



Universidad Nacional de Córdoba  
Facultad de Ciencias Agropecuarias  
Escuela para Graduados

Especialización en Tecnologías Multimedia  
para Desarrollos Educativos

***Sitio web interactivo para el aprendizaje  
del tema “Violencia interpersonal”  
correspondiente a la Asignatura  
Psicología Social***

Autora: **Mgter. Lilian Adriana Vera**

Directora: **Mgter. Carmen Buzzi**

Asesora contenidista: **Mgter. Lucrecia Piñeiro**





Universidad Nacional de Córdoba  
Facultad de Ciencias Agropecuarias  
Escuela para Graduados

Especialización en Tecnologías Multimedia para Desarrollos educativos





## **AGRADECIMIENTOS**

Al finalizar esta nueva etapa académica, deseo expresar mi profundo agradecimiento a todas aquellas personas que me han apoyado tanto intelectual como personalmente. Su influencia es de una importancia esencial para poder llegar esta instanciade finalización de mi Especialización.

Quiero agradecer profundamente a todas aquellas personas que de diferentes maneras estuvieron presentes durante el recorrido:

A Daniel mi querido compañero de la vida, ya mis hijos Luciano, Natalia y Nicolás, por el apoyo, tolerancia y empuje incondicional.

A Luciano por haber diseñado la presentación de la tapa del Trabajo Final.

A Carmen Buzzi y Lucrecia Piñeiro, quienes dirigieron y ayudaron a dar forma a este proyecto, con aportes interesantes a partir de sus experiencias y conocimientos.

A Ramón Monteiro, por sus lecturas y sugerencias siempre tan valiosas.

A mis compañeros de clase, con los cuales compartimos momentos presenciales y virtuales llenos de riquezas y experiencias, haciendo del cursado una etapa muy fructífera.

Al equipo docente de la Especialización, por su apoyo constante, ayuda durante el cursado, y muy especialmente a la Mgter. Diana Manero de Zumelzú, quien me acompañó y motivó durante esta etapa final, con sus consejos y aportes.

Y a todos aquellos que olvido nombrar.

¡A todos, muchísimas gracias!



Universidad Nacional de Córdoba  
Facultad de Ciencias Agropecuarias  
Escuela para Graduados

Especialización en Tecnologías Multimedia para Desarrollos educativos





## **RESUMEN**

Es indiscutible el lugar socio-cultural que ocupan las TIC en la actualidad, y su inserción en los ámbitos educativos.

Estas tecnologías generan la necesidad de replanteos de las prácticas docentes, distribución de recursos, espacios, e introducción de nuevas estrategias y metodologías a emplear.

Son herramientas que intervienen en la Información y la comunicación, sustentando prácticas con novedosos lenguajes e intercambios colaborativos, en redes de pertenencia y aprendizaje participativo, donde los jóvenes tienen un manejo instrumental casi innato y sin mayores dificultades en su uso y apropiación.

Teniendo en cuenta esta realidad el objetivo del presente trabajo fue el diseño de una propuesta pedagógico-didáctica, a través de un sitio Web dinámico e interactivo complementario al proceso de enseñanza y aprendizaje, de los encuentros presenciales, para abordar las problemáticas de violencia interpersonal, planteando diferentes mecanismos de intervención desde la Psicología Social.

Esta propuesta curricular está mediada con materiales digitales, visuales, gráficos, auditivos y textuales, para lograr un aprendizaje relevante y significativo, permitiendo la apropiación, comprensión y reflexión de las temáticas abordadas en la cátedra, con contenido para estudiantes, docentes, y que pueda ser, además, utilizado y comprendido por el público en general.



## INDICE

<b>Tema</b>	<b>Página</b>
<b>INTRODUCCION</b>	10
<b>DISEÑO METODOLÓGICO</b>	19
I- Búsqueda y Análisis de sitios web que aborden la temática de Violencia Interpersonal	19
II- Diseño de una propuesta pedagógica-didáctica innovadora mediada por TIC	19
III- Diseño y CONSTRUCCIÓN del sitio Web	22
<b>RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	25
I- <b>BÚSQUEDA Y ANÁLISIS:</b> Recorrido por los sitios Webs para la enseñanza del Tema Violencia Interpersonal, en el nivel universitario	25
Referencias conceptuales	26
Sitio Intervención en Violencia	27
Sitio Violencia Interpersonal	28
Sitio Teoría y Técnica de Exploración y diagnóstico Psicológico	29
II- <b>DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA-DIDÁCTICA</b> innovadora mediada por TIC	31
Desarrollo de la propuesta pedagógica-didáctica	31
Título – Definición de tema: Violencia interpersonal	32
Grupo destinatario	32
Objetivo	32
Aspectos pedagógicos. Estrategias metodológicas	34
Objetivos de enseñanza (competencias a desarrollar).	34
¿Cómo construye el conocimiento el sujeto en un contexto virtual?	34
Fundamentos de la propuesta	43
Actividades	45
Actividad 1	47



Actividad 2	47
Actividad 3	48
Actividad 4	48
Actividad 5	49
Actividad 6	49
Actividad 7	50
Herramientas tecnológicas didácticas a utilizar.	50
<b>III- DISEÑO y CONSTRUCCIÓN del sitio Web</b>	<b>53</b>
Dirección del sitio web desarrollado	53
Aspectos técnicos	53
Características del sitio	55
<i>Principio de Libertad</i>	56
<i>Principio de Vitalidad</i>	57
<i>Principio de atención</i>	57
<i>Principio multicanal</i>	58
<i>Principio de interactividad</i>	59
<i>Principio de uniformidad</i>	60
Mapa de navegación	62
Uso de Hipervínculos	64
Herramientas comunicacionales de la web 2.0 incorporadas	65
Servicios incorporados	65
Chat	66
Foros	67
Blogs	68
Correo electrónico	69
<b>REFLEXIONES FINALES</b>	<b>71</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>72</b>
<b>ANEXO: CAPTURA DE PANTALLAS (Screen Shot)</b>	<b>75</b>



### INDICE de FIGURAS

FIGURA	Página
Figura 1: Aula virtual - Plataforma E-educativa	24
Figura 2: Lista de sitios web relacionados con el tema de Violencia Interpersonal	27
Figura 3: Sitios web <i>Prevención de Violencia en Colombia</i>	28
Figura 4: sitio web <i>la Violencia Interpersonal</i>	29
Figura 5: sitio web <i>Teoría y Técnica de exploración</i>	30
Figura 6: Home del sitio web <i>Psicología Social</i>	31
Figura 7: características del Sujeto	35
Figura 8: Competencias mediacionales	37
Figura 9: Captura de pantalla opción “La violencia en cifras”	44
Figura 10: Captura de pantalla opción “Actividades”	46
Figura 11: Captura de pantalla opción “Actividad 1”	47
Figura 12: Captura de pantalla opción “Actividad 2”	47
Figura 13: Captura de pantalla opción “Actividad 3”	48
Figura 14: Captura de pantalla opción “Actividad 4”	48
Figura 15: Captura de pantalla opción “Actividad 5”	49
Figura 16: Captura de pantalla opción “Actividad 6”	49
Figura 17: Captura de pantalla opción “Actividad 7”	50
Figura 18: Tabla con Herramientas de la Web 2.0 considerada	51-52
Figura 19: Representación gráfica del StoryBoard de la Home	55
Figura 20: Captura de pantalla, refleja Principio de Libertad	56
Figura 21: Captura de pantalla, refleja Principio de Vitalidad	57



Figura 22: Captura de pantalla, refleja Principio de Atención	58
Figura 23: Captura de pantalla, refleja Principio Multicanal	59
Figura 24: Captura de pantalla, refleja Principio de Interactividad	60
Figura 25: Captura de pantalla, refleja Principio de Uniformidad	61
Figura 26: Estructura arbórea de páginas	63
Figura 27: Mapa de Navegación del Sitio “Violencia Interpersonal”	64
Figura 28: Uso de hipervínculos	64
Figura 29: Captura de pantalla de la página de Chat	66
Figura 30: Captura de pantalla de la página de Foro social	68
Figura 31: Captura de pantalla de la página de Blog	69
Figura 32: Captura de pantalla de la página de Contacto	70



## INTRODUCCIÓN

*“La tecnología por sí misma no sustituirá la intuición, el buen juicio, la moral y la capacidad para resolver problemas. Pero en un futuro inimaginablemente complejo, la persona realizará sus capacidades gracias a la tecnología digital, incrementando así su sabiduría”*  
(Prensky, 2009)

Es cada vez más importante el papel socio-cultural que tienen en la actualidad las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en las diferentes esferas de la sociedad, como lo es en el caso de la permanente inserción en el ámbito educativo. Esta situación hace que las tecnologías generen, en éste ámbito, una necesidad de replantear nuestras prácticas docentes, la distribución de recursos, espacios, e introducción de nuevas estrategias y metodologías a utilizar en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas pueden favorecer la actividad intelectual, desarrollarla creatividad y beneficiar el aprendizaje cooperativo, optimizar habilidades de búsqueda y de selección de información siendo un canal de fácil acceso a grandes volúmenes de información de todo tipo.

Una de las tantas definiciones de las TIC afirma que: *“... son un conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnéticas”*(Rosario, 2005).



Otros autores las consideran *“Herramientas físicas, analítico-simbólicas que posibilitan el tratamiento de la información, vehiculizan intercambios y comunicación; afectando, de esta forma, la subjetividad de las personas y transformando la cultura”*. (Buzzi, 2003).

En el **ámbito educativo**, por caso, pueden sustentar prácticas con novedosos lenguajes e intercambios colaborativos, en redes de pertenencia y aprendizaje participativo, donde los jóvenes tienen un manejo instrumental sin mayores dificultades en su uso y apropiación.

En el aspecto **pedagógico**, las TIC pueden considerarse como:

- Objetos intelectuales, estratégicos, culturales y educativos.
- Soportes de la inteligencia distribuida, de la cognición y la metacognición; de interacción y comunicación
- Medios de almacenamiento, generación de lenguajes para procesamiento y transmisión de datos, imágenes, mensajes e informaciones mediante un conjunto de procesos técnicos, instrumentales y comunicacionales. Asimismo permiten el aprendizaje ubicuo, cooperativo y colaborativo. (Buzzi, Vera; 2013)

Desde el punto de vista **didáctico**, podemos definir las como HERRAMIENTAS de MEDIACIÓN cognitiva y social. En el desarrollo del currículo y de las clases pueden constituirse en “componentes curriculares” y posibilitar nuevas relaciones pedagógicas, ya que como *“Componentes curriculares por sus sistemas simbólicos y estrategias de utilización, propician el desarrollo cognitivo y socio-cognitivo en los*



*sujetos, en un contexto determinado, facilitando y estimulando la intervención mediada sobre la realidad, la captación y comprensión de la información por el alumno y la creación de entornos diferenciados que propicien los aprendizajes." (Cabero, 2001)*

Así, las características de las TIC pueden generar, según Spiegel (2007), cambios en las funciones del docente, *ya que provocan al mismo un "Corrimiento de la escena"*, modificando su manera de intervenir en el aula, generando nuevos roles y acciones.

Para la visión constructivista, *las TIC facilitan Nuevas modalidades mediacionales* en la construcción del conocimiento, ya que pueden:

- ✓ generar una necesidad de replanteos de las prácticas educativas, distribución de recursos y espacios,
- ✓ oficiar de valiosas herramientas de integración en las prácticas pedagógico-didácticas,
- ✓ concebir nuevas competencias para representar, interpretar y resignificar conocimientos; y,
- ✓ crear nuevos espacios en la Relación Pedagógica, fortaleciendo una interacción dinámica y continua entre profesores, estudiantes y contexto.

En este sentido, el uso de Tecnología dentro del espacio áulico, requiere de los docentes una forma diferente de ver la enseñanza y el aprendizaje, cambiar los viejos paradigmas pedagógicos basados en un docente transmisor, que puede o no utilizar las TIC y que responde a un modelo pedagógico-didáctico tradicional-conductista, para transformarse en un docente mediador, guía y facilitador de los procesos de aprendizaje, que integra a las TIC en su propuesta curricular.



Wilson (1994) sostiene que: "Los interactivos multimedia permiten a las personas seguir los propios caminos asociacionistas; experimentar y construir sus propias estructuras cognitivas, y enlazar sus acciones con las necesidades emocionales y de identidad. En aplicaciones de aprendizaje y de información, las teorías sugieren que los materiales son recordados, utilizados e integrados mejor".

La inserción efectiva de las TIC en la educación obedece al nuevo contexto sociocultural en el que, tanto docentes como estudiantes se desenvuelven y actúan.

Con la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje se puede generar un cambio en el aula, donde el docente cumpla el rol de acompañante y guía, y que los estudiantes se transformen en protagonistas activos y responsables de sus propios conocimientos, donde se estimulen las actividades colaborativas entre pares, logrando una **cognición distribuida**, que según Palamidesi (Salomón, 1993 en Palamidesi, 2006) refiere a las actividades de colaboración que quienes aprenden, establecen con otros sujetos, con distintos artefactos y con los sistemas simbólicos en el acto de conocer.

Podemos afirmar, además, que el uso de las TIC, permite un **Aprendizaje Ubicuo**, considerado como aquel que los sujetos pueden desarrollar en todo tiempo y en cualquier lugar. Este concepto de ubicuidad trae aparejado una profunda convergencia tecnológica entre todos los medios, y la coexistencia de lo real y lo virtual. La disponibilidad de la información a cualquier hora, desde cualquier parte y con cualquier dispositivo. Según Cope y Kalantzis (2009), el aprendizaje ubicuo



representa un nuevo paradigma educativo que en buena parte es posible gracias a los nuevos medios digitales. Los referidos autores dicen que, la convergencia de tecnologías y la proliferación de nuevos servicios basados en audio y video, permiten que la educación actual esté disponible en todo momento, en cualquier lugar, en cualquier medio social (blog, twitter, facebook...) y, lo más importante, utilizando cualquier dispositivo.

La asignatura Psicología Social pertenece a la Licenciatura en Psicología de la Universidad de Mendoza, con sede en Río Cuarto, ubicada en segundo año de su plan de estudios como materia cuatrimestral. Esta materia posee gran contenido teórico, dado que la misma, se dictaba con anterioridad en el Plan de la Universidad de Cuyo como una asignatura anual.

En cuanto a su contenido, la cátedra brinda los conocimientos y las herramientas necesarias para entender los comportamientos humanos desde la interacción dentro de la vida grupal e inter-grupal, buscando, además, que el futuro Licenciado en Psicología pueda incorporar dichas herramientas para entender las diferentes actitudes y visiones que poseen los “colectivos” humanos frente a la diversidad de conflictos que genera el devenir social y su pluralidad. Con este propósito, se indaga sobre la implementación de dinámicas grupales como modalidades terapéuticas y de reconocimiento de aptitudes, de habilidades.

Se trabaja con los conceptos fundamentales de la Psicología Social, las posturas teóricas y quehaceres de esta disciplina; para ser “conscientes” de la dimensión de nuestra cognición, praxis, sentimientos de sujetos insertos en una comunidad y la



importancia de la investigación en este campo, como forma de explicitar y comprobar empíricamente los complejos mecanismos sociales. Las dinámicas grupales son una forma de intervención, pero además se trabaja con y para la comunidad, y se revisan las propuestas y acciones de modo participativo.

El programa de la asignatura, tiene una carga horaria total de 60 hs en el cuatrimestre distribuidas en 4 hs cátedra semanales (equivalentes a 3 hs reloj); está organizado en 4 unidades teóricas y 4 prácticas muy extensas. En las actividades prácticas los estudiantes trabajan de manera individual y grupal, aplicando y debatiendo sobre los conceptos teóricos abordados.

Durante el cursado, el estudiante requiere de un proceso de formación que le posibilite avanzar de una discusión de sentido común hacia una reflexión cuidadosa y profunda, para abordar el conocimiento y comprensión del sujeto inmerso en una trama vincular de redes sociales, y desarrollar habilidades para la investigación de necesidades, actitudes, motivaciones y conductas inherentes a la vida social.

Si bien son grupos medianos (entre 30 a 70 alumnos) la participación de los estudiantes se encuentra dificultada, por un lado, por el poco tiempo para desarrollar cada una de las temáticas teóricas (a veces con alto grado de abstracción) planteadas en el programa, y por otra parte, por la reticencia a la intervención y exposición directa que los estudiantes traen desde el nivel medio.



Las características de la clase responden a un modelo pedagógico conductista, con presentaciones teóricas de tipo expositivas, y donde dada la gran cantidad de material incluido en las unidades, muchas veces, quedan temas sin desarrollar.

EL DOCENTE planifica las actividades de acuerdo a los objetivos previstos; se enfatiza el “qué” y “cuantos” objetivos se están o se han logrado, desatendiendo, a veces, el “cómo” se lo está haciendo. Los conocimientos son estructurados, siendo el docente, el único transmisor de contenidos.

Por su parte, los estudiantes poseen características que no se corresponde al tipo de modelo sugerido y/o empleado por los docentes en sus prácticas educativas, es decir, no responden a los modelos educativos tradicionales. Tienen un manejo instrumental casi innato y sin mayores dificultades en el uso y apropiación de las TIC, crecen rodeados de tecnología digital a la que tienen acceso en su vida cotidiana, la conocen y emprenden actividades de su quehacer diario con ellas, habilidades que podrían ser aprovechadas en caso de usar herramientas tecnológicas para actividades educativas.

A partir de la caracterización de la Cátedra de Psicología Social, y considerando las múltiples posibilidades que brindan las TIC, surgen en el seno de la cátedra algunos interrogantes: ¿De qué manera se pueden incluir las TIC, de modo de transformar paulatinamente el modelo pedagógico predominante en la cátedra? ¿Qué herramientas Tecnológicas se pueden incorporar, para motivar a los estudiantes y favorecer su aprendizaje? ¿Los docentes, son capaces de incluir estrategias



innovadoras y atractivas en los procesos de enseñanza, de manera de lograr que los estudiantes se transformen en protagonistas activos de sus propios aprendizajes?

Los cambios contextuales y la construcción de nuevas subjetividades, hacen que como docentes busquemos nuevas formas de comunicar los conceptos, permitiendo de esta manera, una reconstrucción de saberes individuales y colectivos. Esto nos lleva a pensar, en una práctica docente motivadora, con el desarrollo de nuevas herramientas que permitan a los estudiantes adquirir conocimientos de manera más sencilla, clara, atendiendo a sus singularidades subjetivas, utilizando para ello formas alternativas de representar la información, ya no solo textual, como en el modelo de enseñanza tradicional, sino a través del uso de una multiplicidad de medios que permitirán el uso de imágenes estáticas y en movimiento, sonidos, textos, relacionados a través de vínculos o enlaces, posibilitando que cada individuo pueda profundizar su conocimiento, en función de sus propios intereses y necesidades.

La implementación de esta propuesta, requiere por parte de los docentes de la cátedra, un cambio respecto de los viejos paradigmas pedagógicos basados en la concepción del docente transmisor, para transformarse en mediadores, que integren a las TIC en sus propuestas curriculares, promoviendo un espacio virtual, que invite a los estudiantes a una participación más activa y a una construcción colaborativa del conocimiento, incentivando y propiciando su aprendizaje.

Por este motivo, fue necesaria la revisión de las prácticas áulicas desde un diseño didáctico, pedagógico y comunicacional en relación a los nuevos escenarios



educativos, partiendo de que: la educación está más allá del aula, el aprendizaje es ubicuo y traspasa los límites espaciales, donde a través de la mediación tecnológica se pueden tener otras alternativas de acceso a la información; en otras palabras, planteando nuevos espacios comunicacionales, abarcando no sólo las mediaciones sociales -interpersonales-, sino también las instrumentales y de contenidos.

La mediación se extiende más allá del docente, si bien éste es el principal mediador pedagógico, que proporciona andamiajes para que los estudiantes se apropien gradualmente del conocimiento, haciendo posible la relación enseñanza-aprendizaje-desarrollo cognitivo.

En base a lo expuesto se plantea el objetivo general de desarrollar un sitio web interactivo para el aprendizaje del tema “Violencia interpersonal” correspondiente a la Asignatura Psicología Social.

Se trata de una nueva propuesta educativa de inclusión de las TIC mediada por una aplicación multimedia interactiva en la nube, con la finalidad de contribuir al logro de un aprendizaje significativo.



## DISEÑO METODOLÓGICO

Con el fin de llevar adelante la propuesta, se realizaron las siguientes acciones:

### **I- Búsqueda y Análisis de sitios web que aborden la temática de Violencia Interpersonal**

Se realizó la búsqueda de sitios web con contenidos relacionados con la temática *Violencia interpersonal*, fundamentalmente, identificando la existencia de sitios educativos, los que fueron analizados desde los aspectos: técnico y pedagógico-didáctico.

### **II- Diseño de una propuesta pedagógico-didáctica innovadora mediada por TIC**

Las teorías cognitivas plantean que el sujeto construye activamente nuevos conceptos basados en nuevas experiencias y conocimientos anteriores (pasados), donde el estudiante participa activamente en los procesos de exploración, selección, combinación y organización de la información.

Estas teorías proponen un rol docente activo y participativo, siendo éste quien se encargará de desequilibrar y provocar un conflicto cognitivo, para lograr una resignificación por parte del estudiante.

En el *constructivismo*, el aprendizaje es un proceso activo en el que el estudiante realiza una secuencia de actividades para asimilar los contenidos teóricos que va adquiriendo. En este sentido, los contenidos procedimentales adquieren un papel destacado en el diseño de los materiales y el estudiante avanza en su aprendizaje a través de las diversas y numerosas actividades que se le proponen.



Partiendo de lo planteado en los párrafos anteriores, la propuesta se basa en el desarrollo de un modelo educativo constructivista, centrado principalmente en el estudiante, y en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En la misma se consideró el rol del docente y el estudiante, el que se describe a continuación:

- El rol del *profesor*, que no será la de un mero transmisor de conocimientos, sino la de un docente activo, quien se encargará de investigar los intereses de sus estudiantes, coordinar las actividades, e implicar al estudiante en el proyecto de aprendizaje. Deberá, además, fomentar la comunicación y el debate de los estudiantes de los diferentes temas desarrollados en las clases presenciales y en los foros.
- En cuanto a los *estudiantes*, el diseño fue pensado para que no sean meros espectadores y/o receptores de ideas, sino participantes activos, reflexivos y pensantes en los momentos de debate y discusión, lo que implica, un compromiso en términos de lectura y participación interactiva, que permita una construcción de sus propios saberes. En este sentido, según Beltrán (2002), el estudiante aprende cuando hay interacción entre lo que ya conoce y lo que comparte con los otros. Por tal motivo en la propuesta pedagógico-didáctica se consideró el uso de herramientas virtuales para fomentar estas interacciones, tales como, un foro propio dentro del sitio web y los foros disponibles en un aula virtual de la plataforma E-ducative, generada para esta asignatura, y dos canales de chat, uno dentro del sitio y otro incluido en el aula virtual de la materia.



El objetivo que se busca a través del uso del sitio y el aula virtual, es que sirva:

- ✓ Como elemento *motivador* para despertar la curiosidad y el interés del estudiante.
- ✓ Para *apoyar y profundizar* en los contenidos desarrollados en las clases teóricas, ya que puede seleccionar aquellos contenidos que desea reforzar mediante las distintas actividades interactivas propuestas. También puede ampliar los contenidos mediante enlaces de interés que se facilitan.
- ✓ Para *reflexionar autónomamente* con criterios propios a partir de las actividades planteadas.

En síntesis se pretende, motivar al alumnado a través de una metodología activa y de un aprendizaje cooperativo o individualizado.

- *Interacción con la sociedad.* Con la inclusión de nuevas estrategias que permitan articular y relacionar los contenidos teóricos y casos reales, a fin de hacerlo aprehensible por el estudiante, se consideró un espacio dentro del Sitio, que permite a cualquier ciudadano, presentar su caso, realizar consultas sobre situaciones personales, y que las mismas puedan ser analizadas y debatidas por los estudiantes con la guía de los docentes integrantes de la cátedra, generando posibles propuestas de solución e intervenciones, con mediaciones.



### **III- Diseño y CONSTRUCCIÓN del sitio Web sobre “Violencia Interpersonal”, destinado a estudiantes universitarios y a la comunidad.**

Con la construcción de este sitio se pretende familiarizar a los estudiantes con textos relacionados a la temática en cuestión; fomentar su actitud crítica; problematizar los contenidos a partir de las discusiones y debates en diferentes instancias. Para la elaboración de este sitio se tuvo en cuenta la generación de un espacio interactivo, innovador y colaborativo, empleando estrategias pedagógico-didácticas, y procesos de aprendizajes pertinentes, atractivos y constructivos. Se seleccionaron servicios ofrecidos por la Web 2.0 con el fin de lograr un aprendizaje relevante y significativo.

Para la creación del sitio web se utilizó el constructor gratuito WIX (<http://es.wix.com>), que es una plataforma de creación de sitios web, un editor online que permite crear y publicar un sitio web de manera sencilla en flash, indexado en buscadores, que utiliza como lenguaje base el HTML 5. Diseñado con una vistosa interfaz gráfica. Esta herramienta permite la elaboración de sitios web, que pueden ser visualizados desde diferentes dispositivos, pc de escritorios, tablet o móviles, lo que permite el acceso a la aplicación en cualquier momento y lugar, solo basta con tener acceso a Internet a través de un proveedor del servicio.



Para el desarrollo del sitio se propuso un diseño general que fuera claro y funcional, y a la vez atractivo, con un ordenamiento adecuado de los contenidos, para alcanzar los objetivos planteados por la asignatura.

El tema desarrollado pertenece a la asignatura **Psicología Social**, que corresponde al Plan de Estudios de la carrera Licenciatura en Psicología de la Universidad de Mendoza, en sede Río Cuarto. Es una asignatura cuatrimestral con una carga horaria de 60 hs totales y 4 hs. semanales.

Dicho tema se ubica en la unidad nro. 4, bajo la denominación “**La Psicología Social y la salud**”. En esta unidad trata fundamentalmente el rol del Psicólogo Social. Los conceptos relativos a la salud – enfermedad, normalidad – anormalidad. Redes sociales, vínculos y subjetividad. Calidad de vida. Uso y manejo del espacio. Calidad de la construcción de vida desde la perspectiva sistémica.

Particularmente en el desarrollo de este trabajo se abordan los problemas Sociales de Salud prevalentes, enfocando, fundamentalmente, la problemática de la violencia interpersonal.

Complementariamente al sitio, se creó un aula virtual de la asignatura en la Plataforma E-ducativa, cuyo servicio es ofrecido por la Sede Río Cuarto.

Particularmente, el aula de la asignatura utilizará algunas de las herramientas ofrecidas por la plataforma, que otorguen al docente, la posibilidad de administrar contenidos, presentación y entrega de actividades, devolución por parte de los



docentes, incentivar la participación a través de la comunicación entre los participantes (integrantes del aula) en los foros de debates para fomentar las actividades colaborativas, uso de mensajería grupal e individual, uso del tablón de anuncios para informar las novedades de la cátedra, la realización de encuestas periódicas para valorar el funcionamiento del sitio; y en caso que la cátedra decida, la realización de evaluaciones.

The screenshot shows the 'Campus Virtual Cervantes' interface for the course 'PSICOLOGIA 2015'. The page features a dark green header with the university logo and user information for 'Lilian Vera'. A sidebar on the left contains navigation options like 'Inicio', 'Actividades', 'Materiales', and 'Calificaciones'. The main content area displays 'Sucesos recientes' (Recent events) with two announcements: 'CRONOGRAMA SEGUNDO PARCIAL AL...' and 'CRONOGRAMA PRIMER PARCIAL AL...'. A 'Calendario de eventos' (Event calendar) for November is also visible, showing dates 18 and 23. A status bar at the bottom indicates 'No hay usuarios conectados'.

Figura 1: Aula Virtual – Plataforma E-ducativa



## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### ***I- BÚSQUEDA Y ANÁLISIS: Recorrido por los sitios Webs para la enseñanza del Tema Violencia Interpersonal, en el nivel universitario.***

La violencia social es un flagelo que nos atraviesa cotidianamente, y que podríamos definir como “*cualquier tipo de violencia con impacto social cometida por individuos, o grupos de una comunidad*”. (Richard E. Tremblay, 2012).

Estos actos violentos adoptan diferentes formas en el mundo: guerras, asesinatos, torturas, desapariciones, para las cuales instituciones como los gobiernos, la iglesia, y organismos no gubernamentales, entre otros, buscan diferentes maneras de combatirla. En estos actos se establecen relaciones de poder entre dominados y dominadores, desde donde emerge la opresión, el autoritarismo y la discriminación.

Existen otros modos de violencias más cotidianos, quizás silenciosos, pero no menos perjudiciales para los individuos, representados por la violencia hacia los niños, las de género, las domésticas, entre pares, el abandono, en las aulas como las de omisión, el no diálogo, las simbólicas, por mencionar alguna de ellas.

Otras maneras de representación de la violencia, muy común entre niños y adolescentes, es a través del uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, donde un elevado porcentaje de ellos posee equipos de computación y/o telefonía celular, que por lo general son usados para socializar, pero que en algunos casos suelen utilizarse como medios para ofender, amenazar, insultar, ridiculizar... a otras personas.



Por lo expresado, se puede determinar que la violencia se presenta de manera cotidiana, donde a veces, las personas son simples espectadores, alimentados por las noticias brindadas por los medios de comunicación - que impregnan nuestras retinas y sentidos, con imágenes y sonidos que la representan -; y otras tantas se convierten en actores, por momentos con el papel de víctimas y otras como victimarios.

Esta situación real, usual, debe ser tratada con el mayor de los respetos y responsabilidad, y los docentes formadores tienen la obligación de proveer los contenidos y herramientas para formar sus estudiantes.

### **Referencias conceptuales**

La cátedra Psicología Social perteneciente a la carrera de Licenciatura en Psicología, pretende que sus estudiantes incluyan las herramientas necesarias para entender los comportamientos humanos desde la interacción dentro de la vida grupal e inter-grupal tratando, entre otras temáticas, la referida a la Violencia, ya que entre sus propósitos aspira, a que el futuro Licenciado en Psicología pueda incorporar herramientas *psicosociales válidas* para entender las diferentes actitudes y visiones que poseen los “colectivos” humanos frente a la diversidad de conflictos que genera el devenir social y su pluralidad.

Con este propósito, indaga sobre la implementación de dinámicas grupales como modalidades terapéuticas y de reconocimiento de aptitudes, de habilidades; y de qué manera se relaciona con características particulares de un sujeto-vínculo-cultura. Estas Las dinámicas grupales son una forma de intervención, y de trabajo con y para la comunidad, donde se revisan las propuestas y acciones de modo participativo.



Abarca los conceptos fundamentales de la Psicología Social, las posturas teóricas y quehaceres de esta disciplina; para ser “conscientes” de la dimensión de nuestra subjetividad social, cognición, praxis, sentimientos de sujetos insertos en una comunidad y la importancia de la investigación en este campo, como forma de explicitar y comprobar empíricamente los complejos mecanismos sociales; las dinámicas grupales son una forma de intervención, pero además se trabaja con y para la comunidad, y se revisan las propuestas y acciones de modo participativo.

Con el fin de recabar información respecto a sitios web educativos que tratan el tema de la Violencia Interpersonal en el nivel universitario, se realizó la búsqueda en la Red, y posterior análisis de los sitios encontrados.

Nombre	Dirección web	Institución	Contenidos
<b>Intervención en Violencia</b>	<a href="http://prevencionviolencia.univalle.edu.co/intervencion/intervencion.html">http://prevencionviolencia.univalle.edu.co/intervencion/intervencion.html</a>	Universidad del Valle – Colombia. Facultad de Salud	Clasificación de violencia
<b>La Violencia interpersonal</b>	<a href="https://viomancora.wordpress.com/efectos-del-abuso/comunidad/">https://viomancora.wordpress.com/efectos-del-abuso/comunidad/</a>	Instituciones educativas estatales. Máncora Perú	Violencia. Clasificación. Causas. Efectos
<b>Teoría y Técnica de Exploración Y diagnóstico Psicológico</b>	<a href="http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/042_ttedm2c2/index.php?var=presentacion/inicio.php">http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/042_ttedm2c2/index.php?var=presentacion/inicio.php</a>	UBA. Licenciatura en Psicología.	Sitio de Web de la cátedra

Figura 2: Lista de sitios web relacionados con el tema de Violencia Interpersonal

### Sitio Intervención en Violencia

Sitio sobre violencia de la Facultad de Salud de la Universidad del Valle, Colombia. En este sitio se ha dedicado una página con enlaces de tipo jerárquico al tema en



cuestión, solo hace referencia a una clasificación de Tipos de violencia existente, dando una breve descripción de cada una. No presenta información de tipo gráfica.

No se plantean actividades académicas, ni espacios de intervención, discusión o debate. Es un sitio simple, de estructura jerárquica.



Figura 3: Sitios web *Prevenção de Violencia en Colombia*

### Sitio Violencia Interpersonal

Sitio Web creado como parte de un programa de talleres en los colegios de Máncora Perú, sobre el tema de violencia interpersonal. Estas charlas fueron realizadas por la voluntaria Rachel Isreeli (Raquel), de los Estados Unidos, con el



apoyo del ONG **Para el Mundo (PaM)**, junto con las instituciones educativas estatales *Alberto Pallete* y *Micaela Bastidas*. La idea para esta página web se formó como respuesta a las preguntas abundantes de los estudiantes. Se volvió claro que la juventud y la comunidad quería más información sobre este tema. Presenta una estructura no lineal y hace una descripción de varios temas relacionados con la violencia. Posee un espacio dentro del sitio para dejar consultas, que luego serán contestadas por los especialistas.

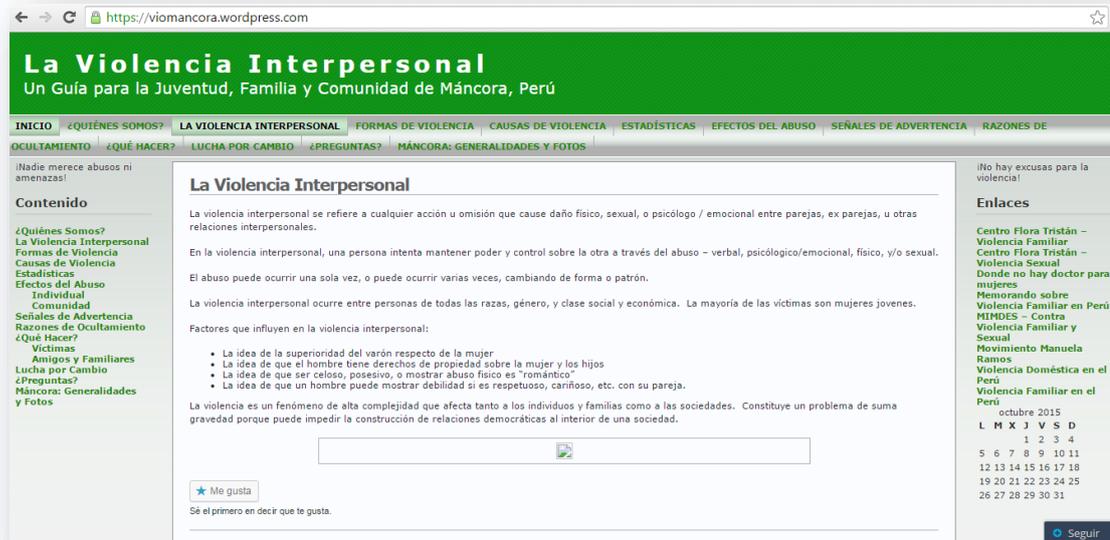


Figura 4: sitio web *la Violencia Interpersonal*

## Sitio Teoría y Técnica de Exploración y diagnóstico Psicológico

Sitio Web perteneciente a la cátedra de Teoría y Técnica de exploración y diagnóstico Psicológico, de la Licenciatura en Psicología de la UBA. Este sitio fue creado por los integrantes de la cátedra y presenta contenidos teóricos y actividades de todas las temáticas desarrolladas en la asignatura.



Este sitio representa un aula virtual, en la cual se referencia no solo las temáticas abordadas, y las características de la cátedra: cursada, material, actividades, entre otros.

Dentro de los sitios referenciados, es el espacio virtual que más se asemeja a las funcionalidades que se pretende incorporar en la cátedra de Psicología Social.



Figura 5: sitio web *Teoría y Técnica de exploración*

A modo de síntesis se puede determinar que en todos los sitios visualizados y analizados, solo presentan una descripción abreviada de la temática en cuestión, en donde abunda el lenguaje textual. Son monótonos, poco atractivos, faltos de motivaciones, enlaces, lenguaje audiovisual, en donde no se detecta la presencia de imágenes, ni de videos que complemente la explicación de la temática. Son sitios sencillos, que poseen un menú de navegación simple en la parte izquierda de la pantalla. Desde esos menues los usuarios pueden transitar a través de los sitios presentados.



## II- DISEÑO DE UNA PROPUESTA PEDAGÓGICA-DIDÁCTICA innovadora mediada por TIC

Para el diseño y posterior construcción de la propuesta pedagógico-didáctica mediada por Tic, se consideró el modelo educativo constructivista, centrado principalmente en el estudiante, y en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual cambian profundamente los roles a desempeñar tanto del docente como de los estudiantes.

Esta propuesta se implementa a través del sitio Web interactivo “Violencia Interpersonal” <http://lvera3.wix.com/ftmmiii>, cuyas características pedagógicas y técnicas se describen en los párrafos subsiguientes.

### Desarrollo de la propuesta pedagógica-didáctica

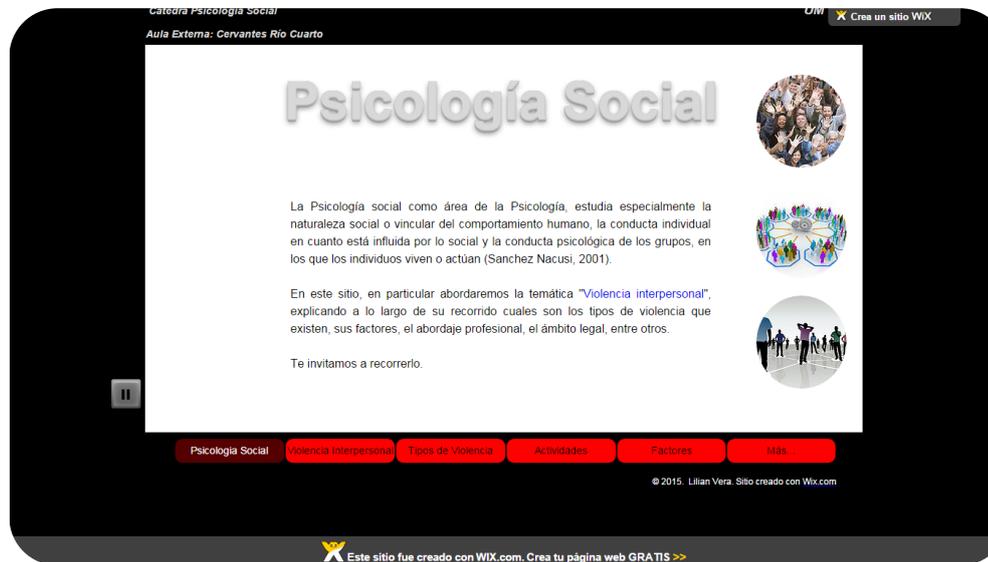


Figura 6: Home del sitio web *Psicología Social*



### **Título – Definición de tema: Violencia interpersonal**

El tema a desarrollar se encuentra ubicado en la unidad n° 4 de la asignatura, bajo la denominación “*La Psicología Social y la salud*”. En esta unidad se trata fundamentalmente el rol del Psicólogo Social. Los conceptos relativos a la salud – enfermedad, normalidad – anormalidad. Redes sociales, vínculos y subjetividad. Calidad de vida. Uso y manejo del espacio. Calidad de la construcción de vida desde la perspectiva sistémica.

Particularmente en el desarrollo de este trabajo se abordan los problemas Sociales de Salud prevalentes, enfocando, fundamentalmente, la problemática de la violencia interpersonal.

### **Grupo destinatario**

- Estudiantes universitarios del segundo año de la carrera Licenciatura en Psicología, aula externa en la ciudad de Río Cuarto,
- La comunidad a la que le interese conocer el tema y realizar consultar sobre casos puntuales o generales.

### **Objetivo**

Teniendo en cuenta la impronta de las TIC y su inserción en el ámbito educativo, se plantó el desarrollo de un sitio Web, el cual incorporará a las TIC como parte de las estrategias de enseñanza y aprendizaje aplicadas.

El objetivo formulado fue la construcción de un sitio que aborde el tema de *Violencia Interpersonal*, utilizando diferentes herramientas brindadas por la Web 2.0.



A través del sitio, el estudiante podrá retomar los contenidos abordados en la clase presencial y realizar un recorrido propio y personal, en función de sus intereses, reafirmando conceptos a través de imágenes, textos y otros recursos multimedia presentes, que ayuden a construir significativamente sus conocimientos.

Para el desarrollo de esta propuesta se tuvieron en cuenta dos aspectos muy importantes:

- Los ASPECTOS PEDAGÓGICOS, relacionados con la propuesta pedagógico-didáctica en sí,
- Los ASPECTOS TÉCNICOS, relacionados con el diseño y elaboración del sitio desde lo estructural y técnico.



## Aspectos pedagógicos. Estrategias metodológicas

### Objetivos de enseñanza (competencias a desarrollar).

Previo a definir qué competencias se desarrollarán a lo largo del cursado de la asignatura, se plantea como objetivo principal la integración de las TIC en este trayecto curricular, que en concordancia con lo expresado por Díaz Barriga (2010), es “la inclusión de las TIC debería atravesar todo el currículo y estar presente de manera pertinente e integrada (infusionada o embebida como también se suele decir) con los contenidos curriculares disciplinares y en estrecha relación con el fomento de las capacidades cognitivas de alto nivel”, es decir que se debe tener presente su inclusión para integrar los contenidos de la temática que se trate, definiendo en que momentos y para que se la utilizará.

### ¿Cómo construye el conocimiento el sujeto en un contexto virtual?

Para poder responder a este interrogante, lo primero que se debe definir es que entendemos por sujeto. De acuerdo al artículo de Mungaray Lagarda (2005), *un sujeto* es aquel del que se habla o se dice algo, como aquel ser que se plantea como espíritu o conciencia del mundo, como principio determinante del conocimiento.

La autora presenta dos formas de construcción del conocimiento en el ámbito virtual, entendiendo como conocimiento: “cuerpos sistematizados de información (teoría) coherente, que explican un sector bien delimitado o definido de la realidad”, una Lógica Estructural más común en ámbitos académicos donde se parte de un proyecto o información inicial que guía la búsqueda de información generando una



estructuración del conocimiento y una Dialógica Hipertextual, donde el sujeto no tiene idea acabada sobre lo que busca, ordenando la información según lo encontrado con los motores de búsqueda, pudiendo o no generar conocimiento.

La función del sujeto consiste en aprehender mentalmente el objeto, y esto sucede cuando capta las propiedades del mismo. Todo sujeto puede entenderse desde diferentes paradigmas:

- Desde el analítico: como un ser organizado caracterizado por las especificidades de su especie.
- Desde el Simbólico-estructural: capaz de generar normas y construir su consenso en torno al conocimiento.
- Desde el Crítico: como ser que trasciende las normas y es capaz de transformar al medio



Figura 7: características del Sujeto

En definitiva *el sujeto* es aquel que conoce, aprende y opera con el mundo. Posee un orden biológico sujeto a estructuras anátomo-fisiológicas, y posee una estructura psicológica producto de su historia.



Ahora, ¿cómo podemos definir al sujeto en otros contextos, en este caso en el contexto *virtual*?

Según Mungaray Lagarda (2005) un *Sujeto virtual* es aquel capaz de construir, transformar, incorporar y cambiar de centro y origen dentro del mundo que habita.

Este ser se constituye en función a tres procesos:

- En correlación del ejercicio con el que organiza su mundo exterior
- En su capacidad de asimilación del nuevo lenguaje
- En su habilidad para descentrarse del punto de origen y reiniciar de nuevo su apropiación del mundo

Podemos decir que, este sujeto es un ser en múltiples dimensiones que permite articular “la virtualidad” que ofrece el lenguaje y el acceso a los medios que generan un lenguaje propio. Este lenguaje permite mezclar las estructuras sólidas del conocimiento con los ambientes flexibles que aparecen con las tecnologías.

Este sujeto es capaz de construir un proceso abierto y autorreflexivo sobre sí mismo y el mundo.

Este sujeto se caracteriza por:

- Estar capacitado para descubrir su situación frente al nuevo mundo
- Tener la capacidad de mutar su identidad (legitimidad y pertinencia), no existe des-realización
- Puede redefinir la actualidad, en respuesta de las preguntas que se hace
- Jugar con la virtualidad del lenguaje

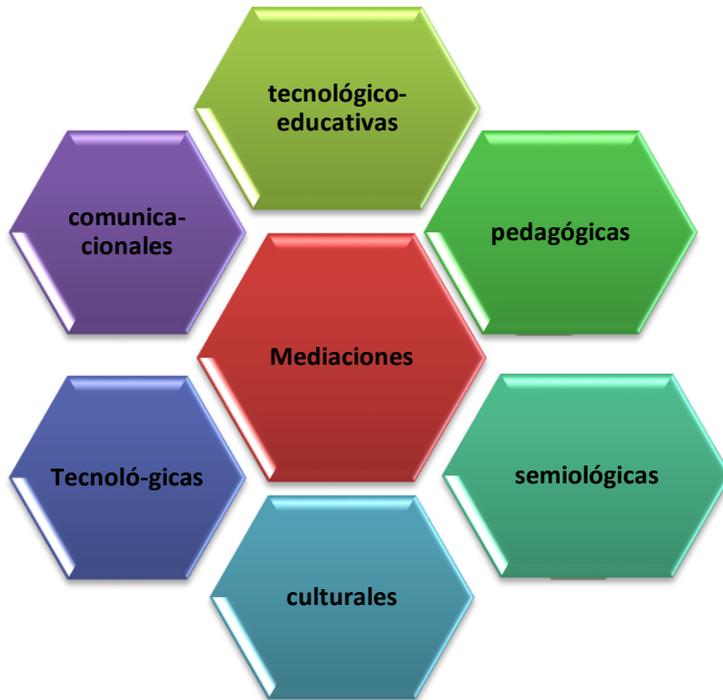


Figura 8: Competencias mediacionales

*para realizar operaciones o tareas de carácter comunicativo, articuladoras entre procesos de diferente naturaleza. Tiene una función de enlace entre distintos elementos.*

Las competencias mediacionales se pueden constituir en funciones estructurantes del modo de aprender y por ende del modo de conocer y de significar (Chan Nuñez, 2004).

La autora también señala que “el entorno digital no es un reflejo de la sociedad, sino un espacio de interacción social y socialmente construido, real y tangible”.

En todo sujeto virtual del conocimiento las mediaciones son fundamentales, y conforman las **competencias mediacionales**, indispensables para lograr un aprendizaje superior.

La noción de competencia mediacional parte de considerar que ésta es un tipo dentro de las mediaciones, en su sentido más amplio, y reconocerla como *una capacidad*



Además habla de “un tercer entorno definido como espacio social que requiere constructores, actores, en donde todos debemos interactuar y construir cooperativamente, y no participar solo como meros espectadores”.

Es importante rescatar que Chan Nuñez (2004) en su artículo plantea: “La virtualidad se construye bajo la consideración de que quienes completan la vivencia del entorno digital son los intérpretes. De ahí la importancia de las competencias mediacionales, tanto en quienes elaboran representaciones de objetos de conocimiento, como de quienes las interpretan. Educadores y educandos juegan dos papeles alternadamente en un proceso dialógico.”

Todo sujeto que construye su conocimiento en un contexto virtual debe saber *INTERPRETAR-REPRESENTAR-SIGNIFICAR*.

En este marco, ¿cuáles son las habilidades y competencias mediacionales que el sujeto virtual, en nuestro caso alumnos y docentes, deberían tener en cuenta en el aprendizaje con los nuevos medios?

Es oportuno mencionar el trabajo realizado por Adriana Gewerc (2000), quien realiza un análisis de las situaciones de aprendizaje con la utilización de Internet. Gewerc menciona que “los profesores necesitan desarrollar habilidades técnicas para



el manejo efectivo de Internet como herramienta y que el simple conocimiento de cómo se accede no es suficiente”.

Para esto expone un listado de la habilidades requeridas en lo que se denomina “alfabetización tecnológica en la búsqueda de información” para los docentes (Lowther, D. L. et al., 2000:137). Estas habilidades, entendidas como competencias son:

- Conocer sobre la historia y cultura de la WEB
- Saber leer una dirección web
- Habilidades de navegación
- Habilidades de búsqueda
- Evaluar información
- Cómo bajar la información
- Cómo guardar y organizar la información

En relación a las competencias de los estudiantes en los nuevos entornos de aprendizaje, la autora señala que se deberían desarrollar habilidades para el uso de Internet en la construcción de saberes en relación a:

- La navegación en la Web utilizando las herramientas de los navegadores y los nexos entre los portales.
- Articular y expresar oralmente y por escrito, los descubrimientos de la navegación y los conceptos que estamos buscando.
- Leer el contenido de una página web para tomar decisiones acerca de dónde buscar información en el sitio.



- Reconocer en una página quién es el creador y quién es el que la está promocionando.
- Articular oralmente y por escrito cómo está construida la página.
- Conocer la diferencia entre un website y una página web.
- Reconocer las diferencias entre la información presentada en la Web y la de un libro de texto y evaluar las condiciones en que es recomendable utilizar uno u otro recurso.
- Evaluar un website, en función de diferentes criterios.
- Evaluar diferentes libros de texto y comparar con la evaluación de los websites.
- Articular recursos de búsqueda con conceptos y estrategias.

En cuanto a las estrategias del aprendizaje, la podemos definir como una secuencia de procedimientos que se utilizan para aprender, para manejar, dirigir y controlar el proceso de aprendizaje en diferentes contextos (Weinstein y Palmer, 1986), entre otros conceptos.

De acuerdo a lo planteado, dichas estrategias tienen como características<sup>1</sup> las siguientes:

- Son capacidades, aptitudes o competencias mentales que se desarrollan, aprenden y se pueden enseñar
- Integran habilidades, técnicas o destrezas a las que coordinan.
- Integran selectivamente los recursos y capacidades de que se dispone
- Son dinámicas, flexibles y modificables en función de los objetivos propuestos

---

<sup>1</sup><http://www.mecd.gob.es/dctm/revista-de-educacion/articulosre312/re3121200460.pdf?documentId=0901e72b81272c02>



- Están vinculadas con otros contenidos de aprendizaje tanto procedimentales como conceptuales

En función de ello se plantea:

- **Desde el contexto académico**, brindar al estudiante el conocimiento y comprensión del sujeto como inmerso en una trama vincular de redes sociales. Diferenciar el rol del psicólogo en el campo social. Desarrollar habilidades para la investigación de necesidades, actitudes, motivaciones y conductas inherentes a la estructura social.
- **Desde lo comunicacional**: Cualquiera sea la planificación de actividades para la materia, el ingrediente principal será la participación de los estudiantes. El diseño está pensado para que ellos no sean meros espectadores y/o receptores de ideas, sino participantes activos, reflexivos y pensantes en los momentos de debate y discusión.
- **Desde las estrategias didácticas**: la inclusión de *nuevas estrategias que permitan articular y relacionar estos contenidos a fin de hacerlo aprehensible por el estudiante.*

**En cuanto al docente**: cumplirán diferentes roles.

- Un *rol activo*: estimulando a los participantes a través de materiales didácticos resaltando la potencialidad lógica y psicológica del estudiantado a partir del conocimiento previo.
- Un *rol participativo*: desequilibrando y provocando el conflicto cognitivo para lograr la resignificación.



- Un *rol mediador*: dirigiendo, promoviendo comprensiones de acuerdo a lo planteado en la teoría de las inteligencias múltiples.
- Un *rol orientador*: teniendo en cuenta que todos aprenden de una manera diferente, con distintos intereses y capacidades.
- Un *rol coordinador*: oficiando de intermediario entre la institución, los contenidos y los estudiantes.

Las Teorías del Aprendizaje y enfoque constructivista, tomando especialmente las propuestas de Ausubel, Vigotsky y Brunner, señalan al alumno como un sujeto activo y social, que “*construye significados*” y atraviesa dos instancias en su proceso de aprendizaje, la “*interpersonal*” en la que aprende con los otros y la “*intrapersonal*”, donde internaliza la información y la convierte en aprendizajes individuales. El docente organizará el material teniendo en cuenta la significatividad lógica, dada por la secuencia del contenido, y la significatividad psicológica, dada por la adecuación del contenido a los procesos cognitivos de los estudiantes.

El responsable actúa como guía, proporciona el material para la indagación, y a la vez retroalimenta la participación y discusión, generando el espacio para el descubrimiento, todo inmerso en un contexto general donde se contemplan los valores axiológicos que rodean a la disciplina y al mundo en el cual está inserto y aplicará lo aprendido.

El entorno digital le propiciará un espacio social para interactuar y construir cooperativamente, jugando dos papeles alternadamente en un proceso dialógico: educadores y educandos a través de las competencias mediacionales (Chan Núñez, 2005).



## Fundamentos de la propuesta

La presente propuesta busca transformar los modos de enseñar y de aprender, de conocer y de comunicarse, utilizando las tecnologías de la Información y la comunicación como materiales o medios curriculares, y como modalidades de comunicación alternativas a las existentes en la enseñanza presencial. Se pretende ayudar al educando a transitar por diferentes posibilidades de abstracción construyendo y estableciendo relaciones múltiples de complejidad creciente hacia el conocimiento de modo interactivo y colaborativo.

Para cumplir con este cometido, se diseñó y elaboró el sitio web sobre Violencia Interpersonal (<http://lvera3.wix.com/tftmmii>), y además, la incorporación de un Aula Virtual de la asignatura en la Plataforma E-ducativa y el uso de herramientas tecnológicas de la Web 2.0, para posibilitar y mejorar la dinámica Institucional y del aula en el marco del proceso curricular, logrando así:

- ✓ Una mejor atención del proceso de construcción de los conocimientos
- ✓ Una flexibilización en los procesos de aprendizaje
- ✓ Un aprovechamiento de los canales de comunicación para lograr una mejor organización de cátedra

Esta propuesta se fundamenta, entre tantos autores, en lo plasmado por Giselle Gómez Avalos (2008), quien sostiene: “son muchos los aspectos positivos que provee este medio y las ventajas que ofrece, ya que rompe con la concepción espacio y tiempo. Puede ser utilizada tanto, dentro como fuera del aula y en momentos diferentes lo cual permite el acceso a la educación a personas que no contaban con esa flexibilidad espacio-temporal. También ofrecen una serie de características que lo convierten en un gran potencial para enriquecer el trabajo educativo, de ahí la importancia de conocerlas para también aprovechar al máximo este medio”.



El sitio web “Violencia interpersonal” presenta a los estudiantes los contenidos conceptuales sobre la temática en cuestión, desarrollando, en forma de tópicos, los diferentes conceptos relacionados a la temática. Permite identificar los tipos de violencia, mitos, aspectos legales, acciones que se pueden llevar a cabo, todo ello a través de textos cortos, sintéticos, presentados en un lenguaje entendible por el estudiante, y por el público en general, acompañados por lenguaje audiovisual seleccionado, que invitan al usuario a navegar por el sitio libremente, según sus motivaciones y necesidades particulares, logrando de esta manera la autogestión del aprendizaje.

En algunos tópicos son utilizados, además, extractos de videos, que ayudan a interpretar mejor lo que se desarrolla. Se han elegido algunos relatos de la vida real como ejemplo.

Existe un apartado particular que presenta la problemática expresada en estadísticas reales.



Figura 9: Captura de pantalla opción “La Violencia en cifras”



## Actividades

Las actividades se desarrollarán a través de la indagación y el diálogo activo. Se orientará a los estudiantes para que realicen una variedad de actividades de comprensión vinculadas con el contenido. La información brindada será clara, provocando una práctica reflexiva, y una retroalimentación informativa y de estímulo para los alumnos. Se buscará promover la autonomía del aprendizaje, a través de distintas puertas de acceso al conocimiento. (Gardner, 1987).

El proceso de aprendizaje deberá lograr competencias, habilidades y estrategias cognitivas y metacognitivas que promuevan un aprendizaje por descubrimiento autónomo. El estudiante aprenderá a priorizar la calidad de comunicación para reunir información, efectuando un proceso cognitivo y expresivo que comprenda la identificación de la información externa y la información interna.

A partir de las tendencias significativas en el aprendizaje, el alumno encontrará “saber cómo hacer” (métodos), “saber qué hacer” (contenidos) y que se complemente con el “knowwhere” (saber dónde están las cosas) (Siemens, 2004). Saber buscar el conocimiento relevante para alcanzar los objetivos de aprendizaje propuestos para cada caso, sin perderse ni distraerse en la recolección de la información, desde la comprensión, estableciendo caminos propios, independientes, lógicos y eficientes. (Zapata-Ros, 2012).



En el sitio desarrollado se prevé un espacio dedicado exclusivamente a la presentación de estas actividades, las que están formuladas para generar trabajos individuales y colectivos (en grupos de estudiantes), en el que para su desarrollo deberán utilizar en algunos casos aplicaciones sincrónicas como el Google docs, y en otros, el desarrollo de tareas que requieran de la presencialidad y el trabajo colaborativo de sus integrantes.

Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Actividades

**Actividad 1: Violencia**  
Modalidad: Tarea a realizar grupalmente utilizando Google Doc.  
A partir de la lectura y búsqueda de información relacionada con **Violencia Interpersonal**, solicitamos la confección de un cuadro que contenga las definiciones halladas por cada integrante del grupo sobre violencia, dando ejemplos recabados sobre situaciones de violencia. Una vez confeccionado el mismo, deberán comparar las definiciones y ejemplos, indicando sus diferencias y similitudes, finalmente con el aporte de todos redactar una definición, incorporando como ejemplo los dos más representativos según el grupo. Enviar via e-mail el documento elaborado.

**Actividad 2: Tipos de violencia**  
Deberán confeccionar una presentación (usando Power Point o Prezi), que explique los diferentes tipos de violencia existentes. La información mínima es la siguiente: breve explicación o definición del tipo de violencia, imagen o videos alusivos y ejemplos. Esta presentación deberá realizarse trabajando con una herramienta colaborativa.

**Actividad 3: Reflexionar**  
Considerando el comic de Mafalda nombre cinco situaciones cotidianas en las que se pongan en juego estas actitudes.  
Elaborar grupalmente (utilizando Google Docs) una reflexión acerca del comic presentado: sobre lo que se dice y las acciones? Con que conceptos de la psicología social lo relacionana? En los hábitos cotidianos de los niños, cómo se pueden enseñar otras formas de comunicación?

**Actividad 4: Características**  
"El fenómeno de la violencia afecta a todas las clases sociales y a todos los niveles socioculturales".  
Teniendo en cuenta el material leído identificar cuales son las características o rasgos que se presentan en los episodios de violencia, armando una tabla.  
Además deberán confeccionar un cuadro sinóptico con los grupos de actores que intervienen en un acto de violencia.  
Para la confección de la tabla y cuadro sinóptico podrán utilizar Word, PowerPoint, entre otros.

**Actividad 5: Dramatización**  
Luego de ver los videos sugeridos y otros encontrados por ustedes, deberán armar un guión breve sobre violencia de género, en el cual intervengan los distintos grupos de actores de un hecho de violencia (utilizar para ello un documento en GoogleDocs). Esta obra será representada por los integrantes del equipo en la clase presencial, siendo requisito que cada uno de los miembros tenga un papel. El contenido de este documento deberá ser enviado a la docente a través del aula virtual, antes de la presentación de la obra.  
Esta dramatización no deberá superar los 8 minutos de actuación.

**Actividad 6: Debate**  
Luego de ver la película Experimento, deberán ingresar al Foro, para debatir entre todos los siguientes puntos.  
- Identificar los tipos de violencia que se manifiestan en el video  
- elaborar definiciones de esos tipos  
- elaborar las hipótesis causales, justificando las mismas  
- Identificar los factores de riesgo  
- Conjeturar sobre los factores de protección

**Actividad 7: Debate**  
A partir de la lectura de la ley 26485, ingresando a la sección de Foros, den ejemplos de tres situaciones donde se cumpla la misma y tres en las que no. Luego elaboren una reflexión crítica sobre la ley, los aspectos favorables y que se modificaría, en función de un criterio consensuado.  
Implice la relación del tema con los conceptos de grupo y discriminación.

Psicología Social | Violencia Interpersonal | Tipos de Violencia | **Actividades** | Factores | Más

© 2015. Lilian Vera. Sitio creado con Wix.com.

Figura 10: Captura de pantalla opción "Actividades"



### Actividad 1.

Esta actividad, prevé un trabajo grupal y el uso de la herramienta On-line Google.doc, se propone retomar lo tratado en la clase presencial, y buscar información adicional con la finalidad de

confeccionar un cuadro integrador con las diferentes definiciones recabadas por cada uno de los integrantes del grupo, y luego realizar un debate, tomando las diferencias y similitudes de cada texto, y la posterior redacción de una definición consensuada por los miembros y envío del trabajo por mail al docente. Esta actividad invita a un trabajo colaborativo on-line.

#### **Actividad 1: Violencia**

Modalidad: Tarea a realizar grupalmente utilizando Google.Doc.

A partir de la lectura y búsqueda de información relacionada con **Violencia Interpersonal**, solicitamos la confección de un cuadro que contenga las definiciones halladas por cada integrante del grupo sobre violencia, dando ejemplos recabados sobre situaciones de violencia.

Una vez confeccionado el mismo, deberán comparar las definiciones y ejemplos, indicando sus diferencias y similitudes, finalmente con el aporte de todos redactar una definición, incorporando como ejemplo los dos más representativos según el grupo. Enviar via e-mail el documento elaborado.

Figura 11: Captura de pantalla opción "Actividad 1"

#### **Actividad 2: Tipos de violencia**

Deberán confeccionar una presentación (usando Power Point o Prezi), que explique los diferentes tipos de violencia existentes.

La información mínima es la siguiente: breve explicación o definición del tipo de violencia, imagen o videos alusivos y ejemplos.

Esta presentación deberá realizarse trabajando con una herramienta colaborativa.

Figura 12: Captura de pantalla opción "Actividad 2"

### Actividad 2.

Actividad de tipo grupal, presencial, proponiendo el desarrollo de una presentación de la temática a través de aplicaciones



multimedias, utilizando diferentes recursos hipermediales, tales como imágenes, videos, sonido, y texto.

### Actividad 3.

Esta actividad se desarrollará de manera grupal colaborativa usando la herramienta Google.Doc, con una puesta en común en clase. Se propone el análisis de un comic, e invita a los integrantes a presentar acciones cotidianas en las cuales se repliquen (de alguna manera) las actitudes del dibujo.

#### **Actividad 3: Reflexionar**

Considerando el comic de Mafalda nombre cinco situaciones cotidianas en las que se pongan en juego estas actitudes.

Elaborar grupalmente (utilizando Google Docs) una reflexión acerca del comic presentado: sobre lo que se dice y las acciones? Con que conceptos de la psicología social lo relacionaria? En los hábitos cotidianos de los niños, cómo se pueden enseñar otras formas de comunicación?



Figura 13: Captura de pantalla opción "Actividad 3"

### Actividad 4.

#### **Actividad 4: Características**

"El fenómeno de la violencia afecta a todas las clases sociales y a todos los niveles socioculturales".

Teniendo en cuenta el material leído identificar cuales son las características o rasgos que se presentan en los episodios de violencia, armando una tabla.

Además deberán confeccionar un cuadro sinóptico con los grupos de actores que intervienen en un acto de violencia.

Para la confección de la tabla y cuadro sinóptico podrán utilizar Word, PowerPoint, entre otros.

Figura 14: Captura de pantalla opción "Actividad 4"

La presente actividad, plantea retomar los conceptos desarrollados durante la clase presencial, y mediante un trabajo de lectura individual propone la



confección de un cuadro sinóptico con información relacionadas con la temática. Los estudiantes deberán utilizar editores de textos o de presentaciones.

### Actividad 5.

Esta actividad plantea el desarrollo de un trabajo grupal, donde deberán realizar diferentes tareas para cumplir con el objetivo. Aquí deberán elaborar un

#### **Actividad 5: Dramatización**

Luego de ver los videos sugeridos y otros encontrados por ustedes, deberán armar un guión breve sobre violencia de género, en el cual intervengan los distintos grupos de actores de un hecho de violencia (utilizar para ello un documento en GoogleDocs). Esta obra será representada por los integrantes del equipo en la clase presencial, siendo requisito que cada uno de los miembros tenga un papel. El contenido de este documento deberá ser enviado a la docente a través del aula virtual, antes de la presentación de la obra. Esta dramatización no deberá superar los 8 minutos de actuación.

guión para representar una acción violenta, en diferentes ámbitos, la que no deberá exceder los 8 minutos de video. Cada integrante tendrá un rol definido, y consensuado entre ellos. Invita a la creatividad.

Figura 15: Captura de pantalla opción "Actividad 5"

### Actividad 6.

#### **Actividad 6: Debate**

Luego de ver la película *Experimento*, deberán ingresar al Foro, para debatir entre todos los siguientes puntos:

- Identificar los tipos de violencia que se manifiestan en el video
- elaborar definiciones de esos tipos
- elaborar las hipótesis causales, justificando las mismas
- Identificar los factores de riesgo
- Conjeturar sobre los factores de protección

Tarea que se deberá realizar luego de ver la película *Experimento*, donde se utili-

Figura 16: Captura de pantalla opción "Actividad 6"



zará el Foro a fin de debatir diferentes puntos planteados por los docentes. Esta actividad estará moderada, por alguno de los miembros de la cátedra.

### Actividad 7.

Durante el desarrollo de la temática, se pretende que el estudiante conozca el marco legal, por lo que en esta actividad

#### **Actividad 7: Debate**

A partir de la lectura de la **ley 26485**, ingresando a la sección de Foros, den ejemplos de tres situaciones donde se cumpla la misma y tres en las que no. Luego elaboren una reflexión crítica sobre la ley, los aspectos favorables y que se modificaría, en función de un criterio consensuado. Implice la relación del tema con los conceptos de grupo y discriminación.

Figura 17: Captura de pantalla opción “Actividad 7”

se plantea la lectura y posterior debate en el Foro, respecto del contenido de la ley, tratando de entenderla a través de la presentación de posibles ejemplos (casos) y su relación con la temática.

### Herramientas tecnológicas didácticas a utilizar.

Luego de analizar las diferentes herramientas tecnológicas brindadas por la Web 2.0, se han seleccionado un grupo de ellas consideradas como las más adecuadas para conseguir los objetivos planteados, las que se presentan a continuación. Las mismas tienen como propósito desarrollar los conocimientos, habilidades y destrezas durante la construcción del aprendizaje:



Herramienta Tecnológica	Características	Actividades
Plataforma virtual 	Es un entorno virtual que dispone de diferentes funcionalidades que posibilitan la comunicación, almacenamiento de documentación, encuestas, etc.	Aula virtual, contiene la organización de la asignatura, Planificación, contenidos teóricos y prácticos, actividades, enlaces de interés, novedades. Se utilizarán especialmente las secciones de Actividades, materiales, chat, foros, enlaces, mails.
<b>Chat:</b> aplicación incorporada en la Plataforma educativa, y al sitio Web	Es una aplicación sincrónica (conectados en el mismo tiempo), que sirve como estrategia de comunicación.	A través de ella los estudiantes podrán realizar <b>consultas</b> acerca de dudas, inquietudes, tanto a sus pares como a los docentes
<b>Foro:</b> aplicación incorporada en la Plataforma educativa y al sitio Web	Es una aplicación web asincrónica, que da soporte a discusiones u opiniones en línea, sobre algún tema planteado. Fomenta la interacción entre profesores y alumnos. Sirve como estrategia de comunicación.	A partir de ella, los profesores definirán tópicos, con el objetivo de <b>producir debates y discusiones</b> , las que deberán estar sustentadas en los marcos teóricos la cátedra.
<b>Google Académico</b> 	Búsqueda avanzada de Google. Responde como estrategia de recuperación de la información.	Será utilizada por los estudiantes a fin de realizar <b>búsquedas</b> en sitios académicos.
<b>Facebook</b> 	Es una de las redes sociales más populares. Los usuarios pueden participar en una o más redes. Es una aplicación sincrónica, que sirve como	Esta herramienta podrá ser usada por profesores y estudiantes, como una forma de <b>comunicación</b> más informal y distendida. Generalmente cada



	estrategia de comunicación.	cátedra crea su Facebook.
<b>GoogleDocs</b> 	Aplicación que permite crear, editar, subir y/o descargar archivos rápidamente. Los documentos y hojas de cálculo se guardan on-line de forma segura. Se pueden compartir cambios en tiempo real. Sirve como estrategia de elaboración y organización de la información compartida y colaborativa.	Permitirá la <b>Elaboración y revisión de producciones colaborativas</b> , con la intervención de un grupo de estudiantes. A partir de temas presentados por los docentes, cada grupo de estudiantes confeccionará documentos, de manera cooperativa con sus pares, pudiendo el tutor intervenir y verificar la participación de cada integrante.
<b>Youtube</b> 	Sitio (repositorio) en el cual los usuarios pueden subir, compartir y buscar videos.	Estrategia de tipo visual, que permitirá relacionar los temas abordados desde la teoría, a través de películas o documentales propuestos por los docentes de la cátedra.

Figura 18: Tabla con Herramientas de la Web 2.0 consideradas



### **III- DISEÑO y CONSTRUCCIÓN del sitio Web**

#### **Dirección del sitio web desarrollado**

<http://lvera3.wix.com/tftmmiii>

#### **Aspectos técnicos**

La propuesta de Enseñanza está basada en la aplicación de entornos virtuales de aprendizaje, lo que principalmente permite la asincronicidad en la utilización del tiempo y el espacio educativo, de los actores.

Todo proceso de construcción de una aplicación informática multimedia<sup>2</sup>nace de una situación específica, y en torno a ella se realizan una serie de etapas o pasos que permiten la confección de una aplicación que satisfaga las necesidades para la cual fue creada.

Durante el análisis y diagramación de la aplicación se definen los componentes que conforman la misma, y se deben seleccionar los contenidos (textuales, visuales y auditivos), y diseñar el recorrido a seguir durante el tránsito (navegación) por dicha aplicación.

En la diagramación de este recorrido se debe considerar que los diferentes componentes (unidades) deben gozar de cierta autonomía, para lograr un recorrido más fluido.

---

<sup>2</sup>Una Multimedia es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y video que llega por computadora u otros medios electrónicos. Se compone de combinaciones entrelazadas de diferentes elementos, donde si se le permite al usuario ciertos movimientos, se denomina Multimedia Interactiva. Si se proporciona una estructura de elementos ligados a través de los cuales el usuario puede navegar, entonces la multimedia interactiva se convierte en hipermedia. (Tay Vaughan, 2014).



En el proceso de construcción de una aplicación multimedia, se definen las escenas que conformarán el sitio, y se las esquematiza (diagrama); para ello se elabora un guión gráfico o storyboard, el cual deberá estar basado en un guión técnico.

En el guión técnico<sup>3</sup> se detalla o define la ambientación de la multimedia o del sitio que se está diseñando, aquí se definen los títulos, fondos, tipo de imágenes, botones, texturas, sonidos, entre otros elementos que conformarán la aplicación.

Un storyboard es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película. Es básicamente una serie de viñetas que se ordenan conforme a una narración previa. Se utiliza como planificación gráfica, como documento organizador de las secuencias, escenas y planos (determinado en el guión técnico) donde se visualiza el tipo de encuadre y ángulo de visión que se va a utilizar.

A título de ejemplo se presenta el storyboard de la pantalla principal de este sitio Web:

---

<sup>3</sup>Determinar cómo interactuará y navegará un usuario a través del contenido de un proyecto requiere gran atención al mensaje que se quiere enviar, el guión describe desde los parámetros del proyecto, a las ilustraciones y a la programación. Todo un proyecto puede echarse por la borda con una interface mal diseñada. También puede echarlo a perder con contenidos inadecuados o inexactos. (Tay Vaughan, 2014).

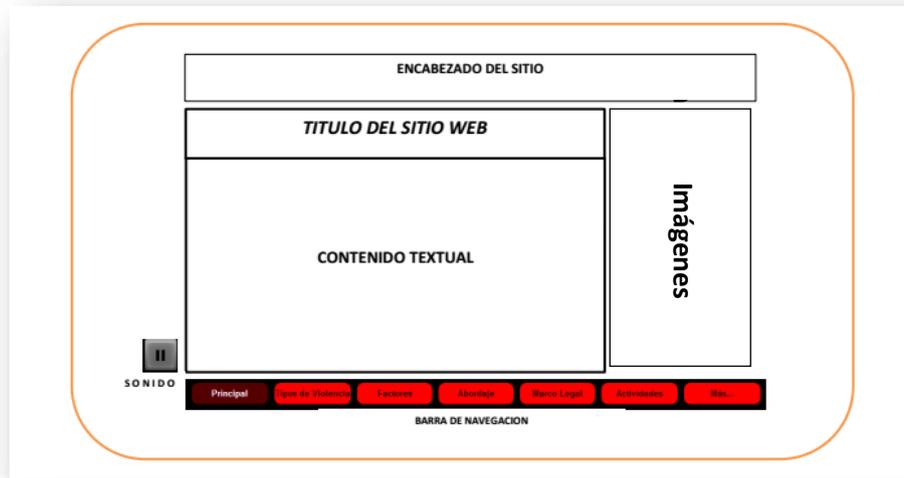


Figura 19: Representación gráfica del StoryBoard de la

### Características del sitio

Para la construcción del sitio se tuvo presente las premisas definidas por Osuna (2000), quien establece que una producción multimedia correcta es aquella que tiene una apariencia agradable, estética y atractiva, de manera de sostener el interés por parte del usuario. Por ello se consideraron diferentes aspectos funcionales, técnicos y estéticos con la finalidad de lograr una aplicación con una interfaz amigable, intuitiva, interactiva y de fácil uso.

Para lograr estas condiciones, se consideraron los principios generales básicos de interacción con una multimedia, planteados por la autora, los cuales se mencionan a continuación: principio de libertad, vitalidad, atención, multicanal, interactividad y uniformidad.



## Principio de Libertad

En el momento de diseño de esta producción se trabajó muy fuertemente con el *principio de libertad*, para dar la posibilidad de autonomía al usuario, permitiendo que se convierta en actor. El objetivo a cumplir con este principio es que el usuario piense que navega libremente y que no hay una ruta predeterminada a seguir, en el tránsito por el sitio va construyendo su conocimiento, pero en realidad el mismo está inmerso en una navegación predeterminada durante el diseño del mismo.

Para ello se estructuró una barra de navegación en la parte inferior de la pantalla, que permite al usuario navegar libremente a través de la aplicación.

Dicha barra posee solapas (botones) que reaccionan rápidamente al paso del mouse, permitiendo detenerse en la página para su lectura; algunas de estas solapas poseen menús acordeón con las diferentes subpáginas relacionadas con la página que se está navegando.



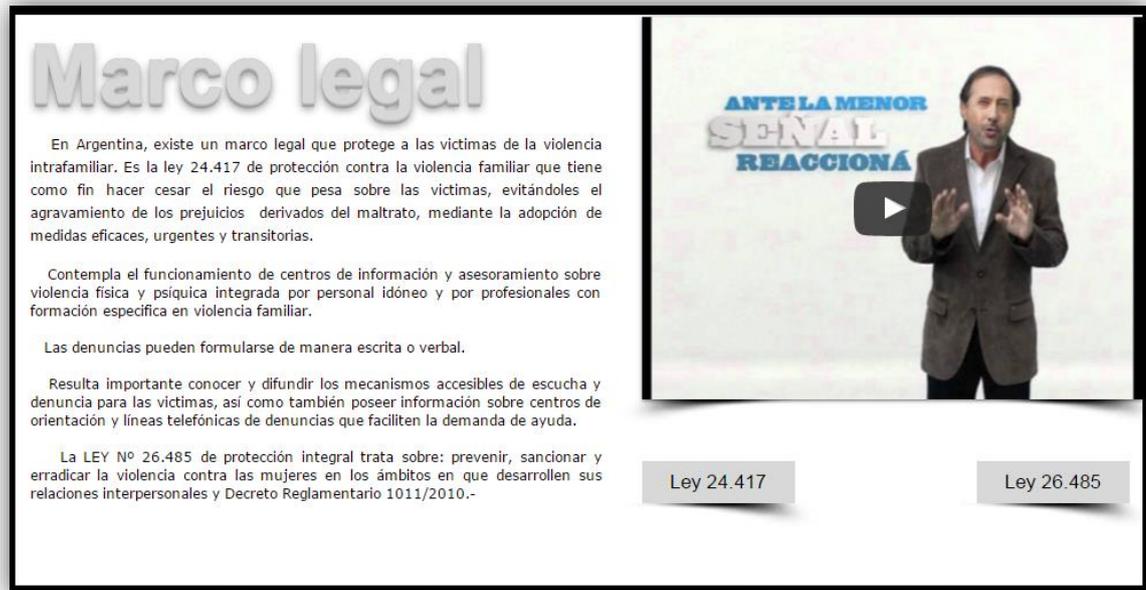
Figura 20: Captura de pantalla, refleja Principio de Libertad



### **Principio de Vitalidad**

Este principio se refiere a que las aplicaciones deben ser dinámicas. El usuario debe percibir que la aplicación está viva.

La presencia de textos, imágenes alusivas a cada temática abordada, junto al uso de videos ubicados en algunas de las páginas diseñadas, sostienen el *principio de vitalidad*.



**Figura 21: Captura de pantalla, refleja Principio de Vitalidad**

### **Principio de atención**

De acuerdo a lo establecido por Osuna, el hecho de que en una producción multimedia existan los principios de vitalidad y libertad, genera la presencia del tercer principio denominado *de Atención*, el cual hace referencia a la captación de la atención



y del interés, por parte del usuario de transitar la aplicación. Con el fin de no caer en la monotonía y cansancio de la narración, pero tampoco, confeccionar páginas demasiado cargadas de contenido.

Se decidió, entonces, trabajar con textos breves que traten la temática, acompañados con imágenes, y/o videos a fin de captar la *atención sostenida* del navegante. En este sentido se seleccionaron imágenes de gran valor representativo para incorporarlas en el sitio.



Figura 22: Captura de pantalla, refleja Principio de Atención

### **Principio multicanal**

El *principio de multicanal*, que refiere al uso de diferentes lenguajes de manera integradora y equilibrada, con el fin de atacar los sentidos del usuario, se trabajó con la



selección e incorporación de imágenes, sonidos, textos y videos, de manera que, cada uno de ellos, aporten a la construcción del conocimiento.

Los contenidos textuales están acompañados de material audiovisual seleccionado y adecuado al aprendizaje. Se facilita al estudiante fotografías, sonidos y fragmentos de videos.



Figura 23: Captura de pantalla, refleja Principio Multicanal

### ***Principio de interactividad***

Este es un recurso propio de las aplicaciones informáticas, y muy importante. Este principio sostiene que *siempre que pueda haber interacción debe haberla*. Debe planificarse cada interacción del usuario con la aplicación, y debe tener la función de reforzar el mensaje; implica una participación activa por parte del usuario.



El *principio de interactividad* está presente en el diseño de esta producción, a través de las actividades que se plantean y que permitirán al usuario poder actuar y elaborar sus textos. En este sentido cabe destacar que este principio es abordado usando diferentes servicios del sitio web, tales como: chats, foros de discusión, blogs, entre otros.



Figura 24: Captura de pantalla, refleja Principio de Interactividad

### ***Principio de uniformidad***

En cuanto al *principio de uniformidad*, que refiere al diseño y estructura de la multimedia.

Para respetar este principio, en toda la producción se usaron pautas de diseños constantes, permitiendo de esta forma, que el usuario visualice a lo largo de toda su incursión por el sitio: la barra de navegación, botones similares, colores, tipos y tamaños de fuentes uniformes, de manera que cada uno de estos componentes ayuden implícitamente durante el viaje a través del sitio, evitando el despiste (pérdida) del visitante.



En este sentido, por ejemplo, en los tópicos denominados “Tipos de violencia” y “Abordaje”, se diseñó un recorrido denominado *migas de pan*<sup>4</sup>, ubicado en el margen derecho del sitio, que le permite una navegación hacia los subtemas relacionados con cada tópico en particular, sin tener la necesidad, por parte del usuario, de dirigirse a la barra de navegación principal (ubicada en el margen inferior de la pantalla).

Otro ejemplo de la uniformidad, lo dan los linkeos a videos, que están ubicados siempre sobre la porción derecha de la página, teniendo en cuenta el tipo de barrido que los individuos realizamos al observar algo (siempre desde el margen superior al inferior, y de izquierda a derecha).



Figura 25: Captura de pantalla, refleja Principio de Uniformidad

<sup>4</sup> Su origen está en los cuentos de Hansel y Gretel donde los niños siguen un rastro de migas de pan (trail of breadcrumbs) para no perderse. permite al usuario ver en qué lugar de nuestro sitio (ruta) se encuentra.



El formato de presentación de títulos, menues, texto, mantienen su forma, color y estilo similar, los que definen también, las características de uniformidad del sitio construido.

### **Mapa de navegación**

De acuerdo a las definiciones de Osuna (2000), el mapa de navegación de la producción multimedia es el bosquejo de conexiones o vínculos de las distintas áreas de contenido, y forma parte de la primera fase de elaboración de una producción multimedia. La navegación de una aplicación forma parte de la interface con el usuario, y es la que permitirá el traslado de un lugar otro, dentro del sitio.

De acuerdo a Tay Vaughan (2014), determinar cómo interactuará y navegará un usuario a través del contenido de un proyecto requiere gran atención al mensaje que se quiere enviar. El autor define posibles estructuras de navegación primaria, y las clasifica en: lineal, jerárquica, no lineal y compuesta.

- *La navegación lineal*, es la que permite el traslado de una página a otra de manera secuencial, permitiendo solamente el traslado para adelante o atrás.
- *La navegación jerárquica*, es aquella que permite una navegación con estructura arbórea, de manera ramificada, posibilitando la navegación de cada rama por separado.
- *La navegación no lineal*, es aquella que posibilita al usuario un movimiento libre a través de la multimedia sin limitarlo a recorridos prefijados, siendo una desventaja de este tipo de navegación el hecho de que el usuario se puede perder de recorrer todos los espacios desarrollados.



- *La navegación compuesta*, es aquella en la que el usuario navega libremente de manera no lineal, pero hay recorridos prefijados limitados. En este tipo de navegación, el guionista deberá determinar cuáles de los recorridos serán libres y cuales deben prefijarse.

Teniendo en cuenta las características planteadas en cada uno de los modelos de navegación, para el diseño de esta producción hipermedia se utilizó la estructura de navegación compuesta, la que permite al usuario navegar libremente y de manera no lineal, pero está limitada por momentos (secciones) a itinerarios prefijados, dando al usuario la sensación de que puede transitar libre por todo el sitio, accediendo a los diferentes menús y botones.

Este sitio web puede considerarse una aplicación interactiva o hipermedia, ya que posibilita al usuario hacer un recorrido particular, en función de sus intereses. Dicho recorrido será secuencial, o bien relacional- jerárquico.

Un ejemplo de esta estructura es la navegación presentada en el tema de “Tipos de violencia” que limita al recorrido entre la clasificación.



Figura 26: Estructura arbórea de páginas



A continuación se presenta el mapa de navegación del sitio:

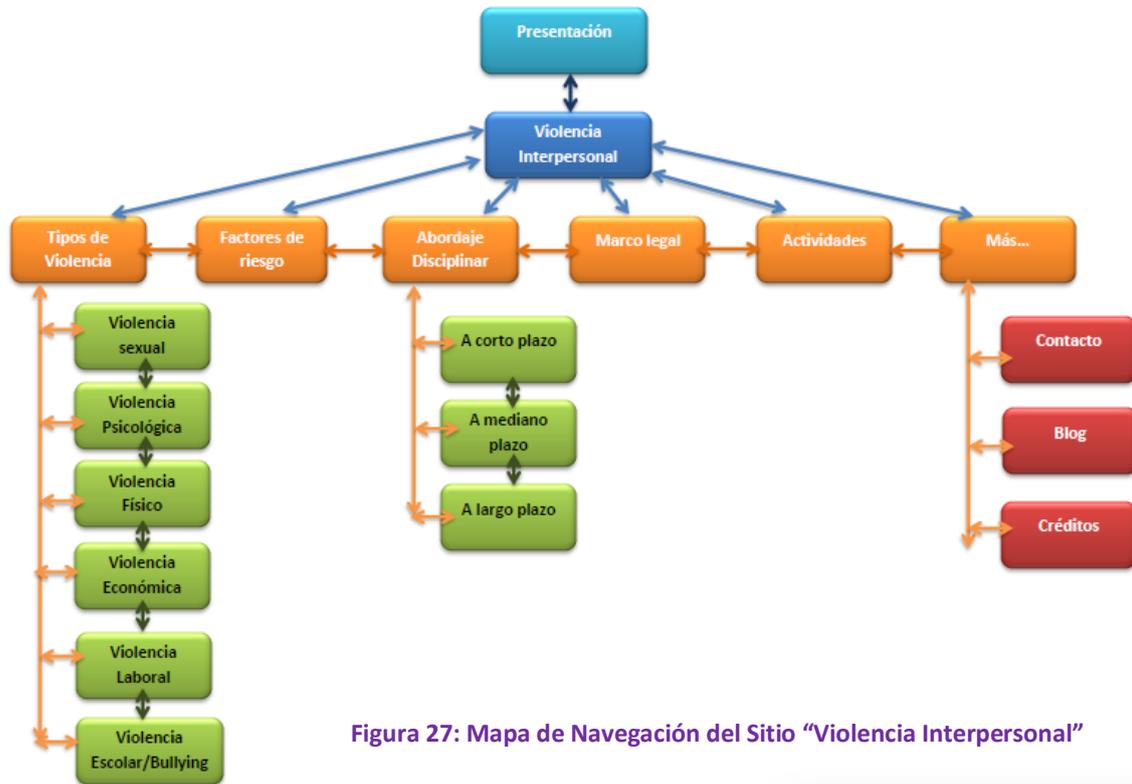


Figura 27: Mapa de Navegación del Sitio "Violencia Interpersonal"

### Uso de Hipervínculos

Otro elemento utilizado en la construcción del sitio para lograr una navegación y profundización de algún tema en particular, son los hipervínculos<sup>5</sup>, o conectores de hipertextos.



Figura 21: Uso de hipervínculos

<sup>5</sup>es un elemento de un documento electrónico que hace referencia a otro recurso, por ejemplo, otro documento o un punto específico del mismo o de otro documento



## Herramientas comunicacionales de la web 2.0 incorporadas

La Web 2.0 es un término acuñado por Tim O'Reilly, cuando se refirió a una segunda generación de la Web, la cual se caracteriza por servicios tales como las redes sociales, las wikis, los blogs, herramientas que promueven o fomentan el trabajo o producción colaborativa, y un cambio de información y comunicación entre los usuarios, permitiendo además, un acceso rápido a diferentes contenidos.

Según Cobo y Pardo (2007), la Web 2.0 “permite innovar hacia un modelo más rico en herramientas, espacios de intercambio y pedagógicamente más prolíficos, donde estudiantes y docentes pueden aportar sus conocimientos”. Según los autores, está estructurada en cuatro líneas fundamentales las que son:

- **Las redes sociales**
- **Los contenidos**
- **La organización de la información**
- **Las aplicaciones y servicios**

## Servicios incorporados

Dentro de las aplicaciones que conforman la Web 2.0, se seleccionaron las que se detallan a continuación como parte de los servicios que se ofrece en el sitio.



## Chat<sup>6</sup>

El **chat** (término proveniente del inglés que en español equivale a *charla*), también conocido como **cibercharla**, designa una comunicación escrita realizada de manera instantánea mediante el uso de un software y a través de Internet entre dos, tres o más personas ya sea de manera pública a través de los llamados chats públicos (mediante los cuales cualquier usuario puede tener acceso a la conversación) o privada, en los que se comunican dos o más personas.

Este servicio será utilizado para realizar debates y discusiones, sincrónicas (en línea) con los docentes y/o estudiantes a partir de un tópico sugerido por los miembros de la cátedra, o de una inquietud por parte de los estudiantes.

Este servicio está incorporado también en el aula virtual de la Cátedra en la Plataforma E-educativa.

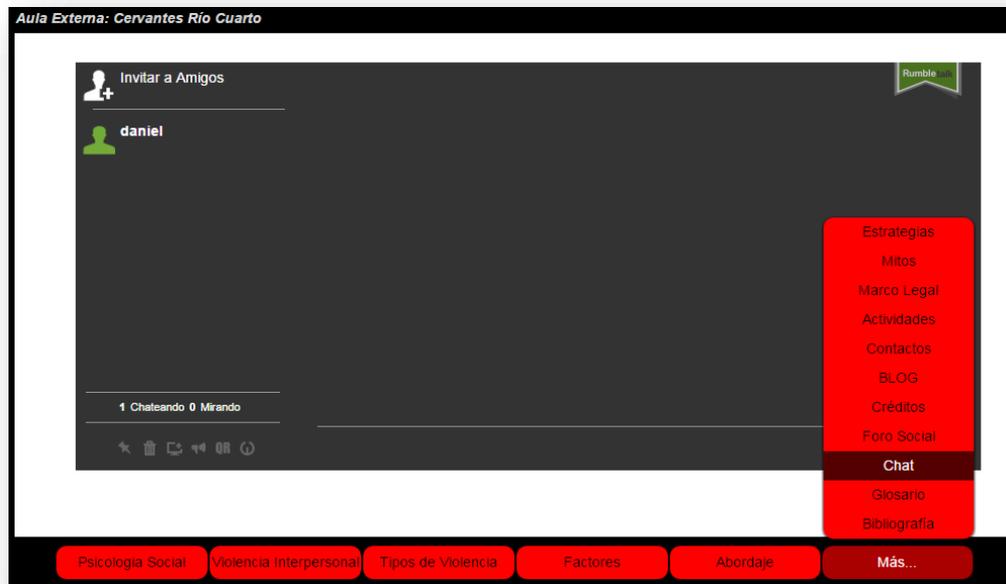


Figura 29: Captura de pantalla de la página de Chat

<sup>6</sup>Definición extraída de Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Chat>



## Foros<sup>7</sup>

Un **foro** (también conocidos como "foros" o "foros de discusión") en Internet es una aplicación web que da soporte a discusiones u opiniones. Dicha aplicación suele estar organizada en categorías. Estos últimos foros son contenedores en los que se pueden abrir nuevos temas de discusión en los que los usuarios de la web responderán con sus opiniones. Un foro tiene una estructura ordenada. Es un espacio de comunicación asincrónica.

La incorporación de este servicio, tiene como objeto generar debates y presentación de ideas de los estudiantes a partir de un tópico o actividad sugerida por los docentes, las cuales deberán tener sustento teórico, con un vocabulario específico. El mismo también está incorporado en el aula virtual de la cátedra.

El objetivo de utilizar este servicio es motivar a los estudiantes a participar (interactuar) activamente de sus propios aprendizajes, intercambiando conceptos, ideas, experiencias, ejemplos que nutran a todo el grupo interviniente. Permite la elaboración, redacción y relación de los contenidos, logrando un texto reelaborado, producto de un trabajo colaborativo.

---

<sup>7</sup>Definición extraída de Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/Foro\\_\(Internet\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Foro_(Internet))

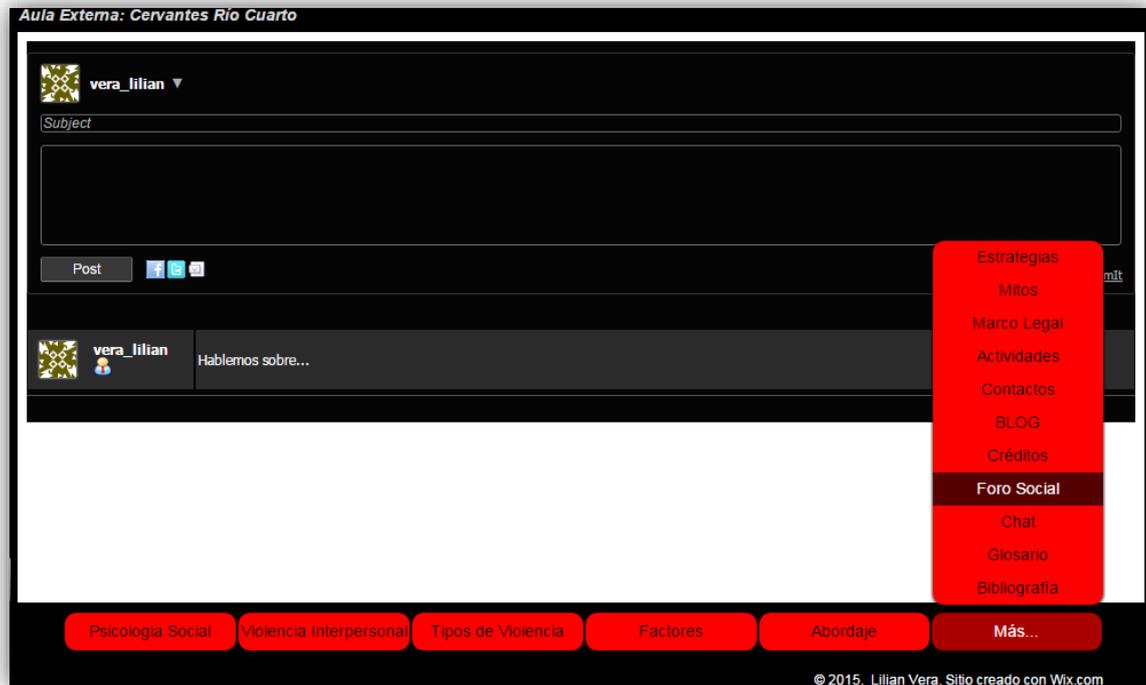


Figura 30: Captura de pantalla de la página de Foro social

## Blog<sup>8</sup>

Un **blog** (del inglés *web log*) o **bitácora web** es un sitio web que incluye, a modo de diario personal de su autor o autores, contenidos de su interés, actualizados con frecuencia y a menudo comentados por los lectores. Sirve como publicación en línea de historias publicadas con una periodicidad muy alta, que son presentadas en orden cronológico inverso, es decir, lo más reciente que se ha publicado es lo primero que aparece en la pantalla. Servicio de comunicación asincrónica.

<sup>8</sup>Definición obtenida de Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Blog>



El uso de esta aplicación tiene por objetivo, el de presentar un espacio con información de tipo textual o audiovisual con historias, noticias relacionadas con la temática en discusión. Esta sección será actualizada por los integrantes de la cátedra.



Figura 31: Captura de pantalla de la página de Blog

## Correo electrónico<sup>9</sup>

En inglés: **e-mail**, es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes (denominados **mensajes electrónicos** o **cartas digitales**) mediante sistemas de comunicación electrónica. Es un servicio asincrónico.

<sup>9</sup>Definición extraída de Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/Correo\\_electr%C3%B3nico](https://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electr%C3%B3nico)



Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Contacto

Nombre

Email

Asunto

Mensaje

Enviar

vera@cervantesriocuarto.edu.ar

Psicología Social | Violencia Interpersonal | Tipos de Violencia | Factores | Abordaje | Más ..

**Figura 32: Captura de pantalla de la página de Contacto**

Este servicio está pensado para la comunicación intra y extra-cátedra. A través de este espacio los integrantes de la comunidad podrán realizar sus consultas, las que servirán para ser discutidas y debatidas por los integrantes de la cátedra (docentes y estudiantes) a fin de armar un documento que sirva de respuesta a la consulta efectuada.



## REFLEXIONES FINALES

La propuesta pedagógico-didáctica ***Sitio web interactivo para el aprendizaje del tema “Violencia interpersonal” correspondiente a la Asignatura Psicología Social***, se plasma a través de un sitio Web dinámico e interactivo, complemento del proceso de enseñanza y aprendizaje de los encuentros presenciales de la asignatura mencionada, abordando las problemáticas de violencia interpersonal.

Esta propuesta curricular está mediada con materiales digitales, visuales, gráficos, auditivos y textuales, para lograr un aprendizaje relevante y significativo, permitiendo la apropiación, comprensión y reflexión de las temáticas abordadas en la cátedra, con contenido para estudiantes, docentes, y que puede ser, además, utilizado y comprendido por el público en general.

Presenta una puesta educativa diferente e innovadora incorporando las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la temática Violencia Interpersonal.

Durante el diseño y construcción del sitio se consideró las nuevas características que devienen de la incorporación de las TIC en la educación, el aprendizaje es ubicuo y traspasa los límites espaciales la educación, está más allá del aula. A través de la mediación tecnológica se pueden obtener alternativas de acceso a la información, mediaciones sociales-interpersonales, e instrumentales y de contenidos, para que los estudiantes se apropien gradualmente del conocimiento, haciendo posible la relación enseñanza-aprendizaje-desarrollo cognitivo, estimulando el aprendizaje autogestionado, interactivo y colaborativo.



## BIBLIOGRAFIA

- ✓ BUZZI, C. I. 2003. Enseñando tecnología Educativa con Tecnología Informática: diseño de un Sitio Web. Mimeo de tesis de la Maestría en Educación Psicoinformática. Mimeo en la Biblioteca de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora.
- ✓ BUZZI C., L. VERA. 2013. Aportaciones entre la didáctica y la tecnología educativa. Problemáticas en torno a la enseñanza en la educación superior. Edit. Univ. Villa María. e-book. 2013. p234 - 240. isbn 9789871697069
- ✓ CABERO, J. 2001. Tecnología Educativa. Diseño y utilización de los medios en la enseñanza. Paidós. Barcelona.
- ✓ COPE BILLI, MARY KALANTZIS, M. 2009. "Aprendizaje ubicuo". Fecha de consulta: Marzo de 2015. URL: [http://www.nodosele.com/blog/wp-content/uploads/2010/03/Cope\\_Kalantzis.Aprendizajeubicuo.pdf](http://www.nodosele.com/blog/wp-content/uploads/2010/03/Cope_Kalantzis.Aprendizajeubicuo.pdf)
- ✓ DIAZ BARRIGA, F. 2010. Integración de las TIC en el currículo y la enseñanza para promover la calidad educativa y la innovación, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) ([artículo pdf](#))
- ✓ CHAN NUÑEZ MARÍA ELENA. 2005. Competencias mediacionales para la educación en línea. Revista Electrónica de Investigación Educativa. Vol. 7, No. 2.
- ✓ COBO ROMANÍ C., PARDO KUKLINSKI H. (2007). Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food. Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México. Barcelona / México DF. Disponible en: <http://www.planetaweb2.net/>



- ✓ GEWERC, A. 2000. Internet en las situaciones de enseñanza aprendizaje. *Quaderns Digitals* 28. Disponible en [http://quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo\\_id=283](http://quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=hemeroteca.VisualizaArticuloIU.visualiza&articulo_id=283)
- ✓ GÓMEZ ÁVALOS GISSELLE (2008). El uso de la tecnología de la información y la comunicación y el diseño curricular. *Revista de Educación Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica*. Vol. 32 nº 1.
- ✓ MUNGARAY LAGARDA ANA. 2005. Sujetos virtuales de conocimiento: Los retos de la información en el hipertexto. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. Vol. 7, No. 1
- ✓ OSUNA ACEDO SARA. 2000. Multimedia. Entornos virtuales e interactivos. Versión digital.
- ✓ PALAMIDESI, M. 2006. (Comp.) La escuela en la sociedad de redes: una introducción a las tecnologías de la información y la comunicación en la educación. (p. 51-67) Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- ✓ PRENSKY, M (2009). Nativos e Inmigrantes digitales. [http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- ✓ ROSARIO, J. 2005. La tecnología de la Información y la Comunicación (TIC). Su uso como herramienta para el fortalecimiento y el desarrollo de la Educación virtual. Fecha de consulta: Marzo 2015. Disponible en: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>



- ✓ SPIEGEL, A. 2007. Planificando clases interesantes. Itinerarios para combinar recursos didácticos. Ediciones Novedades educativas. ISBN: 987-538-171-3
- ✓ SIEMENS, G. 2004. Conectivismo. <http://www.scoop.it/t/teoria-para-tecnologia-educativa/p/1597885102/siemens-2004-conectivismo-pdf>.  
Consultado el 28/10/2013
- ✓ TAY VAUGHAN. 2014. Multimedia Making it Work. Mak Graw Hill. Ingles.
- ✓ ZAPATA ROS, MIGUEL. Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”,  
[http://eprints.rclis.org/17463/1/bases teoricas.pdf](http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf), Recuperado 28/10/13
- ✓ WEINTEN C. Y PALMER D. (1986). file:///C:/Users/usuario/Downloads/349-342-1-PB.pdf



Universidad Nacional de Córdoba  
Facultad de Ciencias Agropecuarias  
Escuela para Graduados

Especialización en Tecnologías Multimedia  
para Desarrollos Educativos

Trabajo Final

***Sitio web interactivo para el aprendizaje  
del tema “Violencia interpersonal”  
correspondiente a la Asignatura  
Psicología Social***

Captura de Pantallas

(ScreenShot)

Autora: Mgter. Lilian Adriana Vera





# PÁGINA PRINCIPAL

Cátedra Psicología Social UIM  
 Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

## Psicología Social

La Psicología social como área de la Psicología, estudia especialmente la naturaleza social o vincular del comportamiento humano, la conducta individual en cuanto está influida por lo social y la conducta psicológica de los grupos, en los que los individuos viven o actúan (Sanchez Nacusi, 2001).

En este sitio, en particular abordaremos la temática "Violencia interpersonal", explicando a lo largo de su recorrido cuales son los tipos de violencia que existen, sus factores, el abordaje profesional, el ámbito legal, entre otros.

Te invitamos a recorrerlo.

[Psicología Social](#)
[Violencia Interpersonal](#)
[Tipos de violencia](#)
[Actividades](#)
[Factores](#)
[Más](#)

© 2015. Lilian Vera.

## VIOLENCIA INTERPERSONAL

Cátedra Psicología Social UIM  
 Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

## Violencia Interpersonal

La violencia es una manera de actuar, una conducta aprendida y ejercida en las relaciones entre los seres humanos y en las organizaciones e instituciones que ellos han ido construyendo. Es una forma de relacionarse que se aprende. Se presenta como una actividad racional e inteligente.

La Violencia como cualidad de violento, es la acción o efecto de violentar o violentarse. Es una acción violenta contra el natural modo de proceder. Manifestación o ejercicio inadecuado de la fuerza y/o del poder (Sanchez Nacusi, 2001).

Es el intento de doblegar la voluntad del otro o de anularlo. Violencia deviene del latín violentus o vis como fuerza o poder; que se ejecuta contra el modo regular o fuera de razón y de justicia (Martín Baró, 1988).

[Psicología Social](#)
[Violencia Interpersonal](#)
[Tipos de Violencia](#)
[Actividades](#)
[Factores](#)
[Más](#)

© 2015. Lilian Vera.



## TIPOS DE VIOLENCIA

Cátedra Psicología Social UM  
 Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Tipos de Violencia

La violencia puede ser manifiesta en todos aquellos actos o hechos que el ser humano siente o vivencia de forma inmediata como violentos en dirección a él o partiendo de él.

La violencia solapada son actos o hechos que no llegan a vivenciarse inmediatamente como violentos, que tiene que ver con algo encubierto, y luego la persona o grupo toma consciencia (Sanchez Nacusi, 2001).



[Psicología Social](#) [Violencia Interpersonal](#) [Tipos de Violencia](#) [Actividades](#) [Factores](#) [Más](#)

© 2015. Lilian Vera.

## BULLYING

Cátedra Psicología Social UM  
 Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Bullying

El Bullying es el maltrato físico y/o psicológico deliberado y constante que recibe un niño por parte de otro u otros, que se comportan con él cruelmente con el objetivo de someterlo y asustarlo. El bullying implica una repetición continuada de las burlas o las agresiones y puede provocar la exclusión social de la víctima.

**Tipos de Bullying**

- **Físico:** Empujones, patadas, agresiones con objetos, etc.
- **Verbal:** Insultos y apodos, menosprecios en público, resaltar defectos físicos, etc. Es el más habitual.
- **Psicológico:** Minan la autoestima del individuo y fomentan su sensación de temor.
- **Social:** Pretende aislar al joven del resto del grupo y compañeros.

Caso de **Bullying**



[Psicología Social](#) [Violencia Interpersonal](#) [Tipos de Violencia](#) [Actividades](#) [Factores](#) [Más](#)

© 2015. Lilian Vera.

Bullying  
 Psicológica  
 Sexual  
 Física  
 Laboral  
 Económica



## PSICOLÓGICA

Cátedra Psicología Social UM  
 Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Psicológica

Son conductas orientadas a la desvalorización de la otra persona y presentan diferentes grados de gravedad según el nivel en que fortalezcan la pérdida de autoestima de la víctima que lo sufre y el control sobre ella. Puede manifestarse de diferentes modos: violencia verbal, miradas, gestos, gritos, insultos, humillaciones, burlas, coerción, descalificaciones, etc. El abuso emocional es el más difícil de identificar y probar.

Caso de **violencia psicológica**



- Bullying
- Psicológica
- Sexual
- Física
- Laboral
- Económica

© 2015. Lilian Vera.

## SEXUAL

Cátedra Psicología Social UM  
 Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Sexual

Supone violencia sexual, definida por la OPS (Organización Panamericana de la Salud) como "(...) todo acto sexual, la tentativa de consumir un acto sexual, las relaciones sexuales no deseadas, las insinuaciones sexuales no deseadas, las acciones para comerciar o utilizar de cualquier otro modo la sexualidad de una persona mediante la coerción de otra, independientemente de la relación de ésta con la víctima.

[Ver video](#)



- Bullying
- Psicológica
- Sexual
- Física
- Laboral
- Económica

© 2015. Lilian Vera.



## FÍSICA

Cátedra Psicología Social UJM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Física

Supone la violencia física, que puede definirse como "(...) ocurre cuando una persona le infringe daño no accidental a otra, usando la fuerza física o algún tipo de arma que puede provocar o no lesiones, ya sean éstas internas, externas o ambas. El castigo repetido no severo también se considera violencia"  
(Organización Panamericana de la Salud -OPS)

www.violencia-genero.com

Bullying  
Psicológica  
Sexual  
Física  
Laboral  
Económica

Psicología Social | Violencia Interpersonal | Tipos de Violencia | Actividades | Factores | Más

© 2015. Lilian Vera.

## LABORAL

Cátedra Psicología Social UJM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Acoso laboral

El acoso laboral o acoso moral en el trabajo, conocido comúnmente a través del término inglés *mobbing*: asediar, acosar, acorralar en grupo. Es tanto la acción de un hostigador u hostigadores conducente a producir miedo, terror, desprecio o desánimo en el trabajador afectado hacia su trabajo, como el efecto o la enfermedad que produce en el trabajador.

Esta persona o grupo de personas reciben una violencia psicológica injustificada a través de actos negativos y hostiles dentro o fuera del trabajo por parte de grupos sociales externos, de sus compañeros (*acoso horizontal*, entre iguales), de sus subalternos (en sentido vertical ascendente) o de sus superiores (en sentido vertical descendente, también llamado *bossing*, del inglés *boss*, jefe).

Dicha violencia psicológica se produce de forma sistemática y recurrente durante un tiempo prolongado, a lo largo de semanas, meses e incluso años, y a la misma en ocasiones se añaden *accidentes fortuitos* y hasta agresiones físicas, en los casos más graves. Una situación de acoso muy prolongada en el tiempo, además de enfermedades o problemas psicológicos, puede desembocar, en situaciones extremas, en el suicidio de la víctima.

Bullying  
Psicológica  
Sexual  
Física  
Laboral  
Económica

Psicología Social | Violencia Interpersonal | Tipos de Violencia | Actividades | Factores | Más

© 2015. Lilian Vera.



## ECONÓMICA

Cátedra Psicología Social UM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Económica

El abuso económico transgrede el derecho fundamental de subsistencia.

Es una forma de violencia doméstica, donde el abusador controla todo lo que ingresa sin importarle quién lo haya ganado, manipula el dinero, dirige, y es el dueño absoluto de todos los bienes.

Es un delito que afecta a mujeres y a sus hijos, y es el segundo tipo de agresión que padecen las mujeres, después de la violencia emocional.

Caso de **Violencia económica** Video



- Bullying
- Psicológica
- Sexual
- Física
- Laboral
- Económica

Psicología Social | Violencia Interpersonal | Tipos de Violencia | Actividades | Factores | Más

© 2015. Lilian Vera.



## ACTIVIDADES

Cátedra Psicología Social

UM

Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Actividades

### Actividad 1: Violencia

Modalidad: Tarea a realizar grupalmente utilizando Google.Doc.

A partir de la lectura y búsqueda de información relacionada con **Violencia Interpersonal**, solicitamos la confección de un cuadro que contenga las definiciones halladas por cada integrante del grupo sobre violencia, dando ejemplos recabados sobre situaciones de violencia.

Una vez confeccionado el mismo, deberán comparar las definiciones y ejemplos, indicando sus diferencias y similitudes, finalmente con el aporte de todos redactar una definición, incorporando como ejemplo los dos más representativos según el grupo. Enviar vía e-mail el documento elaborado.

### Actividad 2: Tipos de violencia

Deberán confeccionar una presentación (usando Power Point o Prezi), que explique los diferentes tipos de violencia existentes.

La información mínima es la siguiente: breve explicación o definición del tipo de violencia, imagen o videos alusivos y ejemplos.

Esta presentación deberá realizarse trabajando con una herramienta colaborativa.

### Actividad 3: Reflexionar

Considerando el comic de Mafalda nombre cinco situaciones cotidianas en las que se pongan en juego estas actitudes.

Elaborar grupalmente (utilizando Google Docs) una reflexión acerca del comic presentado: sobre lo que se dice y las acciones? Con que conceptos de la psicología social lo relacionaría? En los hábitos cotidianos de los niños, cómo se pueden enseñar otras formas de comunicación?



### Actividad 4: Características

"El fenómeno de la violencia afecta a todas las clases sociales y a todos los niveles socioculturales".

Teniendo en cuenta el material leído identificar cuales son las características o rasgos que se presentan en los episodios de violencia, armando una tabla.

Además deberán confeccionar un cuadro sinóptico con los grupos de actores que intervienen en un acto de violencia.

Para la confección de la tabla y cuadro sinóptico podrán utilizar Word, PowerPoint, entre otros.

### Actividad 5: Dramatización

Luego de ver los videos sugeridos y otros encontrados por ustedes, deberán armar un guión breve sobre violencia de género, en el cual intervengan los distintos grupos de actores de un hecho de violencia (utilizar para ello un documento en GoogleDocs). Esta obra será representada por los integrantes del equipo en la clase presencial, siendo requisito que cada uno de los miembros tenga un papel.

El contenido de este documento deberá ser enviado a la docente a través de la aula virtual, antes de la presentación de la obra.

Esta dramatización no deberá superar los 8 minutos de actuación.

### Actividad 6: Debate

Luego de ver la película *Experimento*, deberán ingresar al Foro, para debatir entre todos los siguientes puntos:

- Identificar los tipos de violencia que se manifiestan en el video
- elaborar definiciones de esos tipos
- elaborar las hipótesis causales, justificando las mismas
- Identificar los factores de riesgo
- Conjeturar sobre los factores de protección

### Actividad 7: Debate

A partir de la lectura de la ley 26485, ingresando a la sección de Foros, den ejemplos de tres situaciones donde se cumpla la misma y tres en las que no. Luego elabore una reflexión crítica sobre la ley, los aspectos favorables y que se modificaría, en función de un criterio consensuado.

Implice la relación del tema con los conceptos de grupo y discriminación.

Psicología Social

Violencia Interpersonal

Tipos de Violencia

Actividades

Factores

Más



## FACTORES

Cátedra Psicología Social UM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Factores de Riesgo

La violencia es multicausal y multirreferencial desde la perspectiva teórica y el enfoque disciplinar (Carrillo Navarro, J. C. y Prieto Quezada, M. T., 2010; Furlán, A. y comp., 2010).

Entre los factores de riesgo podemos mencionar:

- Una estructura familiar autoritaria y verticalista
- Aprendizaje de roles de género estereotipados
- Modelos de resolución violenta de conflictos en las familias de origen
- Ausencia de modelos sociales que actúen como alternativos a las resoluciones violentas
- Pautas culturales legitimadoras de violencia
- Respuestas institucionales y comunitarias inadecuadas para los casos de identificación

Algunos datos en números, según la OMS [¡Haz clic!](#)

Psicología Social | Violencia Interpersonal | Tipos de Violencia | Actividades | **Factores** | Más

© 2015. Lilian Vera.

## ABORDAJE

Cátedra Psicología Social UM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Abordaje Interdisciplinar

**La problemática de la violencia intrafamiliar y sus efectos sobre el equipo de salud**

Un aspecto a tener en cuenta es el de los efectos de la atención en casos de violencia intrafamiliar en el personal de equipo de salud.

La OPS ha desarrollado un modelo de auto cuidado que contempla diferentes dispositivos como:

- La educación continúa.
- El análisis de situaciones de violencia intrafamiliar.
- El cuidado personal.
- Los espacios grupales de análisis y fortalecimiento.

**Objetivos de los Plan de trabajo para el abordaje de la violencia intrafamiliar**

Un modelo de atención integral en violencia familiar debe tener como objetivo:

- Proteger a la víctima de violencia intrafamiliar.
- Contribuir en la resolución de los efectos que produce la violencia.
- Prevenir nuevas situaciones de violencia.
- Debe existir un grupo de profesionales el cual debe ser interdisciplinario.

A corto Plazo

A mediano Plazo

A largo Plazo

Psicología Social | Violencia Interpersonal | Tipos de Violencia | Actividades | **Factores** | Más

© 2015. Lilian Vera.



## ESTRATEGIAS

Cátedra Psicología Social UIM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

### Estrategias de prevención

Estrategias para prevenir y atender a la violencia (Ortega Salazar, S., 2010 Furlán, A. y comp., 2010):

- Reconocer, identificar y actuar. La recuperación de la justicia como base del pacto intersubjetivo (Bleichmar, 2010).
- Generar acuerdos y normas entre las comunidades o grupos, empresas y medios de comunicación.
- Gestar proyectos institucionales y familiares de convivencia en armonía y respeto.
- Realizar intervenciones sistemáticas en diferentes niveles: leyes y normativas, formación en valores, prevención y sanción de la violencia o delito, atención de quejas y denuncias, propiciar competencias para la convivencia, generar marcos de protección y resguardo de las personas en las instituciones, compromiso entre los miembros y la continuidad de los programas o proyectos institucionales.
- Reconstrucción de los lazos de solidaridad, es dar tiempo, capacidad de escucha, objetos y otros (Bleichmar, 2010).
- Protección de niños y jóvenes. Actuaciones adultas con responsabilidad. Claridad de límites y pautas. Preservación de la vida y de la privacidad (Bleichmar, 2010).
- Construir sujetos capaces de definir límites para la violencia, superar y reparar las formas degradadas que desde hace años vienen dándose de impunidad, robo, deterioro, pérdida de valores y creencias morales, y pérdida de la referencia y respeto al semejante (Bleichmar, 2010).

Psicología Social Violencia Interpersonal Tipos de Violencia Actividades Factores Mitos

© 2015. Lilian Vera.

## MITOS

Cátedra Psicología Social UIM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

### Mitos sobre Violencia Familiar

Mitos de la violencia familiar (Vila de Gerlic, 1998):

- Los casos de violencia son pocos y no representan un problema social grave. (50% y grave).
- La violencia familiar es consecuencia de algún tipo de patología mental. (menos de un 10% son psicópatas o padecen enfermedad mental).
- Es un problema que ocurre en las clases más bajas y desfavorecidas (se da en todos los sectores y clases sociales).
- El consumo de alcohol y las adicciones son la causa de las conductas violentas (no ocurre en todos los casos).
- Si hay violencia no puede haber amor en la pareja (ocurren por ciclos o periodos).
- A las mujeres que son maltratadas les debe gustar porque de lo contrario no se quedarían (no pueden separarse por diferentes razones y arman vínculos patológicos de dependencia y conductas polares).
- Las mujeres víctimas de maltrato hacen algo para provocar la ira en su compañero (esto no justifica la conducta violenta y tienden a culpabilizar para quitarse la responsabilidad).
- El maltrato emocional no es tan grave como la violencia física (dañan y producen un deterioro crónico de la personalidad).
- La violencia en la pareja se ejerce unilateral y unidireccionalmente (no siempre, direcciones cruzadas o encubiertas).

Psicología Social Violencia Interpersonal Tipos de Violencia Actividades Factores Mitos

© 2015. Lilian Vera.



## MARCO LEGAL

Cátedra Psicología Social UM  
 Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Marco legal

En Argentina, existe un marco legal que protege a las víctimas de la violencia intrafamiliar. Es la ley 24.417 de protección contra la violencia familiar que tiene como fin hacer cesar el riesgo que pesa sobre las víctimas, evitándoles el agravamiento de los prejuicios derivados del maltrato, mediante la adopción de medidas eficaces, urgentes y transitorias.

Contempla el funcionamiento de centros de información y asesoramiento sobre violencia física y psíquica integrada por personal idóneo y por profesionales con formación específica en violencia familiar.

Las denuncias pueden formularse de manera escrita o verbal.

Resulta importante conocer y difundir los mecanismos accesibles de escucha y denuncia para las víctimas, así como también poseer información sobre centros de orientación y líneas telefónicas de denuncias que faciliten la demanda de ayuda.

La LEY Nº 26.485 de protección integral trata sobre: prevenir, sancionar y erradicar la violencia contra las mujeres en los ámbitos en que desarrollen sus relaciones interpersonales y Decreto Reglamentario 1011/2010.-

Ley 24.417

Ley 26.485

Psicología Social
Violencia Interpersonal
Tipos de Violencia
Actividades
Factores
Más

© 2015. Lilian Vera.

## VIOLENCIA EN CIFRAS

Cátedra Psicología Social UM  
 Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# La violencia en cifras

Segun la OMS una de cada 3 mujeres sufre violencia física o sexual infligida por la pareja en algún momento de su vida. Estudios realizados en diferentes países demuestran que el porcentaje de mujeres de 15 a 49 años que han sufrido violencia física o sexual por parte de su pareja a lo largo de su vida se sitúa entre el 15% y el 71%. Para prevenir la violencia contra la mujer y responder a ella, se requiere la colaboración de muchos sectores de la sociedad.

Mas información en:

**VIOLENCIA CONTRA LAS MUJERES**

En 1993, la **Declaración sobre la Eliminación de la Violencia contra las Mujeres** de la Asamblea General de las Naciones Unidas estableció un marco de acción para luchar contra esta pandemia.

Sin embargo, más de 20 años después, **1 de cada 3 mujeres** sigue sufriendo **violencia física o sexual**, principalmente a manos de un compañero sentimental.

Psicología Social
Violencia Interpersonal
Tipos de Violencia
Actividades
Factores
Más

© 2015. Lilian Vera.



## BLOG

Catedra Psicologia Social

UM

Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Blog

**Video sobre violencia escolar**

18 Jun 2014

Este video nos permite ver el nivel de agresión existente en las escuelas, reflexionemos acerca de como podemos evitarlo



Leer más

**Un video para ser analizado**

18 Jun 2014

Este video nos permite reflexionar acerca de las consecuencias que pueden tener los acosos escolares, sino hay una intervención seria y responsable de los adultos



Leer más

**Bienvenidos al Blog del Sitio de la Cátedra de Psicología Social**

18 Jun 2014

En este blog encontrarás noticias relacionadas con el Sitio.



Leer más

Posteos



Un video para ser analizado  
June 18, 2014

Posteos recientes



Video sobre violencia escolar  
18 Jun 2014



Un video para ser analizado  
18 Jun 2014



Bienvenidos al Blog del Sitio de la Cátedra de Psicología Social  
18 Jun 2014

Buscar por etiquetas

foto video

Contactenos

f
t

Sitio web interactivo para el aprendizaje del tema "Violencia interpersonal" – Lilian Vera

85



## FORO

Cátedra Psicología Social UM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

From   
Subject   
Post     Powered by [ForumIT](#)

vera\_lilian **Hablemos sobre...** 3 months ago 2 views 1 responses

Psicología Social | Violencia Interpersonal | Tipos de Violencia | Actividades | Factores | Más

© 2015. Lilian Vera.

## CHAT

Cátedra Psicología Social UM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

Invitar a Amigos  Responde

0 Chateando 1 Mirando

Haga clic para participar de la conversación...

Psicología Social | Violencia Interpersonal | Tipos de Violencia | Actividades | Factores | Más

© 2015. Lilian Vera.



## GLOSARIO

Cátedra Psicología Social UM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

### Glosario

**Violento/a:** que está fuera de su natural estado, situación o modo.

**Violentar:** aplicar modos violentos a las cosas o personas para vencer su resistencia.

**Violencia estructural** (Galtung, 1995): fenómenos que se manifiestan como poder desigual como los modos de vida de la miseria, pobreza, corrupción y marginación.

**Violencia familiar:** se define como el acto de poder u omisión, intencional, dirigida a dominar, someter, controlar o agredir física, verbal, psico-emocionalmente o sexualmente a cualquier miembro de la familia y que tiene como efecto causar daño. Esto implica reconocer diferentes tipos de violencia familiar: física, psicológica, sexual, negligencia o abandono. Esta enfermedad social surge por la interacción de factores, que pueden presentarse con modalidades, intensidades y tiempos variables pero que alteran el desarrollo holístico de las personas involucradas, comprometiendo la autoestima, socialización, educación y su forma de entender el mundo e incorporarse en el mismo (Barrón, 2007).

**Agresividad:** es un constructo teórico en el que se distinguen tres dimensiones: la conducta manifiesta llamada agresión, una dimensión psicológica que forma parte de un estado afectivo, y una vivencia subjetiva que cualifica la experiencia del sujeto (Sanchez Nacusi, 2001). Su raíz epistemológica agredir o ad graddi, significa paso hacia adelante como avanzar hacia un objetivo sin vacilación (Fromm, 2000). La agresión es una forma de violencia que aplica la fuerza de manera intencional para someter a alguien a fin de herirlo, hacerle daño o matarlo. Otros autores explican la agresividad como biológicamente adecuada en cuanto sirve a la autoconservación, del individuo o de la especie; y en cuanto éste se siente amenazado en su vida o en factores de intereses vitales. La agresividad es innata en la especie humana y animal.

Psicología Social | Violencia Interpersonal | Tipos de Violencia | Actividades | Factores | Más

© 2015. Lilian Vera.

## BIBLIOGRAFÍA

Cátedra Psicología Social UM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

### Bibliografía

- Barrón, M. comp. (2007): Violencia. Serie adolescencia, educación y salud 2. Córdoba, Editorial Brujas.
- Bleichmar, S. (2010): Violencia social – violencia escolar. De la puesta de límites a la construcción de legalidades. Buenos Aires, Noveduc.
- Fromm, E. (2000): Autonomía de la destructividad humana. México, Siglo XXI.
- Furlán, A. y comps. (2010): Violencia en centros educativos. Conceptos, diagnósticos e intervenciones. Editorial Noveduc, Buenos Aires.
- Galtung, J. (1995): Investigaciones teóricas, sociedad y cultura contemporánea. Madrid, Tecnos.
- Martín Baró, I. (1988): Acción e ideología. San Salvador, Universidad Centroamericana.
- Sanchez Nacusi, L. (2001): Influencia de la violencia solapada sobre el ámbito social. San Juan: Editorial de la Universidad Católica de Cuyo.
- Vila de Gerlic, C. (1998): Violencia familiar, mujeres golpeadas. Marcos Lerner.
- **Reporte de la OMS**
- Casos de violencia en las escuelas: **Reporte del Ministerio de Educación de la Nación**

Psicología Social | Violencia Interpersonal | Tipos de Violencia | Actividades | Factores | Más

© 2015. Lilian Vera.



## CONTACTO

Cátedra Psicología Social UM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Contacto

Nombre

Email

Asunto

Mensaje

[vera@cervantesriocuarto.edu.ar](mailto:vera@cervantesriocuarto.edu.ar)

[Psicología Social](#) [Violencia Interpersonal](#) [Tipos de Violencia](#) [Actividades](#) [Factores](#) [Más...](#)

© 2015. Lilian Vera.

## CRÉDITOS

Cátedra Psicología Social UM  
Aula Externa: Cervantes Río Cuarto

# Créditos

Autor: Mgter. Lilian Vera  
Desarrollado en: WIX HTML

**Trabajo Final de Taller Multimedia III**  
**Especialización en Multimedia para Desarrollos Educativos - 3ª edición**

1ra edición: Junio de 2014

Video: **spot publicitario línea 137** - Programa víctimas contra la violencia

Tema Musical: **MIRAR - Album Estelar**. Luciano Volador (músico de Río Cuarto).  
[www.lucianovolador.com.ar](http://www.lucianovolador.com.ar)

Asesoramiento de contenido: Natalia Rivarola

[Psicología Social](#) [Violencia Interpersonal](#) [Tipos de Violencia](#) [Actividades](#) [Factores](#) [Más...](#)

© 2015. Lilian Vera. Sitio creado con Wix.com

Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>