

Conflicto Armado y su relación con la resiliencia



Fuente: <http://www.elespectador.com/noticias/nacional/onu-y-bienestar-familiar-identifican-huellas-de-conflic-articulo-462279>

Planteamiento del problema

En el Informe del ICBF Instituto Colombiano de bienestar familiar se brinda estadísticas entorno a niños, niñas y adolescentes víctimas del conflicto armado según hecho victimizante:

HECHO VICTIMIZANTE	CANTIDAD
Desvinculados de Grupos al Margen de la Ley	5.193
Desaparición Forzada de uno de sus padres	2.209
Secuestro	2.107
Minas Antipersona	1.003
Huérfanos (Desaparición de ambos padres)	947
Homicidios	469
Violencia Sexual en marco del Conflicto	147
Desplazamiento Forzado	1.709.925

Fuente: <http://www.icbf.gov.co/portal/page/portal/RecursosWebPortal/Prensa/INFOGRAFIA-NNAVICTIMAS-SEGUNHECHO.pdf>

Pregunta de problema

¿De qué manera puede contribuir un prototipo de videojuego en la resiliencia de las secuelas en menores víctimas del conflicto armado?



Sustentación científica

La resiliencia, esa aptitud que tienen las personas para sobreponerse a las más severas adversidades es más fuerte en los niños (Dra. Nira Kaplansky)

Los menores de edad tienen la capacidad de reprimir más rápido que los adultos la presencia de traumas y miedos. (Dr. Julio López)

RESILIENTE

Prototipo de videojuego construido con menores escolarizados víctimas de conflicto armado en el Municipio de Caldonó - Cauca

Investigador principal: Mg Julián Andrés Mera Paz

Coinvestigador: Mg Fabio Castaño

Coinvestigador: Mg Juan Carlos Villa



Universidad Cooperativa
de Colombia



Estado del Proyecto



Prototipo de Videojuego



Resultados

- 296 Niños de 6 a 11 años de edad
- 20 profesores de primaria
- Se consolidan espacios físicos y virtuales de trabajo colaborativo e interdisciplinar
- Se fortalece la interrelación de saberes y experticias académicas con los aportes grupales
- Se facilita elementos y herramientas que les permitan identificar sus propias fortalezas y oportunidades para aprovecharlas al máximo bajo el método enseñanza – aprendizaje con mediación de las tecnologías de información y comunicación



Qué esperamos

- Fortalecer los escenarios con otras regiones de País
- Impactar a la mayor cantidad de niños víctimas de conflicto armado a través del aprovechamiento de recursos TIC con programas como Parche TIC – Computadores para educar
- Generar inclusión de nuevos escenarios para temáticas que se pueden fortalecer con Resiliencia (Violencia de género, adicción a sustancias psicoactivas, ideación suicida, entre otros)

Necesitamos

- Inversión para equipos con mejores características
- Inversión en capacitación y formación del talento humano

Agradecimientos

- Infikuk – Instituto de formación Intercultural Comunitario Nuestra Madre Tierra
- Institución Educativa Madre Laura de Caldono
- Secretaria de educación Municipal – ICBF
- InnovAcción Cauca - Clúster CreaTIC



Medardo Mera Sandoval (q.e.p.d.)

**LO MEJOR
DE TI
HACIENDO
LO MEJOR
POR LOS
DEMÁS**



Universidad Cooperativa
de Colombia