los aparatos t cnicos y electr nicos como la PC y lo que ahora conocemos como “Smartphone” o tel fonos inteligentes. En el segundo nivel se refiere al nivel semi tico que son las formas de representaci n (textos, im genes, y gr ficos) tambi n denominado clases de signos. Finalmente, en el tercer esca o, el nivel sensorial que apunta a la modalidad sensorial y la entrada de los signos en el conocimiento, es decir, las palabras y el conocimiento son adquiridos mediante el uso de los sentidos, en este caso, el sentido de la vista y la audici n.

El t rmino multimedia tiene diferentes significados. En un nivel tecnol gico, significa el uso de m ltiples medios para entregar la informaci n, como puede ser la computadora, la pantalla y las bocinas. En el nivel de formatos de presentaci n, se entiende como el uso de diferentes formas de representaci n, como el texto o las im genes, mientras que en el nivel de las modalidades sensoriales significa el uso de m ltiples sentidos, como el ojo o el o do. Schnotz (2002, citado en Venegas, 2007, p.9).

En este sentido, se toma como referencia los canales de procesamiento de informaci n como parte fundamental para el proceso de aprendizaje multimedia. Seg n Venegas (2011) hay dos componentes importantes que son indispensables para este medio: el modo de presentaci n y las modalidades sensoriales. Con respecto al primer t rmino, es la forma o el modo de exhibir el est mulo a un sujeto determinado, un ejemplo

pertinente es el uso de imágenes para una clase de entomología como estrategia para identificar y clasificar tipos de escarabajos. De este modo, se puede afirmar que coincide con la teoría de codificación dual de Paivio el cual refiere un procesamiento verbal o escrito sumado a otro procesador de información como la imagen y el sonido.

Utilizando el ejemplo anterior de la entomología, el método aplicando la codificación dual se aplicaría para enseñar los tipos de escarabajos a través de los sonidos que estos emiten incluyendo la fotografía imagen o video. Este proceso ayuda a reforzar el proceso de aprendizaje debido a que es un procedimiento que establece dos estímulos a la vez.

En la otra faceta, se encuentran las modalidades sensoriales el cual, según Venegas (2011) “Se enfoca en la manera en que el aprendiz procesa los materiales presentados. Si es a través de los ojos o a través del oído. Un canal para el material visual y un canal para el material auditivo” (p.9). Finalmente, es importante recalcar que existe una relación entre estos modos.

La diferencia entre ambos, con relación al aprendizaje multimedia, es la manera de procesar las palabras impresas (como el texto en pantalla) y los sonidos de fondo. En el primero (modo de la presentación), el texto en pantalla se procesa primero en el canal verbal y los sonidos en el no verbal; mientras que en el segundo (modalidades sensoriales), las palabras impresas se procesan primero en el canal visual y los sonidos de fondo en el canal auditivo Mayer (2005, citado en Venegas, 2011, p.9).

Mayer (2005, citado en Venegas, 2011) describe que la teoría cognoscitiva del aprendizaje multimedia comprende los dos canales para procesar la información propuesta por Paivio: uno verbal y uno visual. También, afirma que cada canal tiene una capacidad limitada de procesamiento y posee la

existencia de tres formas de almacenamiento en la memoria. La memoria sensorial es la que recibe el aprendizaje sensorial externo y mantiene brevemente la informaci n por los sentidos; la memoria de trabajo, la cual retiene informaci n por un corto periodo de tiempo, aunque puede retener varios elementos; y la memoria a largo plazo que es la actividad cognoscitiva que aprende y re ne la informaci n significativa, que es aquella que perdura toda la vida.

Asimismo, Mayer (2005) describe los cinco tipos de procesos cognitivos, tal como se muestra en el siguiente cuadro: (Venegas, 2011, p.10).

Cuadro 1. Tipos de procesos cognitivos

Proceso	Descripci�n
Selecci�n de palabras	Aprendiz pone atenci�n a palabras relevantes del mensaje multimedia para crear sonidos en la memoria de trabajo
Selecci�n de im�genes	Aprendiz pone atenci�n a im�genes relevantes del mensaje multimedia para crear im�genes en la memoria de trabajo
Organizaci�n de palabras	Aprendiz construye conexiones entre las palabras seleccionadas para crear un modelo verbal coherente en la memoria de trabajo.
Organizaci�n de im�genes	Aprendiz construye conexiones entre las im�genes seleccionadas para crear un modelo pict�rico coherente en la memoria de trabajo.
Integraci�n	Aprendiz construye conexiones entre los modelos verbal y pict�rico, y con el conocimiento previo.

Nota: Venegas (2011)

Finalmente, Mayer (2005, citado en Venegas, 2011), destaca que existen cinco tipos de representaciones y procesamientos para las palabras y las im genes. El primero, se trata de "las palabras e im genes de la presentaci n multimedia, que es el est mulo que se le presenta al estudiante" (Venegas, 2011, p 11). El segundo, se refiere a los sonidos e im genes en la memoria sensorial los cuales representan el uso de los sentidos durante el aprendizaje. El tercero, trata de los sonidos e im genes seleccionados en la memoria de trabajo, es decir, el uso de la memoria cognitiva al recordar o usar los est mulos aprendidos mediante las

imágenes. El cuarto tipo se refiere a los modelos verbal y pictórico en la memoria de trabajo, los cuales son los tipos de imágenes o sonidos que la memoria retiene. Finalmente, está el conocimiento previo de la memoria de largo plazo el cual se puede representar como el aprendizaje significativo.

Cuadro 2: Tipo de conocimiento

Tipo de conocimiento	Ubicación	Ejemplo
Palabras e Imágenes (estímulo que se le presenta al estudiante)	Presentación Multimedia	Ondas de sonido de las bocinas de la computadora
Representaciones acústicas e icónicas	Memoria sensorial	Sonidos recibidos en los oídos del aprendiz
Sonidos e imágenes	Memoria de trabajo	Palabras seleccionadas
Modelos verbal y pictórico	Memoria de trabajo	Modelo mental
Conocimiento previo	Memoria de largo plazo	Esquema

Nota: Venegas (2011).

Concepto de Bullying:

Según Schwarz (2012) “El término Bullying, matoneo o acoso escolar, fue usado por primera vez por el Dr. Dan Olweus quien por más de 30 años ha enfocado sus esfuerzos en la investigación de este comportamiento social”. Otra definición interesante es la propuesta por Contreras (2013) que expresa que la palabra “bullying” hace referencia al maltrato, acoso o abuso. Este vocablo proviene de la lengua inglesa, específicamente del término “bully”, el cual significa “matón o agresor” (p.102). A este significado se le agrega lo expresado por Crespo (2016) que refiere al bullying como “la conducta de cualquiera que maltrata a otro ser humano utilizando fuerza física, autoridad, poder social o intelectual, culminando

en una violencia desigual”. Adem s de lo anterior, este autor recalca que este fen meno puede ser visto entre adultos, j venes, adolescentes y ni os.

La mayor a de los casos se dan en temprana edad, en los primeros a os de primaria y es por lo general de uno o varios ni os o ni as contra un infante m s d bil o indefenso que tiene que soportar maltratos de toda  ndole: abusos, golpizas, insultos, burlas. En todos los casos hay una diferencia marcada en cuanto a la fuerza del verdugo fanfarr n, abusador, victimario y la v ctima (Crespo, 2016. p1).

Otra definici n pertinente expresa que el bullying es “la situaci n de violencia mantenida, mental o f sica, guiada por un individuo o por un grupo, dirigida contra otro individuo del grupo, quien no es capaz de defenderse” Olweus (1978, citado en Cerezo, 2009). Asimismo, en esta investigaci n se menciona con preocupaci n que el bullying puede ser dimensionado y adaptado a lo largo del tiempo, del mismo modo, enfatiza que hoy en d a siguen surgiendo estos casos en una “Sociedad Industrializada” Cl mence (2001, citado en Cerezo, 2009).

El bullying es una situaci n social que cambia a medida del tiempo. De hecho, Crespo (2016) afirma que el bullying ha existido desde hace muchos a os, en efecto, plantea que este fen meno es tan antiguo como la biblia debido a que est  ya planteaba en sus historias el enfrentamiento entre Ca n y Abel desde el principio del g nesis. Otra definici n interesante es la de Schwartz (2012) que refiere a este acoso escolar como “un comportamiento no deseado, agresivo entre los ni os en edad escolar que implica un desequilibrio de poder real o percibido” (p.16). Por otro lado, cabe indicar que los episodios o enfrentamientos tienden a ser en lugares donde los adultos transitan con menos frecuencia debido a que la

presencia de un adulto desequilibra la balanza del m s fuerte (en este caso m s f sico que psicol gico).

El bullying, posee diversos elementos que lo conforman. Schwarz (2012) afirma que el bullying posee tres caracter sticas principales. La primera, es que el bullying es continuo debido a que este se presenta con frecuencia durante el transcurso del d a. La segunda, consiste en la deliberaci n, el cual se destaca el accionar del victimario y de la intenci n de lastimar y de realizar da o a la v ctima. Por  ltimo, la desigualdad donde se destaca la persona m s fuerte, en el  mbito f sico o psicol gico, y la persona m s d bil que refiere al sujeto menos h bil en ambos  mbitos y que es acosado por el m s fuerte. (p.13).

Tipos de Bullying:

El acoso escolar, como se mencion  anteriormente, puede variar a lo largo del tiempo. Hoy en d a se conocen varios tipos de acoso que involucran diferentes elementos de la actualidad, esto refiere a la tecnolog a y a las redes sociales. Esta raz n nos permite adentrarnos en los diferentes tipos de acoso y que probablemente, esto pueda cambiar m s adelante en un futuro pr ximo.

Entre los tipos m s destacados de bullying se puede encontrar: el acoso verbal, el acoso social, el acoso f sico, el acoso psicol gico y el cyberbullying:

- El acoso verbal: “se destaca por manifestar y exponer comentarios denigrantes e insultos a la v ctima” (Schwarz, 2012, p. 32). Un ejemplo de este caso son comentarios inapropiados de  ndole sexual, amenazas y burlas constantes.
- El acoso social: Este se refiere al “da o a la reputaci n de la v ctima donde perjudique las relaciones de  ste con sus compa eros”

(Schwarz, 2012, p. 33); Ignorar, excluir y rechazar son algunas caracter sticas de este tipo de bullying.

- El acoso f sico: Schwarz (2012) explica que este tiene como principal caracter stica el da o f sico provocado por golpes, pellizcos o patadas, tambi n el romper los materiales de la v ctima y de realizar gestos groseros.
- El acoso psicol gico: este es similar al acoso f sico, solo que en este caso no hay una agresi n corporal sino tortura psicol gica y el maltrato verbal constante.
- Cyberbullying: es un “nuevo surgimiento del bullying aplicado a las nuevas tecnolog as TIC como las redes sociales y otros m todos de comunicaci n virtual” (Cerezo, 2009, p 384). Una de las caracter sticas m s representativas del cyberbullying es que el atacante puede hacer da o de forma indirecta desde el anonimato. “Las agresiones indirectas y an nimas se desarrollan a trav s del uso de las nuevas tecnolog as de la informaci n y la comunicaci n, como pueden ser la internet, redes sociales y el tel fono m vil”. (Contreras, 2013, p.106).

Entre otros tipos de Bullying, Contreras (2013) incluye el Bullying sexual el cual se describe como acoso o abuso sexual por parte del victimario, entre ellas est n las violaciones y el tocar inapropiadamente a la v ctima. Adem s del anterior, existen otros tipos de bullying que involucran las tecnolog as como el “happy landing” que se describe como “agresiones f sicas brutales o vejaciones que son grabadas y difundidas a trav s del tel fono m vil, internet y redes sociales” y el “dating violence” que se expone como aquella agresi n entre j venes que consiste en acosar y chantajear a la pareja, dando comienzo a la violencia de g nero.

Perfiles que conforman el bullying

Los perfiles son aquellos grupos de personas que participan de manera directa e indirecta en el proceso de acoso escolar, según Contreras (2013), los perfiles principales de este fenómeno son los agresores, las víctimas y los espectadores.

Perfil del agresor

El agresor es aquella persona que intimida y comete los abusos contra otra persona que éste considere más débil. Según Morales et.al (2017) “tiene el deseo evidente de dominar al otro”. Asimismo, los agresores tienden a ser más considerados por los demás debido a que estos tienen una ascendencia social (Crespo, 2019, p.385).

Generalmente, los bullies que desarrollan agresiones físicas son hombres, aproximadamente un 45%. En cambio, las protagonistas de actos relacionados con agresiones psicológicas como los rumores son mujeres, y sus actuaciones son más sutiles y delicadas que las ejercidas por los varones. Olweus (1978, citado en Contreras, 2013).

Esta misma autora afirma que el agresor es influenciado por un comportamiento impulsivo y agresivo como también un déficit de habilidades sociales y de valores como la empatía, de poder reconocer sus verdaderos sentimientos como la culpabilidad y la soledad y la incapacidad de auto controlar su temperamento hacia los demás compañeros además de manifestar una baja autoestima. Robertexto (2010, citado en Contreras, 2013). De modo idéntico, el agresor tiene la necesidad de sentirse superior ante los demás, mostrándose desafiante ante los mismos adultos. “Pueden participar tempranamente en actividades que denotan comportamientos antisociales como hurtos, consumo excesivo de bebidas alcohólicas o

vandalismo; muestran una actitud negativa hacia la escuela y consecuentemente hacia los estudios” Robertexto (2010, citado en Contreras, 2013)

Perfil de la v ctima

Farrington (1993, citado en Contreras, 2013). “La v ctima se muestra d bil, insegura, ansiosa, sensible, tranquila y t mida, con  nfimos niveles de autoestima” (p.106). En el  mbito social, Olweus (1978, citado en Contreras, 2013), las v ctimas tienden tambi n a ser rechazados por los dem s, se caracterizan por ser solitarios y de no poseer amigos en el aula, es decir, para ellos es dif cil hacer amistad con alg n compa ero, son reservados y pasan mucho tiempo en casa con la familia por lo que se puede observar una protecci n paterna que convierte al joven en un sujeto socio-dependiente. Por lo general, tienen menos capacidad f sica comparado con el agresor y muestran intranquilidad, ansiedad e inseguridad.

Se puede se alar que las v ctimas pueden ser activas/ provocativas o pasivas. Las v ctimas activas cambian su actitud de ansiedad con la reacci n agresiva, es decir, responden ante los abusos y llegan a convertirse en victimarios. Por otro lado, la pasiva es la m s frecuente debido a que se manifiestan sujetos inseguros que sufren en silencio ante su agresor Robertexto (2010, citado en Contreras, 2013, p106).

Perfil de los espectadores

Schwarz (2012), destaca a los espectadores como un elemento poderoso debido a que si estos poseen las herramientas, la formaci n y los valores necesarios, pueden detener los abusos por parte del agresor. Sin embargo, tambi n cabe la posibilidad de que estos espectadores puedan ser

c mplices de bullying lo que equivale un apoyo directo o indirecto hacia al agresor y este  ltimo puede obtener el poder y la atenci n que tanto desea. Seg n Schwarz (2012), los espectadores pueden ser de varios tipos: C mplices, Alentadores, Neutros y Defensores:

- Los espectadores c mplices o amigos: son aquellos que participan junto al agresor de forma directa durante los abusos, estos tambi n pueden alentar al bully a cometer otras fechor as y mostrar apoyo durante el proceso.
- El espectador alentador: son aquellos que participan de manera indirecta, es decir, no participan en la agresi n, pero si animan al victimario a seguir con el acoso.
- Los espectadores neutros: son identificados como aquellos que no participan en ninguno de los eventos de bullying. Del mismo modo, su posici n tiende a ser completamente imparcial, es decir, no apoyan a los agresores ni tampoco se involucran en la defensa de la v ctima, a pesar de que estos puedan estar de acuerdo o no.
- Los espectadores defensores: se caracterizan por defender a las v ctimas de acoso. Estos espectadores poseen la valent a y el coraje de ayudar a las personas agredidas interviniendo de manera directa o indirecta.

Consecuencias del Bullying

Contreras (2013) explica que cada perfil participante de bullying puede tener consecuencias que afecten el estilo de vida de todos los presentes, sin contar la severidad que estas pueden ser para el futuro. Afirma que la v ctima, el agresor y los espectadores son aquellos perfiles que m s sufren los efectos del bullying.

En primer lugar, las v ctimas son las que m s consecuencias padecen debido a que los episodios de acoso, pueden derivar en el abandono escolar o fracaso escolar, da os f sicos y psicol gicos, aislamiento social, ansiedad, baja autoestima hasta el punto de querer suicidarse por sentirse solo e incompetente.

En el caso del agresor, este consigue lo que quiere mediante la extorsi n y violencia, adem s de emplear una conducta reprensible. Ortega (1994, citado en Contreras, 2013) afirma que estas conductas “pueden resultar enormemente negativas hablando de la futura posibilidad de emparejamiento al trasladar su dominio y sumisi n a su pareja, tal como es el caso que sufren las mujeres” (p.107).

Finalmente, los espectadores a pesar de no ser implicados directamente de agresi n en la mayor a de los casos, estos tambi n se les puede observar da os y consecuencias: aprendizajes de comportamientos ap ticos donde ignoran una situaci n de injusticia, se intensifica la presencia del ego y la individualidad donde la sensibilizaci n disminuye y por  ltimo, el sentimiento de culpa que puede derivar en no defender o proteger el valor de la justicia, formando un conflicto cognitivo interno.

Los factores cognitivos intervienen en el bullying en la medida en que se presentan problemas en la codificaci n y decodificaci n de la informaci n que se recibe, de los sentimientos, de los pensamientos e intenciones, tanto como cierta incapacidad para reflexionar sobre el asunto especialmente por un comportamiento impulsivo, producto de la poca tolerancia a la frustraci n cuando no salen las cosas como se desea. Blanchard y Muz s (como se cit  en Morales , et.al, 2017).

La motivaci n es una de las principales claves explicativas de la conducta humana, en referencia a la explicaci n de los tipos de comportamiento. Por ello, la motivaci n representa lo que desde un primer momento determina

que la persona inicie o no una acci n, se dirija hacia un objetivo determinado y no se rinda hasta alcanzarlo. Ram rez et al (2004, citado en Ferre, 2018, p. 9)

Resiliencia

Para la elaboraci n de los cuentos, es necesario saber y conocer de antemano cu l es el significado de resiliencia, las caracter sticas que la conforman y que componentes se pueden seleccionar para su uso en los j venes afectados por el bullying.

Seg n Bosch (2012), el t rmino resiliencia es un nuevo concepto o vocablo que, en t rminos de la ciencia de la vida, refiere a la “adaptabilidad de los individuos grupos frente a retos o amenazas. Se ha definido como ‘la capacidad para vivir, desarrollarse positivamente o superarse frente al estr s o las adversidades que pueden normalmente ser causa de consecuencias negativas” (p.1). Esto quiere decir que la resiliencia es la capacidad que tiene una persona de poder adaptarse a las situaciones negativas, complicadas y dif ciles que posteriormente las convierte en unas etapas superadas y dominadas.

Por otro lado, Seg n APA (2011) “La resiliencia es el proceso de adaptarse bien a la adversidad, a un trauma, tragedia, amenaza, o fuentes de tensi n significativas, como problemas familiares o de relaciones personales”. Este proceso, adem s, puede involucrar la superaci n de problemas de salud, situaciones que puedan causar estr s como problemas econ micos, laborales.

Este proceso se puede interpretar como aquel que ayuda a una persona a enfrentar sus m s profundos miedos, traumas y problemas tanto personales como familiares y laborales. La resiliencia es un concepto que

involucra el aumento de la autoestima y el buen uso de la inteligencia emocional. Según Gómez et al (2018) “La IE está conectada directamente con la resiliencia, de tal forma que el comportamiento emocionalmente inteligente en circunstancias de estrés es adaptativo, por lo que se considera que la IE es un antecedente de la resiliencia”.

Motivación

Otro concepto importante para el desarrollo de este proyecto es el término motivación. Según la RAE (2022), la motivación se define como la influencia en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo, además también se la define como estimular a alguien o despertar su interés. Por otro lado, “la motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte” Ajello (2003, citado en Pereira, 2009, p.153).

La motivación es una de las principales claves explicativas de la conducta humana, en referencia a la explicación de los tipos de comportamiento. Por ello, la motivación representa lo que desde un primer momento determina que la persona inicie o no una acción, se dirija hacia un objetivo determinado y no se rinda hasta alcanzarlo. Ramírez et al (2004, citado en Ferre, 2018, p. 9)

Sumado a lo anterior mencionado, Ferre (2014) añade que existen diversas perspectivas teóricas que se dedican a estudiar la motivación, en este caso, el estudio se le hace referencia al autor Santrock (2002) donde clasifica la motivación en: la perspectiva conductual donde se involucra el reforzamiento que deriva en positivos y negativos, la extinción y el castigo, la perspectiva humanista donde se destacan la teoría de la pirámide de necesidades de Maslow, la perspectiva cognitiva el cual involucra la teoría de Vroom, la teoría de Stacey Adams y el modelo de fijación de objetivos y metas propuestos.

El Cuento:

El cuento seg n el diccionario de Oxford (2022) “es una narraci n breve, oral o escrita, en la que se narra una historia de ficci n con un reducido n mero de personajes, una intriga poco desarrollada, un cl max y desenlace final r pidos”. En otras palabras, el cuento es una historia narrada de car cter fant stico que posee personajes, ficticios o reales, que tienen como objetivo entretener, educar y ense ar sobre los valores, situaciones y otros elementos significativos que permita reflexionar al lector u oyente. Serrabona (2008) afirma que el cuento posee tres elementos significativos fundamentales de valor: la curiosidad, la imaginaci n y la esperanza.

La Curiosidad:

Seg n Serrabona (2008) “La curiosidad es un elemento fundamental del cuento, y tambi n el veh culo de entrada que tiene el joven para conocer su entorno”(p. 62). La curiosidad es el deseo que tiene una persona de averiguar y de saber sobre un determinado t pico, situaci n o tema; es algo que supone una cierta inquietud o de que algo est  incompleto y que debe ser descubierto. “el ni o se da cuenta de esta falta, se sorprende por ello y tiene necesidad de solucionarlo. As , pues, tiene un fuerte valor de motivaci n” (Serrabona, 2008, p. 63). Adem s de lo anterior mencionado, este autor afirma que existe una estrecha relaci n entre la aptitud intelectual, las emociones y los intereses y la motivaci n en realizar la acci n. Esta motivaci n se puede manifestar en el momento en que la persona la conecta a sus intereses personales. “Estas dependen de la edad...recogen los conflictos internos, miedos, angustias y fantasmas, y por

otro, la necesidad de entender y conocer el mundo que le rodea” (Serrabona, 2008, p.64).

La Imaginaci n:

Serrabona (2008) afirma que los cuentos son un medio que introduce al joven en un universo diferente y que esta magia es la que permite que el lector u oyente pueda tener rienda libre a su imaginaci n. Esto ayuda tambi n a que el joven pueda distraerse un poco de las dificultades de la vida real, es decir, el joven encuentra un consuelo gracias a la imaginaci n y de recrear pensamientos satisfactorios. “todos necesitamos del consuelo aportado por la imaginaci n para poder vivir de forma satisfactoria en un mundo de realidades cotidianas que, sin la aportaci n de los sue os nocturnos o diurnos, se nos har an muy duras de soportar” (Serrabona,2008, p. 64).

La esperanza:

Bettelheim (1995, citado en Serrabona, 2008) afirma que “los cuentos les ayudan a los ni os y j venes a pensar que se alejar n del estadio de inferioridad que les oprime”. Esto quiere decir que cuando el joven se siente desalentado, oprimido, subestimado y tratado injustamente: los cuentos le pueden brindar la promesa y esperanza de que la inferioridad que siente ante los dem s no ser  para siempre, es decir, desaparecer  progresivamente mediante el tiempo transcurra y que en un futuro, los m ritos y el esfuerzo ser n reconocidos sin tener que cambiar su forma  nica de ser. En el cuento, existen las recompensas justas, y que toda acci n tiene su consecuencias tanto positivas como negativas.

Estas esperanzas y otras por el estilo, ya sean reales o imaginarias, son las que, alimentadas por los cuentos, permiten

al ni o superar con m s entereza y con m s confianza las adversidades. Las cuales toleramos porque tenemos la esperanza de que vendr n tiempos mejores. (Serrabona,2008, p. 64).

Esto es de gran importancia porque ayuda a crear la posibilidad de superar las etapas negativas (situaciones dif ciles, traumas, momentos desagradables). En el caso de que no existiesen los cuentos o alg n escape al consuelo, el joven puede verse afectado a la larga experimentando su d a a d a, sin posibilidad de un escape a su zona de confort que lo frustre y lo convierta en una persona infeliz. “Si no hubiese cuentos u otro tipo de compensaci n, por ejemplo, el juego simb lico, a los ni os les invadir a la c lera y el deseo de venganza. No nos podr amos haber podido despegar de la realidad” (Serrabona, 2008, p. 64).

Para esta investigaci n, fue importante tener en cuenta estos elementos significativos debido a que estos, son la pieza fundamental para elaborar y crear los cuentos multimedia.

En el caso de la curiosidad, los j venes v ctimas de bullying pueden activar el inter s al tener en cuenta un t pico significativo, en este caso, el tema del acoso escolar ser a el tema que pueda despertar esa curiosidad ya que es un tema que sufre de primera mano.

En cuanto a la imaginaci n, el joven puede ingresar en sus propios pensamientos creativos y buscar consuelo a trav s de su imaginaci n, en el caso de los cuentos multimedia, la imaginaci n puede ser impulsada por los sonidos y la m sica. Adem s de lo anterior, estos elementos pueden dar una experiencia diferente: al incorporar los sonidos ambiente y la m sica instrumental al cuento, el joven puede sentir m s de cerca lo que se desea transmitir, por lo que su imaginaci n podr a verse impulsada significativamente.

Finalmente, la esperanza es el elemento que impulsa la motivación y la resiliencia que necesita el joven para superar y quemar la etapa negativa que vive en el momento, en otras palabras, la esperanza es el combustible de la motivación y la resiliencia, es el propósito por el cual estos procesos se mantienen activos, es el por qué el joven resiste ante la adversidad, sabiendo que un día todo acabará en un futuro no lejano y que lo más importante es el poder utilizar su experiencia negativa para fortalecerse y seguir creciendo como ser humano.

Entre otras definiciones y características del cuento, Gomez (2017) destaca la intervención de Pelegrín. Esta autora española afirma que el cuento “hace florecer la sensibilidad a la belleza y la expresión de ésta”. León (2009, citado en Gómez, 2017). Esto aumenta la imaginación e incluye un lenguaje apto acorde a la edad del joven. Además de lo anterior, es importante destacar los conflictos que se presentan en la vida real debido a que preparan y orientan a los jóvenes para dichas situaciones en la vida. En tercer lugar, la secuencia debe seguir un orden cronológico en el tiempo y de forma ordenada. Sin embargo, al tratarse de jóvenes con mayor madurez, el orden puede ser más complejo. Sumado a lo anterior descrito, el cuento debe despertar sentimientos hacia los personajes, es decir, el joven puede empatizar con su vida e incluso llegar a identificarse con la historia. Por otro lado, los cuentos deben tener diferentes temas, tópicos o géneros: esto hace que el joven tenga una variedad de estilos y que le permitan identificar cuál es su género más llamativo. Aunado a lo anterior, “el cuento en el aula ayuda a relajar la atmósfera de la clase, además establece un hilo de afecto y confianza entre el maestro/a y el grupo clase” León (2009, citado en Gómez, 2017). En el caso del bullying, los estudiantes

a trav s del cuento pueden desarrollar la empat a y entender c mo se siente el resto de los dem s estudiantes v ctimas del bullying.

Para un cuento, es importante destacar la narraci n del mismo como una herramienta de gran poder. Seg n Quispillo y  lvarez (2022), la narraci n es “un proceso relevante que se integra en el aprendizaje: beneficia el desarrollo preescolar de los mismos y tambi n es utilizado por los docentes como estrategia para desarrollar ciertas tem ticas” (241). Adem s de lo anterior, estas autoras afirman que “la narraci n de las historias conduce a un aprendizaje significativo siempre y cuando el docente sepa utilizarlas de manera razonable y creativa” (p.241). B sicamente, los cuentos, seg n estas autoras, “han sido el motor y la herramienta educativa de la educaci n desde la infancia” . En este sentido, son un componente de suma importancia para el desarrollo cognitivo y acad mico de ni os, adolescentes y adultos: desarrolla la socializaci n de los estudiantes, una de las necesidades b sicas seg n Maslow (1943) y la pr ctica de las reglas de la vida, es decir, el aprender los valores morales y  ticos . La narraci n es un recurso educativo que beneficia emocionalmente a los j venes.

Para este proyecto, los narradores fueron fundamentales para fomentar la motivaci n y la resiliencia en las j venes v ctimas de bullying y que, una vez est  en manos de los docentes, puede ser una herramienta sustentable, de f cil acceso y de gran utilidad: aparte de que el cuento tiene como objetivo ayudar a las v ctimas, busca utilizar la motivaci n como motor para que los j venes puedan seguir adelante a pesar de sufrir durante su etapa de bullying.

Metodolog a

Este proyecto de investigaci n se puede definir como factible porque se han identificado las necesidades de un entorno espec fico: en este caso, j venes v ctimas de bullying que requieren herramientas y orientaci n para enfrentar su situaci n en el nivel de educaci n media. Para ello, se utiliz  un instrumento o encuesta de 20 preguntas dirigido a maestros y profesores de los niveles de educaci n media de una instituci n determinada, lo que permiti  identificar las necesidades espec ficas de los j venes afectados por el acoso escolar. Desde la perspectiva docente, se pudo obtener informaci n sobre las motivaciones de los ataques, las caracter sticas de la v ctima, el agresor y el espectador, y el lugar donde ocurren estos sucesos. Adem s, se indag  sobre aquellos componentes, valores o virtudes que podr an ser utilizados para ayudar a las j venes v ctimas a superar su situaci n negativa. (De Moya, 2002)

Dise o de la investigaci n

- Primera fase: Elaboraci n del Instrumento o encuesta
- Segunda fase: Validaci n de la encuesta por expertos.
- Tercera fase: Aplicaci n de la encuesta para la detecci n de necesidades
- Cuarta fase: Identificaci n de las necesidades
- Quinta fase: Realizaci n el cuento multimedia

Conclusiones

De lo expuesto anteriormente se puede concluir que:

- Se identificaron las necesidades emocionales y estudiantiles de los j venes v ctimas y de los involucrados en los casos de Bullying
- En la instituci n existen casos de Bullying. Generalmente, no son

tan frecuentes, pero existen indicios de bullying que afectan a los involucrados.

- Se pudieron identificar a las v ctimas, a los agresores y a los espectadores involucrados en los casos de bullying
- Se concluye que el tipo de Bullying que existe en la organizaci n es de car cter verbal, es decir, acoso verbal y acoso psicol gico.
- El bullying no distingue g nero. Tanto hombres como mujeres y entre ellos existen casos.
- Las j venes v ctimas de bullying suelen tener problemas emocionales que pueden afectar sus estudios. Estos j venes sufren de baja autoestima y tienden a aislarse voluntariamente.
- En el caso de los agresores, generalmente, demostraron ser intimidantes e impulsivos
- Los espectadores son neutrales, por lo general, no participan en los problemas.
- Los motivos principales que causan el bullying hacia las j venes v ctimas, son los gustos o preferencias personales y por discapacidad cognitiva.
- Los principales lugares donde se evidencian los episodios de Bullying son, generalmente, en los pasillos de la instituci n, en el aula y en los patios recreativos.
- Se establecieron los componentes necesarios para elaborar los cuentos
- Se concluye que el protagonista del producto, o cuento, dirigido a las v ctimas del Bullying, debe tener las caracter sticas generales que los docentes describieron, en este caso, que este posea baja autoestima y que se aisl  voluntariamente. La historia tendr  como

objetivo resolver su conflicto a trav s de la trama.

- Se concluye que los agresores de esta historia deben ser personajes que intimidan y que sean impulsivos.
- Para el cuento, se usar n los espacios se alados por el docente: Los pasillos de la instituci n, el aula, y en los patios recreativos.
- Los espectadores ser n neutrales durante la historia.
- Se establecer n los gustos personales del protagonista como causa del Bullying en la historia.
- La virtud pertinente a utilizar en el cuento multimedia para ayudar a los estudiantes ser  la motivaci n. Este ser  el eje, el valor y tema central del cuento para afrontar el Bullying.
- Se elabor  el cuento o producto final
- Se puede concluir que los docentes demuestran que el trabajo de cuentos multimedia, usando las herramientas tecnol gicas, la m sica y los sonidos, es un proyecto viable para afrontar los casos de Bullying.

Recomendaciones

- Implementaci n del cuento en las aulas de clase utilizando equipos electr nicos como computadoras, cornetas, bocinas, aud fonos o parlantes de audio.
- Realizar actividades pedag gicas utilizando los cuentos multimedia como recurso did ctico.
- Dise ar estrategias para los profesores usando el cuento como referente para el aprendizaje de valores.

- Elaborar adaptaciones a partir del producto original, a las necesidades reales de un entorno determinado.

Referencias

APA (2011) Camino a la Resiliencia, American Psychology Association. El Camino a la Resiliencia (apa.org)

Bonetto, V (2014), La importancia de atender a la Motivación en el aula, Universidad Nacional de Río Cuarto/CONICET. CONICET_Digital_Nro.b55fa01c-ae8a-4855-bd4f-7cc7135fe610_A.pdf

Bosch, A. (2012). Resiliencia. Educación médica, 15(2), 77-78. https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1575-18132012000200004

Candel, E. C. (2020). El uso de las TIC en la integración educativa: el bullying, componentes y diferencia de género. Edmetic, 9(1), 126-148. obtenido de: <https://www.uco.es/ucopress/ojs/index.php/edmetic/article/view/12110>

Cerezo, F (2009). Bullying: análisis de la situación en las aulas españolas. International Journal of Psychology and Psychological Therapy, 9(3),383-394. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56012884006>

Contreras, A (2013) El Fenómeno del Bullying en Colombia, Revista Logos, Ciencia & Tecnología, vol. 4, núm. 2.: El fenómeno de bullying en Colombia (redalyc.org)

Crespo, D (2016), El acoso escolar: Bullying, Tareas, núm. 162, Centro de Estudios Latinoamericanos "Justo Arosemena" Panamá.: El acoso escolar: Bullying (redalyc.org)

Dávila, J., Molina, M., & Pérez, Á. (2017, November 6). Vista de Influencia del “bullying” y el “ciberbullying” en la motivación de los estudiantes de secundaria y su efecto en el rendimiento académico. Revistaseug.ugr.es.

<https://revistaseug.ugr.es/index.php/eticanet/article/view/11901/9790>

De Moya, R. (2002). El Proyecto Factible: una modalidad de investigación. Sapiens. Revista universitaria de investigación, 3(2), 0: <https://www.redalyc.org/pdf/410/41030203.pdf>

Ferre, M (2014) Estudio sobre la motivación y su relación en el rendimiento académico, Universidad de Almería, Trabajo.pdf (ual.es)

Gómez, C. (2017). El cuento: recurso de aprendizaje en el aula de Educación Infantil. GOMEZ_Cristina_TFG.pdf (educacion.gob.es)

Gómez, M ; García, M (2018) Inteligencia emocional, Resiliencia y Autoestima en personas con discapacidad física y sin discapacidad, Universidad Católica de Murcia (UCAM). España. CLÍNICA (isciii.es)

Lazo, M. (2009). David Ausubel y su aporte a la educación. Ciencia Unemi, 2(3), 20-23. obtenido de: <http://201.159.223.128/index.php/cienciaunemi/article/view/126>

López, R (1973), El niño y su inteligencia, introducción a la psicología de Jean Piaget. (3ª edición). Monte Avila Editores.

Morales, M ; Villalobos, M (2017), El impacto del bullying en el desarrollo integral y aprendizaje desde la perspectiva de los niños y niñas en edad preescolar y escolar, Revista Electrónica Educare, vol. 21, núm. 3, Universidad nacional de Costa rica CIDE: El impacto del bullying en el desarrollo integral y aprendizaje desde la perspectiva de los niños y niñas en edad preescolar y escolar (redalyc.org)

Moreno, J (2003), psicología de la música y emoción musical, Universidad de Murcia, España https://www.google.co.ve/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi-qKSzo5H4AhUpk4kEHd4yC_MQFnoECAgQAQ&url=https%3A%2F%2Frevistas.um.es%2Feducatio%2Farticle%2Fdownload%2F138%2F122%2F&usg=AOvVaw20MXgGzie--ccabZEdKLGf

Parrat-Dayan, Silvia (2012). Esencia y trascendencia de la obra de Jean Piaget (1896-1980). Persona, (15),213-224.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=147125259012>

Pereira, M (2009), Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. Educación, vol. 33, núm. 2, 2009, pp. 153-170 Universidad de Costa Rica.
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiMgZ3k2pD4AhWapYQIHW1KAMsQFnoECAgQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.redalyc.org%2Farticulo.oa%3Fid%3D44012058010&usg=AOvVaw1p7_cwUw3c4AB2YkOn0L8W

Quispillo, I; Álvarez, V (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. Comuni@ ción, 13(3), 233-244: Importance of storytelling in education (scielo.org.pe)

RAE, (2022) , Definición de Motivar. motivar | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE - ASALE

Ramírez, R ; Ramírez, D ; Ramírez, F (2018), La relación bullying-deserción escolar en bachilleratos rurales, Congreso nacional de investigación educativa COMIE, 0348.pdf (comie.org.mx)

S,A (1979). Jean Piaget. Revista Latinoamericana de Psicología, 11(2),307.. ISSN: 0120-0534. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80511210>

Schnotz, W (2002). Aprendizaje multimedia desde una perspectiva cognitiva. Boletín red estatal de docencia universitaria, 2(2), 31-40. Documento sin título

Schwarz, A (2012), El libro del Bullying. El Libro Total - La Biblioteca digital de América

Serrabona, J., (2008). Los cuentos vivenciados: imaginación y movimiento. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 22(2),61-78. ISSN: 0213-8646.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27414780005>.

Torres, T. (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. Universidades, (26), 37-43. obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>

Venegas, I (2011), Acercamiento al aprendizaje Multimedia, Universidad Simón Bolívar, Universidad Autónoma Metropolitana. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2695335.pdf>