



“Yo Soy, Yo Estoy, ¡Yo Participo!”, Fortalecimiento De La Identidad Cultural Desde La Enseñanza De Las Ciencias Sociales Con Estudiantes De Grado 7° De La Institución Educativa Nueva Esperanza De Arroyo Grande En La Ciudad De Cartagena Año 2022.

Estudiante

Rosady Diaz Zuñiga

Universidad ICESI

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Pedagogía, Artes y Humanidades

Maestría En Educación Mediadas Por Las TIC

Tutor

Jorge Quesada Hurtado

Santiago De Cali, Colombia

2023

Dedicatoria

A mí y a mi Jaider.

Agradecimientos

¡A Dios!

Desde lo más simple hasta lo más complejo, que viví y aprendí en estos dos años de estudios de maestría, total y rotunda gracias a DIOS.

...y a Quesada, por supuesto!

Resumen

Se describe e interpreta rasgos de la cultura del corregimiento de Arroyo Grande (Bolívar), se trata entonces de traer a nuestras aulas diálogos intergeneracionales, para que el “Yo soy” representado en toda la experiencia y conocimientos lúdicos tradicionales, develados por los abuelos, se convierta en el “Yo estoy”, con la transformación de juegos tradicionales a través de la gamificación en herramientas digitales, para el aprendizaje de conceptos básicos de ciencias sociales y lograr el “Yo participo” con la construcción de guías lúdicas e historietas multimodales que facilitan el entendimiento y aplicación de la ley 70 o ley de comunidades negras.

Abstract

It describes and interprets features of the culture of the village of Arroyo Grande (Bolívar), it is then about bringing to our classrooms intergenerational dialogues, so that the "I am" represented in all the experience and traditional playful knowledge, unveiled by grandparents, becomes the "I am", with the transformation of traditional games through gamification in digital tools, for the learning of basic concepts of social sciences and to achieve the "I participate" with the construction of playful guides and multimodal comics that facilitate the understanding and application of the law 70 or law of black communities.

Tabla de contenido

Introducción	9
1. Alistamiento del proceso de sistematización.....	10
1.1. Identificación, precisión y contextualización histórico-situada de la práctica educativa objeto de la sistematización y sus actores.	10
1.1.1. Identificación y precisión de la práctica: descripción de la práctica educativa.	10
1.1.2 Delimitación tempo - espacial y del contexto sociocultural de la práctica educativa a sistematizar	10
1.1.3 Caracterización de los actores que participan en la práctica educativa	12
1.1.4 Reflexión sobre la relación entre las personas que sistematizan y la práctica educativa, objeto de la sistematización.	13
2. Justificación	17
3. Diseño de la secuencia didáctica de S.P.E desde la identificación de la práctica.	18
3.1. Problema.....	18
3.2. Pregunta de la sistematización.	18
3.3. Objetivo de la sistematización.....	20
3.4. Definición del eje y sub-ejes de la sistematización.....	21
4. Marco teórico:.....	22
4.1. Árbol genealógico:	22
4.2. Convivencia.....	22
4.3. Gamificación	23
4.4. Identidad.....	23
4.5. Intergeneracional	24
4.6. Juegos tradicionales.....	24
4.7. Lúdica.....	24
4.8. Participación.....	25

4.9.	Recreación.....	25
4.10.	Sentido de pertenencia.....	26
4.11.	Estándares ISTE para estudiantes.....	27
5.	Diseño metodológico.....	28
5.1.	Tipos de investigación.....	29
5.2.	Método de investigación.....	30
5.3.	Población y muestra.....	30
5.4.	Recuperación de la práctica educativa.....	30
5.4.1.	Evidencias de las actividades.....	36
5.5.	Técnicas de recolección de información.....	43
6.	Interpretación y reflexión de la práctica sistematizada.....	44
6.1.	Resultados de las encuestas.....	44
6.1.1.	Encuesta aplicada a directivos docentes de la Institución.....	44
6.1.2.	Encuesta aplicada al docente de la Institución.....	46
6.1.3.	Encuesta aplicada a padres de familia de la Institución.....	50
6.1.4.	Encuesta aplicada a los estudiantes de la Institución.....	52
6.2.	Interpretación y Reflexión.....	54
7.	Conclusiones, aprendizajes y experiencias.....	59
7.1.	¿Cómo identificar falta de pertenencia e identidad cultural en estudiantes del séptimo grado de la Institución Educativa Nueva Esperanza Arroyo Grande?.....	59
7.2.	¿Cuál será el modelo pedagógico apropiado para desarrollar sentido de pertenencia y fortalecer identidad cultural en estudiantes del séptimo grado de la Institución Educativa Nueva Esperanza Arroyo Grande?.....	60
7.3.	¿Cómo el diseño de una guía lúdica para grado séptimo fomenta la participación en los estudiantes del grado 7° de la Institución Educativa Nueva Esperanza Arroyo Grande?.....	61
8.	Anexos.....	62

8.1. Anexo 1: Matriz de Integración de Tecnología.....	63
8.2. Anexo: 2 Tabla de valoración de herramientas TIC	68
8.3. Anexo 3: MI PEQUEÑA LEY 70.....	74
8.4. Anexo 4: Integración de componentes curriculares y su relación con juegos tradicionales	79
8.5. Anexos 5 Integración de principios y fines de etnoeducación	84
8.6. Anexo 6: KAHOOT	86
9. Bibliografía.....	87

Listado de Tablas

Tabla 1. Estándares ISTE.....	28
Tabla 2. Actividades desarrolladas durante la práctica educativa	30
Tabla 3. Ejes de Sistematización	31
Tabla 4. Rúbrica de evaluación.....	35

Listado de Gráficas

Gráfica 1. Estrategias pedagógicas en el PEI.....	45
Gráfica 2. Participación de los estudiantes de la IENEAG.....	45
Gráfica 3. Factores que inciden en la falta de participación	46
Gráfica 4. Factores que inciden en la falta de participación	47
Gráfica 5. Orientaciones a los estudiantes y padres de familia.....	47
Gráfica 6. estrategias cree usted que serían pertinentes.....	48
Gráfica 7. Relación de los estudiantes con sus abuelos	49
Gráfica 8. Confianza de los estudiantes a la comunidad educativa	49
Gráfica 9. Personas con las que vive el estudiante	50
Gráfica 10. Nivel escolar de los padres	51
Gráfica 11. Valores por parte de los padres	51
Gráfica 12. Actividades en la escuela.....	52
Gráfica 13. Comportamiento de los compañeros.....	53

Gráfica 14. Comportamiento hacia los compañeros	53
Gráfica 15. Actividades en casa.....	54

Listado de Imágenes

<i>Imagen 1.</i> Juego desconectado 5-5	15
Imagen 2. Ronda las tres ramas del poder	16
Imagen 3. Preguntas guía para el encuentro con los adultos mayores	37
Imagen 4. Visita a las residencias de los adultos mayores	37
Imagen 5. Encuentro con los adultos mayores en el salón comunal Centro de Vida	38
Imagen 6. Algunas evidencias de antecedentes relacionados con el proyecto.	38
Imagen 7. Encuentros intergeneracionales en el centro de vida del adulto mayor y en la institución educativa.	39
Imagen 8. El grupo de Recreación en la creación y exposición de material lúdico	40
Imagen 9. Grupo de liderazgo.....	41
Imagen 10. Ley 70 para niños y niñas	41
Imagen 11. Realización de la actividad	42
Imagen 12. Creando recetas	43
Imagen 13. Pintando personajes de la etnia afro.....	43

Introducción

Es mucha la información que brinda y absorbe un estudiante en sus prácticas diarias de juegos y recreación, entendiéndolo que la educación debe impartirse desde intereses y necesidades del educando, la recreación y la educación se vuelve un engranaje retroalimentador para la práctica educativa, de aquí la necesidad de realizar una analogía con dos ruedas dentadas que simule la recreación como rueda primera y la educación como rueda final, y que como todo engranaje tenga la finalidad de transmitir movimiento de un eje a otro; el hecho que se tenga la recreación como salida, nos regala insumos de la cotidianidad para poder descubrir esos intereses y necesidades que nos lleven a un aprendizaje significativo.

Los juegos tradicionales serán la excusa para propiciar diálogos intergeneracionales y recrear conceptos necesarios para las temáticas propias de las ciencias sociales del grado séptimo; a intercambio de alfabetización digital para la población de adulto mayor.

La importancia de conocer el territorio, la comunidad, sus características y circunstancias particulares es fundamental para las instituciones focalizadas como etnoeducativas; el reconocer nuestra identidad cultural, saber de dónde venimos, nos permite saber dónde estamos, para poder validar nuestra historia y nuestro proyecto global de vida.

A los estudiantes cada día se les nota menos compromiso y apropiación con su proceso educativo, presentan poco interés en todo lo que demande para ellos participación con los asuntos al interior de la escuela, esta razón lleva a pensar en la gamificación o ludificación como estrategia educativa y tener la oportunidad mediante el diseño de una guía didáctica de convertir estos juegos tradicionales en juegos cargados de conceptos básicos de ciencias sociales mediante herramientas tecnológicas intentando ganar interés y motivación, promoviendo con esto el buen uso de las TIC, la participación y sentido de pertenencia de los estudiantes y la alfabetización digital en la población adulta.

Es común escuchar que “el desconocimiento de la ley no te exime de responsabilidades”, siendo solidarios con nuestras comunidades negras y rurales donde existe poco hábito de lectura, bien sea por obediencia a llamados de su historia o malas prácticas adquiridas, resulta atractivo brindar estrategias donde paso a paso se incorporen lecturas importantes como la ley 70 o ley de comunidades negras.

Finalmente, el “Yo soy” representado en toda la experiencia lúdica y conocimientos ancestrales develados por los abuelos, se convierte en el “Yo estoy”, con la transformación de juegos

tradicionales en la aplicación de herramientas digitales para el aprendizaje y lograr el “Yo participo” con la construcción de guías lúdicas multimodales para la aplicación de la ley 70 o ley de comunidades negras en comic, formato esté cargado de historietas recreativas con menos complejidad y mejor entendimiento para estudiantes y adultos mayores.

1. Alistamiento del proceso de sistematización.

1.1. Identificación, precisión y contextualización histórico-situada de la práctica educativa objeto de la sistematización y sus actores.

1.1.1. Identificación y precisión de la práctica: descripción de la práctica educativa.

La experiencia a sistematizar se refiere al diseño de una guía didáctica con lúdica tradicional, producto de diálogos intergeneracionales que apuntan al fortalecimiento de la identidad cultural y alfabetización digital, desde los conceptos básicos de ciencias sociales en los estudiantes de grado 7° de la Institución Educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande.

1.1.2 Delimitación tempo - espacial y del contexto sociocultural de la práctica educativa a sistematizar

El diseño de esta guía didáctica se desarrolló en la Institución Educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande a través de trabajos en equipo al interior de cada aula con 69 estudiantes del grado 7° en edades de 11 a 14 años quienes gestionaron el contenido de juegos tradicionales en grupos de investigadores mediante encuentros intergeneracionales, con temas relacionados con la identidad cultural, participación, liderazgo y sentido de pertenencia.

La comunidad de Arroyo Grande es reconocida como afrocolombiana; está ubicada en la parte norte del departamento de Bolívar, su topografía es ondulada, la parte más alta es el cerro de Púa, con 80 metros sobre el nivel del mar. El suelo es arenoso, apto para el cultivo de maíz, yuca, millo, patilla, cocotero y árboles frutales como: mango, ciruelos, guanábanas, entre otros frutales.

Esta región posee recursos naturales como la explotación de la tierra de la cual se extrae piedra china, arena zahorra; fuentes de aguas naturales, que son aprovechadas por la comunidad; también cuenta con una ciénaga para el criadero de peces.

El clima de esta región es cálido, alcanza una temperatura que oscila entre los 20° y 30° C, la cual es modificada por los vientos que soplan del mar Caribe, con una altura sobre el nivel del mar de 20

metros, precipitación media anual: 1.258 Mm, dista de la ciudad de Cartagena a 36 Km.

Hacen parte del corregimiento de Arroyo Grande las veredas: Buenos Aires, Arroyo De Las Canoas, Las Europas.

La I.E. Nueva Esperanza de Arroyo Grande se encuentra ubicada en el kilómetro 34 vía al mar en el barrio Bellavista, pertenece a la alcaldía local Virgen y Turística; el estrato socio-económico de las familias que pertenecen a la institución es entre 1 y 2, de escasos recursos económicos, sustentan su supervivencia la gran mayoría en la agricultura, oficios varios, mototaxismo, comercio esporádico lo que afecta en cierta medida su situación económica, puesto que estas actividades se realizan por temporadas, por lo que concluimos que la mayoría está sujeta al trabajo informal.

“La pedagogía activa, centrada en el aprendizaje cooperativo en donde el estudiante se convierte en un artífice de su propio conocimiento, desarrollando su espíritu crítico, analítico, reflexivo, participando en el avance social de su cultura y en la búsqueda de conocimientos que mejoren su condición social.

La institución adopta las teorías socioculturales que explican el aprendizaje y desarrollo humano. Se tienen en cuenta los postulados de Lev Vigotsky, Jerome Brunner, y David Ausubel, como psicólogos y como pedagogos Paulo Freire y Antón Semiónovich Makárenko, los cuales reconocen a la sociedad como un entramado de clases en conflicto. Igualmente, la Psicología social nutre los fundamentos teóricos de este model.

La Institución Educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande, funciona en tres sedes así:

- La primera es la principal, en el barrio Bella vista de la población.
- La segunda Escuela Arroyo Grande (Sector abajo)
- La tercera sede Ana Útria en la vereda las Europas, al norte de la población.

Los niveles que atiende son Preescolar, Básica primaria – secundaria y Media en las jornadas diurna y nocturna.

La institución presta sus servicios a una población estudiantil de 780 estudiantes en su mayoría de escasos recursos económicos, algunos conviven con parientes cercanos y otros hogares monoparentales.

Existen algunos distractores y flagelos que afectan la población estudiantil, como por ejemplo jóvenes que llegan a la institución en ayunas, algunos expresan que son víctimas de la indiferencia, abuso y negligencia de los padres y familiares en general hacen caso omiso a los problemas y dificultades que estos manifiestan en sus hogares, otros manifiestan la poca integración y

comunicación entre sus familiares al punto de desconocer hasta los nombres de familiares tan directos como son los abuelos, denotando la falta de diálogo intergeneracional.

1.1.3 Caracterización de los actores que participan en la práctica educativa

Año 2022, después de dos años en condiciones nunca vividas por los seres humanos a nivel mundial, nacional y local son muchos los retos que se tienen al describir cómo es el momento histórico y socio cultural en el que se desarrolla la práctica educativa.

La comunicación ha sufrido múltiples transformaciones, la pandemia hizo que se fortaleciera la comunicación digital, las narraciones pasaron a ser multimodales, con el uso de emoticones, stickers, videos; de igual manera pasa con la identidad cultural, toda vez que el auge de elementos culturales externos, pues un gran número de población migrante ha llegado a la población engrosando las listas de estudiantes de la institución educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande, focalizada como Institución etnoeducativa, condición que le permite brindar espacios para que se pueda permear patrones culturales, permitiendo interculturalidad, en condiciones de tolerancia y respeto por el otro, sin dar permiso a la aculturación por parte de ninguno de los grupos protagonistas del proceso.

Otro de los grupos actores es el de los adultos mayores quienes cobran protagonismo toda vez que son ellos los que transmiten todos esos saberes ancestrales lúdicos a nuestros jóvenes al tiempo que aprenden a manejar tecnologías de la información y comunicación.

Nuestros adultos mayores son un grupo de 20 personas entre 65 y 80 años de edad, de los cuales cinco no tienen Pensión para el Bienestar de las Personas Adultas Mayores (PBPAM), 10 están económicamente activas con trabajos de agricultura y pesca, 10 reciben ayudas de hijos y nietos; su escolaridad llega a la básica primaria en 15 de ellos, aun el analfabetismo se hace presente en cinco de estas personas, todos nativos de esta población, conocedores de la historia cultural de Arroyo Grande. En cuanto al género el grupo está conformado por 12 hombres y 8 mujeres.

El grupo de investigadores está conformado por 69 estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande son jóvenes entre 11 y 14 años, 44 niños y 25 niñas que hicieron la transición de primaria a la secundaria en pandemia, situación que se presume contribuye a que hayan falencias o vacíos cognitivos, comportamentales y procedimentales en estos estudiantes. Sus familias son de escasos recursos económicos (estratos 1 y 2), cuya actividad

económica es tipo informal. Se caracterizan por ser personas que aún conservan la alegría y el disfrute por actividades lúdicas y juegos tradicionales.

La docente, gestora del proyecto que coordina esta práctica, es licenciada en etnoeducación con énfasis en ciencias sociales y cultura, con 10 años de experiencia en la gestión y puesta en marcha de asuntos etnoeducativos en diferentes instituciones, corporaciones a nivel municipal y programas de primera infancia a nivel nacional, para quien el eje central de la educación es el fortalecimiento de la identidad cultura, el sentido de pertenencia y la participación.

Los elementos culturales de las comunidades negras, palenqueras y raizales son bastante parecidas entre sí, aunque se hallen a kilómetros de distancia una de otras, de allí que el hecho de pertenecer a una comunidad negra como Marialabaja ofrece herramientas para investigar, comparar y contrarrestar algunos hallazgos en pautas de crianza y comportamiento en el trabajo investigativo de otras comunidades negras como Arroyo Grande, donde se viene adelantando procesos de investigación desde el año 2020.

1.1.4 Reflexión sobre la relación entre las personas que sistematizan y la práctica educativa, objeto de la sistematización.

1.1.4.1 Reflexión sobre la relación con el objeto en el marco de mi biografía.

Pertenezco a una comunidad negra, donde la discriminación es una práctica diaria que se da abierta y de manera soterrada, hay quienes lo niegan, siendo esta una forma de discriminación también, pues negar lo evidente para no tener que arreglarlo ni trabajar en ello, es permitir que sigan estas prácticas nocivas para el desarrollo cultural del país que entorpecen la libertad de querer pertenecer.

Trabajar en lo local para lograr resultados en lo nacional resulta provechoso para lograr participación, que, como principio de ciudadanía, ha sido un elemento cultural poco presente en nuestras comunidades, hay quienes comulgan con la idea de que esto obedece a una respuesta histórica de nuestros pueblos afros, y que esta falta de pertenencia ha sido heredada de generación en generación, pues al ser una comunidad arrancada de su territorio y traída a otro en el que ha sido maltratada es apenas entendible que largos años de maltrato impidan el querer pertenecer y participar.

1.1.4.2 Descripción de la práctica educativa bajo la mirada reflexiva de su relación con la pedagogía y la didáctica.

El diseño de esta guía didáctica se apropia de los estándares, los derechos básicos de aprendizaje y las herramientas metodológicas pertinentes en lo relacionado con la enseñanza y aprendizaje del área de ciencias sociales, en una forma integral, dinámica y creativa.

Será entonces un referente para las acciones en el campo social, político, económico, histórico y ético, constituyéndose para estudiantes y docentes en una forma de ver y comprender el mundo, al tener como fin desarrollar procesos que favorezcan el conocimiento de la realidad en sus dimensiones local, nacional, regional y mundial; e identificar los acontecimientos sociales en su desarrollo dialéctico, desde un pasado que permite entender el presente y proponer alternativas de futuro para asumir compromisos personales y como ciudadano, a medida que avanza en la comprensión y apropiación de las ciencias sociales.

Asimismo en lo concerniente a la competencia procedimental se denotan en los estudiantes falencias a la hora de seleccionar información pertinente, organizarla, analizarla, a esto se suma los pocos hábitos de lectura y escritura, poca fluidez al leer, la falta de estímulos en casa (inexistencia de textos de consulta y escaso acceso a internet) lo que limita la posibilidad que tiene de plantear alternativas y la solución en los diferentes contextos y perspectivas que plantean las ciencias sociales.

Los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Nueva Esperanza Arroyo Grande fueron organizados en cuatro equipos

- **Ambiental:** para reflexionar sobre la identidad desde el territorio, aplicando y ejerciendo territorialidad para la apropiación e intervención de elementos culturales.

“A una buena gente, un buen ambiente”

Liderazgo: la identidad desde la participación en los procesos, teniendo en cuenta la legalidad y los derechos donde las narraciones digitales creativas, narración multimodal y la transmedia sean utilizadas para lograr la apropiación de la ley 70.

“Con liderazgo y amor, aprendemos más y mejor”

- **Investigación:** la identidad desde la memoria colectiva en encuentros intergeneracionales como cimiento para entender comportamientos sociales.

“investigación, para querer a Arroyo Grande con todo el corazón”

- **Recreación:** la identidad desde los juegos tradicionales como estrategia para aprender conceptos básicos de las ciencias sociales sin perder de vista patrones emocionales y otros elementos intangibles de la comunidad.

“Recreación, aprendizaje y diversión”

Imagen 1. Juego desconectado 5-5



Fuente: Toma propia

Imagen 2. *Ronda las tres ramas del poder*



Fuente: Toma propia

Cada equipo tuvo actividades y responsabilidades que demandaban interacción con la comunidad y con distintas plataformas digitales (en el cuidado medioambiental y de convivencia en encuentros con los abuelos), buscando en la memoria colectiva respuestas a actitudes y elementos culturales que bien pueden ser sometidos a transformación, la formación en el área de ciencias sociales se constituye en el reto que debemos afrontar todas las personas involucradas en el proceso, pues es necesario conciliar los intereses de las estudiantes, la pertinencia con lo que se enseña y lo exigido por el Ministerio de Educación Nacional, con el propósito de formar hombres y mujeres que asuman de forma responsable y crítica la problemática de la sociedad local, nacional y global en la cual están inmersos.

Debemos asumir que el hombre y la mujer son seres eminentemente sociales que se desarrollan y desarrollan a la sociedad, por tal razón es necesario comprender cómo la humanidad a través del tiempo y el espacio se ha interrelacionado con la naturaleza y con los diferentes grupos humanos, generado diversas formas de relación, transformación, adaptación y apropiación del medio. Desde las Ciencias Sociales podemos comprender los cambios presentes en la evolución física y psicológica del hombre con el propósito de desarrollar el sentido crítico y reflexivo de las personas que intervienen en los procesos formativos para generar en ellos el deseo de ser agentes activos, participativos que lideren procesos de cambio.

Estos elementos curriculares sirvieron de bases para orientar los objetivos de la guía lúdica con juegos tradicionales mezclados con conocimientos básicos de ciencias sociales, realizando una articulación a fin de extraer el máximo conocimiento a los juegos tradicionales.

2. Justificación

Se pensó en sistematizar en su totalidad esta práctica educativa que sería en un período de dos meses, encontrado un punto de intersección entre ciencias sociales, cátedra de estudios afrocolombianos, habilidades socioemocionales y ciudadanía, realizando una línea transversal con los conocimientos básicos de ciencias sociales, juegos tradicionales y las TIC, generando espacios de conversación intergeneracional que potencialicen el reconocimiento de identidad cultural.

Según los estándares básicos de competencia de ciencias sociales y ciencias naturales (Ministerio de Educación Nacional, 2006) se dice que el propósito de enseñar Ciencias Sociales es comprender el mundo en el que vivimos, el papel de los seres humanos en la naturaleza, la función de las instituciones sociales y la evolución de las sociedades humanas. En este proceso, se incorporan los conocimientos culturales y ancestrales de la comunidad, lo que fomenta la formación de estudiantes independientes y críticos. Estos estudiantes adquieren una comprensión profunda de la sociedad en sus múltiples dimensiones y de su propio rol en ella, lo que los motiva a tomar conciencia de la necesidad de intervenir en la realidad y contribuir a su transformación.

En cuanto a lo cognitivo es para análisis y reflexión que en el año 2021, se presentaron en Colombia para las pruebas ICFES 7383 jornadas oficiales, el departamento de Bolívar y el distrito de Cartagena no alcanzó un solo lugar en los primeros 100 puestos, la institución educativa Nueva esperanza de Arroyo Grande ocupa un puntaje global de 205 puntos, puesto a nivel nacional 7.148, en lo emocional después de dos años de pandemia y con las consecuencias que ésta trae según reportes de la psicología social, no suena arbitrario decir que más quebrantados tanto en lo emocional como en lo cognitivo.

En los procesos generados por la etnoeducación se plantean los problemas de forma radical, desde la raíz y origen de las situaciones, nuestras comunidades por hábitos culturales son ágrafas, dejando todo a la tradición oral, permitiendo que muchos saberes se queden en el tiempo impidiendo que puedan ser aprovechados para la retroalimentación de otros, de allí que la sistematización en este rescate pedagógico de ciudadanía intergeneracional sea tan importante, toda vez que la etnoeducación desde sus principios y objetivos nos da herramientas para entender el territorio que se habita.

La presente propuesta pretende a partir de la implementación de procesos de investigación, identificar elementos propios de la cultura del corregimiento de Arroyo Grande, relacionados con fortalecimiento de la identidad cultural, desde las ciencias sociales y su aporte a la comunidad, con

el propósito de evidenciar prácticas que contribuyan al mejoramiento de la participación de los involucrados en el proceso buscando con esto el buen ejercicio de competencias ciudadanas.

No somos iguales por realidad histórica, pero somos iguales en la construcción de país, y en esta justicia curricular debemos aprendernos, pensarnos no como una propuesta de clase, ni de etnia, sino como propuesta de construcción de valoración del otro, en esa medida sistematizar todo aquello que se intente en construcción unificada de país resulta de gran ganancia. Entender que la constitución política nos da igualdad pero que la legislación afrocolombiana nos da equidad significa un gran avance en nuestra nación.

3. Diseño de la secuencia didáctica de S.P.E desde la identificación de la práctica.

La presente propuesta pretende a partir de la implementación de procesos de investigación, identificar elementos propios de la cultura del corregimiento de Arroyo Grande relacionados con fortalecimiento de la identidad cultural, sentido de pertenencia y participación.

3.1. Problema

Entendiendo el sentido de pertenencia como ese sentimiento de vinculación o dependencia que experimenta un miembro de una sociedad, se manifiesta por una simpatía, este sentido de pertenencia se basa en la necesidad social de SER, ESTAR Y PARTICIPAR, debe proporcionar por sus miembros simpatía, así, no solo desea participar, sino que se compromete a hacerlo para mejorar al grupo al que pertenece; el ambiente que rodea a una persona influye en su conducta, en su forma de pensar, sentir y actuar fomentando la participación ciudadana, participar es entonces “ser, tener, estar y tomar parte en todas las cuestiones relevantes que tienen que ver con el bienestar del grupo y la comunidad” (ABC, 2008); resulta muy difícil llevar a cabo procesos al interior de la comunidad educativa cuando se evidencia falta de sentido de pertenencia que repercute más tarde en la participación y compromiso de los estudiantes en su proceso educativo.

3.2. Pregunta de la sistematización.

¿Cómo la estrategia didáctica diseñada e implementada por la docente, con elementos lúdicos tradicionales y la mediación de las TIC, permitió describir elementos culturales de la memoria

colectiva, creando identidad cultural y pertenencia en los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande?

Para resolver esta problemática se escogieron dos dimensiones estrechamente relacionadas entre sí, la **Dimensión relacional/emocional** y la **Dimensión ética y democrática**, los estudiantes, como todos los adolescentes están atravesando por procesos que los hacen presa fácil de hábitos poco funcionales que se encuentran en la vida cotidiana, notándose en ellos comportamientos dañinos, ocasionando de esta manera deterioro del ambiente escolar, y finalmente un bajo rendimiento académico, acompañado de poca participación en los procesos al interior de la escuela.

Son muchas las situaciones que ocasionan la pregunta que nos tiene en mención, en esta oportunidad atenderemos solo dos; la primera es el rompimiento del vínculo afectivo familiar entre generaciones, evidenciado en los intentos de organizar tareas no muy complejas como la de realizar el árbol genealógico de cada estudiante, de ochenta estudiantes, solo siete pudieron llegar a dar el nombre de sus bisabuelos, trece conocían el nombre de los cuatro abuelos y sesenta sólo conocían el nombre de uno o dos abuelos.

Esta situación aparentemente normal para esta época, donde las familias se dispersan, se aleja por factores laborales u otros aspectos que ocasionan rompimiento en el diálogo intergeneracional, ocasiona incertidumbre en el saber de dónde se viene, que cobra valor para determinar para dónde queremos ir y en qué condiciones.

Basándonos en el postulado de María Montessori (Citada en IMI 2022), quien afirma que

Los niños pasan de tener sentimientos abstractos hacia las personas que los rodean, hacía experimentar un sentimiento abstracto hacia la humanidad en general, tratan de entender el comportamiento presente y pasado de la sociedad... Ellos están orientados a encontrar su propio valor dentro del grupo (parr.14)

De allí que es inaplazable esa búsqueda de identidad cultural que conlleve a fortalecer sentido de pertenencia y lograr participación en los procesos a los que corresponde.

Se crea entonces una necesidad de generar conversaciones intergeneracionales estableciendo espacios llenos de recreación, aprendizaje y diversión para todas las generaciones involucradas.

Otro aspecto que se tuvo en cuenta en la búsqueda de fortalecer identidad cultural con este “yo soy”, sentido de pertenencia con el “yo estoy”, para lograr participación, fue buscar mecanismos para la apropiación de la ley 70 o ley de comunidades negras. Pensar en que los estudiantes desde muy temprana edad reflexionaran los ocho capítulos de la ley 70, como parte fundamental en la

apropiación del proyecto global de una comunidad negra tal y como a la que pertenecen los estudiantes que hacen parte de esta sistematización.

3.3.Objetivo de la sistematización.

La presente propuesta de sistematización apunta a favorecer la participación ciudadana, contribuyendo con la creación de procesos que generen hábitos de diálogo, convivencia y participación, el fortalecimiento de la identidad cultural como guía para crear sentido de pertenencia y el sentido de pertenencia como camino para lograr participación.

El diseño de una guía con juegos tradicionales para la apropiación de conceptos básicos de ciencias sociales de los grados séptimos, sirvió de estrategia didáctica para, describir e interpretar rasgos de la cultura del corregimiento de Arroyo Grande, simultáneamente de conseguir el objetivo (2006), que desde las ciencias sociales plantea el Ministerio de Educación Nacional, toda vez que desde los estándares básicos de competencia de las ciencias sociales se determina que a pesar de la dificultad de alcanzar un acuerdo unánime sobre el enfoque de estudio de las ciencias sociales, dada su naturaleza abierta, histórica y cultural, podemos afirmar con seguridad que su propósito es la reflexión sobre la sociedad. Esta reflexión va más allá de la mera interpretación y comprensión de los fenómenos sociales y, a través de la investigación sistemática, tiene como objetivo proporcionar conocimientos acerca de lo social. Estos conocimientos están destinados a guiar la búsqueda del bienestar de la humanidad y la promoción de una convivencia pacífica entre sus diversos miembros.

Generalmente estamos acostumbrados a pensar, sentir, actuar y decir según el espacio y tiempo que estemos viviendo, teniendo claro que respondemos también a procesos históricos de ese tiempo y ese espacio, esto nos condiciona de tal manera que las ideas van transcurriendo según nos cambie el contexto, esta es la razón principal de ver la necesidad de sistematizar, pues esta práctica ayudaría a tener experiencias y resultados como referentes en investigaciones presentes y futuras.

La organización es una de las características presentes en el proceso de sistematización, debe ser inclusiva pues todos los actores sociales inmersos en una investigación y diseño de una guía pedagógica, al igual que sus interpretaciones deben ser tomados en cuenta haciéndolas participativas.

El análisis en sistematización coexiste con la crítica a las actividades y resultados, flexible a la objetividad o subjetividad siendo reflexiva y evaluativa para así llegar finalmente a ser formativa y transformadora.

Siendo el análisis crítico y la interpretación una característica del proceso de sistematización estamos llamados a organizar nuestras prácticas educativas a fin de poder aplicar procesos de evaluación sobre resultados y tener más precisión para hacer de nuestras prácticas educativas acciones realmente formativas y transformadoras.

Lo anterior sustenta el siguiente objetivo de sistematización propuesto:

Determinar la manera en que la estrategia didáctica diseñada e implementada por la docente, con elementos lúdicos tradicionales y la mediación de las TIC, permitió describir elementos culturales de la memoria colectiva, creando identidad cultural y pertenencia en los estudiantes de séptimo grado de la institución educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande

3.4. Definición del eje y sub-ejes de la sistematización.

En la sistematización de este proyecto, se seleccionó un eje principal de análisis, y tres sub-ejes, cada uno de los cuales aborda un aspecto crucial de la estrategia didáctica y su impacto en la construcción de identidad cultural y pertenencia en los estudiantes de séptimo grado. Estos sub-ejes nos permitirán profundizar en cada área de interés, facilitando así la interpretación y reflexión de los resultados obtenidos.

Eje de sistematización: Estrategia didáctica fundamentada en la lúdica tradicional y la mediación de las TIC, para la construcción de identidad cultural y pertenencia.

Sub-ejes de sistematización:

Sub-eje 1: ¿Cómo identificar el grado de pertenencia e identidad cultural en estudiantes del séptimo grado de la Institución Educativa Nueva Esperanza Arroyo Grande?

Sub-eje 2: ¿Cuál será el modelo pedagógico apropiado para desarrollar sentido de pertenencia y fortalecer identidad cultural en estudiantes del séptimo grado de la Institución Educativa Nueva Esperanza Arroyo Grande?

Sub-eje 3: ¿Cómo el diseño de una guía lúdica con mediación de las TIC para grado séptimo fomenta la participación en los estudiantes del grado 7° de la Institución Educativa Nueva Esperanza Arroyo Grande?

4. Marco teórico:

En el siglo XIX, la ciencia se concebía como la observación directa de hechos que se entendían como fenómenos regidos por leyes naturales inmutables. Los científicos tenían la tarea de descubrir, demostrar y verificar estas leyes a través de experimentos y procedimientos repetibles. Se creía que las grandes verdades científicas estaban siendo descubiertas y que se completarían en poco tiempo. Sin embargo, como veremos más adelante, esto tuvo un impacto significativo en la forma en que se abordaba el estudio de lo social y en la concepción de las ciencias sociales.

A principios del siglo XX, se inició una revisión de esta concepción de la ciencia al poner énfasis en el papel del individuo que explora la realidad. Se comprendió que lo que un individuo hace al investigar el mundo es otorgar significado a su experiencia y construir modelos que intentan explicar fragmentos de la realidad a través de una interacción constante con el objeto de estudio. Esto llevó a la idea de que la verdad no es algo absoluto, sino que está en constante construcción y reinterpretación. Los paradigmas, las teorías y los métodos utilizados para comprender la realidad, ya sea natural o social, son enfoques que corresponden a momentos histórico-culturales específicos y que evolucionan junto con el desarrollo de las sociedades (MEN, 2006).

Conceptos claves: Árbol genealógico, Convivencia, Gamificación, Identidad cultural, Intergeneracional, Juegos tradicionales, Lúdica, Participación, Recreación, Sentido de pertenencia.

4.1.Árbol genealógico:

El término "árbol genealógico" se utiliza para describir un diagrama que desglosa las relaciones de parentesco dentro de una familia. Su denominación se relaciona con la estructura gráfica que emula la forma de un árbol con sus ramificaciones. El propósito de un árbol genealógico es permitir que cualquier individuo conozca con precisión sus raíces. Esto no solo incluye a las personas que son antepasadas, sino también a los lugares en el mundo que tienen relevancia en la historia de esa familia (Pérez, y Merino, 2015).

4.2.Convivencia

La convivencia se refiere a la coexistencia pacífica y física entre individuos o grupos que comparten un espacio común. Implica la idea de vivir juntos en armonía, fomentando una relación armoniosa entre personas que, por diversas razones, necesitan pasar un período significativo de tiempo compartiendo ese mismo entorno. La convivencia no solo involucra la mera coexistencia, sino también la construcción de un ambiente en el que las personas puedan interactuar de manera

respetuosa, cooperativa y en equilibrio, contribuyendo al bienestar y la satisfacción de todos los involucrados. (Editorial Etecé, 2021).

4.3.Gamificación

La gamificación es definida como la creación de modelos, sistemas o métodos de producción centrados en las personas, basados en la lógica de los juegos. Estos modelos consideran la motivación, las emociones y la participación. Por otro lado, en el campo de la educación, la gamificación se entiende como la aplicación de los principios y elementos característicos de los juegos en un entorno de aprendizaje con el objetivo de influir en el comportamiento, aumentar la motivación y fomentar la participación de los estudiantes. Este enfoque incorpora elementos de diseño de juegos para su aplicación en contextos educativos, es decir “no se trata de utilizar juegos en sí mismos, sino tomar algunos de sus mecanismos para enriquecer la experiencia de aprendizaje” (Kim, citado en Aranda, y Caldera, 2018, p.44).

De esta forma, la gamificación consiste en un proceso que incorpora elementos de diseño de juegos en contextos no relacionados con el juego, con el fin de lograr objetivos comunes. Esto implica la introducción de desafíos, la implementación de estrategias, la acumulación de puntos para alcanzar metas específicas y el acceso a contenido restringido mediante acciones y tácticas diseñadas para superar obstáculos. Al hacerlo, los participantes pueden ganar visibilidad, así como recompensas en forma de medallas o premios por completar actividades. En esencia, la gamificación consiste en aplicar los principios y mecánicas de los juegos en diversas áreas de la vida cotidiana, transformando la forma en que las personas interactúan y se comprometen con sus tareas y objetivos. De este modo, “puede convertirse en un ambiente gamificado al apropiarse de lo lúdico y lo dinámico que ofrecen las mecánicas de los juegos, estimulando el aprendizaje autónomo y el desarrollo de diversas habilidades” (Aranda, y Caldera, 2018, p.45).

4.4.Identidad

La identidad es un concepto complejo que abarca la percepción que una persona tiene de sí misma, tanto en el presente como en el futuro. Se trata de la autodefinición, la imagen que uno construye a lo largo de la vida a través de la interacción con otros individuos, a través de un proceso de internalización de experiencias y valores. La identidad no es estática, sino que evoluciona a lo largo del tiempo. Cuando esta identidad se encuentra arraigada en la comunidad de origen de una persona,

se le denomina identidad cultural. Esta identidad cultural aporta elementos distintivos que sirven como puntos de referencia y comparación tanto para el individuo como para su grupo social.

4.5. Intergeneracional

El concepto de generación, es definido por Donati (citado en Ojeda, y López, 2017), como aquella que se despliega en dos enfoques interpretativos que han evolucionado en los estudios modernos y contemporáneos. La primera de estas corrientes, que se originó en los siglos XIX y XX, concibe la generación como un grupo de edad. En esta concepción, se explora una dimensión histórica que hace referencia a grupos de individuos que comparten experiencias significativas debido a su proximidad en términos de edad. Esto implica que suelen estar influenciados por eventos históricos y contextos culturales comunes que marcan su percepción del mundo. La segunda línea interpretativa, que comenzó a tomar forma en la década de 1980, se centra en la generación en el contexto de la descendencia familiar y parental.

Estas perspectivas diversas ilustran la complejidad del concepto de generación y cómo puede ser abordado y aplicado de múltiples maneras en distintos contextos sociológicos y culturales. La comprensión de las generaciones no se limita únicamente a la edad, sino que también involucra aspectos familiares, sociales y culturales que influyen en la conformación de identidades generacionales y en las relaciones entre grupos de personas que comparten experiencias similares.

4.6. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que gozan de una amplia herencia y han sido practicados por generaciones anteriores en diversos entornos, como hogares, escuelas, parques y otros lugares, y están destinados a personas de todas las edades. Estos juegos son caracterizados por su simplicidad y el uso de materiales fácilmente accesibles, ya sea que los obtengamos por nosotros mismos o que los fabriquemos. Estos juegos, a menudo denominados "Juegos Tradicionales" en el contexto del folklore, son considerados manifestaciones de la cultura popular, lo que les permite preservar y transmitir el espíritu de una comunidad a lo largo del tiempo. (Peña, s.f)

4.7. Lúdica

La lúdica se puede percibir como un facilitador para el desarrollo del aprendizaje en las personas. Se relaciona con la necesidad inherente del ser humano de comunicarse, experimentar emociones, expresarse y generar una variedad de sentimientos. Es una actitud, una disposición que las personas

tienen hacia la vida cotidiana, una forma de interactuar con ella en entornos donde se experimenta placer, diversión y alegría, acompañados de la relajación que proporcionan actividades simbólicas e imaginarias, como el juego, el sentido del humor, la escritura y el arte (Meneses, y Monge, 2001).

Siguiendo esta línea de pensamiento, es importante destacar que la lúdica es una parte fundamental de la naturaleza humana y, por lo tanto, se convierte en un tema de estudio tanto en las ciencias sociales como en la pedagogía. A través de estas disciplinas, se puede entender la razón detrás de la evolución de la humanidad y comprender al individuo como un agente activo en la construcción de su propia identidad, lo que le permite ser más consciente y comprometido con la realidad social y cultural. Al igual que en otras formas de vida superiores, el juego en los seres humanos desempeña un papel esencial en el proceso de aprendizaje y es una condición necesaria para la socialización y la adopción de roles que los integran en el proceso de adquisición de la cultura, donde la educación juega un papel crucial.

4.8.Participación

Según Linares (citado en Ende, 2016), la verdadera prueba de flexibilidad, aceptación y tolerancia hacia lo que es diferente de uno mismo se manifiesta al participar en grupos a los que generalmente no se pertenece y que están compuestos por personas muy diversas. La participación en sí conduce al individuo a desarrollar una mayor conciencia de su identidad, de sus derechos y de su integración en un grupo o comunidad. Participar implica la capacidad de tomar decisiones de manera libre y no solo asumir responsabilidades de naturaleza económica u otras.

En nuestra vida cotidiana, podemos notar que promover la participación está relacionado con varios niveles de influencia: en primer lugar, está el nivel de la conciencia individual, donde la persona reconoce su derecho a participar y ser considerada. Luego, está el nivel grupal, que implica la conciencia de formar parte de un grupo y compartir la responsabilidad de lo que sucede en él. Por último, existe otro nivel de percepción de pertenencia a un ámbito más amplio, como la escuela, la comunidad o la sociedad en su conjunto.

4.9.Recreación

La Recreación es un elemento universalmente reconocido como una necesidad fundamental para el bienestar del ser humano. En conjunto con aspectos cruciales como la salud, la nutrición, la

educación, la vivienda, el empleo y la seguridad social, la recreación desempeña un papel esencial en la vida de las personas. (Peñaranda y Velasco, s.f).

La importancia de la recreación radica en su capacidad para enriquecer la calidad de vida, promover el equilibrio emocional y físico, y fomentar el desarrollo integral de los individuos. Al igual que la salud y la educación, la recreación contribuye a la formación de ciudadanos más sanos, felices y plenos. Ofrece un espacio para liberar el estrés, cultivar la creatividad, fortalecer las relaciones sociales y promover la vitalidad física y mental.

4.10. Sentido de pertenencia

El sentido de pertenencia implica experimentar la sensación de ser una parte integral de un grupo o sociedad, y su raíz se encuentra en el ámbito familiar. La familia representa el primer grupo al que pertenecemos, y desde el momento de nuestro nacimiento, los niños sienten la necesidad de formar parte de este núcleo. Es fundamental para ellos sentirse queridos, protegidos y amados en este entorno.

A pesar de estar rodeados de personas a las que aman, tanto los niños como los adultos pueden experimentar momentos de soledad en ocasiones. Para prevenir esto, es crucial involucrar a los más pequeños en las dinámicas familiares, permitiéndoles participar en las actividades que ocurren en el seno de la familia. Esto les ayuda a desarrollar un sentido de pertenencia, fomentando así una mayor conexión y sentido de inclusión en su entorno familiar en este sentido, “un factor importante para fortalecer la conexión con nuestros hijos, además de ayudarles a que se sientan felices e interesados por lo que les rodea, es desarrollar el sentido de pertenencia” (IMI, 2022).

En este sentido se puede hacer mención a la identidad social definida por Tajfel (citado en Brea, 2014) como “aquellos aspectos de la imagen del yo de un individuo que se deriva del conocimiento de su pertenencia a un grupo o grupos sociales juntamente con el significado valorativo y emocional asociado a esta pertenencia” (p.18).

De esta forma, el sentido de pertenencia se edifica mediante la identificación de la persona con un grupo, un lugar o una comunidad formal en la que los valores y objetivos son claramente reconocidos y compartidos por sus miembros. Esto destaca la importancia fundamental del sentido de pertenencia en la promoción de procesos de cooperación social. Además, es esencial para fortalecer la capacidad de las sociedades para resistir las tendencias a la fragmentación y para consolidar la inclusión y cohesión social.

4.11. Estándares ISTE para estudiantes

Los Estándares ISTE (International Society for Technology in Education) de 2016 son un conjunto de pautas esenciales destinadas a guiar el uso apropiado y ético de la tecnología en el ámbito educativo. Estos estándares fueron concebidos con el propósito de empoderar a los estudiantes y equiparlos para que se conviertan en ciudadanos digitales competentes en un entorno digital que evoluciona constantemente. (ISTE, 2016).

Los Estándares ISTE para Estudiantes del 2016 se componen de siete áreas clave:

1. Ciudadanía digital: Los estudiantes reconocen la importancia de actuar de manera ética y responsable en línea, respetando la diversidad y las opiniones de los demás. Aprenden a proteger su privacidad y a comprender las implicaciones de su presencia en la web.
2. Pensamiento computacional: Los estudiantes desarrollan habilidades para resolver problemas y pensar de manera lógica y algorítmica. Esto incluye la comprensión de conceptos de programación y la capacidad de diseñar soluciones tecnológicas.
3. Comunicación y colaboración: Los estudiantes aprenden a comunicarse efectivamente en línea, trabajar en equipo y colaborar en proyectos utilizando herramientas digitales.
4. Investigación y fluidez de la información: Los estudiantes desarrollan habilidades para buscar, evaluar y utilizar información de manera crítica y efectiva en un entorno digital.
5. Habilidades para el uso de la tecnología: Los estudiantes adquieren competencias técnicas para el uso de herramientas y aplicaciones tecnológicas. Esto incluye la comprensión de conceptos de hardware y software.
6. Creación de contenidos: Los estudiantes se convierten en creadores activos de contenido digital, utilizando diversas herramientas y medios para expresar sus ideas y conocimientos.
7. Seguridad: Los estudiantes comprenden los riesgos en línea y aprenden a protegerse a sí mismos y a otros en un entorno digital. Esto incluye la conciencia de cuestiones como el ciberacoso y la seguridad en línea.

A continuación, la tabla de los estándares ISTE tenidos en cuenta para la propuesta de la guía didáctica lúdica para la integración de las TIC:

Tabla 1. Estándares ISTE

Aprendiz Empoderado	Constructor de Conocimiento	Diseñador Innovador	Comunicador Creativo	Colaborador Global
<ul style="list-style-type: none"> ● Aprovechan la tecnología para tomar un papel activo en la elección, el logro y la demostración de las competencias en sus objetivos de aprendizaje, informados por las ciencias del aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ● Seleccionan una variedad de recursos usando herramientas digitales para construir conocimiento, producir artefactos creativos y hacer experiencias de aprendizaje significativas para ellos y para otros. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conocen y utilizan un proceso de diseño deliberado para generar ideas, probar teorías, crear artefactos innovadores o resolver problemas auténticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Eligen las plataformas y herramientas adecuadas para alcanzar los objetivos deseados de su creación o comunicación. ● Crean obras originales o de manera responsable plantean o mezclan recursos digitales en nuevas creaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Contribuyen de manera constructiva a los equipos de proyectos, asumiendo diversos roles y responsabilidades para trabajar eficazmente hacia un objetivo común. ● Exploran temas locales y globales y utilizan tecnologías colaborativas para trabajar con otros para investigar soluciones.

5. Diseño metodológico

La articulación de aspectos tecnológicos y de la pedagogía y didáctica que comúnmente se viene implementando en la vida cotidiana permite ver en cierto modo un “sincretismo pedagógico” por llamarlo de alguna manera, llevando también a la cotidianidad aspectos como son los estándares ISTE, las habilidades del siglo XXI fusionados tan hábilmente que impiden ver líneas divisorias entre unos y otros aspectos.

Para poner en marcha el aprendizaje de todas estas competencias se necesita tener un amplio conocimiento de las características sociales, económicas y culturales de los estudiantes y del entorno de la institución educativa e identificar distintos tipos de recursos bien sean tecnológicos o no , que se puedan utilizar en la práctica educativa y pedagógica, reconociendo sus posibilidades y limitaciones pues esto permite que el docente tenga en cuenta las condiciones del entorno y las necesidades de los estudiantes para articularlas en su práctica educativa y pedagógica, utilizando recursos y materiales que deben favorecer el proceso de aprendizaje.

El conocimiento y apropiación del contexto permite no alejarse de la realidad de que el reto más grande que se tiene a la hora de estas prácticas donde se fusionan estándares ISTE y las habilidades del siglo XXI es la falta de equipos de cómputo y el internet, siendo un compromiso avanzar en las tecnologías.

Las estrategias didácticas emergentes ofrecen valiosas oportunidades para enriquecer los procesos educativos. Estas estrategias no solo mejoran la labor de los docentes, sino que también introducen un nuevo aspecto en nuestro papel como educadores: el de mediadores y facilitadores del desarrollo de las habilidades cognitivas, sociales y culturales de los estudiantes.

En las pedagogías emergentes, se observa un fenómeno similar, donde el enfoque no se limita a la búsqueda de logros académicos específicos, sino que se centra en preparar a los individuos para su desarrollo integral en contextos sociales a los que se enfrentarán una vez finalizada su educación formal. En el contexto de la tecnología educativa, se nos anima a no temer a las nuevas tecnologías y a su incorporación en los entornos educativos, sino más bien a comprometernos en mejorar nuestro enfoque de "aprender a enseñar". Esto implica trascender el simple uso de la herramienta tecnológica y buscar formas de enriquecer la experiencia educativa, actuando como intermediarios entre la tecnología y el aprendiz. De esta manera, podemos reinterpretar el uso de la tecnología como un medio para ampliar y enriquecer nuestra labor educativa, adaptándola a contextos específicos y en constante evolución (Hernández, Pennesi, Sobrino, y Vázquez, 2012)

5.1. Tipos de investigación

Esta investigación es de carácter cualitativo y cuantitativo, porque en ella se describe de forma explícita algunas dificultades en las relaciones intergeneracionales que tienen los estudiantes de los grados 7° de la Institución Educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande, está encaminada a detectar las falencias en identidad cultural para fortalecer participación.

Se aplica la acción participativa, ya que están involucrados, docentes, estudiantes, directivos docentes y lógicamente los investigadores en forma activa para buscar y aplicar estrategias innovadoras que mejoren identidad cultural utilizando para esto el área de ciencias sociales.

5.2.Método de investigación

El método por utilizar es el inductivo, puesto que se partirá de lo particular para llegar a lo general, pues la conclusión general es tentativa y puede ser revisada y transformada por investigaciones futuras, pues este es flexible y se adapta a los datos observados, siendo contextual.

5.3.Población y muestra

La muestra para la investigación es del 9.4 %; 69 estudiantes del grado 7°, un directivo docente (coordinador), veintinueve adultos mayores de la comunidad (20%) de los adultos que asisten al centro de vida. Y tres docentes de la institución educativa.

5.4.Recuperación de la práctica educativa

La educación en Colombia se encuentra en un momento de crisis en cuanto a su horizonte, bases y referentes conceptuales pues, modelos educativos que piden a gritos cambios y siguen anclados por el simple hecho de seguir haciendo lo que ya sabemos, llega una pandemia de más de dos años y nos obliga a cambiar prácticas educativas haciendo que a la fuerza entren modelos educativos o corriente educativa y de manera abrupta se den los cambios que el mismo proceso venía pidiendo a gritos hace mucho tiempo, el modelo pedagógico del conectivismo, propuesto por George Siemens y Stephen Downes es uno de los modelo que más se acercó a esta práctica educativa.

Sin embargo la dificultad para el acceso al internet, el alto índice de pobreza que viven nuestras familias en la comunidad de Arroyo Grande, hizo que se pensara en un modelo educativo acorde a estas necesidades, entonces se dio la intersección de modelos pedagógicos y se intenta interrelacionar el conectivismo con la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos, buscando poner en relieve todos los esfuerzos para que los estudiantes de séptimo grado tuvieran la oportunidad de manejar ciertas plataformas, construyendo herramientas de fácil acceso en la realización de un compilado lúdico tradicional, realizando un proceso inclusivo con los que no pudieron tener internet, efectuando entonces analogías entre, juegos tradicionales, juegos en línea y algunas actividades desconectadas para lograr objetivos.

A continuación, se describen las actividades desarrolladas durante la implementación de la práctica educativa acompañada del eje y/o sub-eje al cual aporta para su posterior análisis de interpretación y reflexión:

Tabla 2. *Actividades desarrolladas durante la práctica educativa*

Práctica Para Sistematizar

Título:	Yo soy, yo estoy, ¡yo participo!						
Información general							
Área:	Ciencias sociales	Asignatura:	Catedra afrocolombiana Cátedra de la paz Competencias ciudadanas	Grado:	7	Periodo:	
Nombre del Docente:	Rosady Diaz Zúñiga						
Descripción							
<p>El diseño de una guía didáctica lúdica, producto de diálogos intergeneracionales que apuntan al fortalecimiento de la identidad cultural y alfabetización digital desde los conceptos básicos de ciencias sociales en los estudiantes de grado 7° de la Institución Educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande, contribuyendo así con la creación de procesos que generen hábitos de diálogo, convivencia e identidad como guía para crear sentido de pertenencia y el sentido de pertenencia como camino para lograr participación.</p> <p>Para tocar el tema de fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes de la Institución Educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande, se demandó de un fundamento teórico desde la educación emocional, desde la etnoeducación y desde la cátedra de estudios afrocolombianos, incluyó igualmente teorías pedagógicas y didácticas para el diseño de la estrategia de intervención.</p>							
Propósito educativo							
<p>La comprensión de temáticas sociales demanda en gran medida del conocimiento del contexto para realizar análisis y reflexiones acordes a la realidad, la apropiación de conceptos básicos de un tema determina la reflexión y posibles respuestas acertadas a las problemáticas que se presentan en la cotidianidad.</p> <p>Cada disciplina tiene su propio glosario muy necesario para la buena comprensión de los procesos al interior de esta, las ciencias sociales no son ajenas a esta condición.</p> <p>Asimismo en lo concerniente a la competencia procedimental se requiere que el estudiante aprenda a seleccionar información pertinente, organizarla, analizarla; a esto se suma fortalecer hábitos de lectura y escritura, para mejorar la fluidez al leer, afectada tal vez por la falta de estímulos en casa evidenciada en visitas realizadas al hogar donde se constató la inexistencia de textos de consulta y escaso acceso a internet, lo que limita la posibilidad que tiene de plantear alternativas y la solución en los diferentes contextos y perspectivas que plantean las ciencias sociales.</p>							
Reflexión de cómo las herramientas tic a utilizar facilitan o enriquecen el aprendizaje							
<p>El plan de área de ciencias sociales ha sido planteado teniendo en cuenta las normas, los lineamientos, los estándares, los derechos básicos de aprendizaje y las herramientas metodológicas pertinentes en lo relacionado en la enseñanza y aprendizaje de la misma, en una forma integral, dinámica y creativa, será entonces un referente para las acciones en el campo social, político, económico, histórico y ético, constituyéndose para estudiantes y docentes en una forma de ver y comprender el mundo, al tener como fin desarrollar procesos que favorezcan el conocimiento de la realidad en sus dimensiones local, nacional, regional y mundial; e identificar los acontecimientos sociales en su desarrollo dialéctico, desde un pasado que permite entender el presente y proponer alternativas de futuro para asumir compromisos personales y como ciudadano, a medida que avanza en la comprensión y apropiación de las ciencias sociales”</p> <p>Plan de área de ciencias sociales de la institución educativa Nueva esperanza de Arroyo Grande.</p>							

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3. Ejes de Sistematización

Eje de sistematización al que aporta para la	Este primer momento aporta al eje de sistematización y los sub-ejes
---	---

posterior interpretación y reflexión.			
Momento no. 1	<p>Caracterización En grado séptimo, se encuentran estudiantes entre 11 y 14 años, algunos con barreras cognitivas, otros marcados por desventajas socioculturales, y en un gran número se evidencia prácticas nocivas de crianza o derivadas del ambiente, donde la recreación y el juego actúan como mecanismo de defensa, haciéndose parte intrínseca de la vida de los estudiantes.</p>		
1. Listado y breve descripción de los resultados esperados del momento.	<p>Conozcan la guía didáctica basada en la lúdica con la que tendrán la oportunidad de apropiarse del trabajo en equipo, darse su propia organización, seleccionar información pertinente, organizarla, analizarla, relacionarla con saberes propios de ciencias sociales. Recreando esos saberes en la construcción de herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje al tiempo que se recrea el vínculo afectivo intergeneracional.</p>		
2. Descripción del momento	Fases del momento de la práctica	Lo que se espera de los estudiantes...	Consignas del docente...Posibles intervenciones
	Fase 1.	Comprendan la dinámica que se llevará a cabo con la implementación de la guía didáctica.	Presentar la guía didáctica lúdica y los puntos relevantes a tener en cuenta en su ejecución.
Eje de sistematización al que aporta para la posterior interpretación y reflexión.	El momento dos aporta al eje de sistematización y los sub-ejes		
Momento no. 2	Implementación		
1. Listado y breve descripción de los resultados esperados del momento.	<p>Luego de los encuentros intergeneracionales realizados con un tiempo estimado de cuatro momentos de 120 minutos cada uno, donde los estudiantes por equipos y conversaciones con temáticas de interés para sus grupos, darán las analogías de todos esos saberes lúdicos con conceptos básicos de ciencias sociales para luego mediante la gamificación empleando herramientas tecnológicas, materializar los objetivos en la construcción de la guía pedagógica y lúdica tradicional.</p>		
2. Descripción del momento.	Componentes o actividades del momento de la práctica	Lo que se espera de los estudiantes...	Consignas del docente...Posibles intervenciones
	Fase 1.	<p>Los niños del grado séptimo de la institución educativa nueva esperanza Arroyo Grande se organizaron en cuatro grupos a saber: Grupo Ambiental: la identidad desde el territorio, este equipo utilizó la aplicación Pixton, se encargó del uso y ventajas de esta aplicación.</p>	<p>En esta fase el docente organizó material de investigación. El manejo y socialización con las TIC de nuestros estudiantes abona muchísimo en la apropiación y solución de la problemática a resolver en caso de mejorar la propuesta sólo sería ampliar la gama de aplicaciones y</p>

	<p>Grupo liderazgo: la identidad desde la participación en los procesos se ocupó de realizar infografías con la herramienta digital canvas referentes a los aprendizajes que sean transmitidos por el equipo ambiental en sus consultas.</p> <p>Grupo investigación: la identidad desde la memoria colectiva en encuentro intergeneracional. A este grupo se le ha asignado la plataforma WhatsApp, utilizando las infografías del grupo de liderazgo para registrar el conocimiento en el intercambio de saberes con los abuelos.</p> <p>Grupo de recreación: la identidad desde los juegos tradicionales como estrategia para aprender conceptos básicos de las ciencias sociales, a este grupo por lo amplio del registro de sus informaciones trabajaran con la aplicación WhatsApp, pues una de las evidencias de aprendizajes será el registro de vídeos, fotografías, y todo lo que justifique el trabajo sobre conceptos básicos de ciencias sociales relacionados con los juegos tradicionales, la participación y la sana convivencia.</p> <p>Cada equipo tuvo actividades y responsabilidades que demandaron interacción con la comunidad, en el cuidado medioambiental y de convivencia en encuentros con los abuelos, buscando en la memoria colectiva respuestas a actitudes y elementos culturales que bien pueden ser sometidos a transformación intentando dar respuestas a esa necesidad</p>	<p>plataformas digitales para hacer más enriquecedor y divertido el aprendizaje. Además, el docente registró, comparó y junto al estudiante realizó las analogías de juegos tradicionales con los conceptos básicos de ciencias sociales.</p> <p>Se da a conocer el uso básico de la plataforma Miro con base en la propuesta a los estudiantes de lectura de documentos y las recomendaciones de los estándares ISTE para estudiantes versión 2016.</p> <p>Se da a conocer la herramienta Kahoot con el fin de incorporar elementos lúdicos de evaluación formativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Entrega la bibliografía a los estudiantes antes del desarrollo de clase. ● En la clase propicia el debate y el intercambio de ideas entre estudiantes. ● Da las pautas para la elaboración del cuadro cinco-cinco de ciencias sociales en la plataforma Canvas (infografías) https://g.co/kgs/x9d1Kt
--	--	--

		<p>de estar bien ubicados para poder reflexionar acerca de todo cuanto nos rodea.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Leen las lecturas recomendadas ● Realizan los mapas conceptuales en la plataforma miro https://miro.com/app/dashboard/ ● Luego de comprendido el tema en la clase, realizan debates con sus pares a fin de afianzar el conocimiento ● Elaboran el cuadro cinco-cinco de ciencias sociales 	
	Fase 2.	<p>En esta fase ya los estudiantes obtuvieron la capacidad de experimentar juegos con intención pedagógica de ciencias sociales (temáticas relacionadas con estándares básicos de competencias y derechos básicos de aprendizaje en ciencias sociales de séptimo grado</p>	<p>El docente se ocupa de:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Guiar en la curaduría de herramienta virtual análoga para la recreación de juegos tradicionales con conceptos básicos de ciencias sociales. - cartilla interactiva de la ley 70 o ley de comunidades negras.
3. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes		<ul style="list-style-type: none"> ● Diarios de campo ● Videografías ● Registros en: ● Kahoot ● Whatsap ● Canvas ● Pixton 	
Eje de sistematización al que aporta para la posterior interpretación y reflexión.		Este tercer momento aporta al eje de sistematización y los sub-ejes	
Momento no. 3		Evaluación	
1. Listado y breve descripción de los resultados esperados del momento.		<p>La evaluación se dio en términos de participación, el saber cuántas personas se involucraron, el registro de las cuatro herramientas tecnológicas con las que se trabajó, el aumento significativo de saberes evidenciado por las pruebas estandarizadas y el aumento de la participación de los estudiantes en los procesos formativos evidenciados por observación directa, ha sido el mejor racero para la evaluación de esta actividad.</p> <p>Siendo más importante la evidencia de participación de los estudiantes en los procesos que busquen el fortalecimiento de identidad en el marco de buenas relaciones interpersonales.</p>	

2. Descripción del momento.	Componentes o actividades de los momentos de la práctica	Lo que se espera de los estudiantes...	Consignas del docente...Posibles intervenciones
	Fase 1.	Evidenciar una movilización hacia el actuar y participar en su proceso de formación, abandonando una actitud pasiva frente a las actividades propuestas.	Guiar la presentación de los productos realizados por los estudiantes.
3. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes	<ul style="list-style-type: none"> ● Diarios de campo ● Videografías ● Registros en Kahoot ● Registros en whatsapp ● Registros en pixton ● Registros en Canvas 		

Fuente: Elaboración propia

A continuación, se presenta la rúbrica utilizada para evaluar las producciones y participación de los estudiantes en las actividades de la estrategia didáctica implementada:

Tabla 4. Rúbrica de evaluación

Criterios de evaluación	Superior 1.0	Alto 0.5	Básico 0.25	Bajo 0
Identificar las características básicas de los documentos que utiliza (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla...).	El estudiante logra identificar adecuadamente las características básicas de los documentos que utiliza (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla...).	El estudiante logra identificar la mayor parte de las características básicas de los documentos que utiliza (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla...).	El estudiante logra identificar regularmente las características básicas de los documentos que utiliza (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla...).	El estudiante no logra identificar las características básicas de los documentos que utiliza (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla...).
Contemplar y respetar las diferentes posturas frente a los fenómenos sociales.	El estudiante logra Contemplar y respetar adecuadamente las diferentes posturas frente a los fenómenos sociales	El estudiante logra Contemplar y respetar las diferentes posturas frente a los fenómenos sociales	El estudiante logra Contemplar y respetar regularmente las diferentes posturas frente a los fenómenos sociales	El estudiante no logra Contemplar y respetar las diferentes posturas frente a los fenómenos sociales

Diseñar estrategias de evaluación para formular preguntas y argumentar respuestas acerca de hechos políticos, económicos sociales y culturales.	El estudiante es coherente y se muestra agrado con el equipo que se le asignó para trabajar, se muestra proactivo y dispuesto.	El estudiante es coherente y evidencia comprensión de las políticas de trabajo en equipo.	El estudiante no evidencia comprensión de las políticas de trabajo en equipo	El estudiante no hizo acompañamiento en su grupo a la actividad de aprendizaje propuesta
Identificar algunas características sociales, políticas y económicas de diferentes períodos históricos a partir de manifestaciones artísticas de cada época.	El estudiante logra identificar adecuadamente algunas características sociales, políticas y económicas de diferentes períodos históricos a partir de manifestaciones artísticas de cada época.	El estudiante logra identificar algunas características sociales, políticas y económicas de diferentes períodos históricos a partir de manifestaciones artísticas de cada época.	El estudiante logra identificar regularmente algunas características sociales, políticas y económicas de diferentes períodos históricos a partir de manifestaciones artísticas de cada época.	El estudiante no logra identificar adecuadamente algunas características sociales, políticas y económicas de diferentes períodos históricos a partir de manifestaciones artísticas de cada época.

Fuente: Elaboración propia

5.4.1. Evidencias de las actividades

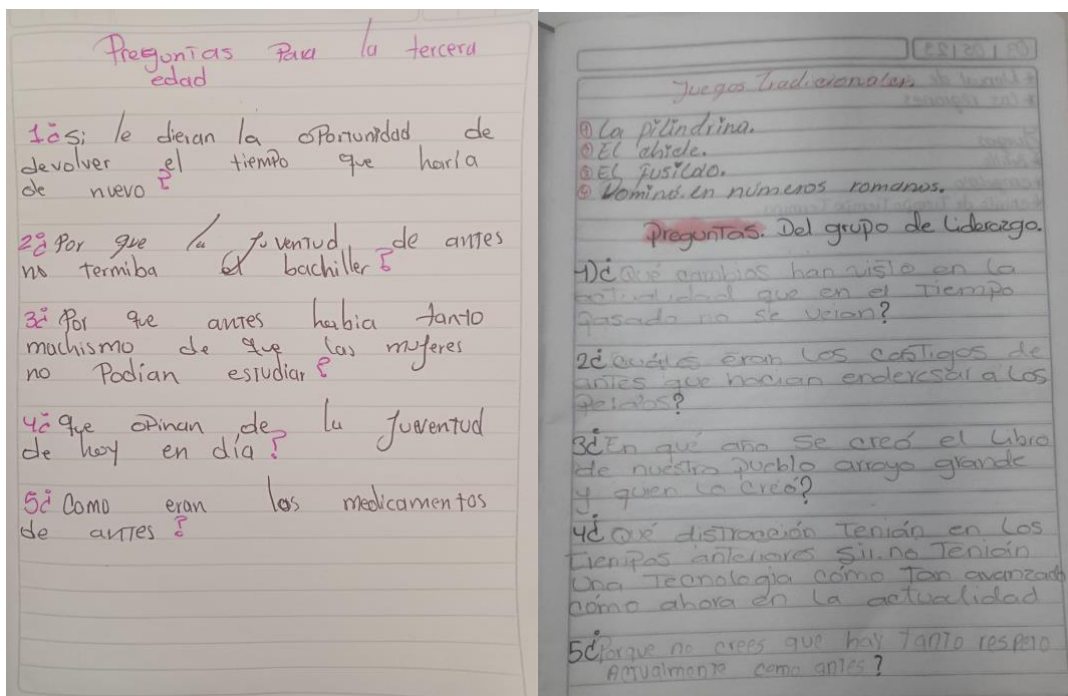
A continuación, se presentan imágenes con evidencias del desarrollo de las actividades propuestas en la guía lúdica implementada en la sistematización. Están organizadas acorde con los grupos de estudiantes según las temáticas definidas al inicio.

Evidencias comunes a todos los grupos:

Las encuestas realizadas por los estudiantes para aplicar al grupo de adultos mayores eran llevadas al grupo como guías y que debían salir en el marco de conversaciones, sin hacer notar ninguna clase de formulario como tal.

También se podrá observar aspectos de las visitas hechas a los adultos mayores en sus sitios de residencia y en el espacio del Centro de Vida.

Imagen 3. Preguntas guía para el encuentro con los adultos mayores



Fuente: Toma propia

Imagen 4. Visita a las residencias de los adultos mayores



Fuente: Toma propia

Imagen 5. *Encuentro con los adultos mayores en el salón comunal Centro de Vida*



Fuente: Toma propia

Imagen 6. *Algunas evidencias de antecedentes relacionados con el proyecto.*



Fuente: Toma propia

Imagen 7. Encuentros intergeneracionales en el centro de vida del adulto mayor y en la institución educativa.



Fuente: Toma propia

Evidencias grupo de recreación:

Este grupo en particular tomaba los juegos tradicionales consultados con los abuelos y abuelas creando material pedagógico donde aplicaban conceptos básicos de ciencias sociales.

Imagen 8. *El grupo de Recreación en la creación y exposición de material lúdico*



Fuente: Toma propia

Evidencias grupo de liderazgo:

En el empoderamiento de la ley 70 el grupo de liderazgo tuvo como actividad principal la difusión y socialización de esta ley con toda la comunidad educativa, se hizo mediante un concurso al que se le llamó: “Diosa afro Ley 70”.

¹ <https://drive.google.com/file/d/1CFgxWRaAOQw68R5drbIwyNfXoiunyPr3/view?usp=sharing>

Imagen 9. Grupo de liderazgo



Fuente: Toma propia

Imagen 10. Ley 70 para niños y niñas



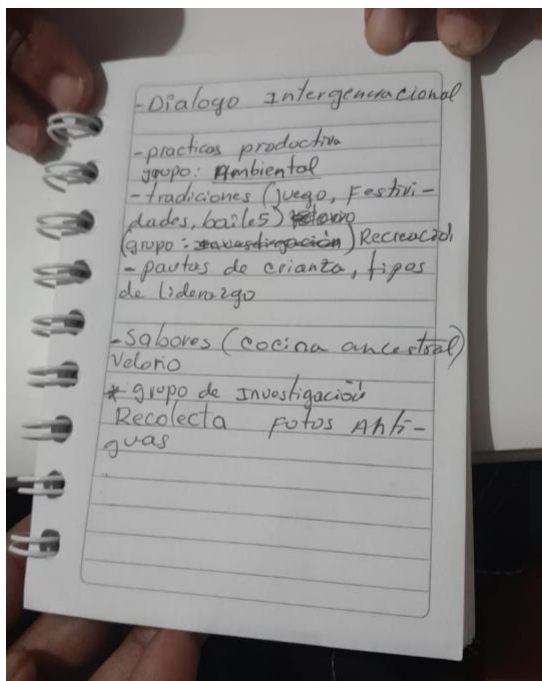
Fuente: Tomado de <https://es.slideshare.net/RosadyDiazZ/ley-70comicdocx>

Evidencias grupo de investigación:

Se encargaban de distribuir las temáticas de conversación según el interés del grupo, luego compilaron la información para recrearla con la lúdica y conceptos básicos de ciencias sociales.

es el equipo encargado de compilar conceptos de ciencias sociales y desde el juego cinco-cinco convertirlos mediante la herramienta Kahoot² en un gran juego de aprendizajes.

Imagen 11. Realización de la actividad



Fuente: Toma propia

Evidencias grupo Ambiental:

Así como se consultaba por saberes también se investigaba por sabores, los chicos se recrearon creando recetas con productos del medio.

² Kahoot paralelos: <https://create.kahoot.it/share/kahoot-paralelos/622f37c8-db36-4d07-8ca8-f7a240e3f7ef>
Kahoot océanos: <https://create.kahoot.it/share/kahoot-oceanos/178c357e-9f7a-4efc-8734-c7d14cb9f1e4>

Imagen 12. Creando recetas



Fuente: Toma propia

Los ambientes eran recreados con personajes de la etnia afro, a fin de fortalecer identidad y pertenencia.

Imagen 13. Pintando personajes de la etnia afro



Fuente: Toma propia

5.5. Técnicas de recolección de información.

Entre los instrumentos que se utilizaron en la investigación están:

- **La observación directa** la cual permitió observar el comportamiento y/o actitudes asumidas por los estudiantes frente a los encuentros intergeneracionales y a la clase.
- **Entrevista:** se utilizó para los adultos mayores, directivos, docentes del área de ciencias sociales, con el fin de conocer sus opiniones acerca del tema en mención.
- **Encuestas:** fueron necesarias para tener una idea más clara acerca del problema abordado, aplicadas a padres de familia, estudiantes y a algunos miembros de la comunidad educativa, ejemplos de estas se encuentran más adelante en el apartado de la interpretación y reflexión de la práctica.
- **Diario de campo:** documento diligenciado por la docente para el registro de aspectos relevantes ocurridos durante el desarrollo de las actividades de la práctica educativa. Estas notas aportan mi mirada como docente respecto a los eventos que consideré claves para ser tenidos en cuenta en la interpretación y reflexión de la práctica sistematizada.

6. Interpretación y reflexión de la práctica sistematizada.

En la sesión de Interpretación y Reflexión de la práctica sistematizada, nos adentraremos en el análisis detallado de los resultados obtenidos a lo largo de este proceso. Durante esta fase crucial, exploramos cómo la estrategia didáctica diseñada e implementada por la docente, enriquecida con elementos lúdicos tradicionales, ha impactado en la descripción de elementos culturales de la memoria colectiva, así como en la creación de identidad cultural y pertenencia en los estudiantes de séptimo grado en la institución educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande. A través de una revisión exhaustiva de los datos recopilados y la reflexión sobre las experiencias vividas, buscaremos comprender en profundidad los logros, desafíos y lecciones aprendidas a lo largo de este proceso de enseñanza-aprendizaje. Este espacio de interpretación y reflexión nos permitirá extraer conocimientos valiosos que puedan orientar futuras estrategias educativas y enriquecer la comprensión de cómo la educación puede contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los estudiantes en el contexto de esta comunidad educativa.

6.1. Resultados de las encuestas

6.1.1. Encuesta aplicada a directivos docentes de la Institución

1. ¿La institución educativa tiene implementadas estrategias pedagógicas en el PEI para el fortalecimiento del sentido de pertenencia y la participación de la comunidad educativa en los procesos al interior de la escuela?

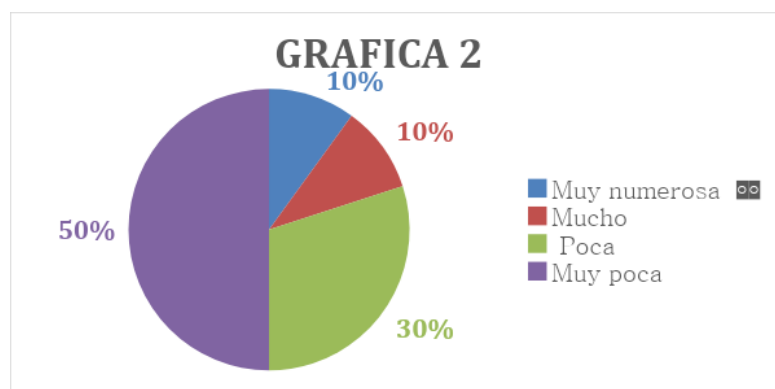
Gráfica 1. Estrategias pedagógicas en el PEI



Fuente: Resultados de la encuesta

2. ¿Cuál es su percepción de la participación de los estudiantes de la IENEAG en las actividades en la comunidad educativa?

Gráfica 2. Participación de los estudiantes de la IENEAG

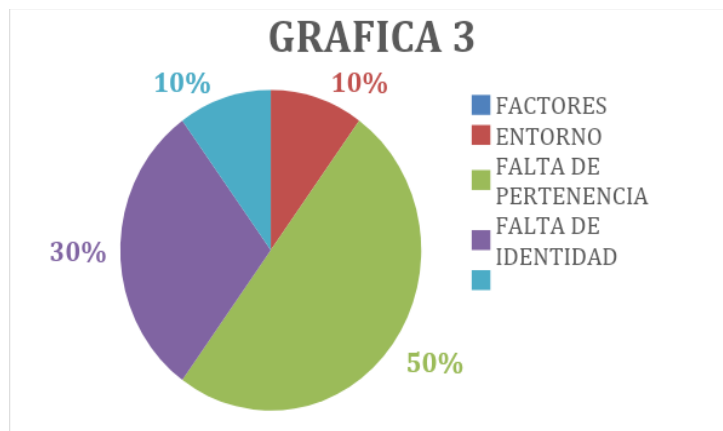


Fuente: Resultados de la encuesta

3. Considera usted que uno de los factores que inciden en la falta de participación es:
 - a. El entorno

- b. Falta de identidad
- c. Sentido de pertenencia
- d. Múltiples factores

Gráfica 3. Factores que inciden en la falta de participación

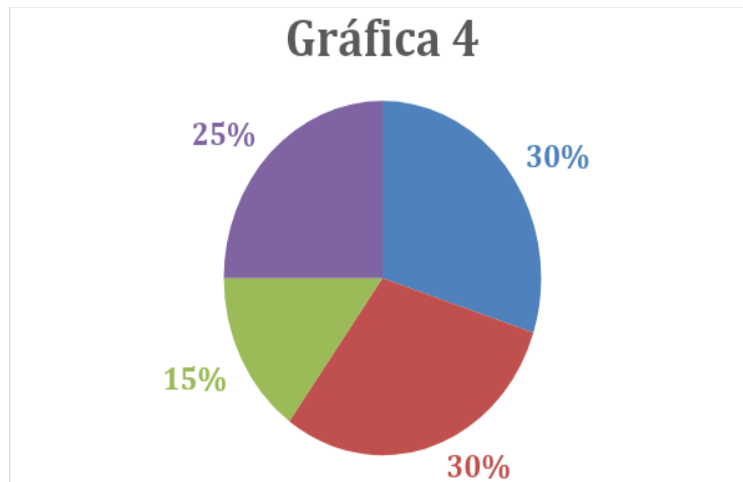


Fuente: Resultados de la encuesta

6.1.2. Encuesta aplicada al docente de la Institución

1. ¿Cuáles son los factores que cree usted han incidido en la falta de participación en los procesos institucionales de los estudiantes del plantel educativo?
 - a. Falta de identidad
 - b. Falta de sentido de pertenencia
 - c. Nivel de escolaridad de los padres
 - d. Múltiples factores

Gráfica 4. Factores que inciden en la falta de participación

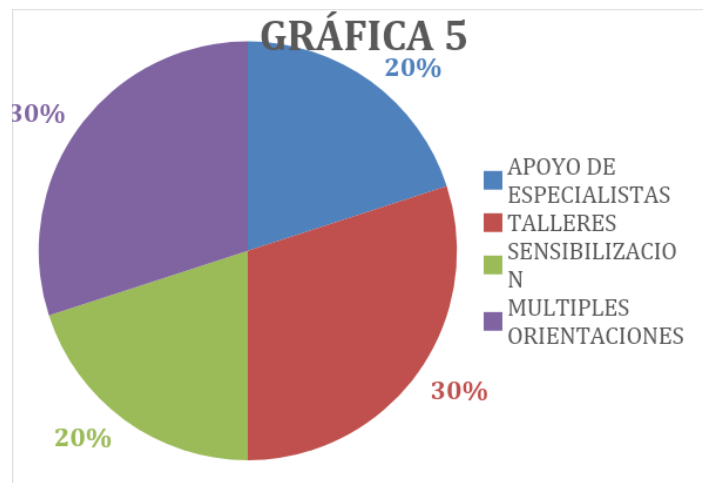


Fuente: Resultados de la encuesta

2. ¿Qué orientaciones han recibido los estudiantes y padres de familia, sobre la falta de participación y sentido de pertenencia?

- a. Apoyo de especialistas en el tema 20%
- b. Talleres de parte de los docentes 30%
- c. Sensibilización sobre identidad cultural 30%
- d. Múltiples orientaciones 20%

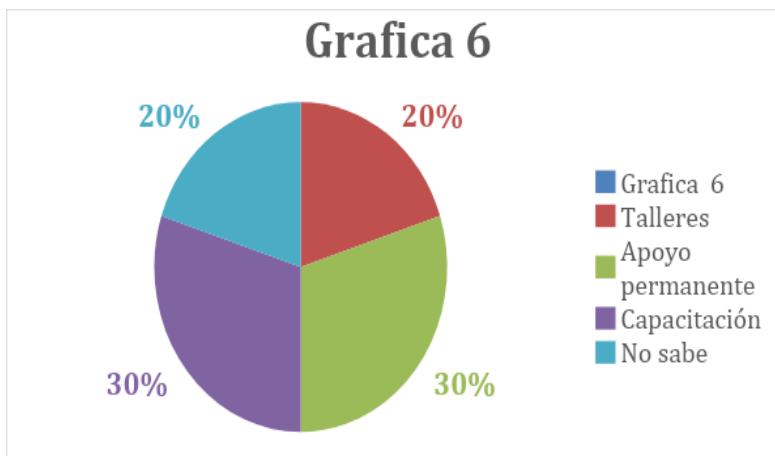
Gráfica 5. Orientaciones a los estudiantes y padres de familia



Fuente: Resultados de la encuesta

3. ¿Qué tipos de estrategias cree usted que serían pertinentes para tratar este tipo de problemas?
- a. Talleres 20%
 - b. Apoyo permanente 30%
 - c. Capacitación a la comunidad educativa 30%
 - d. No sabe 20%

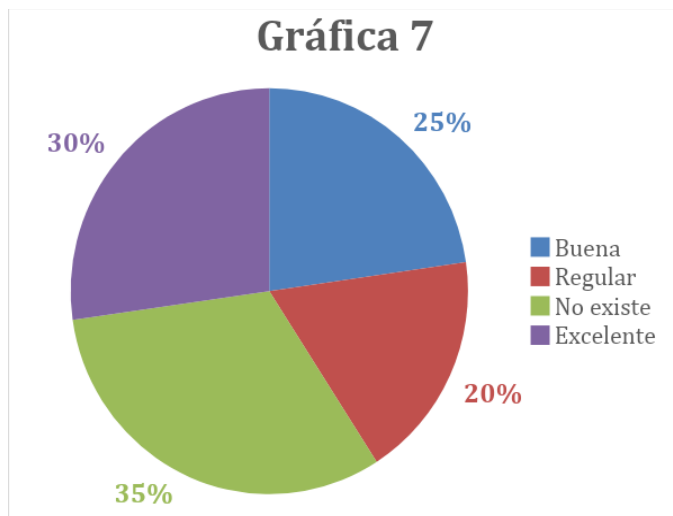
Gráfica 6. *estrategias cree usted que serían pertinentes*



Fuente: Resultados de la encuesta

4. ¿Cómo es la relación de los estudiantes con sus abuelos?
- a. Buena
 - b. Regular
 - c. No existe
 - d. Excelente

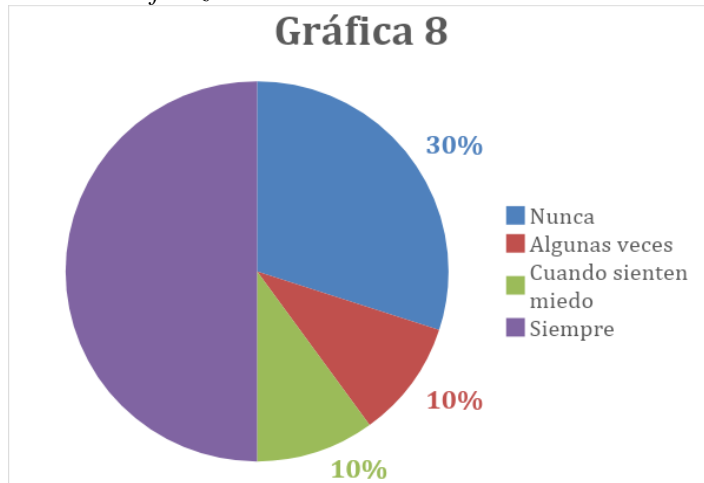
Gráfica 7. Relación de los estudiantes con sus abuelos



Fuente: Resultados de la encuesta

5. ¿Siente usted que los estudiantes le tienen confianza a la comunidad educativa a la que pertenecen?
- a. Nunca
 - b. Algunas veces
 - c. Cuando sienten miedo
 - d. Siempre

Gráfica 8. Confianza de los estudiantes a la comunidad educativa

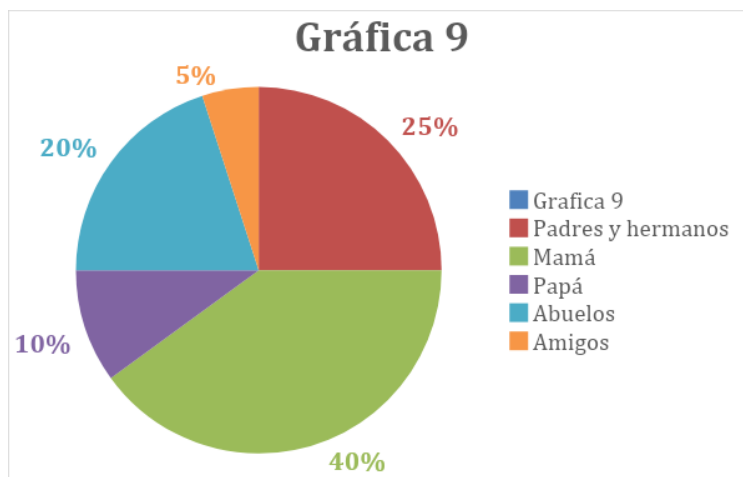


Fuente: Resultados de la encuesta

6.1.3. Encuesta aplicada a padres de familia de la Institución

1. Con quién vive el estudiante
 - a. Padres y hermanos 25%
 - b. Mama 40%
 - c. Papá 10%
 - d. Abuelos 20%
 - e. Amigos 5%

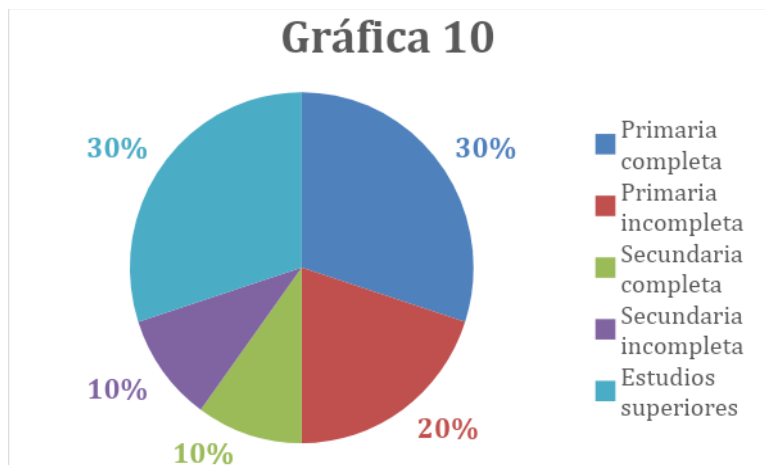
Gráfica 9. Personas con las que vive el estudiante



Fuente: Resultados de la encuesta

2. Nivel escolar de los padres
 - a. Primaria completa
 - b. Primaria incompleta
 - c. Secundaria completa
 - d. Secundaria incompleta
 - e. Estudios superiores

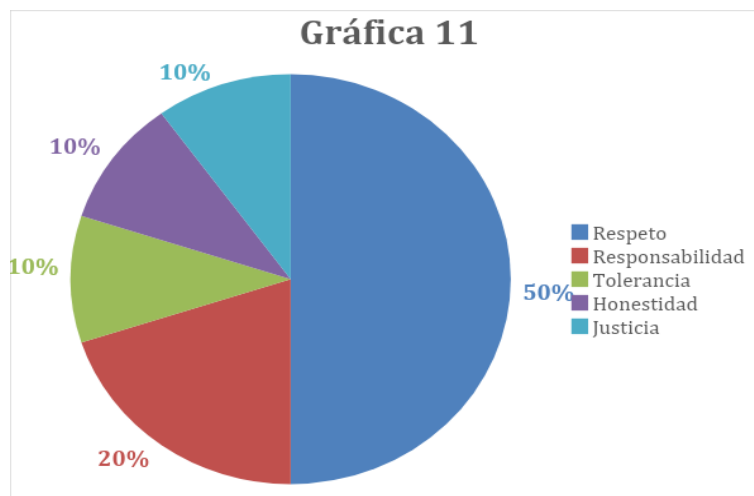
Gráfica 10. Nivel escolar de los padres



Fuente: Resultados de la encuesta

3. Cuál es el valor que más recuerda usted que le interiorizaron sus padres
- a. Respeto
 - b. Responsabilidad
 - c. Tolerancia
 - d. Honestidad
 - e. Justicia

Gráfica 11. Valores por parte de los padres

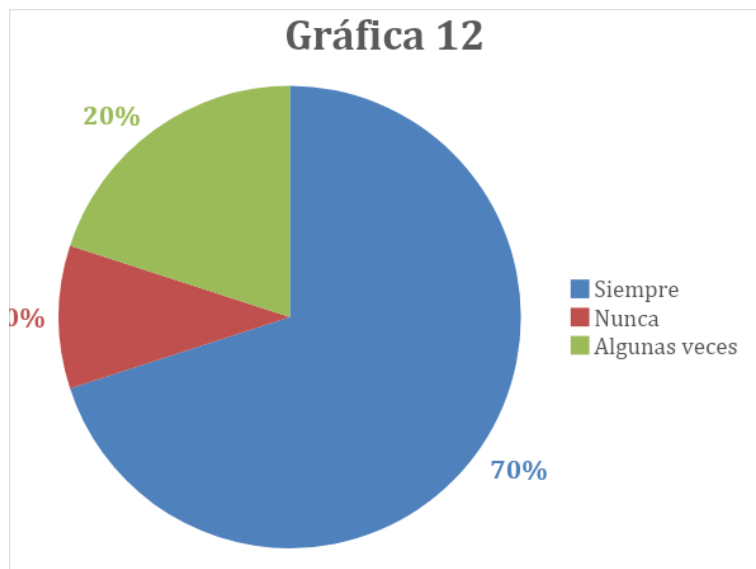


Fuente: Resultados de la encuesta

6.1.4. Encuesta aplicada a los estudiantes de la Institución

1. Te gusta las actividades que se dan en tu escuela
 - a. Siempre
 - b. Nunca
 - c. Algunas veces

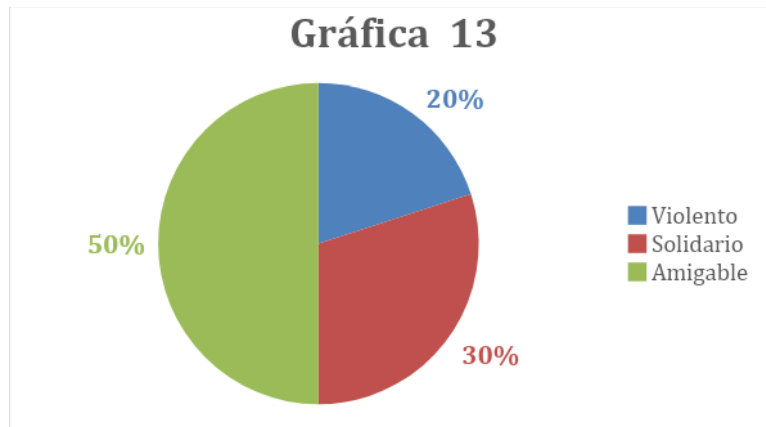
Gráfica 12. Actividades en la escuela



Fuente: Resultados de la encuesta

2. Cómo es el comportamiento de tus compañeros hacia ti
 - a. Violento
 - b. Solidario
 - c. Amigable

Gráfica 13. *Comportamiento de los compañeros*

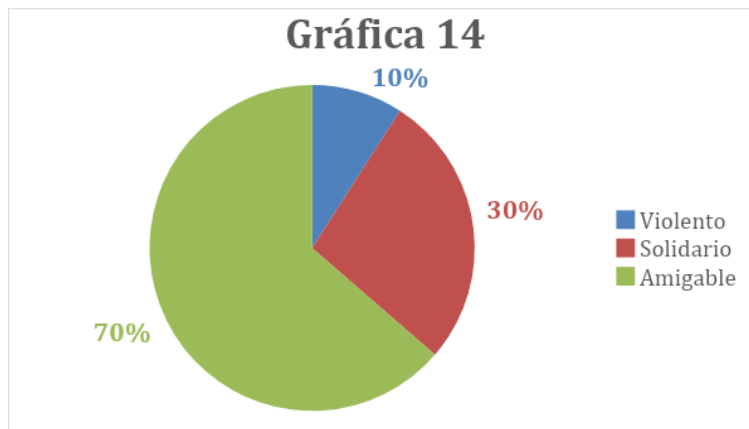


Fuente: Resultados de la encuesta

3. Cómo es el comportamiento tuyo hacia tus compañeros

- a. Violento
- b. Solidario
- c. Amigable

Gráfica 14. *Comportamiento hacia los compañeros*



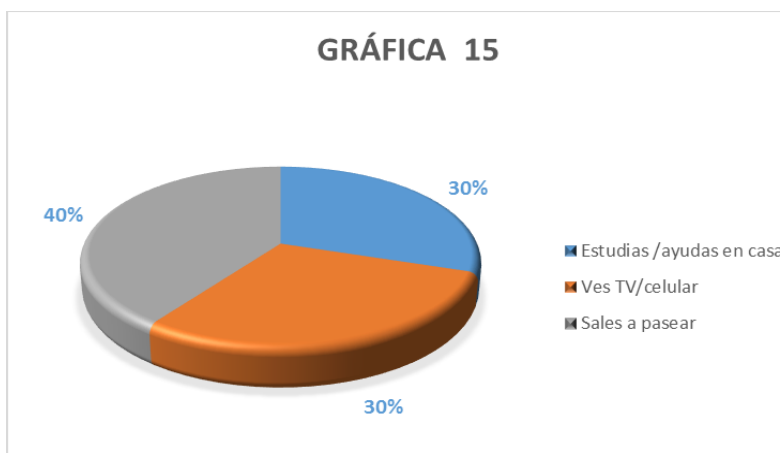
Fuente: Resultados de la encuesta

4. Cuando estás en casa qué haces

- a. Estudias/ayudas en casa
- b. Ves tv /celular

c. Sales a pasear

Gráfica 15. *Actividades en casa*



Fuente: Resultados de la encuesta

6.2. Interpretación y Reflexión

El uso indebido del tiempo libre, el mal uso de herramientas TIC sumadas al desconocimiento de actividades tecnológicas influyen en la comunicación afectando con esto el avance social y económico de las comunidades.

Utilizar juegos tradicionales con conceptos básicos de ciencias sociales resulta una oportunidad para aprender con estabilidad emocional, al tiempo que se tiene la posibilidad de ir conociendo plataformas digitales que potencializan el trabajo en equipo y colaborativo, haciendo que los estudiantes puedan convencerse y verse como científicos sociales fortaleciendo la investigación y el liderazgo.

Después de haber hecho un análisis de toda la información recogida en la Institución Educativa Nueva Esperanza de Arroyo Grande y en la comunidad del centro de vida con los adultos mayores, podemos deducir que los estudiantes ven en la escuela un lugar agradable para ellos, aunque la participación en los procesos no sea la más adecuada, aunque se sienten con relaciones antagónicas frente a sus profesores.

Estos estudiantes en su mayoría están expuestos a situaciones agresivas en su casa, miramos aquí un posible factor para que ellos prefieran estar en la calle, en la plaza o por ahí, dándole poca importancia a sus compromisos académicos.

Solo un promedio muy bajo convive con papá y mamá, aunque con malas relaciones, donde se ve por medio de sus respuestas, intolerancia y agresividad en los hogares, pero tanto padres como hijos dicen tener muy buena relación de afectos esto nos da a entender que las relaciones interpersonales en la casa no son muy buenas porque de ser buenas no sería posible tantas contradicciones.

La existencia de un problema sin dueño genera otro problema, los docentes muestran claramente su exclusión del comportamiento agresivo que afecta las relaciones interpersonales y la poca participación cuando afirman que mucho tiene que ver el mundo circundante fuera del salón de clases.

Pese a algunos casos de antagonismo, existe buena relación alumno-docente, está cultivado entre ellos el valor de la confianza, no obstante, son consciente de que se necesita apoyo para mejorar las relaciones entre el estudiantado que sí están bastante deterioradas.

Otro aspecto importante en el resultado de estas encuestas y que puede ser tomado como un gran potencial es que la institución educativa viene desarrollando algunas actividades en miras al fortalecimiento de la identidad cultural, como son el proyecto de valores éticos liderado por docentes y directivos, la escuela para padres involucrando los padres de familia y otras actividades como encuentros de la familia y encuentros deportivos de egresados y de jóvenes.

Estos elementos importantes encontrados en las encuestas nos ayudan a unir esfuerzos en nuestra propuesta para mejorar el sentido de pertenencia y con esto la participación del 41% de los estudiantes que según lo manifestado en la encuesta presentan actitudes intolerantes para mejorar asuntos que contribuyen a fortalecer identidad cultural, sentido de pertenencia y lograr participación. Es hora de reflexionar y cuestionar acerca de cómo la facilidad de aprender los juegos tradicionales, pueden inspirar en la enseñanza de conceptos básicos de ciencias sociales y esto a su vez influir en la gamificación para el aprendizaje y manejo de herramientas TIC que busquen en el estudiante la apropiación de conceptos básicos de ciencias sociales; suena entonces como un juego de palabras que bien puede representarse como un engranaje y que a través de la observación y reflexión de juegos tradicionales, se pueda mirar la relación directa con narraciones digitales para el aprovechamiento de la enseñanza y aprendizaje de ciencias sociales.

En algunos juegos tradicionales se puede encontrar un punto de intersección en los conceptos básicos de ciencias sociales, así mismo la idea es encontrar en los juegos tradicionales puntos de encuentro con narraciones creativas, narraciones digitales para el buen uso de las herramientas TIC y la alfabetización digital para los involucrados en este proceso.

Las aplicaciones tecnológicas utilizadas en la conversión de los juegos tradicionales en gamificación multimodal, serán el material de enseñanza de estudiantes para la alfabetización digital de las personas que hacen parte del grupo de adulto mayor, interesados en aprender narraciones digitales a través de los cuales los estudiantes exploran aspectos de ciudadanía y afrocolombianidad, valiéndose de analogías para construir material didáctico tecnológico, y de esta manera acercarse más a algunos aspectos identitarios menospreciados por las nuevas generaciones.

Desconociendo las razones del porqué las generaciones del nuevo milenio suelen presentar poco interés en conocer de las generaciones pasadas, se busca aclarar con posibles investigaciones con relación a tal afirmación encontrando escritos de la universidad Tadeo Lozano y la agencia de publicidad Sancho BBDO, quienes publicaron la primera investigación acerca de cómo ven el mundo los centennials colombianos, en su libro llamado “12- 18 Centennials, una generación sin etiquetas “ en el que analizaron esta generación a través de 245 entrevistas y 87 acompañamientos etnográficos con jóvenes adolescentes de todos los estratos sociales de cuatro ciudades de Colombia: Bogotá, Cartagena, Santa Marta y Barranquilla, llegando a considerarlos como los verdaderos nativos digitales”.

Es importante decir que no todo se cumple al pie de la letra, pues en esta generación existe un alto índice de personas que no tienen acceso a aparatos tecnológicos, ni a internet y mucho menos a redes sociales. “Los estudiantes actuales esperan que sus experiencias educativas estén cargadas de tecnología, que el aprendizaje sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible, maximizando la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio” (Ibáñez et al, citado en Durán, 2021, p. 53).

La anterior afirmación nos trae a considerar cuatro aspectos muy importantes; se necesita que el aprendizaje sea rápido, esto es que sea lo más conciso sin llegar a ser escueto, que sea sencillo, sin llegar a lo reducido, y lo más entretenido posible sin llegar a ser burlesco, es así como se marcan razones para incluir en esta experiencia una mezcla pedagógica del aprendizaje basado en proyectos³, la gamificación y el modelo pedagógico del conectivismo y constructivismo.

Es necesario promover en los estudiantes formas de pensar y hábitos para desarrollar en ellos interés por la calidad del aprendizaje computacional, realizar actividades que resalten el grado de importancia que tiene aprender a programar sobre la de simplemente usar programaciones realizadas por otros. Resulta imperioso gestionar un buen clima o diálogos digitales donde la creación de

³ El Aprendizaje Basado en Proyectos tiene sus raíces en el constructivismo, que evolucionó a partir de los trabajos de psicólogos y educadores tales como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey.

contenidos multimodal en los estudiantes ,resulte atractivo, esto nos llevaría a concientizarlos de sus propios recursos cognitivos; enfrentarlos a las potencialidades que poseen y que pueden desarrollar, conocedores de sus habilidades innatas de programación, será posible una mejor aplicación de sus recursos como programadores, además se estarían favoreciendo procesos de comunicación y de pensamiento crítico tan necesarios para la transformación en la gestión de aulas en nuestras instituciones.

Para muchos aplicar el pensamiento computacional se da sólo con el uso de tecnologías de la información , y aunque los equipos tecnológicos son un atractivo para los jóvenes; se debe pensar en actividades desconectadas que pongan de manifiesto el pensamiento computacional, pues existen comunidades apartadas, con internet bastante deficiente, donde es precario el uso de las tecnologías de la información debido al estado socioeconómico de las familias , siendo algunos de los inconvenientes para lograr que los estudiantes incursionen en prácticas de pensamiento computacional.

Las pedagogías emergentes implementan los conocimientos, actitudes, habilidades y competencias relacionadas con el componente “aprender a aprender”, la metacognición y el compromiso con el propio aprendizaje de los estudiantes que va más allá del grado, el aula, la evaluación y el currículum prescrito.

En cuanto al desarrollo de los procesos educativos, nos ofrece:

Nuevas Tecnologías, permitiendo la utilización de programas educativos y de equipos tecnológicos que funcionan como facilitadores de los procesos mentales de orden superior de los estudiantes cuando éstos interactúan con los contenidos. Las habilidades comunicativas, posibilitando desarrollar proyectos colaborativos y cooperativos que se pueden implementar sincrónica y asincrónicamente a través de las redes sociales.

El rol informacional, pues el estudiante tiene acceso casi ilimitado a fuentes de información en cualquier momento y lugar del entorno virtual.

En este momento contamos con un sin número de herramientas tecnológicas que nos permiten desarrollar recursos multimedia, narrativa digital y multimodal, en donde los estudiantes pueden incorporar textos, audio, video, e imágenes con el objetivo de transmitir ideas, conceptos reproducir creaciones literarias y artísticas; puede este proceso promover el aprendizaje constructivista social, toda vez que los estudiantes pueden manejar en este ejercicio habilidades cognitivas, información, conceptos o teorías.

¿Cuál sería la ruta que podríamos tomar para elegir estrategias didácticas emergentes?

Resulta fundamental el encuentro con la realidad y las posibilidades que emergen del contexto, la flexibilidad y sensibilidad que el docente como investigador asume frente al entorno educativo y a los sujetos que aprenden. Este enfoque optimiza los procesos de interacción con las prácticas pedagógicas explorando las posibilidades, sus necesidades de aprendizajes y limitaciones que intervienen contextualmente. Desde los saberes previos, de lo que realmente deben aprender, de lo que buscan y el cómo y por qué lo buscan.

Finalmente, es recomendable organizar un PLE (Entorno Personal de Aprendizaje), para el docente y del estudiantado, tener en cuenta que en las prácticas educativas existen algunas limitaciones al momento de planear y desarrollar las prácticas pedagógicas, pues , la falta de herramientas tecnológicas y las dificultades de conectividad dificulta el desarrollo de algunas prácticas educativas, obliga a emplear estrategias metodológicas y didácticas para minimizar las dificultades e implementar el uso de las herramientas TIC, de otra forma que involucre dispositivos tecnológicos con opción a utilizar estrategias de usar los dispositivos sin internet; propiciando de esta manera el trabajo colaborativo en grupos que posean aparatos tecnológicos.

Estas experiencias promueven el aprendizaje individual y colectivo entre los estudiantes y despierta el interés por la investigación para que argumenten sus ideas de manera crítica y creativa hacia la ciencia y la tecnología.

Se presenta en esta secuencia didáctica desde su descripción aspectos que de una u otra manera muestran aspectos del constructivismo pues al pretender el análisis, interpretación y comprensión textual, para que los estudiantes sean capaces de formular preguntas, buscar fuentes, recolectar y registrar la información, da muestra de lo que sostiene Resnick (1989), con relación al constructivismo “el aprendizaje no se produce mediante el registro de información, sino mediante su interpretación” (p.2). Por lo tanto, se considera que los alumnos están encargados de darle sentido.

El modelo constructivista está más o menos consensuado entre las teorías pedagógicas más tenidas en cuenta actualmente, aunque en la práctica resulta difícil obedecer a un solo modelo pedagógico, tal vez obedeciendo a la costumbre o por facilidad y acomodo de no sobrepasar la crisis que se puede presentar en el ejercicio pedagógico si dejamos de un todo de lado las prácticas conductistas tan presentes soterradamente en muchos de nuestros ejercicios pedagógicos y didácticos.

A través de este ejercicio, se podrá hacer referencia a los conceptos de identidad cultural y sentido de pertenencia que tiene los adultos mayores, pues estos conceptos marcan al de participación ,

importante tratarla desde la mirada de distintas generaciones; para esto se suscitan conversaciones que serán registradas por los estudiantes en cada una de sus herramientas tecnológicas, al tiempo que se hace una simbiosis de conocimientos entre los saberes ancestrales recibidos de los abuelos y saberes tecnológicos de parte del docente y de los estudiantes. A través de la socialización y desarrollo de las actividades propuestas se enfatiza para comprender la importancia de conocer prácticas sanas de convivencia, el hecho que los estudiantes se relacionen con los abuelos en el aula de clase abre espacio a un mundo de emociones en el intercambio de saberes donde se posibilita la aprobación de situaciones cotidianas que conduzcan a prácticas democráticas, se indaga aquí oportunidades donde el estudiante da su punto de vista sobre la manera de cómo las generaciones pasadas dan cuenta de pautas de crianza y resolución de conflictos que nos puedan servir para fortalecer la ciudadanía.

7. Conclusiones, aprendizajes y experiencias

7.1.¿Cómo identificar falta de pertenencia e identidad cultural en estudiantes del séptimo grado de la Institución Educativa Nueva Esperanza Arroyo Grande?

Los encuentros intergeneracionales que tuvieron como punto de partida los juegos tradicionales en la memoria colectiva de nuestra comunidad, sirvieron de pretexto para estrechar vínculo afectivo creando simbiosis de conocimientos, de tal manera que la niñez aprende juegos tradicionales y la adultez recibe alfabetización digital.

Esto vino a fortalecer amistad, valores y demás consideraciones que elevan la autoestima del adulto mayor, sintiéndose parte activa y necesaria en su comunidad, los estudiantes por su parte empezaron a valorar toda la riqueza de conocimientos de nuestros abuelos y abuelas generando respeto y valoración del otro y a partir de estos aportes culturales empezaron a crear variantes de juegos relacionándolos con otros juegos más actuales al tiempo que lo asociaban con conceptos básicos de ciencias sociales.

7.2. ¿Cuál será el modelo pedagógico apropiado para desarrollar sentido de pertenencia y fortalecer identidad cultural en estudiantes del séptimo grado de la Institución Educativa Nueva Esperanza Arroyo Grande?

La etnoeducación tiene los principios pedagógicos acordes con esta práctica educativa encaminada a desarrollar sentido de pertenencia y fortalecer identidad en estudiantes del séptimo grado de la Institución Educativa Nueva Esperanza Arroyo Grande, pues desde el Ministerio de Educación Nacional se dice que la etnoeducación “se entiende por educación para grupos étnicos la que se ofrece a grupos o comunidades que integran la nacionalidad y que poseen una cultura, una lengua, unas tradiciones y unos fueros propios y autóctonos”. (Ley 115, 1994, p.14).

El carácter etnoeducativo de la Institución Nueva Esperanza de Arroyo Grande, brinda entornos de aprendizaje para que los estudiantes interactúen con el proyecto comunitario instaurado en su territorio, y la concepción de vida de cada pueblo.

Además de esto la institución adopta las teorías socioculturales que explican el aprendizaje y desarrollo humano. Se tienen en cuenta los postulados de L. Vigotsky, J. Brunner, Ausubel, como psicólogos y como pedagogos Paulo Freire y Antón Semiónovich Makárenko, los cuales reconocen a la sociedad como un entramado de clases en conflicto. Igualmente, la Psicología social nutre los fundamentos teóricos de este modelo

Cabe anotar que la pandemia de más de dos años nos obligó a cambiar prácticas educativas haciendo que a la fuerza entrarán modelos educativos o corriente educativa que de manera abrupta dieron los cambios que el mismo proceso venía pidiendo a gritos hace mucho tiempo, el modelo pedagógico del conectivismo, propuesto por George Siemens y Stephen Downes es otro de los modelos que vino a reforzar esta práctica educativa, sin embargo la dificultad para el acceso al internet, el alto índice de pobreza que viven nuestras familias en la comunidad de Arroyo Grande, hizo que se pensara en un modelo educativo acorde a estas necesidades, entonces se dio la intersección de modelos pedagógicos y se intenta interrelacionar el conectivismo con la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos.

7.3.¿Cómo el diseño de una guía lúdica para grado séptimo fomenta la participación en los estudiantes del grado 7° de la Institución Educativa Nueva Esperanza Arroyo Grande?

Se buscó poner en relieve todos los esfuerzos para que los estudiantes de séptimo grado tuvieran la oportunidad de manejar ciertas plataformas, participando en la construcción de herramientas de fácil acceso en la realización de un compilado lúdico tradicional, realizando un proceso inclusivo con los que no pudieron tener internet, efectuando entonces analogías entre, juegos tradicionales, juegos en línea y algunas actividades desconectadas para lograr objetivos.

Para la comunidad de una institución etnoeducativa como lo es Nueva Esperanza de Arroyo Grande resulta muy provechoso el conocimiento y puesta en relieve de componentes curriculares y demás aspectos que tengan relación con el cumplimiento de los objetivos, fines y principios de la etnoeducación.

La ley 70 de 1993 o ley de comunidades negras ha sido poco difundida, la cantidad de conceptos jurídicos que tiene, la terminología, ha sido de mucha complejidad para la comunidad estudiantil, como también los problemas de interpretación al atribuirles sentido. En los ocho capítulos de esta ley están los parámetros donde se debe instituir el proyecto global de vida de estas comunidades, resulta importante contar con herramientas que garanticen que el pasar por las aulas de la institución educativa se haga entretenido el análisis y reflexión de esta ley para su utilización.

El formato cómics de la ley 70 de 1993 de agosto 27, ha sido llamado Mi pequeña Ley 70, es el primer intento de des complejizar y adaptar esta ley, para que desde muy temprana edad los estudiantes empiecen el estudio alrededor de todos los procesos que tengan que ver con su comunidad, apropiándose y por ende empiezan a tener participación.

Es un formato cómic realizado con la herramienta Pixtón, esta aplicación es un generador de cómics con historias personalizadas, que bien puede seguir sus narraciones con publicaciones periódicas donde se puedan ir aclarando dudas acerca de la ley 70 y los estudiantes puedan comprender aspectos más generalizados como la etnoeducación, principios, fines y objetivos de la etnoeducación.

La etnoeducación la componen ocho principios que estuvieron muy bien marcados en este ejercicio donde se evidencian sus fines y objetivos, así como también conceptos básicos de ciencias sociales. Gracias a la ludificación, mediante el juego tradicional el **corta leña**, que es jugado en equipos de cinco integrantes , descubrimos que el número cinco se repite muchas veces en ciencias sociales, son cinco los océanos, cinco las zonas climáticas de la tierra, cinco las edades de la historia, cinco los

momentos de la hominización, cinco los continentes entre otros conceptos básicos ...nace aquí la analogía con las fichas realizadas en Canvas para el juego **cinco cinco**, que al relacionarlo con el juego del **siglo**, (sumatoria del número cien, por el número asignado a ciertas fichas), dio origen al juego tecnológico 5-5 con la herramienta Kahoot, donde fuimos recopilando todos los conceptos que se dan en número cinco en ciencias sociales para crear el Kahoot 5-5.

Se sigue en conversación con los equipos de trabajo para realizar el PLE (Entorno personal de aprendizaje) de grupo y escoger a satisfacción con que herramientas tecnológicas seguiremos fortaleciendo procesos y saber a ciencia cierta cuáles serán esas herramientas tecnológicas seleccionadas por el equipo y pagar servicios para así seguir trabajando y ampliando resultados.

Para la comunidad de una institución etnoeducativa como lo es Nueva Esperanza de Arroyo Grande resulta muy provechoso el conocimiento y puesta en relieve de componentes curriculares y demás aspectos que tengan relación con el cumplimiento de los objetivos, fines y principios de la etnoeducación.

La ley 70 de 1993 o ley de comunidades negras ha sido poco difundida, la cantidad de conceptos jurídicos que tiene, la terminología , ha sido de mucha complejidad para la comunidad estudiantil, como también los problemas de interpretación al atribuirles sentido, En los ocho capítulos de esta ley están los parámetros donde se debe instituir el proyecto global de vida de estas comunidades, resulta importante contar con herramientas que garanticen que el pasar por las aulas de la institución educativa se haga entretenido el análisis y reflexión de esta ley para su utilización.

Anexos

8.1. Anexo 1: Matriz de Integración de Tecnología

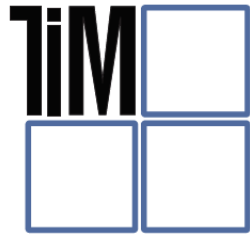



Tabla resumen de descriptores

La Matriz de Integración de Tecnología (TIM, por su sigla en inglés) proporciona un marco de trabajo para describir y enfocarse en el uso de la tecnología para mejorar aprendizajes. La Matriz incorpora cinco características interdependientes de los ambientes de aprendizaje significativos: activos, colaborativos, constructivos, auténticos y dirigidos a metas. Estas características están asociadas con cinco niveles de integración de tecnología: entrada, adopción, adaptación, infusión y transformación. Juntas, las cinco características de los entornos de aprendizaje significativos y los cinco niveles de integración tecnológica crean una matriz de 25 celdas, como se ilustra a continuación.

<p style="text-align: center;">→ NIVELES DE INTEGRACIÓN DE TECNOLOGÍA</p> <p style="text-align: center;">↓ CARACTERÍSTICAS DE LOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE</p>	ENTRADA	ADOPCIÓN	ADAPTACIÓN	INFUSIÓN	TRANSFORMACIÓN	ESTÁNDAR ISTE	HABILIDADES DEL SIGLO XXI
	El maestro comienza a usar tecnologías para presentar contenidos a los estudiante	El maestro dirige a los alumnos en el uso convencional y de procedimiento de las herramientas	El maestro facilita a los alumnos la exploración y uso independiente de las herramientas	El maestro provee el contexto de aprendizaje y los estudiantes escogen las herramientas para lograr el resultado	El maestro alienta el uso innovador de las herramientas, que se usan para facilitar actividades de aprendizaje de alto nivel que no serían posibles sin la tecnología		

<p>ACTIVO Los estudiantes se involucran activamente en el uso de la tecnología en vez de sólo recibir información pasivamente de ella</p>	<p>Da las pautas para la elaboración del cuadro cinco-cinco de ciencias sociales en la plataforma Canvas (infografías) https://g.co/kgs/x9d1Kt</p>		<p>Realizan los mapas conceptuales en la plataforma miro https://miro.com/app/dashboard/</p>			<p>Constructor de Conocimiento</p> <p>Seleccionan una variedad de recursos usando herramientas digitales para construir conocimiento, producir artefactos creativos y hacer experiencias de aprendizaje significativas para ellos y para otros.</p>	<p>Habilidad cognitiva</p> <p>Habilidades para la Creatividad y la Innovación</p> <p>Demostrar originalidad e inventiva en el trabajo; desarrollar, implementar y comunicar nuevas ideas a otros; ser abierto y responder a nuevas y diversas perspectivas; acometer acciones con nuevas ideas para hacer contribuciones útiles y tangibles al dominio en el que ocurre la innovación.</p>
<p>COLABORATIVO Les estudiantes usan las herramientas para colaborar con otros y no sólo trabajar</p>		<p>Da las pautas para la elaboración del cuadro cinco-cinco de ciencias sociales en la plataforma Canvas (infografías)</p>	<p>Realizan los mapas conceptuales en la plataforma miro https://miro.com/app/dashboard/</p>			<p>Aprendiz Empoderado</p> <p>Aprovechan la tecnología para tomar un papel activo en la elección, el logro y la demostración de las competencias en sus objetivos de</p>	<p>Habilidad cognitiva</p> <p>Pensamiento Crítico y Solución de Problemas</p> <p>Emplear un razonamiento profundo para comprender y realizar escogencias complejas,</p>

<p>individualmente</p>		<p>https://g.co/kgs/x9d1Kt</p>				<p>aprendizaje, informados por las ciencias del aprendizaje</p>	<p>comprender la interconexión entre sistemas, identificar y plantear preguntas significativas que clarifiquen diferentes puntos de vista y conduzcan a mejores soluciones; delimitando, analizando y sistematizando información con el objeto de solucionar problemas y responder preguntas.</p>
<p>CONSTRUCTIVO Los estudiantes usan la tecnología para conectar nueva información con conocimientos previos y no sólo recibirlos pasivamente</p>			<p>Da las pautas para la elaboración del cuadro cinco-cinco de ciencias sociales en la plataforma Canvas (infografía) https://g.co/kgs/x9d1Kt</p>			<p>Diseñador Innovador Conocen y utilizan un proceso de diseño deliberado para generar ideas, probar teorías, crear artefactos innovadores o resolver problemas auténticos.</p>	<p>Habilidad - auto – monitoreo y Autodirección Habilidad para establecer metas relacionadas con el aprendizaje, planear cómo se alcanzarán esas metas, con independencia manejar el tiempo y el esfuerzo y, de la misma manera, evaluar la calidad del aprendizaje y los productos</p>

							resultantes de esa experiencia.
AUTÉNTICO Los estudiantes usan la tecnología para ligar actividades educativas al mundo exterior y no sólo en tareas descontextualizadas			Realizan los mapas conceptuales en la plataforma miro https://miro.com/app/dashboard/			Comunicador Creativo Eligen las plataformas y herramientas adecuadas para alcanzar los objetivos deseados de su creación o comunicación. Crean obras originales o de manera responsable replantean o re mezclan recursos digitales en nuevas creaciones.	Habilidades interpersonales La habilidad para leer y gestionar emociones, motivaciones y comportamientos propios y de otros, durante interacciones sociales o en un contexto social interactivo.
DIRIGIDO A METAS Los estudiantes usan la tecnología para fijar metas, planear			Realizan los mapas conceptuales en la plataforma miro https://miro.com/app/dashboard/			Colaborador Global ● Contribuyen de manera constructiva a los equipos de proyectos, asumiendo	Habilidad personal Ciudadanía digital Los estudiantes entienden los temas humanos, culturales y sociales

actividades, medir su progreso y evaluar resultados y no sólo para completar actividades sin reflexión						diversos roles y responsabilidad es para trabajar eficazmente hacia un objetivo común. <ul style="list-style-type: none"> ● Exploran temas locales y globales y utilizan tecnologías colaborativas para trabajar con otros para investigar soluciones. 	relacionados con la tecnología (TIC) y se comportan de manera legal y ética. Esto es, los estudiantes defienden y practican el uso seguro, legal y responsable de la información y la tecnología; demuestran una actitud positiva hacia el uso de la tecnología (TIC) que apoye la colaboración el aprendizaje y la productividad; demuestran responsabilidad por el aprendizaje permanente y ejercen liderazgo en ciudadanía digital.
---	--	--	--	--	--	---	--

“The Technology Integration Matrix” fue desarrollada por el Centro de Tecnología Educativa de Florida en la Facultad de Educación de la Universidad de South Florida. Para obtener más información, videos de ejemplos y recursos de desarrollo profesional relacionados, visite <http://mytechmatrix.org>. Esta página puede ser reproducida por las escuelas y los distritos para el desarrollo profesional y la instrucción previa al servicio. Todo otro uso requiere permiso por escrito del FCIT. © 2005-2017 University of South Florida.

Traducción al español (no oficial): <http://www.eduteka.org/articulos/tim>

Finalmente como estrategia de evaluación se construirá un juego de mesa (tipo fichas) con cinco temas interesantes de la edad media, para esto debes organizarte en grupos de tres personas, podrás seleccionar entre las distintas instituciones sociales, económicas y políticas de la edad media para su discusión, cada equipo elabora cinco fichas con una pregunta cada una y cinco fichas con las posibles respuestas a estas preguntas que socializamos más tarde con el resto del grupo , pues se trata de jugar preguntando con las fichas y argumentando respuestas por equipos.

Para estas actividades tendrás un valor y un tiempo aproximado de:

Lecturas	120 minutos	20%
Realización de mapa conceptual en la plataforma miro https://miro.com/app/dashboard/	45 minutos	20%
Realización de la estrategia de evaluación cinco - cinco en ciencias sociales en la plataforma Canvas (infografías) https://g.co/kgs/x9d1Kt	120 minutos	30%
Juego en equipos con la herramienta kahoot involucrando cinco- cinco de ciencias sociales	120 minutos.	30%

8.2. Anexo: 2 Tabla de valoración de herramientas TIC

Esta tabla constituye una guía para analizar herramientas TIC y decidir sus posibilidades de uso según los diferentes contextos. Este documento constituye una guía con descripciones de los aspectos a tener en cuenta y [su relación con las preguntas de Solomon & Schrum](#).

Herramienta

MIRO



<https://miro.com/>

Descripción

Miro es una pizarra virtual online rápida, fácil de usar y gratuita pensada para ayudar y colaborar con otros en cualquier momento y en cualquier lugar.

Miro es una de las principales plataformas de pizarra compartida para equipos de cualquier tamaño. Cuenta con más de 25 millones de usuarios en todo el mundo. Colabora, idea y centraliza fácilmente la comunicación de todo tu equipo en trabajos multidisciplinares.

Competencias que permite desarrollar

Explica procesos, Invita a la creatividad, estimula el pensamiento crítico colaborativo, los estudiantes liberan su creatividad por el fácil uso de esta herramienta

Herramientas similares

Herramienta similar 1



<https://slack.com/downloads/windows>

Slack es una de las herramientas de colaboración en línea más populares entre las empresas y los

Herramienta similar 2



<https://www.dropbox.com/>

Es uno de los servicios de almacenamiento en la nube más utilizado del mundo fácil de utilizar confiable privado y seguro no es de extrañar que

Herramienta similar 3




<https://drive.google.com>

Google Drive es una de las herramientas más populares para el trabajo colaborativo, es muy fácil de utilizar, accesible y gratuita.

<p>equipos. Tiene mensajería instantánea y puedes crear canales privados o públicos para equipos y proyectos. Puedes tardar un tiempo en acostumbrarte a la interfaz, ya que hay muchas opciones y configuraciones.</p>	<p><u>dropbox sea la elección para almacenar y compartir tus archivos más importantes</u></p>	
<p>Experiencias y ejemplos de uso en contextos educativos</p>		
<p>Las herramientas colaborativas, son los sistemas web que permiten acceder a ciertos servicios que facilitan a los usuarios comunicarse y trabajar conjuntamente sin importar que estén reunidos en un mismo lugar físico. En general con ellos se puede compartir información en determinados formatos (audio, texto, video, etc), y en algunos casos producir conjuntamente nuevos materiales productos de la colaboración https://miro.com/app/settings/team/3074457366546957616/users</p>		
<p>Manejo de la herramienta e información complementaria</p>		
<p>Es una herramienta muy fácil de utilizar, siendo compatible con varios dispositivos, facilita aún más la materialización de la creatividad en diagramas de flujo que se pueden trabajar de manera colaborativa. En su versión gratis consta de documentos editables ilimitados y objetos ilimitados por documento.</p>		
<p>Otros aspectos importantes</p>		
<p>Estos aspectos no están incluidos oficialmente en las preguntas de Solomon y Schrum. Sin embargo, son características de las herramientas y su pertinencia para el contexto en el que deseamos utilizarlas. Hacen parte del modelo de elección de herramientas SECTIONS de Tony Bates. <u>En esta página web</u> encuentra una breve descripción de este modelo.</p>		
<p>Costo (económico y de tiempo)</p>	<p>Seguridad, privacidad y aspectos institucionales</p>	<p>Facilidad de uso</p>
<p>Miro dispone de una versión gratuita y ofrece una prueba gratis. La versión de pago de Miro está disponible a partir de US\$ 0,00/mes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Para el estudiante: la cuenta se puede abrir con correo electrónico que puede ser personal o institucional. ● Para el docente: Es una herramienta acorde con la edad del estudiante permite 	<p>Es muy fácil y práctico el manejo de la herramienta; desde crear el usuario hasta compartir contenido, ofrece muchas opciones de uso compatibles con muchos sistemas operativos-</p>

	<p>interactuar en línea de forma fácil y segura</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Institucional: Miro es una plataforma educativa que permite realizar esquemas, plantillas, y diagramas visuales de forma colaborativa 	

Herramienta	
<p>Canva</p> <p>https://g.co/kgs/x9d1Kt</p> 	
Descripción	
<p>Canva es una aplicación de edición gratuita que se puede usar computadora (o directamente desde el teléfono móvil) y te permite crear diferentes tipos de arte. Es posible crear invitaciones, tarjetas, currículums, presentaciones, carteles, gráficos y, por supuesto, publicaciones para redes sociales.</p>	
Competencias que permite desarrollar	
<p>Explica procesos, Invita a la creatividad, estimula el pensamiento crítico colaborativo, los estudiantes liberan su creatividad por el fácil uso de esta herramienta</p>	
Herramientas similares	

<p>Herramienta similar 1 Smartdraw</p>  <p>https://www.smartdraw.com/flowchart/diagramas-de-flujo.htm</p> <p>Nos permite realizar diseños muy completos en segundos gracias a que se puede configurar con bastante rapidez independientemente de su nivel de habilidad.</p>	<p>Herramienta similar Lucidchart</p>  <p>https://www.lucidchart.com/pages</p> <p>Lucidchart es una herramienta de diagramación que ayuda a visualizar procesos, se puede trabajar aquí líneas del tiempo, diagramas de venn, mapas mentales proporcionando diseños muy creativos para todo tipo de público.</p>	<p>Herramienta similar 3 Visme</p>  <p>https://www.visme.co/es</p> <p>Permite crear una variedad de contenido que pueden ser simples presentaciones hasta infografías tiene opciones limitadas para usuarios gratuitos .</p>
---	--	---

Experiencias y ejemplos de uso en contextos educativos		
La experiencia con la herramienta hasta el momento consiste en compartir y replicar algunas actividades realizadas como estudiante de la maestría en educación mediada por tic, compartiendo los conocimientos con el grupo de estudiantes.		
Manejo de la herramienta e información complementaria		
Es una herramienta muy fácil de utilizar, siendo compatible con varios dispositivos, facilita aún más la materialización de la creatividad en diagramas de flujo que se pueden trabajar de manera colaborativa. En su versión gratis consta de documentos editables y limitados y objetos ilimitados por documento.		
Otros aspectos importantes		
Estos aspectos no están incluidos oficialmente en la pregunta de Solomon y Schrum. Sin embargo, son características de las herramientas y su pertinencia para el contexto en el que deseamos utilizarlas. Hacen parte del modelo de elección de herramientas SECTIONS de Tony Bates. <u>En esta página web</u> encuentra una breve descripción de este modelo.		
Costo (económico y de tiempo)	Seguridad, privacidad y aspectos institucionales	Facilidad de uso
Es una herramienta online y gratuita para el diseño de imágenes pósters infografías currículums flyers tarjetas y muchos más.	<ul style="list-style-type: none"> ● Para el estudiante: la cuenta se puede abrir con correo electrónico que puede ser personal o institucional. ● Para el docente: Es una herramienta acorde con la edad del estudiante permite interactuar en línea de forma fácil y segura ● Institucional: lucidchart es una herramienta muy fácil de usar, practica para todos los niños en etapa escolar. 	Es un programa fácil y sencillo de utilizar Canva permite realizar diseños para impresión y para web hay cientos de plantillas e imágenes

	Por tal razón las instituciones educativas avalan el uso de estas herramientas de producción de contenido creativo	
https://www.calameo.com/read/007184184dd2fe91c83c4	https://www.calameo.com/books/007184184dd2fe91c83c4	

8.3. Anexo 3: MI PEQUEÑA LEY 70⁴

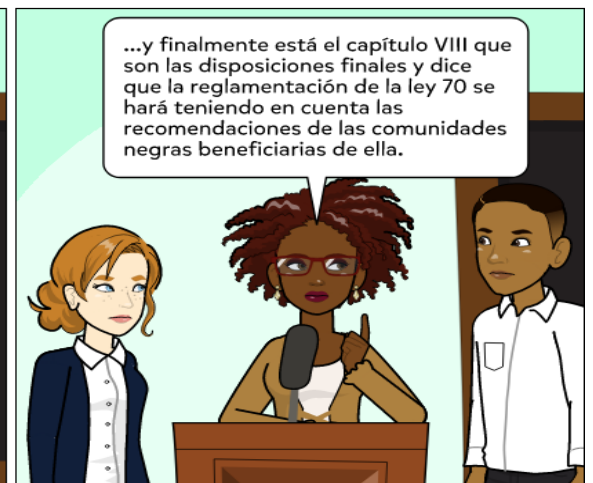
**Mi pequeña ley 70
para niños y niñas.
Agosto 27 de 1993**



⁴ <https://es.slideshare.net/RosadyDiazZ/ley-70comicdocx>









8.4. Anexo 4: Integración de componentes curriculares y su relación con juegos tradicionales

ESTÁNDARES	PRINCIPIOS DE ETNOEDUCACIÓN	FINES DE ETNOEDUCACIÓN	DBA	NOMBRE DEL JUEGO	DINÁMICA	ANALOGÍA CON HERRAMIENTA TIC	HERRAMIENTA DESCONECTADA
<p>Los estándares hacen énfasis especialmente en el aprendizaje de los y las estudiantes sobre su identidad como colombianos, sobre su país en el pasado, el presente y el futuro y sobre la riqueza de la diversidad cultural y la pluralidad de ideas de la que hacen parte y en la que pueden y deben participar para garantizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer, asumir y estimar la africanidad y la Afrocolombianidad, como raíces y fundamentos de nuestra identidad individual, social y nacional. ● Reconocer a las comunidades Afrocolombianas el ejercicio del 	<p>Los principios que orientan a la etnoeducación están definidos por la Ley 115 de 1994 y el Decreto Reglamentario 804 de 1995.</p> <p>PRINCIPIO DE IDENTIDAD: Determina el sentido de pertenencia y la esencia del pleno reconocimiento del Ser Afrocolombiano, del Ser Negro y parte integral de una comunidad étnica. Esto conlleva a la autoevaluación, a la estima positiva y a estar en condiciones de interactuar dentro de otros escenarios socio – culturales.</p>	<p>La Etnoeducación afrocolombiana se desarrolla atendiendo los fines globales de la Ley General de la Educación y la Ley 70. Su naturaleza como tal, se enfoca en los siguientes fines:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rescatar y promover los valores culturales, históricos y étnicos de la Afrocolombianidad. ● Reafirmar la identidad étnica y cultural tanto individual como colectiva, posibilitando el respeto y reconocimiento de la diversidad étnico-cultural. 	<p>1. Comprende que las representaciones del mundo han cambiado a partir de las visiones de quienes las elaboran y de los avances de la tecnología.</p>	Momentos de hominización	Consiste en la conformación de 5 equipos de cuatro o más estudiantes, cada grupo representara cada uno de los cinco momentos de hominización más relevantes.	Kahoot	Cuadro cinco- cinco
	<p>PRINCIPIO DE DIVERSIDAD CULTURAL: Induce a la práctica de los</p>		<p>DBA 2. Interpreta las relaciones entre el crecimiento de la población, el desarrollo de los centros urbanos y las problemáticas sociales.</p>	Corta leña	Consiste en organizar grupos cada uno con cinco personas, se trazan dos líneas limítrofes enfrentadas ; cada equipo intentará mantener su equipo completo, es	Kahoot	

<p>derecho a la diferenciación positiva para la eliminación progresiva de la discriminación racial y la elevación de sus condiciones de desarrollo humano y de dignificación de su vida.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rechazar todo acto o palabra que signifique, propicie el racismo y la discriminación racial por los medios de comunicación: chistes, apodosos racistas, frases, papeles denigrantes que reproducen estereotipos y prejuicios, publicidad excluyente de la persona afro. ● Eliminar de nuestra psicología social y del sistema 	<p>diversos saberes ancestrales y a la autoafirmación de las identidades culturales dentro del enfoque de la interculturalidad, partiendo del conocimiento de la cultura específica y relacionándola a su vez con otras culturas para la interacción social.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Afianzar los diversos procesos, conocimientos, saberes y prácticas de socialización que han sido legados por herencia cultural. ● Fortalecer las prácticas de protección y uso adecuado de la naturaleza y recursos. ● Fortalecer el proceso organizativo comunitario como instrumento de control social y de construcción de los modelos de Etno desarrollo participativo. ● Desarrollar procesos formativos integrales que fortalezcan el ejercicio docente desde una visión 			una prueba de velocidad y conocimientos que dio origen a realizar el kahoot en cinco - cinco		
	<p>PRINCIPIO DE AUTONOMÍA: Define la capacidad social para crear alternativas, partiendo de sus propias iniciativas, acorde con su realidad, necesidad y aspiración. El ejercicio de este principio como elemento de independencia relativa, conduce a una flexibilidad y progresividad de los procesos etno educativos.</p>		<p>DBA 3: Analiza la influencia del imperio romano en la cultura de occidente y los aportes en diversos campos como la literatura, las leyes, la ingeniería y la vida cotidiana.</p>	<p>Señora Mariquita Pérez</p>	Ronda		
	<p>PRINCIPIO DE INVESTIGACIÓN PARTICIPATIVA: Conduce a vincular a</p>		<p>DBA 4: Analiza la Edad Media como un periodo histórico que dio origen a instituciones sociales, económicas y políticas en relación con el mismo período</p>	<p>Materilerileró</p>	<p>Consiste en organizar grupos cada uno con ocho estudiantes, en hileras enfrentadas cada equipo intentará mantener su equipo completo, es una prueba</p>	<p>Kahoot</p>	<p>Cuadro cinco- cinco</p>

<p>educativo la estigmatización, desinformación e ignorancia sobre la persona afro, la africanidad y la Afrocolombianidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Construir una ética de respeto a las diferencias y a la diversidad ética y cultural, en pro del entendimiento intercultural entre las diversas etnias que integran la Nación Colombiana. ● Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas con un legado que genera identidad nacional. ● Me identifico como un ser humano único, miembro de 	<p>la comunidad de manera consciente, deliberada, responsable y organizada en los diversos eventos y procesos. En este escenario, la comunidad como memoria colectiva y fuente de investigación, se constituye en actora de su propio conocimiento, además de informante se convierte en consultora y Co-investigadora.</p> <p>PRINCIPIO DE SOLIDARIDAD: La educación afrocolombiana debe permitir la convivencia armónica y la hermandad entre los pueblos, con el propósito de afianzar el sentido de identidad y la comunicación intercultural. Este principio genera respeto por las diferencias, permite la vivencia de las normas consuetudinarias y</p>	<p>autónoma y crítica de la interculturalidad, promoviendo el conocimiento y comprensión de todas las culturas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Potenciar el desarrollo integral de la persona en lo intelectual, ético, socio afectivo, emotivo, estético y físico. ● Reconstruirla historia de los Afrocolombianos a partir de las raíces africanas hasta llegar al presente de las comunidades. ● Generar compromiso social en los Docentes, Directivos, estudiantes y comunidad en general frente a sus necesidades y problemas. 	<p>de las sociedades precolombinas.</p> <p>DBA 5: Analiza el Renacimiento como una época que dio paso en Europa a una nueva configuración cultural en campos como las ciencias, la política, las artes y la literatura.</p> <p>DBA 6: Evalúa las causas y consecuencias de los procesos de Conquista y colonización europea dados en América.</p>		<p>de conocimientos donde cada personaje explicará características propias del planeta que representan el estribillo del juego.</p>	<p>Kahoot</p> <p>Kahoot</p>	<p>Cuadro cinco- cinco</p> <p>Cuadro cinco- cinco</p>
---	---	--	---	--	---	-----------------------------	---

<p>diversas organizaciones sociales y políticas necesarias para el bienestar y el desarrollo personal y comunitario; reconozco que las normas son acuerdos básicos que buscan la convivencia pacífica en la diversidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reconozco que tanto los individuos como las organizaciones sociales se transforman con el tiempo, construyen un legado y dejan huellas que permanecen en las sociedades actuales. ● Analizo como diferentes culturas producen, transforman y distribuyen recursos, bienes 	<p>valores éticos que fundamentan una sociedad justa, libre de racismo y discriminación socio racial.</p> <p>PRINCIPIO DE SOSTENIBILIDAD SOCIOECONÓMICA: Orienta a los procesos educativos a garantizar la futuridad de las generaciones, potencializando y utilizando racionalmente sus recursos con rentabilidad de interés colectivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Promover los procesos de investigación y reafirmación de la comunidad a partir del re conceptualización de la historia y la mentalidad colectiva. ● Acabar con el prejuicio racial arraigado en el inconsciente colectivo social.⁵ <p>5 MEN</p>	<p>DBA 7: Comprende la responsabilidad que tiene una sociedad democrática para evitar la violación de los derechos fundamentales de sus ciudadanos.</p> <p>DBA 8: Aplica procesos y técnicas de mediación de conflictos en pro del establecimiento de una cultura de la paz.</p>			<p>https://es.slideshare.net/RosadyDiazZ/ley-70comicdocx</p> <p>Kahoot</p>	<p>Cuadro cinco- cinco</p>
--	---	---	--	--	--	--	----------------------------

<p>y servicios de acuerdo con las características físicas de su entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identifica el potencial de diversos legados sociales, políticos, económicos y culturales como fuentes de identidad, promotores del desarrollo y fuentes de cooperación en Colombia. 							
---	--	--	--	--	--	--	--

8.5. Anexos 5: Integración de principios y fines de etnoeducación

ESTÁNDARES	PRINCIPIOS DE ETNOEDUCACIÓN	FINES DE ETNOEDUCACIÓN	DBA
<p>Los estándares hacen énfasis especialmente en el aprendizaje de los y las estudiantes sobre su identidad como colombianos, sobre su país en el pasado, el presente y el futuro y sobre la riqueza de la diversidad cultural y la pluralidad de ideas de la que hacen parte y en la que pueden y deben participar para garantizar.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conocer, asumir y estimar la africanidad y la Afrocolombianidad, como raíces y fundamentos de nuestra identidad individual, social y nacional. ● Reconocer a las comunidades Afrocolombianas el ejercicio del derecho a la diferenciación positiva para la eliminación progresiva de la discriminación racial y la elevación de sus condiciones de desarrollo humano y de dignificación de su vida. ● Rechazar todo acto o palabra que signifique, propicie el racismo y la discriminación racial por los medios de comunicación: chistes, apodosos racistas, frases, papeles denigrantes que reproducen estereotipos y prejuicios, publicidad excluyente de la persona afro. 	<p>Los principios que orientan a la etnoeducación están definidos por la Ley 115 de 1994 y el Decreto Reglamentario 804 de 1995.</p> <p>PRINCIPIO DE IDENTIDAD: Determina el sentido de pertenencia y la esencia del pleno reconocimiento del Ser Afrocolombiano, del Ser Negro y parte integral de una comunidad étnica. Esto conlleva a la autoevaluación, a la estima positiva y a estar en condiciones de interactuar dentro de otros escenarios socio – culturales.</p> <p>PRINCIPIO DE DIVERSIDAD CULTURAL: Induce a la práctica de los diversos saberes ancestrales y a la autoafirmación de las identidades culturales dentro del enfoque de la interculturalidad, partiendo del conocimiento de la cultura específica y relacionándola a su vez con otras culturas para la interacción social.</p> <p>PRINCIPIO DE AUTONOMÍA: Define la capacidad social para</p>	<p>La Etnoeducación afrocolombiana se desarrolla atendiendo los fines globales de la Ley General de la Educación y la Ley 70. Su naturaleza como tal, se enfoca en los siguientes fines:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rescatar y promover los valores culturales, históricos y étnicos de la Afro colombianidad. ● Reafirmar la identidad étnica y cultural tanto individual como colectiva, posibilitando el respeto y reconocimiento de la diversidad étnico-cultural. ● Afianzar los diversos procesos, conocimientos, saberes y prácticas de socialización que han sido legados por herencia cultural. ● Fortalecer las prácticas de protección y uso adecuado de la naturaleza y recursos. ● Fortalecer el proceso organizativo comunitario como 	<p>1. Comprende que las representaciones del mundo han cambiado a partir de las visiones de quienes las elaboran y de los avances de la tecnología.</p> <p>DBA 2. Interpreta las relaciones entre el crecimiento de la población, el desarrollo de los centros urbanos y las problemáticas sociales.</p> <p>DBA 3. Analiza la influencia del imperio romano en la cultura de occidente y los aportes en diversos campos como la literatura, las leyes, la ingeniería y la vida cotidiana.</p> <p>DBA 4: Analiza la Edad Media como un periodo histórico que dio origen a instituciones sociales, económicas y políticas en relación con el mismo período</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● Eliminar de nuestra psicología social y del sistema educativo la estigmatización, desinformación e ignorancia sobre la persona afro, la africanidad y la Afrocolombianidad. ● Construir una ética de respeto a las diferencias y a la diversidad étnica y cultural, en pro del entendimiento intercultural entre las diversas etnias que integran la Nación Colombiana. ● Me reconozco como ser social e histórico, miembro de un país con diversas etnias y culturas con un legado que genera identidad nacional. ● Me identifico como un ser humano único, miembro de diversas organizaciones sociales y políticas necesarias para el bienestar y el desarrollo personal y comunitario; reconozco que las normas son acuerdos básicos que buscan la convivencia pacífica en la diversidad. ● Reconozco que tanto los individuos como las organizaciones sociales se transforman con el tiempo, 	<p>crear alternativas, partiendo de sus propias iniciativas, acorde con su realidad, necesidad y aspiración. El ejercicio de este principio como elemento de independencia relativa, conduce a una flexibilidad y progresividad de los procesos etno educativos.</p> <p>PRINCIPIO DE INVESTIGACIÓN PARTICIPATIVA: Conduce a vincular a la comunidad de manera consciente, deliberada, responsable y organizada en los diversos eventos y procesos. En este escenario, la comunidad como memoria colectiva y fuente de investigación, se constituye en actora de su propio conocimiento, además de informante se convierte en consultora y Co-investigadora.</p> <p>PRINCIPIO DE SOLIDARIDAD: La educación afrocolombiana debe permitir la convivencia</p>	<p>instrumento de control social y de construcción de los modelos de Etno desarrollo participativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar procesos formativos integrales que fortalezcan el ejercicio docente desde una visión autónoma y crítica de la interculturalidad, promoviendo el conocimiento y comprensión de todas las culturas. ● Potenciar el desarrollo integral de la persona en lo intelectual, ético, socio afectivo, emotivo, estético y físico. ● Reconstruirla historia de los Afrocolombianos a partir de las raíces africanas hasta llegar al presente de las comunidades. ● Generar compromiso social en los Docentes, Directivos, estudiantes y comunidad en 	<p>de las sociedades precolombinas.</p> <p>DBA 5: Analiza el Renacimiento como una época que dio paso en Europa a una nueva configuración cultural en campos como las ciencias, la política, las artes y la literatura.</p> <p>DBA 6: Evalúa las causas y consecuencias de los procesos de Conquista y colonización europea dados en América.</p> <p>DBA 7: Comprende la responsabilidad que tiene una sociedad democrática para evitar la violación de los derechos fundamentales de sus ciudadanos.</p>
--	---	---	---

<p>construye un legado y dejan huellas que permanecen en las sociedades actuales.</p> <p>6. Analizo como diferentes culturas producen, transforman y distribuyen recursos, bienes y servicios de acuerdo con las características físicas de su entorno</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identifica el potencial de diversos legados sociales, políticos, económicos y culturales como fuentes de identidad, promotores del desarrollo y fuentes de cooperación en Colombia. 	<p>armónica y la hermandad entre los pueblos, con el propósito de afianzar el sentido de identidad y la comunicación intercultural. Este principio genera respeto por las diferencias, permite la vivencia de las normas consuetudinarias y valores éticos que fundamentan una sociedad justa, libre de racismo y discriminación socio racial.</p> <p>PRINCIPIO DE SOSTENIBILIDAD SOCIOECONÓMICA: Orienta a los procesos etno-educativos a garantizar la futuridad de las generaciones, potencializando y utilizando racionalmente sus recursos con rentabilidad de interés colectivo.</p>	<p>general frente a sus necesidades y problemas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Promover los procesos de investigación y reafirmación de la comunidad a partir de la re conceptualización de la historia y la mentalidad colectiva. ● Acabar con el prejuicio racial arraigado en el inconsciente colectivo social.⁵ <p>5 MEN.</p>	<p>DBA 8: Aplica procesos y técnicas de mediación de conflictos en pro del establecimiento de una cultura de la paz.</p>
--	---	---	--

8.6. Anexo 6: KAHOOT

Link

<https://create.kahoot.it/share/kahoot-paralelos/622f37c8-db36-4d07-8ca8-f7a240e3f7ef>

<https://create.kahoot.it/share/kahoot-oceanos/178c357e-9f7a-4efc-8734-c7d14cb9f1e4>

9. Bibliografía

- ABC. (2008). *Los jóvenes, el sentido de pertenencia, y la participación*.
<https://www.abc.com.py/articulos/los-jovenes-el-sentido-de-pertenencia-y-la-participacion-1090613.html>
- Aranda, M., y Caldera, J. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista Educarnos*, 41-66.
- Brea, L. (2014). *Factores determinantes del sentido de pertenencia de los estudiantes de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra, Campus Santo Tomás de Aquino*. [Tesis de Maestría, Universidad de Murcia]
- Durán, K. (2021). La gamificación dentro del proceso enseñanza - aprendizaje: una herramienta fundamental para el desarrollo de la oralidad en el idioma inglés. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia].
- Editorial Etecé. (2021, 5 de agosto). Convivencia.
<https://concepto.de/convivencia/#ixzz85jw622Za>
- Ende, M. (2016). ¿Qué entendemos por participación? En Corona y Morfín (Ed.), *Diálogo de saberes sobre participación infantil*. (pp. 37-65). Colectivo Mexicano de Apoyo a la Niñez, A.C. (COMEXANI).
- Hernández, J., Pennesi, M., Sobrino, D., y Vázquez, A. (2012). *Tendencias emergentes en educación con TIC*. Asociación Espiral, Educación y Tecnología Espacio CIEMEN
- International Montessori Institute (IMI). (2022, 27 de abril). *El sentido de pertenencia en niños, ¿por qué es tan importante?* <https://montessorispace.com/blog/el-sentido-de-pertenencia-en-ninos/>
- International Society for Technology in Education (ISTE). (2016). Standards for Students: National Educational Technology Standards for Students, Second Edition.
- Ley 115 de 1994. (1994, 8 de Febrero). Por la cual se expide la ley general de educación. Ministerio de Educación Nacional
- Ley 70 de 1993. (1993, 27 de agosto). Por la cual se desarrolla el artículo transitorio 55 de la Constitución Política. Congreso de Colombia"
- Meneses, M., y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124

- Ministerio de Educación Nacional. (2006). Estándares básicos de competencias en Ciencias sociales y ciencias naturales. En Ministerio de Educación Nacional (Ed). *Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas*. Revolución Educativa Colombia Aprende.
- Ojeda, D., y López, E. (2017). Relaciones intergeneracionales en la construcción social de la percepción del riesgo. *Desacatos*, 54, 106-121
- Peña. K. (s.f). *Historia de los Juegos Tradicionales de Colombia*.
<https://www.calameo.com/read/0061846073b5691663376>
- Peñaranda, P., y Velasco, M. (s.f). *Teoría de la Recreación*. Universidad de Pamplona.
- Pérez, J., y Merino, M. (2015, 4 de diciembre). *Árbol genealógico - Qué es, utilidad, cómo se desarrolla y usos*. <https://definicion.de/arbol-genealogico/>
- Resnick, L. (1983). Toward a cognitive theory of instruction. En París, y Stevenson (Eds.), *Learning and motivation in the classroom*, (pp. 5-38). Lawrence Erlbaum Associates, Inc.