

Diseño y desarrollo de un espacio virtual para el fomento de la Competencia Intercultural en
estudiantes de básica primaria.

Nathaly Sofía Daza Morales.

Maestrante

Ph.D Carmen Tulia Ricardo Barreto

Tutor



Maestría en educación

Énfasis en Medios Aplicados a la Educación

Barranquilla

2021

Nota de Aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Barranquilla, 27 de marzo de 2021.

Dedicatoria

Siempre soñé con algún día obtener mi título de magister, así que a Dios todos los créditos por regalarme la oportunidad de hacerlo posible.

Especialmente, dedico este triunfo a mis dos motores, mi madre y mi hermana, porque son el motivo para querer ser la mejor versión de mí cada que abro los ojos.

Y a ti, amor, por ser mi equipo, por tu motivación, ayuda desinteresada y comprensión en todo este camino.

Agradecimientos

Primeramente, a Dios por ser mi guía en cada uno de mis sueños, haciendo posible que culminara con éxito esta importante etapa de mi vida profesional.

Gracias a mi madre y a mi hermana por su apoyo incondicional en cada objetivo que me propongo.

A mi persona favorita, por su paciencia, comprensión y ayuda en la construcción de este proyecto.

A mi tutora, por permitirme aprender de ella cada día, por su dedicación y por supuesto, por todas las oportunidades que me ha brindado.

Finalmente, al resto de mi familia, amigos y profesores por acompañarme en mi proceso de cualificación, por sus palabras y sabias enseñanzas.

Lista de siglas

EVA	Entornos Virtuales de Aprendizaje.
ISTE	International Society for Technology in Education.
MEN	Ministerio de Educación Nacional.
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
UNICEF	Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
TIC	Tecnologías de la Información y la Comunicación.
CI	Competencia Intercultural.
MIPEX	Migrant Interaction Policy Index.
RDA	Recursos digitales abiertos.

Contenido

	Pág.
Diseño de un Espacio Virtual para el fomento de la Competencia Intercultural en Estudiantes de Básica Primaria.	10
1 Planteamiento del Problema	12
1.1 Descripción del Problema	12
1.2 Formulación de preguntas de investigación.....	17
2 Justificación	18
3 Objetivos.....	22
3.1 <i>Objetivo General.</i>	22
3.2 <i>Objetivos Específicos.</i>	22
4 Marco Teórico.....	23
4.1 Enfoque Educativo Intercultural	23
4.1.1 Las Competencias Interculturales.	27
4.2 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación Básica	
31	
4.2.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación en el Quehacer Docente.	35
4.2.2 Recursos Educativos Digitales.....	43
4.2.3 Modelos de Diseño Instruccional.....	46
4.2.4 Guion Educativo para Diseño de Espacio Virtual.....	51
5 Diseño Metodológico.....	52

5.1	Tipo de Investigación.....	52
5.2	Beneficiarios Directos e Indirectos.....	52
5.3	Fases de Investigación.....	53
6	Resultados.....	56
6.1	Diagnóstico de la competencia intercultural del profesor de Educación Básica.....	56
6.2	Análisis de preguntas abiertas del instrumento Competencia Intercultural.....	65
6.3	Fundamentación del Guion Educativo Conceptual.....	69
6.4	Fundamentación del Guion Educativo Técnico.....	80
7	Discusión.....	86
8	Conclusiones.....	89
9	Recomendaciones.....	91
	Referencias Bibliográficas.....	92

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1 Indicadores de subcompetencias.	28
Tabla 2 Estudios Educación Intercultural y TIC	30
Tabla 3 Resultados Uso De Herramientas TIC en la Práctica Docente.	57
Tabla 4 Resultados Dimensiones Competencia I.....	62
Tabla 5 Resultados Dimensiones Competencia II	63
Tabla 6 Resultados Dimensiones Competencia III	64
Tabla 7 Plantilla Para El Desarrollo De La Unidad Didáctica.....	77
Tabla 9 Ejemplo Clasificación Recursos Educativos Abiertos.....	78

Lista de Figuras

	Pág.
Figura 1 Recursos Digitales con Propósitos Específicos.	44
Figura 2 Recursos Digitales Abiertos	45
Figura 3 Modelo de Gagne y Griggs	47
Figura 4 Modelo De Jonassen	49
Figura 5 Resultados Competencia I	59
Figura 6 Resultados Competencia II	60
Figura 7 Resultados Competencia III.....	61
Figura 8 Rejilla de Evaluación Guión Educativo Conceptual y Técnico. ¡Error! Marcador no definido.	

Lista de Anexos

	Pág.
Anexo A Instrumento Competencia Intercultural de Profesor de Educación Básica.	98
Anexo B Experiencias de Aprendizaje Modelo	103
Anexo C Recursos Educativos Digitales.....	152

Diseño de un Espacio Virtual para el fomento de la Competencia Intercultural en Estudiantes de Básica Primaria.

La educación intercultural ha empezado a ser en la última década, una tendencia que está reformando las prácticas educativas al intentar dar respuesta a la diversidad que surge por la confrontación y convivencia de distintos grupos étnicos y culturales, pertenecientes a una sociedad en específico (Aguado, 2005).

Visto como un enfoque educativo, lo intercultural hace parte de un interés por considerar a todos los tipos de culturas en la educación, independientemente de las condiciones sociales de determinados colectivos, de manera que haya igualdad de oportunidades para todos. De ese modo, la interculturalidad como propuesta educativa, se vincula a procesos de intercambio, enriquecimiento mutuo y cooperación entre personas y comunidades, concibiendo la educación como una escuela nueva, activa, abierta y transformadora (Aguado, 2004).

En esta misma línea, aparecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramientas educativas que, incorporadas en las escuelas con intención pedagógica resultan un recurso desde el cual estudiantes y profesores, pueden construir aprendizajes en cualquier área del conocimiento. Sobre todo, en esta era digital en la que las tecnologías ocupan un importante rol en casi que todos los aspectos de la cotidianidad de muchas personas, incluyendo, la posibilidad de extender las relaciones sociales y fortalecer el aprendizaje de otras culturas distintas a la propia. (Said-Hung, Iriarte, Valencia, Borja, Ordoñez, Arellano, & others, 2015).

En las páginas siguientes, se hace una delimitación conceptual de la interculturalidad y las TIC desde el punto de vista educativo, cómo ha sido su desarrollo y cuáles son los paradigmas desde los que se han analizado ambos fenómenos como alternativa educativa para

afrontar la diversidad cultural característica de estos tiempos. Así mismo, se hace énfasis en el fortalecimiento de Competencias Interculturales y TIC para dar respuesta a las necesidades educativas de la Educación Básica.

Seguidamente, se presenta una propuesta educativa, materializada en un espacio virtual denominado INTERTIC, como un aporte a la realidad multicultural de las escuelas, permitiendo a docentes en ejercicio fomentar las competencias interculturales y TIC a través de actividades de aprendizaje modelo desde las cuales, los estudiantes reflexionen sobre temáticas relacionadas con la diversidad cultural.

1 Planteamiento del Problema

1.1 Descripción del Problema

En los últimos años, el aumento población en el mundo entero ha sido evidente, y de la mano con ello, una diversidad cultural que día a día parece expandirse a un ritmo bastante acelerado por la facilidad que hoy día existe para establecerse en otros países y ciudades.

Este hecho, ha empezado a ser foco de atención de los sistemas educativos, debido a que año tras año la mayoría de las aulas de clase de la educación formal, están conformadas por estudiantes con nacionalidad o ciudad de procedencia distinta a la de sus pares, lo que supone que los profesores empiecen a considerar esas diferencias culturales al momento de planear sus clases para que los estudiantes sean capaces de valorar, acoger y convivir en armonía con compañeros iguales que ellos, pero con diferencias que les pueden enriquecer.

Situados en el contexto local, es importante considerar la llegada de niños y niñas de otros países y ciudades en busca de oportunidades académicas. Así, gran parte de las escuelas públicas y privadas reciben cada año cientos de infantes provenientes sobre todo de Venezuela, quienes empiezan a compartir diariamente con compañeros de una cultura completamente distinta a la de ellos.

En este punto, se hace necesario analizar el panorama educativo: hasta el 31 de diciembre del 2019 según Migración Colombia (2020) en Atlántico habían ingresado 167.604 personas de esa nacionalidad, es decir, que representan el 9.46 por ciento de la población del departamento.

A sabiendas de esa realidad, y considerando que en esas familias hay al menos dos niños, las escuelas todavía no cuentan con un currículo que trabaje la interculturalidad, lo cual es necesario dadas las diversidades culturales de los países de América Latina. En este momento, los esfuerzos están relacionados en mejorar los componentes pedagógicos de las asignaturas,

hacer de los estudiantes de todos los niveles seres más competentes, dejando de lado lo importante que resultaría para el estudiantado conocer y apropiarse de su propia cultura y la de los demás desde un enfoque diverso. (Ibáñez, Figueroa, Rodríguez & Aros, 2018)

Si bien el país ha acogido a los extranjeros que han decidido establecerse en las distintas ciudades, brindándoles acceso a educación, servicios de salud y posibilidades de empleo en condiciones legales, se ha dejado de lado, que las personas migrantes al llegar a un país extranjero, traen con ellos estilos de vida propios de su patria que deberían ser valorados en su nuevo contexto, como se anota en uno de los cuatro núcleos que mide la política de integración migrante (Migrant Interaction Policy Index- MIPEX) relacionado con el acceso a una Educación Intercultural para todos, que se traduce en que las escuelas dispongan de un currículo inclusivo que tenga iniciativas de formación apoyadas por el estado. (Huddleston, Bilgili, Joki & Vankova, 2015)

Tal y como lo establecen Aguado, Mata y Gil, (2017) el hablar de interculturalidad desde el punto de vista educativo es crear y habilitar de forma colectiva una imagen de la educación en la que se promueva justicia y equidad social. Es ir más allá del ámbito académico, fomentando un diálogo crítico e interdisciplinar entre agentes sociales, políticos, consultores, activistas, académicos, comunicadores, con el objetivo de producir y habilitar una imagen de la educación que trabaja en conjunto para construir igualdad.

Del mismo modo, Interculturalidad es también reconocer y acoger las diferencias de pares, convivir con los demás en un clima de respeto, comunicación eficaz e interacciones enriquecedoras entre todos. No obstante, en las escuelas públicas específicamente, ese no reconocimiento del otro, la discriminación y la violencia son variables que se presentan en la mayoría de las familias dadas las condiciones educativas en las que han crecido. Así, por

ejemplo, UNESCO, (2019) realizó un estudio en 50 países y territorios del mundo que arrojó que el 29% de los niños con edades entre 9 y 10 años reportaron ser víctimas de bullying. También, se evidenció que en los países subdesarrollados son limitados los programas de intervención que aborden los problemas de matoneo en las escuelas, al igual que los docentes entrenados para enfrentar los casos que puedan presentarse.

Es importante destacar que, el país ha hecho algunos esfuerzos en incluir en los currículos elementos del discurso intercultural. Así, en Colombia existe la ley de etnoeducación que propone modelos educativos acordes a las formas de vida de las comunidades, respetando sus procesos productivos, ambientales, sociales y culturales al hacerlos protagonistas de su propio desarrollo. (MEN, 1994)

De igual forma, la Ley 1620 de 2013 garantiza la protección integral de los niños, niñas y adolescentes en los contextos educativos a través de la ruta de atención integral para la convivencia escolar, considerando la particularidad cultural y el contexto social de cada uno. (MEN, 2013)

Para su cumplimiento, el Ministerio de Educación Nacional propuso la guía número 49 con la intención de brindar a los docentes unas orientaciones que les permitieran fortalecer la convivencia escolar en las aulas mediante la realización de experiencias pedagógicas desde el componente socio afectivo. (MEN, 2013)

Así mismo, se creó un programa de competencias ciudadanas orientado a desarrollar habilidades, destrezas y conocimientos sobre temas de ciudadanía y convivencia en cada uno de los niveles educativos con el fin de institucionalizar dichas competencias. Para lograrlo, el programa define sus acciones alrededor de tres componentes básicos: La movilización social; el acompañamiento a las prácticas educativas y la gestión del conocimiento para el desarrollo de

Competencias Ciudadanas, proponiendo una cartilla que sirve a los docentes como insumo para trabajar la competencia en su quehacer pedagógico. (MEN, 2013)

En contraste a las iniciativas mencionadas, Castillo y Guido, (2015) afirman que más allá de las leyes, cuestiones como la xenofobia, el racismo, la discriminación y los problemas interculturales a nivel de ciudad, como la ola migratoria que en el caso de Colombia, ha empezado a surgir a raíz de la crisis en el vecino país Venezuela, todavía no están estructurados a nivel curricular, y por ello las orientaciones pedagógicas que se han hecho en la nación no han tenido efectos importantes en las escuelas.

Del mismo modo, la situación de gran parte de las familias migrantes venezolanos es crítica debido a la pandemia ocasionada por el Coronavirus y que se extendió en todo el mundo desde el mes de febrero del año 2020. No solo se han encontrado con dificultades de salud y empleo, sino que, en materia educativa, el 100% de los niños, niñas y adolescentes venezolanos matriculados en países de acogida no están recibiendo sus clases y las posibilidades de retorno son escasas, debido al desplazamiento producto del confinamiento que les ha obligado a regresar a su país, ya que los esfuerzos de los gobiernos ahora mismo se centran en velar primordialmente por el bienestar de los ciudadanos nacionalizados. (UNESCO, 2020)

Por otro lado, en lo que se refiere a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, ocurre una situación similar, reconociendo que los niños y las niñas son nativos digitales, las horas destinadas a informática en son muy pocas, aun cuando hay un gran número de escuelas rurales que están dotadas con equipos tecnológicos y conexión a internet, tal y como lo reporta la Gobernación del Atlántico en el boletín estadístico del 2017, donde se establece que hay conexión a internet y dotación de equipos tecnológicos en el 96% de los departamentos del

Atlántico, por lo tanto, la problemática de la falta de integración de las TIC al aula estaría estar relacionada con otros asuntos. (Gobernación del Atlántico, 2017)

Uno de ellos podría estar relacionado con la poca capacitación docente en el manejo pedagógico de las TIC, que en su mayoría son utilizadas como un recurso facilitador del conocimiento pero que no genera mayores aprendizajes ni procesos de pensamiento en los estudiantes. Puntualmente, en los niños y las niñas integrar las TIC en la educación de forma significativa, depende en gran medida, de la habilidad del docente para estructurar ambientes de aprendizaje que apuesten a la creación de nuevo conocimiento e interacción; pues aunque se hable de ir más allá de lo que propone la educación tradicional, lo cierto es que para que las TIC sean un recurso que promueva la cooperación y el trabajo en equipo, la posición del docente frente a cómo utilizar estas herramientas tecnológicas es fundamental, de lo contrario, seguirán teniendo un efecto sólo de transmisión de información. (Aguilar, 2012)

A sabiendas de esta problemática del uso pedagógico y con intención de las TIC, Colombia asumió el reto planteado por la Unesco y empezó a ejecutar el Plan Nacional de Tecnologías de la Información y la comunicación, en el que se establecía que para finales del año 2019 toda la nación (incluyendo a profesionales de la educación y estudiantes) haría un uso eficiente de las TIC. (Said et al., 2015)

Para alcanzar esa meta, el Estado propuso trabajar sobre aquellos aspectos que permitieran alcanzar la calidad y mejorar la competitividad de los colombianos, fortaleciendo entre otras cosas, los procesos educativos que incluyeran estas tecnologías. Esto involucraba esencialmente, un fortalecimiento curricular con relación a la inclusión de las tecnologías y un proceso pedagógico de apropiación de estas herramientas con los maestros.

Sin embargo, a la fecha, todavía las instituciones educativas se encuentran en un nivel elemental de apropiación de estas tecnologías como se hace evidente en el Plan Estratégico de Tecnologías 2019- 2022, en el que se afirma que aún no se ha hecho un seguimiento efectivo a las Instituciones Educativas sobre cómo usan estas tecnologías, ni al proceso de capacitación docente que el Ministerio de Educación ofrece en el sector público. (Superintendencia de Industria y Comercio, 2019)

En ese orden de ideas, la intención de diseñar un espacio virtual para el fomento de la competencia intercultural se desarrolla tomando como base las problemáticas anteriores y el hecho de que al revisar la literatura se encontraron muy pocas experiencias interculturales que involucren las TIC, al igual que bancos educativos en Colombia que incluyeran recursos educativos digitales para el fomento de la competencia intercultural en estudiantes.

1.2 Formulación de preguntas de investigación

De ese modo, el estudio pretende resolver los siguientes interrogantes:

- ¿De qué manera un espacio virtual puede contribuir desarrollo de la competencia intercultural en estudiantes de básica primaria?
- ¿Cuáles serían las características del espacio virtual para el fomento de la competencia Intercultural de niños y niñas de básica primaria?
- ¿Qué tipo de experiencias de aprendizaje debe incluir el espacio virtual considerando la edad de los niños y las niñas?

2 Justificación

Dadas las condiciones sociales en las que se encuentra el departamento de la Atlántico (con un gran flujo de estudiantes provenientes de otras culturas) es indispensable promover una educación intercultural de calidad e integral, en la que todos los niños y niñas tengan la habilidad de convivir con los demás independientemente de las diferencias culturales que posean, reconociéndolas como una oportunidad para enriquecerse a sí mismos. Lograrlo, implica que las instituciones educativas asuman una postura inclusiva, democrática, diversa, que promueva las diferencias y singularidades de cada miembro de la comunidad desde un punto de vista intercultural, a fin de que todos sus miembros sean inclusivos y solidarios con los demás (Escarbajal, Izquierdo, Aznar y Cáceres, 2019).

La presente investigación cobra relevancia en el sector educativo del departamento del Atlántico al aportar significativamente a la educación intercultural, ofreciendo a los docentes herramientas que les permitan potenciar las competencias interculturales de los niños y niñas de educación básica primaria a través de un espacio virtual, lo que también sería un aporte a la educación mediada por TIC que muy poco se trabaja en las escuelas (Sobre todo en las públicas) permitiendo que se fomente desde tempranas edades el respetar, valorar y aprender de la gran diversidad cultural que les rodea, haciéndolos seres humanos que a largo plazo, puedan convivir en una sociedad multicultural por naturaleza y que cada vez, lo será más.

Como bien lo establece el MEN (2013), el sentido de incluir las TIC en los procesos de aprendizaje tiene que ver precisamente con la intencionalidad que hagan los docentes de esas herramientas; particularmente el espacio virtual fomentaría la competencia Intercultural en estudiantes al tiempo que pondría en evidencia las competencias TIC para el desarrollo profesional docente. Entre esas, se podrían mencionar la tecnológica, relacionada con el uso

pertinente de las tecnologías en los contextos educativos, la pedagógica, que involucra el fortalecimiento de procesos pedagógicos en los estudiantes utilizando las TIC, e incluso la competencia de gestión que se refiere a la capacidad que tiene el docente para hacer uso de las TIC en la evaluación de los procesos educativos y de desarrollo institucional, en este caso, el uso de los espacios virtuales para fomentar las competencias interculturales en los niños y las niñas, es una apuesta educativa innovadora que invita a repensar cómo se están llevando los procesos curriculares en las escuelas del departamento.

Así mismo, empezar a incluir la Interculturalidad tomando como base el uso de las TIC, es pertinente considerando las influencias de las tecnologías en los modos de vida del ser humano. En el caso de los niños de esta era que están creciendo en un momento histórico saturado de medios, hace que sus experiencias con estos dispositivos sean distintas de las que tuvieron los infantes de otras épocas. En ese contexto, la mirada educativa debe ir encaminada a ese hecho que las sociedades están viviendo e incluir estas tecnologías en los procesos educativos de manera responsable y significativa. (Liu, Toki & Pange, 2014)

Dada la convocatoria desde la cual se aplicó para la ejecución de este proyecto, el estudio responde al plan de gobierno educativo 2016-2019 que propone Eduardo Verano, pues se pretende empezar a alcanzar una igualdad social a través de este espacio para que poco a poco se consolide un sistema educativo universal, flexible, que incluya a todos los estudiantes tal y como se anota en el plan. Así mismo, en el documento se menciona la necesidad de formar al estudiantado de tal manera que sean participativos, tolerantes y capaces de utilizar nuevas herramientas, como las tecnológicas que se propone en este estudio. También se habla de un país conformado por ciudadanos capaces de convivir en paz con los demás, respetando los derechos

de cada uno y la diversidad poblacional, características propias de un estudiante competente interculturalmente. (Gobernación del Atlántico, 2019)

En términos de visión, el Plan de Desarrollo se refiere a un capital humano que se adapte a los cambios sociales, culturales, económicos y ambientales que se presenten, como agentes capacitados, y con oportunidad para desarrollar plenamente sus competencias, dentro de una sociedad en la que hay igualdad de oportunidades. Esto último, también responde al objetivo de la presente investigación, al tratarse del fomento de la Competencia Intercultural, necesaria para el estudiantado dadas las condiciones culturales en las que se encuentra el país, abriendo también las puertas a futuras investigaciones en relación a lo ventajoso que resultaría incluir la interculturalidad como una competencia obligatoria en los planes de estudio de las escuelas del Atlántico.

Como lo señalan Ibáñez, et al., (2015), hace falta formar profesionales de la educación que den respuesta educativa a la diversidad cultural que rodea la sociedad, pero por sobre todas las cosas, que generen propuestas pedagógicas que hagan posible una premisa básica pero que ha resultado complicada: Aprender a vivir juntos.

Esto último, cobra especial relevancia porque al revisar la literatura se encontraron muy pocas experiencias relacionadas con la competencia intercultural utilizando las TIC en contextos rurales, en ese sentido, el aporte que brinda la publicación del estudio a la comunidad científica, es elevado, pues como lo afirman Liu, et al., (2014), la interculturalidad en las escuelas no se produce solo con los contactos que los estudiantes establezcan con pares de culturas distintas a las de ellos, sino que para que se lleven a cabo realmente procesos interculturales la escuela, desde el currículo se debe tener claro cuáles son los principios que sustentan una práctica intercultural y no menos importante, que toda la comunidad educativa se involucre. Para que esto

sucedan es necesario un punto de partida, la creación de un proyecto, generar la inquietud y que a partir de ello todos se conecten con la acción intercultural. En ese sentido, esta propuesta, podría ser el principio de una transformación curricular importante para el profesorado.

Siguiendo la misma línea de los autores, es imperativo considerar que uno de los objetivos de la educación es fomentar un diálogo inclusivo entre niños y niñas. Esto, obliga a las instituciones educativas a generar iniciativas que consideren otras culturas, beneficien a todos, de tal manera que los alumnos sean conscientes de lo que es ser y estar en un mundo globalizado que incluya y no excluya. Promover lo anterior desde las edades tempranas es una apuesta para impulsar una cultura de la paz, igualdad de oportunidades para todos desde una perspectiva social abierta, plural, diversa. Esto porque, la escuela aún en estos días sigue siendo de los agentes socializadores principales, por lo tanto, el proyecto de investigación es una propuesta a la interacción entre niños y niñas desde lo que cada uno es, permitiéndoles empezar a desarrollar una competencia que aún no se trabaja en todas las aulas, pero que no es más que una manera de formar seres sin estereotipos, prejuicios, prácticas sexistas o discriminatorias en su cotidianidad. (Liu et al., 2014)

Finalmente, mencionar la pertinencia de la investigación dentro del énfasis de Medios Aplicados en el marco de la Maestría en Educación al abordar las TIC, integrando el enfoque educativo intercultural y generando como producto INTERTIC, un espacio virtual que fomenta las competencias TIC e interculturales del estudiantado. Esto responde a uno de los objetivos que se plantea el énfasis de formar estudiantes con capacidad para seleccionar y diseñar recursos educativos tecnológicos y del grupo de Informática Educativa de la Universidad del Norte, que se plantea como uno de sus propósitos principales efectuar estudios sobre las influencias de las nuevas tecnologías informáticas y de comunicaciones en el mejoramiento de la calidad de la

educación, que en este caso puntualmente, tiene que ver con el favorecimiento de las mencionadas competencias.

3 Objetivos

3.1 Objetivo General.

Diseñar y desarrollar un espacio virtual con actividades de aprendizaje modelo y recursos educativos digitales para el fomento de la Competencia Intercultural en estudiantes de Básica Primaria.

3.2 Objetivos Específicos.

- Analizar el nivel de desarrollo de la Competencia TIC e Intercultural en el profesorado de Educación básica primaria.
- Fundamentar el diseño del espacio virtual desde aspectos teóricos, pedagógicos, y técnicos.
- Diseñar la estructura, contenidos, estrategias, recursos, actividades de aprendizaje, guiones del sitio web, a la luz de los fundamentos de la Educación Intercultural.
- Diseñar una intervención pedagógica utilizando el espacio virtual para promover el desarrollo de la competencia intercultural en niños de Básica Primaria.

4 Marco Teórico

Para el desarrollo del proyecto, es necesario un marco teórico que establezca los referentes teóricos y conceptuales del estudio que busca, diseñar un espacio virtual para el desarrollo de las Competencias Interculturales en el estudiantado de Educación básica. Se delimitarán así, las bases teóricas de la Enfoque Educativo Intercultural, las Competencias Interculturales y, por otra parte, se presentará la conceptualización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) aplicadas a contextos escolares, las competencias que requieren docentes y estudiantes para el fomento TIC en el aula y un abordaje a los modelos de Diseño Instruccional requeridos para la creación de espacios virtuales de aprendizaje, específicamente del modelo Instruccional ADDIE, que se ajusta a las necesidades de la presente investigación.

4.1 Enfoque Educativo Intercultural

La educación debería desde cualquiera de sus miradas, ser liberadora y emancipadora. Lograrlo, implica dejar de lado las desigualdades para apostar por una sociedad equitativa, en la que todos tengan las mismas oportunidades.

No obstante, lo cierto es que la desigualdad y la exclusión son una realidad en la mayoría de los países del mundo pese a los intentos de lograr igualdad en todos sus sentidos. Ante esto, Walsh, (2010) propone la interculturalidad como un enfoque educativo que responde a la diversidad cultural de las sociedades promoviendo en el estudiantado la capacidad de establecer relaciones equitativas en las que cada uno, valora las particularidades del otro.

Se trata entonces, de generar desde la escuela un diálogo cercano de acuerdo mutuo, en el que cada uno se reconoce dentro de una cultura con costumbres, visiones y formas de percibir el mundo que repercuten en la manera de comprender las maneras de ser y actuar de los demás. Esa

comprensión permite al estudiante valorar las diferencias propias y las del otro, reflejándose en la calidad de relación que establece con todos aquellos que le rodean. (Sáez, 2006)

Aguado, Melero y Gil (2018), enfatizan en que el primer paso para asumir este nuevo enfoque es basar el acto educativo sobre una pedagogía crítica que confronte de manera activa cualquier tipo de desigualdad como la exclusión, explotación y relaciones abusivas de poder. Esto supone una reestructuración curricular sustentada desde la justicia social, el reconocimiento de derechos y oportunidades para toda la comunidad generando un diálogo multicultural en el que se valoran las particularidades de cada quien que de manera progresiva acercan a la escuela a un enfoque intercultural.

Es allí, al reconocer a los otros desde una perspectiva solidaria, respetuosa y activa que hay un lenguaje intercultural, en el que la escuela procura formar ciudadanos que respeten la diversidad de todos los que le rodean, se interesen por aprender de los otros a tal punto, que la encuentren como una oportunidad de enriquecerse a sí mismos. Desde esta perspectiva, la intención es formar estudiantes interculturalmente competentes, con la capacidad de desenvolverse en un mundo cada vez más globalizado. (Cano y Del Pozo, 2016)

Así, la educación desde esta visión pone lo cultural en una importante reflexión pedagógica: Reconocer y normalizar la diversidad cultural, y asumirla como un compromiso ético que involucra no solo a educadores sino también al sistema educativo en general. Es el reconocimiento de la educación como un constructo sociocultural en el que la diversidad toma un enfoque humano para toda la sociedad como conjunto, generando una comunicación eficaz de unos con otros y en definitiva, igualdad desde todas sus perspectivas. (Walsh, 2010)

En ese orden de ideas, la Educación Intercultural se define como práctica, comunicación, interpretación y análisis de contextos educativos reales en los que se lleven a cabo procesos de

participación ciudadana, espacios de diálogo y reconocimiento entre personas diversas, concretas, complejas y cambiantes que logran movilización ciudadana desde una mirada crítica que garantiza la transformación social. (Aguado et al., 2018)

En la escuela, para Aguado (2005) el enfoque intercultural se aborda tomando como punto de partida la diversidad que se manifiesta en el quehacer cotidiano al no establecer límites de raza, etnia o situación socioeconómica y que traspasa las fronteras del aula desde el cual se incluye a la familia, los estudiantes y la comunidad. Alcanzar este ideal, depende de que el quehacer de los actores educativos responda a las necesidades de los contextos escolares.

De ese modo, según la misma autora, para dar sentido a la práctica educativa intercultural la escuela debe cumplir con los siguientes objetivos:

- Cambios en el sistema no solo a nivel curricular sino en cada uno de los aspectos que conforman el acto educativo: Formación del profesorado en relación a sus actitudes, estrategias de enseñanza, la motivación, los recursos, evaluación y la comunicación.
- Garantizar la igualdad de oportunidades para todas las personas tanto en el acceso al sistema educativo como en la igualdad de experiencias que potencien la diversidad cultural. Eso supone, el uso de metodologías eficientes que promuevan y faciliten el éxito académico a todos los estudiantes independientemente de las condiciones raciales o culturales.
- Superar comportamientos racistas y discriminatorios, lo cual implica hacer un análisis que vaya más allá de las charlas. Se trata de analizar en conjunto las actitudes de profesores, estudiantes y directivos a fin de diseñar estrategias para el desarrollo de la competencia intercultural, que permitirá generar actitudes y valores democráticos necesarios para desenvolverse en una sociedad culturalmente diversa. (Aguado, 2005)

En Latinoamérica, puntualmente en Colombia, se ha reconocido la diversidad como valiosa promoviendo leyes como la de etnoeducación, propuestas curriculares para apostar a una práctica multicultural, pero que no han sido lo suficientemente transformadoras en la búsqueda de una educación con enfoque intercultural en sus relaciones con los demás. Esto ocasiona que se presenten aun comportamientos discriminatorios, racistas y xenofóbicos en un país en el que al menos el 30% de sus pobladores son indígenas y afrodescendientes. (Castillo y Guido, 2015)

Cabe aclarar en este punto los términos que han sido incorporados a la raíz “cultural” con prefijos “multi”, “inter”, “pluri” y “trans”, para superar la ambigüedad semántica que se deriva de cada uno de ellos. Primeramente, el término multicultural define la situación de las sociedades, grupos o entidades sociales conformadas por muchos individuos pertenecientes a distintas culturas que viven juntos, independientemente del estilo de vida por el que opten. La pluriculturalidad es entendida casi como sinónimo de la multiculturalidad, empleada en las mismas circunstancias con la diferencia de que en vez de hacer énfasis en la unión de un gran número de culturas en permanente contacto, se resalta únicamente la pluralidad de esos grupos. La transculturalidad por su parte, implica movimiento, refiriéndose así al paso de una situación cultural a otra. Finalmente, la interculturalidad va más allá de la descripción de una situación particular, e involucra la definición de un enfoque, proceso dinámico de naturaleza social, en el que se impulsa a los participantes a generar conciencia alrededor de su interdependencia. (Aguado, 1991)

Esta concepción implica, analizar el papel determinante de la cultura en la apropiación de un modelo educativo intercultural, entendiéndose no solo como todo aquello que es transmitido de generación en generación, sino como una representación de los estilos y formas de ser de las personas que constituyen la sociedad. Desde esa perspectiva, la cultura en palabras de Ytarte

(2007), “constituye un «todo» organizado y cerrado sobre sí que, configurando la identidad y la pertenencia al grupo, ordena los procesos de similitud y diferenciación con los otros” (p.10).

4.1.1 Las Competencias Interculturales.

Son definidas por (Aguado,2003) como un conjunto de habilidades de tipo cognitivo, afectivo y práctico que le permiten al ser humano desenvolverse en un medio intercultural. En la educación, estas competencias están orientadas a generar espacios de aprendizaje en los que todas las personas se sientan aceptadas y valoradas por las habilidades que poseen, y permitir que haya una interacción efectiva y respetuosa entre todos los que componen el aula de clase. Es por ello, que una pedagogía que vele por la interculturalidad se plantea como primer objetivo de la educación, que estas competencias estén dentro del currículo y se consideren como dimensiones básicas abordadas en todo proceso educativo, desde cada uno de los niveles de la educación y de la mano con el resto de las competencias que potencie en los estudiantes el centro educativo, es decir, incluirlas y trabajarlas de forma transversal.

Dicha competencia combina unas capacidades específicas clasificadas en actitudes positivas frente a la diversidad cultural, desarrollo de la competencia comunicativa, capacidad de manejar eficientemente conflictos interculturales, consciencia sobre la cultura propia y cómo lo que se aprende en ella influye en la interpretación de la realidad. (Aguado, 2003)

Integrarlas al currículo para la misma autora supone, el desarrollo de dos competencias básicas *desarrollo de la eficacia intercultural* (entre culturas diversas) y *desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad*, que se logra considerando tres componentes básicos:

- El componente declarativo o el saber, relacionado con la cognición y que tiene que ver con el conocimiento de otras culturas, costumbres y formas de vida distintas a la propia.

- El componente procedimental o el hacer, que tiene que ver con la participación ciudadana en movimientos o instituciones sociales e integración cultural.
- El componente afectivo- actitudinal o el ser, que se relaciona con los valores, sentimientos y actitudes que se manifiestan a los demás. Es un aspecto de la competencia que fomenta valores como el respeto, aprender a convivir juntos, aceptar a los otros tal cual son, es decir, saber ser y estar entre y con los demás.

A continuación, en la Tabla 1, se definen los indicadores que hacen parte de cada una de las subcompetencias:

Tabla 1 Indicadores de subcompetencias.

Dimensiones	Sub- competencia 1: Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)	Sub-competencia 2: Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad
Actitudes y creencias	Indicador 1. Incremento de la comprensión de la propia cultura.	Indicador 7. Toma conciencia de la diversidad que caracteriza a personas y grupos.
	Indicador 2. Toma de conciencia de la validez de visiones culturales diferentes a la propia.	
Conocimiento	Indicador 3. Demuestra conocimiento de las características y códigos utilizados en diversas culturas.	Indicador 8. Analiza los valores personales respecto al racismo, prejuicio, estereotipos y discriminación.
	Indicador 4. Identifica pautas comunicativas y conductas que provocan discriminación.	.
Habilidades y destrezas	Indicador 5. Adquiere habilidades para mantener relaciones interculturales eficaces.	Indicador 9. Desarrolla e incorpora la comprensión de estereotipos y su impacto en la propia conducta.
	Indicador 6. Manifiesta adaptación y confianza al abordar cuestiones de desigualdad, prejuicio y abuso de poder.	

Fuente: Cano, Ricardo y Del Pozo, (2016)

Fomentar esta competencia en la escuela es una apuesta educativa en la que el individuo es capaz de establecer relaciones justas, equitativas, reconocer la propia cultura, la de otros y plantearse respuestas adecuadas a cada situación y necesidad intercultural que se le presente

porque posee unos saberes conceptuales, objetivos sólidos que le permiten realizar un diagnóstico, analizar el contexto, para actuar conscientemente sobre el problema intercultural.

En ese orden de ideas, en palabras de Aguado, et al., (2018) la propuesta intercultural que asuman los docentes debe incluir los siguientes objetivos básicos:

- Reconocer la diversidad cultural de la sociedad velando por la igualdad de oportunidades para todas las personas independientemente de su condición (etnia, raza, orientación sexual)
- Favorecer el principio de participación democrática y justicia social promoviendo la movilización de todos los estudiantes.
- Analizar los contextos educativos para descubrir desigualdades sociales que puedan presentarse e intervenir.
- Facilitar el éxito académico de todos promoviendo una educación equitativa y justa en la que cada quien goce de las mismas oportunidades.
- Promover acciones sociales frente a comportamientos racistas, discriminatorios o xenófobos.
- Fomentar interacciones entre grupos culturalmente diversos dentro y fuera del contexto escolar para desarrollar la capacidad de desenvolverse de manera eficaz en cualquier medio multicultural.
- Generar experiencias de aprendizaje en las que los estudiantes se relacionen entre ellos utilizando distintos medios para lograrlo (Tecnologías, juegos)

Para dar soporte a la investigación y conocer qué se ha hecho en el mundo sobre el fomento de la competencia intercultural en la básica primaria y el uso de recursos educativos digitales, se hizo una revisión documental. La búsqueda arrojó que existen experiencias de

aprendizaje que desarrollen la competencia, sin embargo, algunas no involucran el uso de tecnologías. La siguiente tabla resume lo encontrado en la literatura.

Tabla 2 Estudios Educación Intercultural y TIC

País	Nombre	Autor
España	Aula Intercultural	Secretaría de la Mujer y Políticas Sociales (s.f.)
España	Comunicación Intercultural. Materiales para secundaria.	Baños, (2007)
España	Proyecto Educación Intercultural: Familia y Escuelas Unidas.	Escucha & Utrillas, (2017)
España	Propuesta de un Plan Intercultural en las aulas.	Palencia & Gandón, (2007)
España	Diferentes pero iguales: Una Educación Intercultural en las aulas de Educación Infantil.	Gimeno, (2017)
Colombia	Tránsitos de un proyecto educativo intercultural indígena urbano en Cali, Colombia.	Calero, et al., (2019)
Colombia	Diseño de una propuesta pedagógica orientada hacia la interculturalidad y la interdisciplinariedad.	López & Delgado, (2015)
Colombia	Propuesta metodológica etnoeducativa e intercultural en valores humanos y sociales como ejes en la construcción del proyecto de vida de los estudiantes de la Institución Educativa Ciudad Don Bosco, Medellín.	Ibrahim, (2017)
Colombia	INCULTIC	Navarro, et al., (2018)
Colombia	REDEI	Borjas, et al., (2015)

Fuente: Elaboración propia.

Las investigaciones y espacios web encontrados, se realizaron a partir del año 2009, lo que permite inferir que lo relacionado con la Educación Intercultural está empezando a generar interés en la comunidad científica. Es importante resaltar que España ha sido de los países en el que más se encontraron propuestas interculturales con el uso de las TIC, sin embargo, se está haciendo principalmente en Educación Superior, no fueron muy comunes las experiencias en educación básica e infantil.

En Colombia, hay algunos proyectos con enfoque Intercultural en la educación básica, no obstante, el uso de las TIC no era predominante. En ese sentido, como conclusión principal de la revisión documental, se hace evidente la necesidad de seguir explorando este campo sobre todo en la Educación básica y en grados menores, con la intención de fortalecer las competencias TIC e interculturales en el estudiantado desde las primeras edades.

4.2 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la Educación Básica

Mucho se habla del alcance que han tenido las TIC en los contextos educativos. El quehacer docente ha venido reinventándose a tal punto que la educación virtual ya es una realidad. No obstante, para hablar de las TIC y de cómo han logrado ocupar un lugar importante en los modos de vida del ser humano, hay que partir de una definición general de las mismas, entendida por Ibáñez y García, (2009) como un conjunto de herramientas de tipo electrónico empleadas para almacenar, recolectar, difundir y transmitir información representada de forma variada. Para estos autores, lo relevante de las TIC es el impacto que pueden tener desde un punto de vista social, pues no solo han facilitado el acceso a cualquier tipo de contenido, sino que también su integración ha permitido fortalecer la cooperación, el intercambio de ideas, y apropiación de otras culturas.

Ese impacto social, es precisamente el que despertó el interés de los sistemas educativos en las TIC, primero como recursos que apoyaban la labor del docente y después, iniciada la década del 2000, como una vía para mejorar los procesos de enseñanza de los maestros y promover el aprendizaje de los estudiantes. De allí en adelante, los aportes, avances, e incluso desventajas han surgido a partir del componente educativo que las TIC han ido teniendo en el tiempo, a tal punto que cada vez son más las destrezas que se requieren para que tanto estudiantes como profesores les encuentren sentido, siendo ya no tan importante saber utilizarlas, sino cuál es el propósito de integrarlas a la enseñanza. (Prensky, 2010)

Dado que en los últimos años el crecimiento de las TIC ha sido exponencial (MEN,2013), desde la mirada educativa la reflexión está centrada en garantizar que las inclusiones de estas herramientas resulten provechosas para el estudiantado, les permitan fortalecer procesos de pensamiento, y fomenten la creatividad, curiosidad e interacción con los demás. Es por ello que,

en los niños y las niñas, diversas posturas respecto a la inclusión de las TIC en el aula han surgido. En la década de los 90 por ejemplo, Trigueros, Sánchez y Vega, (2012) las consideraban apropiadas al permitir a los docentes generar cambios en sus metodologías que es en definitiva lo que los niños y las niñas necesitaban, teniendo en cuenta que para la época el enfoque tradicional todavía regía en la mayoría de establecimientos.

A partir de allí se han generado investigaciones alrededor del momento en que es adecuado incluirlas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Ante esto, UNICEF, (2014) coincide en que el uso responsable y con intención de las TIC debería empezar desde tempranas edades al mencionar que, los niños desde antes de los dos años acceden a las TIC de forma habitual, siendo capaces de tomar un teléfono con sus manos, elegir los vídeos de su interés y más adelante familiarizarse sin mayores inconvenientes con internet a través de una Tablet. Es por ello que se considera a los niños de la sociedad actual como nativos digitales dado que, desde que nacen están en contacto con las TIC.

Esa familiarización temprana de los niños y niñas con las TIC ha resultado ventajosa para las escuelas, porque pueden estar involucradas en experiencias educativas que van más allá de las que ofrecen los juegos y sesiones de aprendizaje tradicionales, como crear historias en pantalla, fomentar el trabajo cooperativo, experiencias virtuales de pensamiento, disfrutar de un cuento animado e incluir a aquellos estudiantes que tienen alguna condición utilizando aplicaciones diseñadas para ellos. Estas aplicaciones se encuentran disponibles para descargar en teléfonos móviles de forma gratuita y premium (contenido exclusivo).

Así, se han diseñado algunas como Geogebra, (2006) para el aprendizaje de las matemáticas, ofreciendo distintos niveles y contenidos que el docente puede trabajar en clase con los estudiantes de básica y media, algunas más sencillas para niños y niñas de primera infancia

como granja 1,2,3 para aprender números, u otros proyectos digitales más elaborados como el proyecto “Azahar”, creado por la Universitat de Valencia para personas con autismo y/o discapacidades intelectuales; el proyecto H@z Tic (2012), creado para que niños y niñas con síndrome de Down se familiaricen con la lecto escritura a través de una guía práctica digital, entre otras muchas otras disponibles para todas las edades y condiciones de las personas.

En relación a si son realmente efectivas en el aprendizaje, Martínez & Laguna (2014), por ejemplo, realizaron un estudio para analizar qué tan significativo resultaba el uso de la pizarra digital en la presentación de una unidad didáctica a niños y niñas de preescolar; los resultados se compararon con un grupo de estudiantes del mismo nivel a quienes no se les hizo intervención y arrojaron que los niños y niñas del grupo experimental demostraron estar más motivados, participativos y propositivos por el tema debido a la presencia de la pizarra.

En esa misma línea, Contreras & Contreras, (2007), destacan el rol del docente y padres de familia al integrar tecnologías en el proceso de enseñanza y aprendizaje, conclusión a la que llegaron ambos investigadores luego de analizar qué tan significativo había resultado para los niños y las niñas la integración de video juegos para la apropiación de algunos conceptos. En la medida en que hubiese intención, habría una mejora en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Partiendo de todas las ventajas mencionadas, en el Plan Nacional Decenal de Educación 2016- 2022, que se refiere a las decisiones a nivel gubernamental de los entes territoriales y los centros educativos que se toman en aras de fortalecer la educación, se habló de una renovación pedagógica que incluyera el uso de las TIC en todos los niveles de la educación como desafío fundamental, y que estuviera encaminada a reconocer la transversalidad de las TIC en los currículos. (MEN, 2017)

Hacerlo, supone desarrollar unas competencias básicas en los estudiantes, mismas que *International Society for Technology in Education (ISTE)*, propuso en el año 2017 a través de estándares para estudiantes que enfatizan en las habilidades y cualidades que se quieren trabajar en ellos, permitiéndoles participar y prosperar en un mundo digital conectado. Están diseñados para ser usados por educadores dentro del plan de estudios, teniendo en cuenta edades de cada estudiante y con el objetivo de cultivar estas habilidades a lo largo de la vida académica del estudiante.

Tanto los estudiantes como los profesores serán responsables de lograr las habilidades tecnológicas fundamentales para aplicarlos plenamente, como se establece a continuación:

Estudiante capacitado: Los estudiantes aprovechan la tecnología para asumir un papel activo en la elección, el logro y la demostración de competencias en sus objetivos de aprendizaje, informado por las ciencias del aprendizaje.

Ciudadano digital: Los estudiantes reconocen los derechos, responsabilidades y oportunidades de vivir, aprender y trabajar en un mundo digital interconectado, y actúan y modelan de manera segura, legal y ética.

Constructor de conocimiento: Los estudiantes estudian críticamente una variedad de recursos utilizando herramientas digitales para construir conocimiento, producir artefactos creativos y desarrollar experiencias de aprendizaje significativas para ellos y para otros.

Diseñador innovador: Los estudiantes usan una variedad de tecnologías dentro de un proceso de diseño para identificar y resolver problemas creando soluciones nuevas, útiles o imaginativas.

Pensador computacional: Los estudiantes desarrollan y emplean estrategias para entender y resolver problemas de manera que aprovechan el poder de los métodos tecnológicos para desarrollar y probar soluciones.

Comunicador creativo: Los estudiantes se comunican claramente y se expresan creativamente para una variedad de propósitos usando las plataformas, herramientas, estilos, formatos y medios digitales apropiados a sus metas.

Colaborador Global: Los estudiantes usan herramientas digitales para ampliar sus perspectivas y enriquecer su aprendizaje colaborando con otros y trabajando eficazmente en equipos locales y globales.

Cada una de las competencias mencionadas, incluye unos indicadores que soportan el desarrollo de las mismas, esto con la intención de que las experiencias de aprendizaje con tecnologías que planeen los docentes los incluyan para que los estudiantes realmente desarrollen la competencia. (International Society for Technology in Education, 2017)

En ese orden de ideas, la incorporación de las TIC en la cotidianidad académica de los niños y las niñas implica ampliar el concepto de alfabetismo que parte de la propuesta curricular de las escuelas, es decir, cómo asumen estas tecnologías y de qué manera serán incluidas en los planes de estudio.

4.2.1 Tecnologías de la Información y la Comunicación en el Quehacer Docente.

Considerando los cambios que han surgido en relación con la educación, donde el estudiante es ahora el centro del proceso de enseñanza- aprendizaje, el quehacer educativo requiere que los docentes desarrollen competencias que les permitan diseñar experiencias de aprendizaje que resulten significativas para el estudiantado. En ese sentido, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación dentro del quehacer educativo se convierte en

un factor indispensable teniendo en cuenta las necesidades de los estudiantes de este siglo y ahí donde aparecen las competencias TIC, entendidas por Hernández, Arévalo y Gamboa, (2016) “como el conjunto de conocimientos, habilidades (destrezas) y actitudes (motivación, valores éticos, emociones, intereses, rasgos de personalidad y otros componentes sociales y de comportamiento) que necesitan los profesionales de la educación para resolver de forma satisfactoria las situaciones a las que se enfrentan en su práctica pedagógica” (p. 44).

Dichas competencias resultan básicas en el mundo de hoy, que como bien es sabido se compone de individuos que todo el tiempo están en contacto con la tecnología, por lo tanto, es de esperarse que la educación esté en sintonía con ese hecho. Sin embargo, es importante considerar en este punto, que un gran número de docentes que utilizan la tecnología regularmente en el aula lo hacen con fines instrumentales, como búsqueda de información en la web y actividades relacionadas con el ocio, la recreación; y para que haya un empleo eficaz de éstas en el aula es necesario ir más allá de ello, lo cual exige que los docentes aumenten su niveles de competencias en el uso de las TIC porque en definitiva, son ellos quienes deciden incluirlas y qué uso se les va a dar en el proceso educativo de los estudiantes. (Hernández et al., 2016)

De esa manera, siendo conscientes de la importancia de las TIC en los procesos de formación en todos los niveles, países como Estados Unidos, Australia y algunos de América Latina, han trabajado en los últimos años en el diseño de estándares y lineamientos para la formación inicial y permanente de los docentes con la intención de que el uso e integración de estas tecnologías resulte significativo para los estudiantes. Así, entre los proyectos que han tenido gran relevancia a nivel global y que se relacionan con la formación de los docentes se encuentra el Proyecto Estándares Nacionales (EEUU) de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para docentes (NETS-T), propuesto por la Society for Technology in

Education (ISTE), con la intención de mejorar las competencias TIC de los docentes.

Básicamente, el documento hace una propuesta a los docentes de centrarse en el cómo usar las tecnologías para favorecer el aprendizaje de los estudiantes y no tanto en la adquisición de habilidades mecánicas.

Para ello según la ISTE (2000) los docentes competentes en TIC son los que cumplen con los siguientes estándares e indicadores de desempeño:

- **Facilitan e inspiran el aprendizaje y la creatividad:** Los docentes usan su conocimiento sobre temas de una asignatura, sobre enseñanza y aprendizaje y sobre las TIC, para facilitar experiencias que mejoren el aprendizaje, la creatividad y la innovación de los estudiantes, tanto en ambientes presenciales como virtuales. Así, los docentes deben promover, apoyar y modelar tanto el pensamiento creativo e innovador como la inventiva; comprender a sus estudiantes en la exploración de temas del mundo real y en la solución de problemas auténticos con el uso de recursos y herramientas digitales; promover la reflexión de sus estudiantes utilizando herramientas colaborativas para evidenciar y clarificar la comprensión de conceptos y sus procesos de pensamiento, planificación y creación; modelar la construcción colaborativa del conocimiento comprometiéndose en el aprendizaje con los estudiantes, colegas y otros en ambientes presenciales y virtuales.
- **Diseñan y desarrollan experiencias de aprendizaje y evaluaciones propias de la Era Digital:** Los docentes diseñan, desarrollan y evalúan experiencias de aprendizaje auténtico, que incorporen herramientas y recursos contemporáneos para optimizar el aprendizaje de contenidos de manera contextualizada, y para desarrollar el conocimiento, las habilidades y las actitudes identificados en los Estándares para Estudiantes. Así, los

docentes deben diseñar, adaptar experiencias de aprendizaje pertinentes que incluyan herramientas y recursos digitales para promover el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes; desarrollar ambientes de aprendizaje enriquecidos por las TIC que permitan a todos los estudiantes satisfacer su curiosidad individual y convertirse en participantes activos en la fijación de sus propios objetivos de aprendizaje, en la administración de lo que se aprende y en la evaluación de su progreso; personalizar y adaptar las actividades para atender las diversas maneras de aprender de los estudiantes, sus estrategias de trabajo y sus habilidades en el uso de herramientas y recursos digitales; proveer a los estudiantes evaluaciones formativas y sumativas, múltiples y variadas, alineadas con estándares de contenido de las asignaturas y estándares de TIC, y usar la información resultante para retroalimentar el proceso de enseñanza.

- **Modelan el trabajo y el aprendizaje característicos de la era digital:** Los docentes demuestran conocimientos, habilidades y procesos de trabajo representativos de un profesional innovador en una sociedad global y digital. Así, los docentes deben demostrar competencias en el manejo de los sistemas tecnológicos (TIC) y en la transferencia de su conocimiento actual a nuevas tecnologías y situaciones; colaborar con sus estudiantes, colegas, padres y miembros de la comunidad usando herramientas y recursos digitales para apoyar el éxito y la innovación de los estudiantes, comunicar información efectiva e ideas relevantes a sus estudiantes, padres de familia y colegas usando una diversidad de medios y formatos de la era digital; modelar y facilitar el uso efectivo de herramientas digitales existentes y emergentes para localizar, analizar, evaluar y utilizar recursos de información para apoyar la investigación y el aprendizaje.

- **Promueven y Ejemplifican Ciudadanía Digital y Responsabilidad:** Los docentes entienden temas y responsabilidades sociales, locales y globales, en una cultura digital en evolución; y demuestran comportamientos éticos y legales en sus prácticas profesionales. Así, los docentes deben promover, modelar y enseñar el uso seguro, legal y ético de la información digital y de las TIC, incluyendo el respeto por los derechos de autor, la propiedad intelectual y la documentación apropiada de las fuentes de información; atender a las necesidades diversas de todos los aprendices empleando estrategias centradas en el estudiante y ofreciendo acceso equitativo a recursos y herramientas digitales apropiados, ejemplificar la etiqueta digital y las interacciones sociales responsables relacionadas con el uso de las TIC y la información; desarrollar y modelar la comprensión de diferentes culturas y conciencia global mediante la relación con colegas y estudiantes de otras culturas, usando herramientas de comunicación y colaboración de la era digital.
- **Se comprometen con el Crecimiento Profesional y con el Liderazgo:** Los docentes mejoran continuamente su práctica profesional, modelan el aprendizaje individual permanente y ejercen liderazgo en sus instituciones educativas y en la comunidad profesional, promoviendo y demostrando el uso efectivo de herramientas y recursos digitales. Así, deben participar en comunidades locales y globales de aprendizaje explorando aplicaciones creativas de las TIC para mejorar el aprendizaje de los estudiantes; ejercer liderazgo demostrando una visión de la penetración de las TIC, participando en la toma de decisiones compartidas y en la construcción de comunidad, promoviendo el desarrollo del liderazgo y de las habilidades en TIC de otros; evaluar y reflexionar regularmente sobre nuevas Investigaciones, para hacer uso efectivo de

herramientas y recursos digitales existentes y emergentes, con el objeto de apoyar el aprendizaje de los estudiantes; contribuir a la eficacia, vitalidad y auto renovación tanto de la profesión docente como de su institución educativa y comunidad.

Así mismo, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) publicó en el año 2008 el documento estándares de competencias TIC para docentes, que busca el mejoramiento de la práctica de los docentes a través de la cualificación de los mismos en el desarrollo de competencias que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes al tiempo que se elevan los índices de la calidad educativa, el progreso social y económico de los países. (UNESCO, 2008)

La información que proporciona el documento se encuentra organizada en un cuadro de doble entrada en el cual se observa el cruce entre los enfoques considerados ubicados en las columnas: apropiación tecnológica, profundización del conocimiento y construcción del conocimiento y los seis componentes del sistema educativo ubicados en las filas: Comprensión de las TIC en educación, currículo y evaluación, pedagogía, TIC, organización, administración y formación profesional docente.

De esa forma, el marco de competencias, se organiza en tres niveles de desarrollo. El primero de ellos, es la *apropiación tecnológica*, que se entiende como el conocimiento básico que los docentes deben tener sobre las tecnologías para integrar las TIC a sus clases logrando que los estudiantes aprendan de forma más eficaz. El segundo se refiere a la *profundización del conocimiento*, que permite a los estudiantes adquirir conocimientos avanzados sobre las diferentes asignaturas, pues una vez el docente tiene una apropiación suficiente de las TIC, es capaz de proponer al estudiantado problemas complejos de su vida cotidiana, para que los resuelvan utilizando estas tecnologías. El tercero es la *construcción del conocimiento*, el más

completo y de mayor nivel porque incluye cambios a nivel curricular, pues se trata de ir más allá del conocimiento profundo de las asignaturas e integrar habilidades que tengan que ver además con la resolución de problemas, la comunicación, colaboración, creación, experimentación, pensamiento crítico, y expresión creativa mediante el uso de las TIC.

Aterrizando en Colombia, que también está trabajando con los maestros la adquisición de competencias TIC, el Ministerio de Educación Nacional creó en el año 2013 un documento que contiene unos lineamientos que orienten la formación del profesorado en el uso pedagógico de las TIC y que tiene como finalidad capacitar a los docentes para que participen en redes, comunidades virtuales, proyectos colaborativos y diseñen experiencias utilizando las TIC como un medio para lograrlo. (MEN, 2013)

Desde esta perspectiva, las competencias para el desarrollo de la innovación educativa apoyada por las TIC son:

Tecnológica: Es definida como la capacidad que tiene el docente de seleccionar y emplear herramientas de tipo tecnológico haciendo uso de los principios rectores que propone el ministerio, es decir, que sean utilizados con responsabilidad y pertinencia mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Comunicativa: Hace referencia a la expresión, el contacto, las relaciones en espacios virtuales y/o audiovisuales, con la presencia de diversos lenguajes de forma sincrónica y asincrónica. En otras palabras, esta competencia se traduce en la capacidad de expresarse.

Pedagógica: Se puede definir como la capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances, limitaciones de la incorporación de estas tecnologías en la formación integral de los estudiantes y en su propio desarrollo profesional.

Investigativa: Se refiere a la capacidad para generar nuevos conocimientos y lograr la transformación del saber utilizando las TIC como un medio para poder lograrlo.

De gestión: Permite un manejo adecuado del uso de las TIC desde la planeación, organización, administración y evaluación del proceso educativo tanto en la práctica pedagógica como en el desarrollo institucional.

Situados en este punto, es necesario abordar las mencionadas competencias a la luz de las condiciones socioeducativas de los niños que se forman en contextos rurales. Hay que considerar que son grupos de estudiantes generalmente numerosos, y que las escuelas disponen de poco tiempo y escasa dotación para interactuar en estos espacios, por lo que la creatividad del maestro frente a las barreras en estas instituciones es importante para que pueda ser posible alcanzar objetivos de aprendizaje, ya que si bien los niños y las niñas son considerados nativos digitales, la realidad es que en los escenarios en los que prima la pobreza la relación de los niños con artefactos tecnológicos es casi nula. (Corrales & Zapata, 2013)

Ante esto, Soto y Molina (2018), argumentan que pese a los esfuerzos gubernamentales para integrar estas tecnologías, es definitivamente el componente actitudinal del profesor lo que determina el rumbo de las TIC en el aprendizaje de los estudiantes, pues según los autores si hay equipamiento y acceso a internet, pero no una reflexión pedagógica acerca del uso de estos recursos o capacitación constante que lleve a los profesores a reinventarse cada día, su inclusión no tendrá mayores efectos en los procesos de los estudiantes y es lo que ha venido pasando en las escuelas rurales.

Añadido a lo anterior, los programas que los gobiernos han diseñado para que los estudiantes trabajen y potencien conocimientos empleando las TIC, son pensados para estudiantes de ciudad, sin considerar que este tipo de escolarización también prima en las zonas

más alejadas de la ciudad, por lo tanto, el perfil del docente rural en competencias TIC difiere de las de un docente que labora en la ciudad. (Paz, 2017)

Se concluye entonces, que las competencias TIC para el desarrollo profesional docente implican en las instituciones en las que se presenta la brecha de acceso, una apropiación más profunda porque en estos escenarios las situaciones de vida son complejas, no solo porque los estudiantes en su mayoría no han tenido acercamiento a un ordenador, sino porque los programas y recursos parecen ser pensados para zonas con facilidad de acceso a las tecnologías, por lo tanto el diseño de los espacios con tecnologías debe ser pensado desde las características y necesidades propias del contexto. (MEN, 2008)

4.2.2 Recursos Educativos Digitales.

La manera en que los estudiantes generan conocimientos e interactúan con la información se ha convertido en un aspecto fundamental de los procesos educativos. Aparecen entonces las TIC como un “aliado” del docente para integrar y propiciar aprendizajes, ofreciendo distintos medios digitales como sonido, texto, imágenes y demás que pueden ser leídos utilizando computadores, celulares o tabletas para dar sentido al acto pedagógico. Es allí, cuando esos medios dejan de ser simples medios para convertirse en lo que educación se conoce como recursos educativos digitales, porque tienen intención pedagógica, son pensados para responder a las necesidades del contexto y objetivos de aprendizaje que se ha planteado el docente. (Zapata, 2012)

De ese modo, los recursos educativos digitales además de motivar, interesar y animar a los estudiantes, también les permiten controlar su propio ritmo de aprendizaje al acceder a los contenidos en tiempo distinto al del aula mediante un artefacto tecnológico en el que pueden

explorar múltiples funciones que los recursos físicos no ofrecen, como los hipertextos, las animaciones, el sonido, etc. (Zapata, 2012)

Para que enriquezcan los ambientes de aprendizaje promoviendo el desarrollo de competencias específicas, es necesario tener claro qué tipo de recurso se va a implementar y cuál es la intención de incluirlo en el aula.

Por ello, Eduteka (2011) diseñó un modelo en el que se clasifican los recursos digitales con propósitos específicos que permitieran a los docentes, seleccionar los indicados de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes. La siguiente tabla los organiza en 5 áreas: Organización semántica, interpretación de la información, modelado dinámico, construcción de conocimiento y comunicación y colaboración.

Figura 1 Recursos Digitales con Propósitos Específicos.

TABLA DE RECURSOS DIGITALES CON PROPÓSITOS ESPECÍFICOS	Organización semántica	Redes semánticas	Diagramas de flujo
			Redes visuales
			Líneas de tiempo
			Mapas conceptuales
			Telarañas
			Matrices
			Mapas de ideas
	Interpretación de información	Herramientas de visualización	
	Modelado dinámico	Hojas de cálculo	
		Sistemas de modelado	
		Micromundos	
		Sistemas expertos	
	Construcción de conocimiento	Hipermedia	
		Multimedia	
	Comunicación y colaboración	Chat	
		Boletines electrónicos	
		Grupos de discusión	
Correo electrónico			
Videoconferencia			
Listas de correo			

Fuente: Eduteka (2011)

Para poder hacer uso libremente de estos recursos deben ser de carácter abierto, entendidos como aquellos que se encuentran en un dominio público o que han sido publicados bajo una licencia de propiedad intelectual que permite a las personas libre acceso a esos recursos, que son de tres tipos: contenidos educativos, herramientas y recursos de implementación, clasificados por Eduteka (2007) de la siguiente manera:

Figura 2 Recursos Digitales Abiertos

Recursos Digitales Abiertos (RDA)	De contenidos educativos	Cursos completos (programas educativos)
		Materiales para cursos
		Módulos de contenido
		Objetos de aprendizaje
		Libros de texto
		Materiales multimedia (texto, sonido, vídeo, imágenes, animaciones)
		Exámenes
		Compilaciones
		Publicaciones periódicas (diarios y revistas), etc.
	Herramientas Diversos tipos de software para apoyar la creación, entrega (acceso), uso y mejoramiento de contenidos educativos abiertos.	Esto incluye herramientas y sistemas para: crear contenido, registrar y organizar contenido.
	Esto incluye herramientas y sistemas para: gestionar el aprendizaje y desarrollar comunidades de aprendizaje en línea.	
Recursos de implementación Por lo general, quienes crean Recursos Educativos Abiertos (REA) permiten que cualquier persona use sus materiales, los modifique, los traduzca o los mejore y, además, que los comparta con otros.	Licencias de propiedad intelectual que promuevan la publicación abierta de materiales, principios de diseño, adaptación y localización de contenido	
	Materiales o técnicas para apoyar el acceso al conocimiento.	

Fuente: Eduteka (2007)

Frente a lo anterior, es importante mencionar que, si bien los recursos educativos digitales pueden resultar ventajosos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes al ofrecer formas interactivas y lúdicas al estudiantado, su efectividad no depende solamente de que sean multimediales, interactivos o de fácil acceso, sino del proceso de reflexión pedagógica que haya por parte del docente en la implementación de ese recurso. En ese sentido, para seleccionarlos, resulta necesario que el educador primero, se cuestione alrededor de las necesidades de su grupo de estudiantes para determinar las características del recurso, por qué es apropiado elegirlo, para qué, cuándo podría ser el momento adecuado de implementar, de qué manera los alumnos van a familiarizarse e interactuar con este, cuáles serán los aprendizajes esperados a partir de la experiencia, entre otras preguntas formativas. (Ortega, 2017)

4.2.3 Modelos de Diseño Instruccional.

Para la creación de un producto, es importante considerar definir qué es el diseño instruccional y de qué manera se relaciona con la creación de productos tecnológicos tal y como se hará en el presente estudio. De acuerdo con es definido como el proceso sistemático y reflexivo de incluir los principios de aprendizaje e instrucción en planes para materiales de instrucción, actividades, recursos de información y evaluación. Al contemplarse en el desarrollo de este proyecto como un proceso, el Diseño Instruccional desde esta mirada contempla un completo de análisis de las necesidades y metas de aprendizaje y el desarrollo de materiales y actividades de instrucción, prueba y evaluación de todas las actividades de instrucción y de aprendizaje. (Brown and Timothy, 2020)

De ese modo, el diseño de Recursos Educativos Digitales debe realizarse considerando la recomendación de expertos en diseño instruccional, conformado por un equipo interdisciplinar que aporta conocimientos en diseño gráfico y de software, pedagogía, didáctica u otras

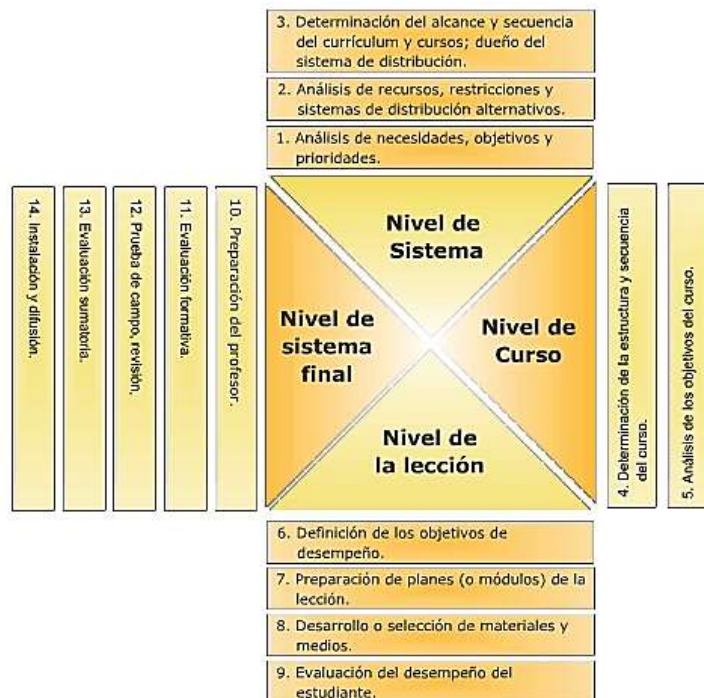
disciplinas que se unen para crear un recurso educativo digital que responda a las necesidades, características y niveles de la población objetivo. (Zapata, 2012)

Dado que el presente estudio tiene como intención diseñar un espacio virtual que incluya este tipo de recursos para el máximo aprovechamiento de los estudiantes de básica primaria, es necesaria una planificación de forma sistemática que involucra valorar necesidades, desarrollo, evaluación, implementación y mantenimiento de los recursos y programas lo cual es propio de lo que propone el diseño instruccional.

Elegirlos supone tener claro los objetivos de aprendizaje y qué contenidos específicos se van a trabajar con ese recurso. Luego de hacer una búsqueda documental, se encontraron distintos tipos de diseño instruccional:

Modelo de Gagne y Griggs: Se basa en el enfoque de sistemas y toma elementos del modelo propuesto por Gagne en el que se resalta el estímulo- respuesta y procesamiento de información, consta de 14 pasos como se muestra en la siguiente figura:

Figura 3 Modelo de Gagne y Griggs



Fuente: <https://www.uv.es/belloch/pedagogia/EVA4.pdf>

- **Modelo ASSURE de Heinich y Col:** En 1993 se desarrolló este modelo que también incluye elementos de la propuesta de Gagne por el interés en las conductas que se presentan en el aprendizaje. Sin embargo, también se fundamenta en el constructivismo al considerar los conocimientos previos de los estudiantes, sus particularidades y formas de aprender. Fomenta la participación y compromiso de los educandos. Este modelo contempla seis fases: Analizar a los estudiantes, establecer estándares y objetivos, seleccionar estrategias, tecnología, medios y materiales, utilizar tecnología, requerir la participación del estudiante y evaluar. (Benitez, 2010)

- **Modelo de Dick y Carey:** Este modelo se basa en el supuesto de que existe una estrecha relación entre los materiales didácticos (estímulo) que se emplean en el acto educativo y el aprendizaje que alumno produce luego de interactuar con dichos materiales (respuesta). En ese sentido, la instrucción tiene que generar las condiciones para un aprendizaje que favorezca la adquisición de determinadas habilidades o competencias. Se compone de 10 fases:

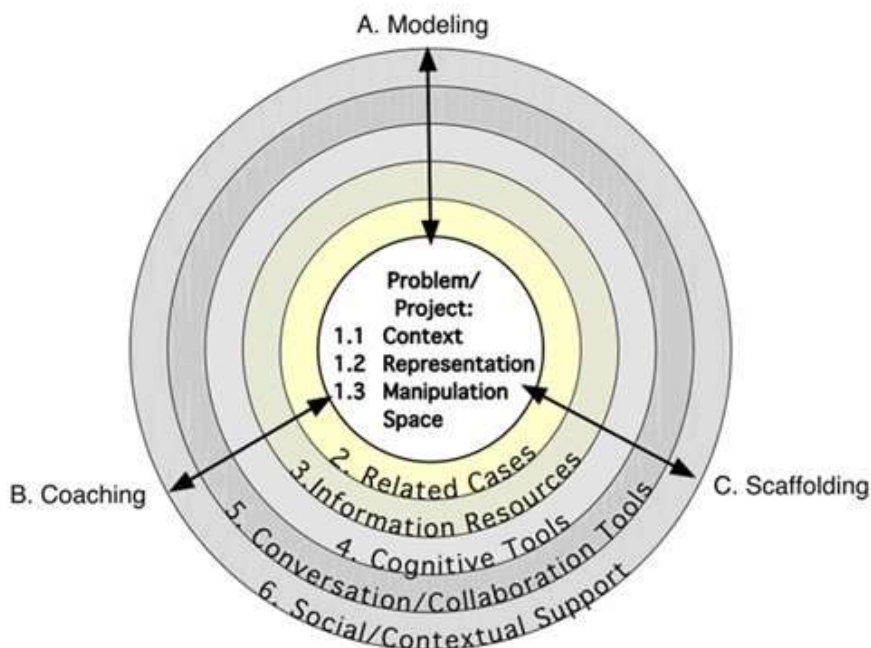
1. Identificar la meta instruccional.
2. Análisis de la instrucción.
3. Análisis de los estudiantes y del contexto.
4. Redacción de objetivos.
5. Desarrollo de Instrumentos de evaluación.
6. Elaboración de la estrategia instruccional.
7. Desarrollo y selección de los materiales de instrucción.
8. Diseño y desarrollo de la evaluación formativa.
9. Diseño y desarrollo de la evaluación sumativa.
10. Revisión de la instrucción (Sharif & Cho, 2015)

- **Modelo de Jonassen:** Este modelo enfatiza en la creación de ambientes de aprendizaje desde un enfoque constructivista en el que el estudiante sea el centro del aprendizaje y por lo tanto el constructor de su propio conocimiento, a partir de la formación de preguntas motivadoras, proyectos, presentación de casos que les permitan alcanzar una meta. (Belloch, 2017)

La siguiente figura muestra las fases de este modelo a partir de un proyecto problema:

La primera fase se divide en tres sub fases que son: (1.1) Contexto, (1.2) Representación y (1.3) Espacio de la manipulación problema. Luego, (2) Casos relacionados, (3) Recursos de Información, (4) Herramientas cognitivas, (5) Conversación / herramientas de colaboración y (6) Social / Apoyo del Contexto. (Belloch, 2017)

Figura 4 Modelo De Jonassen



Fuente: <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.wiki?6>

- **Modelo ADDIE:** Es el modelo básico del diseño instruccional porque conserva las fases esenciales propuestas por este. En ADDIE a diferencia del resto de modelos, los resultados de la evaluación formativa permiten al diseñador instruccional regresar a cualquiera de las fases anteriores. Se conforma por cinco etapas: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación; es un modelo que se adapta a todo tipo de situación o tema, dirigido a cualquier público y empleado mayormente de forma interactiva y electrónica.

(Belloch, 2017). La fase de análisis es considerada como la "etapa de establecimiento de objetivos", en la que el diseñador centra su atención en el público al que está dirigido el recurso o aquello que se pretende crear. En el campo educativo, según Jones (2016) esto se hace para conocer el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes, para analizar qué van a aprender, cómo lo van a aprender y de qué manera se van a generar los aprendizajes. Tal y como lo sustenta el mencionado autor, en la fase de diseño, el foco de atención está en los objetivos de aprendizaje, el contenido, el ejercicio, la planificación de los recursos e instrumentos de evaluación que se van a utilizar y la selección de medios si los hay. Este momento se debe desarrollar de manera sistemática y organizada que se desarrolla dentro de un proceso lógico de identificación, desarrollo y evaluación de las estrategias que se han planificado para dar cumplimiento a los objetivos que el proyecto se ha trazado. La etapa de desarrollo por su parte tiene que ver con la puesta en marcha de la metodología que se ha trazado el proyecto producto, del trabajo en las dos etapas anteriores, realizando pruebas constantes que determinen la eficacia de la metodología que se ha trazado. En la etapa de implementación, el diseñador instruccional ejecuta su plan de acción, actualiza, edita, se cuestiona y modifica elementos del proyecto de modo que los objetivos planteados se cumplan de la manera más eficaz posible. La importancia de esta etapa es el trabajo diseñador instruccional y estudiante en aras de alcanzar los aprendizajes propuestos.

A manera de conclusión, los distintos modelos de diseño instruccional abordados anteriormente permiten dependiendo de los objetivos del diseñador, elaborar actividades, experiencias y emplear recursos educativos digitales que promuevan el aprendizaje y la interacción constante del público objetivo. Para fines de esta investigación, el Modelo ADDIE

dada su flexibilidad, la forma en que se organizan los materiales, recursos educativos y por el tipo de evaluación es el indicado.

4.2.4 Guion Educativo para Diseño de Espacio Virtual.

El diseño de espacios virtuales de aprendizaje supone la creación de experiencias y selección de recursos educativos digitales que permitan a los maestros fomentar determinadas competencias y/o habilidades en los estudiantes.

Para facilitar la comprensión de conceptos teóricos, técnicos y tecnológicos que se vinculen en ese espacio es importante según Gómez (2017), utilizar el guion educativo como soporte para acercar y familiarizar al docente con ese contenido alcanzando los objetivos propuestos.

Si bien, este tipo de guiones no tienen mayores diferencias con otros tipos de guion en su estructura (Como el teatral, de entrevistas, multimedia, cinematográfico, software, entre otros) sí tienen una intencionalidad distinta. Así, para ejecutar un proyecto que incluya tecnologías, el guion debe contener una temática principal, objetivos, delimitar el contenido, cómo será la evaluación y de qué manera será la navegación.

Su elaboración, según Galán (2007), debe hacerse desarrollando un plan didáctico en el que se describa a través de qué medio será materializado el proyecto, que en el presente caso es mediante un espacio virtual o página web. Esto, teniendo en cuenta los tres tipos de guiones propuestos por el autor en mención:

- **Guion de contenido:** O esquema de aquello que se quiere comunicar.
- **Guion didáctico:** En el que el contenido está totalmente desarrollado.

- **Guion técnico:** Incluye consideraciones técnicas que se deben tener en cuenta para el uso de los recursos que componen el proyecto, ya sea audiovisuales, multimedia o impreso.

Para fines de esta investigación, los tres guiones resultan de vital importancia porque direccionan el diseño y creación del espacio virtual al permitir exponer de manera específica y detallada los contenidos que aborda ese espacio, cuáles son los principios pedagógicos que lo sustentan, características de la población beneficiaria, objetivos principales, los contenidos que se van a desarrollar y los elementos técnicos que estructuran la página.

5 Diseño Metodológico

5.1 Tipo de Investigación

La presente investigación se enmarca dentro de un estudio para el desarrollo de productos tecnológicos, fundamentado en el Modelo de diseño instruccional ADDIE propuesto por Rosenberg (2001), con la intención de generar aprendizajes a través de la creación de un espacio virtual. Para la ejecución del proyecto se utilizaron técnicas e instrumentos de corte cuantitativo y cualitativo dando así, mayor soporte al estudio.

5.2 Beneficiarios Directos e Indirectos

Los beneficiarios directos de esta investigación, serán aquellos docentes de educación básica que contarán con un espacio virtual para el fomento de la competencia Intercultural en sus estudiantes que permitirá al mismo tiempo, la puesta en escena de las competencias TIC para la creación de ambientes de aprendizaje con sentido pedagógico. Esto supone, que los agentes educativos hagan uso efectivo de recursos educativos digitales y estimulen las habilidades de pensamiento del alumnado con las actividades de aprendizaje modelo que propone el sitio web. Así mismo, los beneficiarios indirectos, serán los estudiantes que se beneficiarán de las

experiencias que propone el espacio virtual y que implementarán los docentes. Las actividades de aprendizaje permitirán a los estudiantes fortalecer la competencia intercultural y de igual manera, promoverán el trabajo en equipo, el fortalecimiento de competencias TIC, la expresión de ideas y la creatividad.

Dado que el espacio virtual será gratuito y estará disponible en la web, cualquier docente podrá utilizar el espacio para enriquecer su quehacer profesional, aprovechando los recursos, estrategias, información en el aula de clase. Del mismo modo, tendrá la opción de compartir experiencias, recursos, comentarios o sugerencias en el espacio para nutrir y/o mejorar su contenido.

5.3 Fases de Investigación

Para dar cumplimiento a los objetivos generales y específicos del proyecto se abordaron las cinco fases que propone el modelo de diseño instruccional ADDIE:

-Fase de Análisis de necesidades: Primeramente, se identificó el problema sobre el cual se sustenta la investigación, se justificó la pertinencia del proyecto y delimitaron los objetivos que direccionan el trabajo. Luego se hizo un desarrollo teórico en el que se delimitó un análisis, síntesis, planteamiento de los antecedentes y referentes conceptuales relacionados con la Interculturalidad mediada por las TIC en educación básica para el diseño de espacios virtuales. (Clausó, 1993)

Seguidamente, se realizó una encuesta a los docentes de básica primaria a fin de conocer la apropiación o conocimiento que tenían sobre las competencias TIC e interculturales. Según Casas, Repullo y Donado (2003) esta técnica de investigación emplea una serie de procedimientos a través de los cuales se analizan los datos de una muestra con la intención de explorar, describir o explicar una serie de características.

Además, se utilizó el instrumento “Cuestionario Competencias TIC e Intercultural” desarrollado por Navarro & Ricardo (2016), con una confiabilidad de 0,94, el cual permite diagnosticar del estado de las competencias interculturales, bajo el enfoque de orientación intercultural, de la siguiente forma:

- Actitudes, Conocimientos y Habilidades acerca de la conciencia que tiene el profesor de sus propios valores y prejuicios para favorecer el desarrollo de las competencias en el estudiantado.
- Actitudes, Conocimientos y Habilidades acerca de la perspectiva cultural que posee el profesor sobre el estudiantado para favorecer el desarrollo de sus competencias.
- Actitudes, Conocimientos y Habilidades acerca de las estrategias pedagógicas apropiadas que aplica el profesor usando las TIC como mediadoras para favorecer el desarrollo de las competencias en el estudiantado.

De la misma forma, se consideran preguntas que hacen referencia a las condiciones sociodemográficas de los docentes, el uso que hacen de las herramientas TIC y sus necesidades con respecto a estas.

El instrumento seleccionado “Cuestionario Competencias TIC e Intercultural”, fue sometido a revisión y se reorganizó para facilitar la lectura e interpretación de los resultados tal y como se presenta en el Anexo A denominado “Instrumento Competencia Intercultural del profesor de Educación Básica”.

Para el análisis cuantitativo de la encuesta aplicada a 20 docentes de una Institución Educativa de Departamento del Atlántico, los datos fueron descargados de Google Docs de Gmail en formato Excel 2016, para posterior manejo de la información y realización de gráficas. Los datos del cuestionario se analizaron tomando como base el manual de codificación. Así mismo, se hizo

una descripción a partir de los resultados obtenidos en las preguntas abordadas, a fin de identificar las características de los encuestados en relación con la apropiación de la competencia intercultural y el uso de las TIC en su quehacer docente. Para el análisis de las preguntas abiertas, se agruparon las respuestas de los docentes encuestados de acuerdo a las similitudes y diferencias en sus argumentos, escogiéndose algunas de las más relevantes.

Fase de diseño: La construcción del espacio virtual y la creación de las experiencias de aprendizaje que lo componen, se plasmaron en dos tipos de guion educativo:

Guion educativo de contenido en el que se hace una desarrollan las generalidades del espacio virtual; esto incluye el tema que abordará ese espacio, los objetivos que sustentan su creación, los destinatarios, características, contenidos, materiales, requerimientos técnicos para su funcionamiento, y un esquema a manera de diseño en el que se muestra un modelado del espacio virtual.

Guion educativo técnico, o bosquejo en el cual se hace una descripción detallada de las experiencias de aprendizaje que componen el espacio virtual, las características de los elementos que allí se incluyen, el rol de los usuarios, formas de navegación y especificaciones para interactuar del espacio (restricciones, indicaciones)

- **Fase de desarrollo:** Se empieza con la construcción del espacio virtual en página web, que incluye todos los elementos especificados en los guiones diseñados en la fase anterior y debe quedar listo para acceso al público.

- **Fase de Implementación:** Una vez finalizado el montaje del espacio virtual, este queda disponible para interacción de los usuarios que deseen mejorar su práctica pedagógica potenciando las competencias interculturales en sus estudiantes, al tiempo que se fortalecen las habilidades en el uso de TIC.

6 Resultados

Primeramente, se presentan los resultados de la encuesta “Competencia Intercultural del profesor de Educación Básica” aplicada a docentes de la básica primaria de una Institución educativa del municipio de Luruaco – Atlántico, para analizar descriptivamente el nivel de apropiación de la competencia, teniendo en cuenta las categorías del instrumento. Luego, se presenta la fundamentación de los guiones educativos del espacio virtual, dando cumplimiento así, a los objetivos específicos que direccionan la investigación.

6.1 Diagnóstico de la competencia intercultural del profesor de Educación Básica

En las siguientes líneas, se describen los resultados obtenidos, organizados de la siguiente manera:

La primera parte del instrumento tiene que ver con los datos del docente (género, edad, nivel profesional y la formación en el uso de las TIC que ha recibido). En cuanto a esto se obtuvo un mayor porcentaje en el género femenino con un 90% en comparación al masculino que representó el 10% de la muestra. En relación a la edad, el 90% de los docentes se encuentra en un rango de edad de 40 años en adelante, y solo un 10% tiene entre 20 a 30 años. En lo que respecta al nivel de formación de los profesores, un 15% tiene título de normalista, una 35% reportó ser universitario y en lo que se refiere a posgrados, la institución cuenta con un 35% con título de especialista y el 15% de magister. Finalmente, de los 20 docentes encuestados un 50% reportó tener formación insuficiente en el uso de TIC y un 25% que no ha recibido. Sólo un 25% manifiesta tener formación óptima y ninguno considera tener una formación suficiente en el uso de TIC.

La segunda parte del instrumento tiene que ver con el uso que hacen que hacen los docentes de las herramientas TIC. La siguiente tabla, indica los porcentajes en el uso de

herramientas TIC en la práctica docente, teniendo en cuenta que las opciones significan: 1=

Nada, 2 = Poco, 3= Bastante, 4 = Mucho, N/A.

Tabla 3 Resultados Uso De Herramientas Tic en la Práctica Docente.

1. Sobre las herramientas TIC (Señale con qué frecuencia utiliza las siguientes herramientas en su práctica docente)	1	2	3	4	N/A
Computador portátil	10%	15%	45%	30%	
Videoprojector	0%	30%	45%	25%	
Navegador por internet	0%	0%	0%	100%	
Correo electrónico	0%	30%	50%	25%	
Mensajería instantánea/ chat	0%	0%	85%	15%	
Parlantes o altavoces	5%	30%	45%	20%	
Tablet	0%	10%	80%	10%	
Smartphone	5%	30%	45%	20%	
Memoria USB	20%	20%	35%	20%	5%
Sala de Informática	10%	5%	70%	15%	
Cámara fotográfica	45%	30%	15%	10%	
Reloj Inteligente	80%	0%	15%	5%	
Apuntador de láser	80%	5%	5%	5%	
Foros de discusión	75%	5%	10%	5%	5%
Herramientas para la organización de agenda (ej. Google Calendar, Doodle)	75%	5%	10%	5%	5%
Herramientas para la creación de presentaciones interactivas (ej. Socrative, Mentimeter, Prezi, Wix)	75%	5%	10%	5%	
Herramientas para la creación y edición de videos (ej. GoAnimate, Powtoon, Movie Maker)	75%	5%	10%	10%	
Herramientas para compartir, gestionar y crear información (ej. Google Drive, Dropbox)	75%	5%	10%	10%	
Herramientas para la edición de imágenes (ej. PicMonkey)	75%	5%	10%	10%	
Herramientas para la creación de material digital como cuentos, historietas, libros o revistas (ej. Calameo, issuu, flipsnack, Storybird)	75%	5%	10%	10%	
Herramientas para la creación de mapas mentales/de ideas (ej. Mindmeister, Mindomo, BUBBL.US)	75%	5%	10%	10%	
Herramientas para la creación de infografías (ej. Canva, Piktochart, Easelly, Genially)	75%	5%	10%	10%	
Herramientas para dinamizar videoconferencias (ej. Google Hangouts, Skype)	75%	5%	10%	10%	
App para dinamizar actividades/ejercicios con Gamificación (ej. Classdojo, Minecraft)	75%	5%	10%	10%	
App para dinamizar actividades/ejercicios con Robótica (ej. Scratch, Bee-bot)	75%	5%	10%	10%	
App para dinamizar actividades/ejercicios con Realidad Aumentada (ej. Quiver, AR Flashcards Animal Alphabet)	75%	5%	10%	10%	
Herramientas para detectar plagio (ej. Turnitin)	75%	5%	10%	10%	
Vídeo (ej. youtube, educatube.es)	75%	5%	10%	10%	
Banco de imágenes virtuales (ej. Pinterest, Freepik).	75%	5%	10%	10%	
Plataforma virtual interactiva (ej. Webquest, Edmodo, Educaplay, Geogebra, Quizizz, Jelic, Kahoot!)	75%	5%	10%	10%	
Wikis (ej. Wikia)	75%	5%	10%	10%	
Redes sociales (ej. Instagram, Twitter, Facebook)	40%	35%	5%	20%	
Blogs (ej. WordPress)	75%	10%	10%	5%	

Espacios virtuales con banco de estrategias, recursos, entre otros (ej. REDEI, aulaPlaneta)	70%	15%	5%	0%	
Muros digitales (ej. Padlet, Murally, Lino, Symbaloo)	80%	10%	10%	0%	

Fuente: (Ricardo & Navarro, 2016)

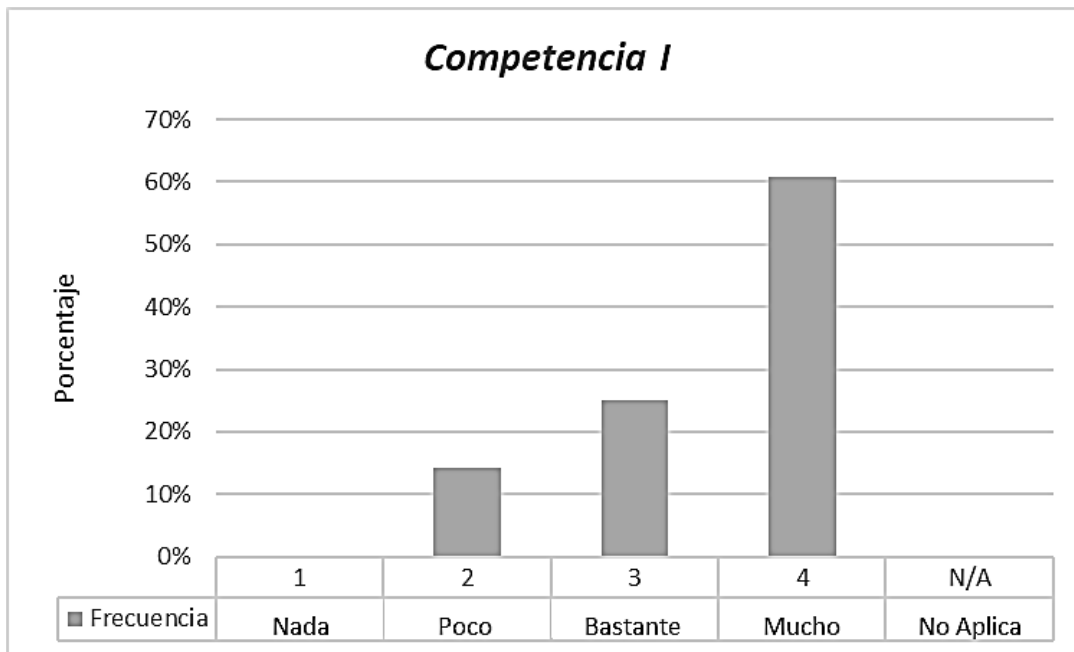
Como se evidencia en los porcentajes resaltados con color rojo, las herramientas con las que mayormente los docentes se identifican son el navegador de internet, mensajería instantánea, Tablets, teléfonos celulares, correo electrónico, videoprojector, memorias USB, salas de informática y los parlantes o altavoces. En los demás ítems, se resalta el poco acercamiento de los docentes con estas dado el alto porcentaje de docentes que manifestaron usarlas poco o nada en sus clases.

Con relación a las necesidades de los docentes respecto a las dificultades que encuentran al momento de incorporar las TIC en su práctica pedagógica, un 50% de los docentes reportó como principal obstáculo la falta de disponibilidad y/o calidad de equipos en la institución. Un 30% por su parte, manifiesta que se debe a la falta de preparación para incorporar las TIC a los procesos educativos. Finalmente, la falta de manejo de las TIC y la preferencia por material didáctico en otra presentación fueron seleccionados con porcentajes de 15% y 5% respectivamente.

La tercera parte del instrumento se refiere a las competencias interculturales del profesor, que evalúa la Conciencia que tiene el profesor de sus propios referentes culturales, perspectiva cultural que posee el profesor sobre los estudiantes y las estrategias pedagógicas culturalmente apropiadas que aplica el profesor desde las tres dimensiones que engloban la competencia intercultural: Actitudes, conocimientos y habilidades.

La figura 5, muestra los resultados globales de la competencia I “Conciencia que tiene el profesor de sus propios valores y prejuicios para favorecer el desarrollo de las competencias en el estudiantado”:

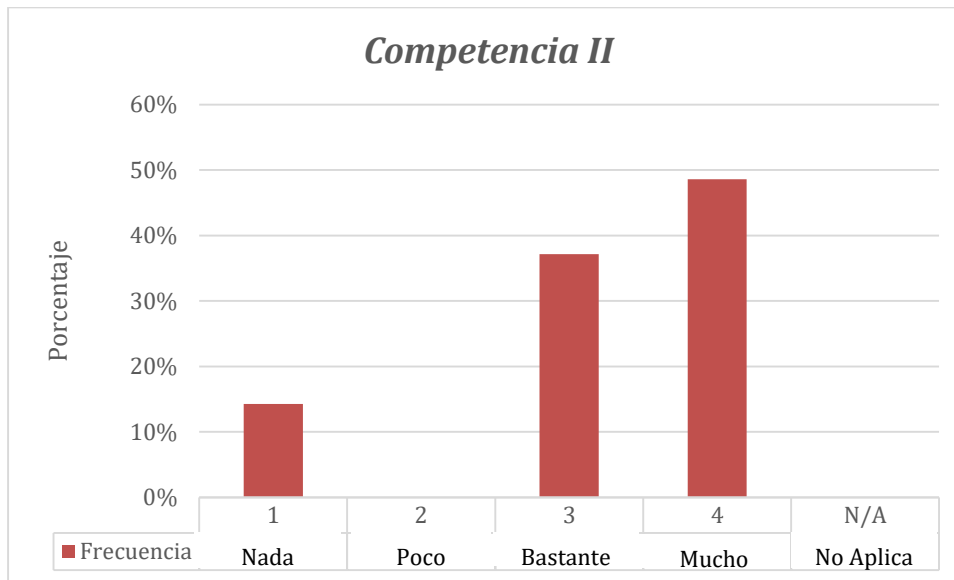
Figura 5 Resultados Competencia I



De acuerdo a la figura 5, un 61% de los docentes encuestados se encuentran en la categoría “Mucho” y un 25% marcaron “bastante”, lo cual indica que, en su mayoría, los docentes han desarrollado conciencia respecto a sus propios valores y referentes culturales, frente a un 14% de profesores que afirma tener “poca” conciencia de sus propios valores y referentes culturales.

Para la competencia II (Perspectiva cultural que posee el profesor sobre el estudiantado para favorecer el desarrollo de sus competencias) los resultados arrojaron los siguientes porcentajes:

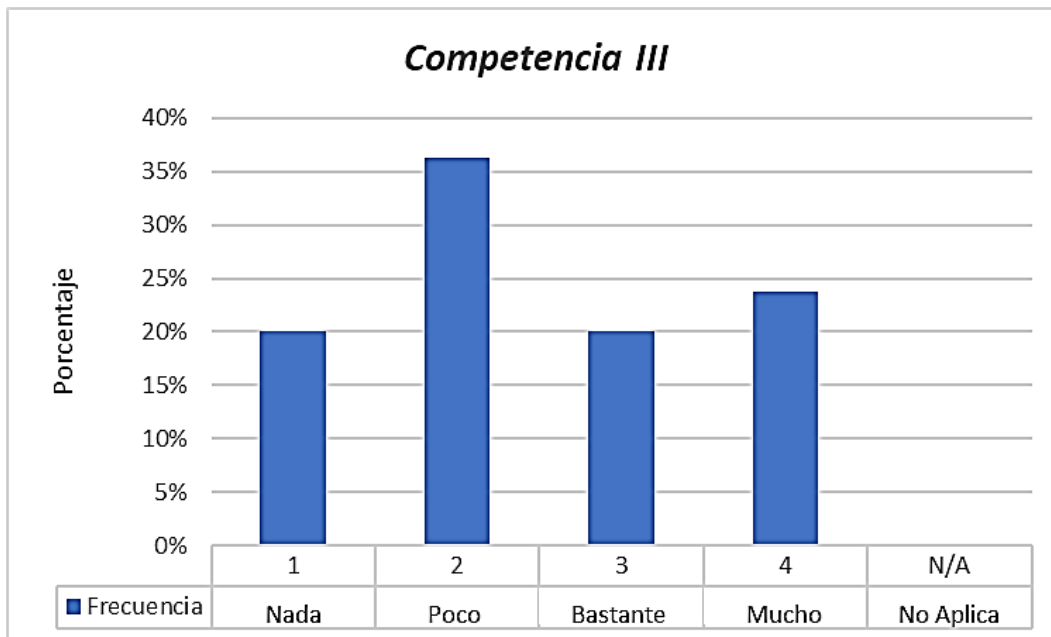
Figura 6 Resultados Competencia II



Como se muestra en la figura 6, el 49% de los docentes se encuentran en la categoría “Mucho”, un 37% en la categoría “Bastante” y finalmente un 14% que se ubicó en la que corresponde a “Nada”. Estos resultados indican que, la mayoría de los docentes tienen una perspectiva cultural sobre el alumnado frente a un porcentaje considerablemente bajo que reporta, no tener una perspectiva cultural de sus alumnos.

Finalmente, la figura 7, muestra los resultados de la competencia III “Estrategias pedagógicas apropiadas que aplica el profesor para favorecer el desarrollo de las competencias en el estudiantado”.

Figura 7 Resultados Competencia III



A diferencia de las dos primeras competencias, la mayoría de los docentes se ubica en la categoría “poco” y “nada” es decir, que el 36% de los docentes encuestados poco aplica estrategias culturalmente apropiadas, un 20% no lo hace, representando así el 56% de la muestra. En contraste, un 24% de los docentes se ubica en la categoría “Mucho” y otro 20% marcó “Bastante”.

A continuación, se presenta el análisis por separado de los datos del Instrumento Competencia Intercultural del profesor de Educación Básica desde las dimensiones “Actitudes y Creencias”, “Conocimiento” y “Habilidades. Seguidamente, se hará un análisis descriptivo de las preguntas abiertas realizadas a los docentes al final del cuestionario teniendo en cuenta que las opciones significan: 1= Nada, 2 = Poco, 3= Bastante, 4 = Mucho, N/A.

Tabla 4 Resultados Dimensiones Competencia I

I) COMPETENCIA I) Conciencia que tiene el profesor de sus propios valores y prejuicios para favorecer el desarrollo de las competencias en el estudiantado.	1	2	3	4	N/A
Actitudes.					
1. Puedo identificar la cultura a la cual pertenezco y el significado de pertenecer a ella, así como las relaciones entre las personas de mi grupo cultural con las personas de otros grupos culturales, históricos, educativos, sociales y políticos.				100%	
2. Soy capaz de identificar diferencias culturales sin juzgarlas.				40%	
3. Siempre comunico, acepto y respeto las diferencias culturales de otros grupos.				100%	
Conocimientos.					
4. Puedo proporcionar una definición de lo que significa: <i>racismo, prejuicios, discriminación y estereotipos</i> . Puedo describir una situación en la cual he ofendido a alguien por estas causas.			45%	55%	
5. Reconozco que mis bases culturales influyen en mi estilo de enseñanza-aprendizaje, y que existen diferencias entre mi estilo y los estilos de los demás.			65%	35%	
Habilidades.					
6. Participo en talleres, cursos, capacitaciones y conferencias con la finalidad de mejorar mi conocimiento y habilidades multiculturales.		85%		15%	

De acuerdo a los porcentajes que arrojó la tabla, en lo que respecta a las dimensiones actitudes y conocimientos de la competencia I, los docentes encuestados se ubicaron en las categorías “bastante” y “mucho”, lo que quiere decir que una mayoría identifica a la cultura a la cual pertenece, identifica las diferencias culturales sin juzgarlas, y comunica, acepta y respeta las diferencias culturales de otros grupos. Del mismo modo, los docentes pueden proporcionar una definición de lo que significa racismo, prejuicios, discriminación y estereotipos, describiendo las situaciones en las cuales han ofendido a un individuo por esas causas. Así mismo, reconocen que sus bases culturales influyen en sus estilos de enseñanza y aprendizaje y que existen diferencias entre el estilo propio en comparación al de los demás.

En contraste, en lo que respecta a la dimensión habilidades, la mayor proporción de profesores se ubicó en la categoría “poco”, es decir que su participación en talleres, cursos, capacitaciones y conferencias para mejorar sus conocimientos y habilidades multiculturales es poca como se resalta en la tabla 4.

Análisis por dimensiones de la competencia II (Perspectiva cultural que posee el profesor sobre el estudiantado para favorecer el desarrollo de sus competencias)

Tabla 5 Resultados Dimensiones Competencia II

COMPETENCIA II) Perspectiva cultural que posee el profesor sobre el estudiantado para favorecer el desarrollo de sus competencias.	1	2	3	4	N/A
Actitudes.					
7. Puedo identificar mis emociones en relación a grupos y personas diferentes, además de reconocer mis reacciones.			75%	25%	
8. Reconozco que mis reacciones emocionales influyen en mi labor como profesor.				100%	
9. Reconozco que tengo estereotipos (<i>ideas preestablecidas</i>) sobre algunas personas que son diferentes a mi grupo cultural.			55%	45%	
Conocimientos.					
10. Puedo identificar algunos aspectos relacionados con la situación social, económica y política que pueden afectar a mis alumnos, sus familias y a su comunidad.				100%	
11. Interpreto situaciones que provocan la expresión de emociones de los niños y niñas en la sociedad.			65%	35%	
12. Tengo conocimiento de los principios que sostienen la convivencia: la valoración de las diferencias, el respeto a la diferencia, la representación de puntos de vista propios y ajenos.			60%	40%	
Habilidades.					
13. Planeo actividades de enseñanza-aprendizaje que me ayuden a cambiar los estereotipos (<i>ideas preestablecidas</i>) que pueda yo tener sobre las personas diferentes a mí.	100%				

En lo que respecta a la competencia II, en las dimensiones actitudes y conocimientos, la mayoría de los docentes se ubicaron en las categorías “bastante” y “Mucho”, por lo que identifican sus emociones en relación a grupos y personas diferentes, además de reconocer sus reacciones, estereotipos sobre algunas personas que son diferentes a su grupo cultural, identificar algunos aspectos relacionados con la situación social, económica y política que pueden afectar a sus alumnos, sus familias y a su comunidad, interpretar situaciones que provocan la expresión de emociones de los niños y niñas en la sociedad y tienen conocimiento de los principios que sostienen la convivencia: la valoración de las diferencias, el respeto a la diferencia, la representación de puntos de vista propios y ajenos.

No obstante, al igual que la competencia anterior, en lo que respecta a la dimensión habilidades, se resalta en la tabla 5 que el 100% de los docentes escogió la categoría “nada”, es

decir que, en su totalidad, no planean actividades de enseñanza-aprendizaje que les ayuden a cambiar los estereotipos (*ideas preestablecidas*) que puedan tener sobre las personas diferentes a ellos.

Análisis por dimensiones de la competencia III (Estrategias pedagógicas apropiadas que aplica el profesor para favorecer el desarrollo de las competencias en el estudiantado

Tabla 6 Resultados Dimensiones Competencia III

COMPETENCIA III) Estrategias pedagógicas apropiadas que aplica el profesor para favorecer el desarrollo de las competencias en el estudiantado	1	2	3	4	N/A
Actitudes.					
14. Incentivo en mis estudiantes el aprendizaje autónomo y el aprendizaje colaborativo apoyados por TIC.		55%	45%		
15. Es necesario crear espacios de aprendizaje utilizando estrategias pedagógicas asistidas por las nuevas tecnologías para apoyar el diálogo y/o interacción entre las culturas.			35%	65%	
16. La formación recibida ha contribuido a que indague acerca de la necesidad de generar un clima y un sistema interactivo empático y de gran equilibrio comunicativo y emocional.	22%	65%	5%	5%	
17. El uso de las TIC durante las actividades escolares propicia el encuentro entre las diferentes culturas presentes en el aula.				100%	
18. La interculturalidad favorece el desarrollo de proyectos transversales mediados por recursos digitales necesarios en el trabajo con la primera infancia.			35%	65%	
19. Establezco acuerdos (los cuales se constituyen en reglas) que regulen las interacciones sociales cotidianas para generar un clima empático y armonioso.				100%	
20. Genero espacios de diálogo donde los niños y las niñas puedan hacer explícitos sus pensamientos, creencias o gustos que favorezcan los intercambios eficaces con otras personas.		10%	45%	45%	
Conocimientos.					
21. Reconoce un amplio espectro de herramientas tecnológicas y algunas formas de integrarlas a la práctica educativa.		60%	25%	15%	
22. Conozco las estrategias de enseñanza-aprendizaje de mi institución y comento con mis compañeros la manera en que pueden entrar en conflicto con los valores y las creencias de algunos grupos étnicos y culturales.	30%	70%			
23. Puedo reconocer exámenes o evaluaciones que han sido diseñados en base a los valores de la cultura dominante y comprender cómo sus resultados, pueden afectar a los alumnos que pertenecen a otro grupo étnico o cultural.	50%	25%	15%	5%	
24. Evalúo la calidad, pertinencia y veracidad de la información disponible en diversos medios como portales educativos y especializados, motores de búsqueda y material audiovisual.	35%	55%	10%		
Habilidades.					
25. Diseño ambientes de aprendizaje mediados por TIC de acuerdo con el desarrollo cognitivo, físico, psicológico y social de mis estudiantes para fomentar el desarrollo de sus competencia.	25%	70%	5%		

26.Implemento estrategias didácticas mediadas por TIC, para fortalecer en mis estudiantes aprendizajes que les permitan resolver problemas de la vida real.	15%	80%	5%		
27.. Usa las TIC para hacer registro y seguimiento de lo que vive y observa en su práctica, su contexto y el de sus estudiantes.	50%	45%	5%		
28. Documento observaciones de mi entorno y mi práctica con el apoyo de TIC.	35%	65%			
29. Es importante realizar actividades que permitan a los alumnos vivencia.			75%	25%	
30. Identifico las características, usos y oportunidades que ofrecen herramientas tecnológicas y medios audiovisuales (recursos educativos digitales), en los procesos educativos.	10%	65%	25%		
31. Elaboro actividades de aprendizaje utilizando aplicativos, contenidos, herramientas informáticas y medios audiovisuales.	60%	40%			
32.Implemento estrategias didácticas mediadas por TIC, para fortalecer en mis estudiantes aprendizajes que les permitan resolver problemas de la vida real.	20%	60%	20%		

En relación a la competencia III y a diferencia de las dos anteriores, los docentes en la mayoría de ítems marcaron las categorías “Nada” y “Poco” como es evidente en los porcentajes resaltados en la tabla 6. En esta última competencia, relacionada más con el uso de TIC en el quehacer pedagógico, se reportan debilidades en casi todas las dimensiones evaluadas en el cuestionario tal y como es visible en la tabla.

No obstante, es necesario mencionar en este punto, que aun cuando los profesores poco o nada documentan, implementan y elaboran actividades con el uso de TIC en los procesos educativos, sí tienen conciencia sobre la importancia de crear espacios de aprendizaje, utilizando estrategias pedagógicas asistidas por las nuevas tecnologías para apoyar el diálogo y/o interacción entre las culturas, la importancia de realizar actividades que permitan a los alumnos la vivencia y así mismo, el 100% de los encuestados manifestó establecer acuerdos (los cuales se constituyen en reglas) que regulen las interacciones sociales cotidianas para generar un clima empático y armonioso.

6.2 Análisis de preguntas abiertas del instrumento Competencia Intercultural

Con el fin de indagar alrededor de las experiencias formativas de los docentes que tuvieran que ver con interculturalidad y uso de TIC en sus clases, se realizaron tres preguntas abiertas al final del cuestionario.

En cuanto a la primera pregunta “Escriba sobre las experiencias formativas que ha realizado atendiendo a sus necesidades y expectativas acerca del uso de TIC y la interculturalidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje”, algunas de las respuestas más comunes de los profesores fueron:

“No he utilizado tecnologías porque no las sé andar mucho”

“Tendría que saber qué es interculturalidad bien para responder la pregunta, no uso TIC porque no las manejo”

“Las TIC las he usado para evaluar a los estudiantes. En Luruaco no las he usado porque soy nueva”

“Yo no uso las TIC en mis clases”

“Hicimos la semana de la tecnología con los estudiantes y sus familias para fomentar la participación de todos

“No sé qué es interculturalidad muy bien y no uso las TIC porque prefiero otros métodos”

Estos argumentos evidencian que, la mayoría de los docentes no identifica el concepto de interculturalidad, y que, además, no son comunes las prácticas educativas con TIC puntualmente en esa institución, ya que de los 20 encuestados, todos manifestaron no tener acercamientos constantes con tecnologías, ya sea porque no han desarrollados habilidades suficientes para usarlas, o porque prefieren otro tipo de recursos para generar aprendizajes.

En el segundo interrogante “Escriba las actividades que se llevan a cabo en la institución para fomentar o estimular la interculturalidad usando las TIC como mediadoras” algunas de las respuestas dadas por los docentes fueron las siguientes:

“Solo la sala de informática es la opción que tenemos en la escuela, pero no se nos ha capacitado sobre ese tema”

“Para la realización de proyectos en la semana de la creatividad utilizamos las TIC en todos los grados para que los estudiantes trabajaran con sus compañeros y la familia. Antes no había pasado”

“Las TIC las empezamos a incluir con la pandemia porque los recursos en el colegio no son suficientes para todos. Sobre el otro tema no conozco de eso”

“No es acertado mentir y decir que las he usado en mi quehacer docente diariamente. Pero sí trato de involucrar a las familias de los niños en los eventos educativos y ahora último, me he apoyado en las TIC”

“No muchas, solo durante la pandemia y no fueron tan formativas”

Este tipo de respuestas, fueron comunes en la mayoría de los encuestados, quienes se refirieron a sus experiencias con las TIC dada la contingencia sanitaria por el coronavirus, sin referirse a la interculturalidad porque no conocen sobre el término. No obstante, en el cuestionario hubo respuestas como las siguientes:

“La parte cultural falta fomentarla en el colegio, desde el preescolar hasta el bachillerato donde hay violencia e intolerancia”

“Creo que la escuela debería apoyarnos en la parte cultural con conocimientos”

“Sobre cultura estamos atrasados, siendo que es tan importante en una escuela como esta”

Es decir, que algunos de los docentes reconocen que todo lo relacionado con la cultura debería trabajarse en la Institución, para mejorar algunos aspectos sociales que se presentan en la institución.

Es importante aclarar en este punto que, del total de encuestados, un 10% afirmó no realizar ningún tipo de actividad para fomentar o estimular la interculturalidad usando las TIC como mediadoras.

Sobre el último interrogante “Escriba el impacto que tiene la utilización de los recursos tecnológicos para favorecer la competencia interculturalidad en su quehacer como docente” algunas de las respuestas de los docentes fueron las siguientes:

“La pandemia me obligó a usar las tecnologías y me di cuenta que los estudiantes pueden hacer muchas cosas interesantes. Ojalá el colegio tuviera mejor dotación y nos capacitara en las TIC”

“Es una muy buena estrategia para que los estudiantes desarrollen más el pensamiento, además que les atrae mucho y fomenta el trabajo en equipo”

“Si no existieran nadie hubiera aprendido en la pandemia. A mí me han servido para el contacto con los papás, para mandar links y que los estudiantes aprendan algunos temas. Hay muchas cosas que uno puede tomar para el aprendizaje”

“Tengo que capacitarme en ese tema porque me cuesta trabajo entender las TIC. También necesito saber sobre la interculturalidad”

“Nos falta incluir la interculturalidad en los momentos de formación docente. No lo he considerado todavía, pero está la puerta abierta para ello”

“Tengo que aprender sobre la interculturalidad. No sé mucho de eso, pero creo que puede ayudar en el colegio porque es un contexto vulnerable. Sería buena una capacitación para todos en la sede”

De estos argumentos, es notable que los docentes reconocen el valor de las TIC tanto en la motivación como en el fomento del trabajo en equipo y el aprendizaje. Así mismo, algunos

docentes manifiestan interés por profundizar en el tema de la interculturalidad para generar impacto en las condiciones sociales de la escuela.

6.3 Fundamentación del Guion Educativo Conceptual

Para la creación del espacio virtual, se hizo necesario fundamentar desde aspectos metodológicos y teóricos el montaje del mismo en la web. Para fines de esta investigación, se propuso el diseño de guiones educativos con las especificaciones técnicas y pedagógicas de los contenidos allí establecidos. A continuación, se describen los resultados de cada guion:

En el proceso de diseño del espacio virtual fueron elaborados un guion educativo de contenido y otro técnico. En el primero, se especificó la intención pedagógica del espacio virtual, objetivos, principios, al igual que un bosquejo gráfico de cómo sería el producto final del espacio en el sitio web. En el guion educativo técnico por su parte, se hizo la descripción gráfica del espacio con su respectivo diseño de experiencias interactivas relacionadas con la interculturalidad.

▪ Estructura, contenidos, estrategias, y recursos del guion educativo conceptual a la luz de los principios pedagógicos del enfoque educativo intercultural.

A continuación, se hace una descripción detallada del guion diseñado para el fomento de la competencia intercultural en estudiantes de básica primera, con la guía del docente bajo, dentro del marco de clases de informática y empleando Recursos Educativos Digitales en las experiencias de aprendizaje que se promuevan desde el espacio virtual, favoreciendo así el uso y apropiación de Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC) con un sentido pedagógico. La metodología desde la cual se sustenta la interacción de los estudiantes en el espacio virtual, ubica al docente como promotor de ambientes de aprendizaje mediados por TIC desde los cuales se fomenta la competencia intercultural en los niños. De esa manera, es necesario el profesor

asuma un rol activo, que incentive, motive y genere en el aula participación de los niños con los contenidos que el espacio propone, de tal manera que les permita construir aprendizajes significativos que se vean reflejados en el clima social que se genera dentro y fuera del aula entre todos.

- **Tema:** El tema central del espacio virtual es el fomento de la competencia intercultural desde las tres dimensiones (actitudes y creencias, conocimientos, habilidades y destrezas) que propone Aguado (2003) utilizando recursos educativos digitales como un medio que permita a los niños de básica primaria reconocer y valorar la diversidad cultural, las diferencias, formas de pensar y actuar, al tiempo que, identifican estereotipos, actos discriminatorios o racistas en la sociedad que les lleven a contemplar una visión social inclusiva.

Para ello, es necesario por parte del docente intervenga en ese proceso de familiarización de los estudiantes con la competencia, generando encuentros formativos, de colaboración, expresión, intercambio de ideas, sentimientos, pensamientos y perspectivas a partir de la interacción con las experiencias que propone el espacio virtual.

Como sustento pedagógico, las temáticas están pensadas considerando el modelo de diseño Instruccional ADDIE, que según Belloch (2017) se fundamenta en el modelo constructivista, fomenta la participación activa de los estudiantes y parte de los conocimientos y características de los estudiantes.

- **Fundamentación pedagógica del tema central del espacio virtual.**

Para fines de esta investigación, se han definido unos principios pedagógicos para dar sentido a la creación de un espacio virtual que se describen a continuación:

Principio de Interculturalidad

En educación, un estudiante posee competencias interculturales cuando comprende las diferencias, reconoce puntos de vista, formas de ser y actuar distintas a la propia que le permiten mantener un diálogo respetuoso, actitudes de calma frente a las opiniones, creencias e ideas distintas a la suya y considerar la perspectiva de los demás en diversas situaciones. De la misma manera, la competencia intercultural es evidente cuando el individuo establece relaciones respetuosas con otros, libres de prejuicios o cualquier tipo de discriminación. (Aguado, 1991)

Fomentarlas desde los primeros niveles de escolaridad, es una oportunidad para evitar la reproducción de estereotipos, y promover habilidades para que el estudiante a futuro navegue de forma respetuosa en ambientes marcados por una diversidad de personas, culturas, estilos de vidas y se desempeñe de manera efectiva al interactuar con otros que son lingüística, cultural, física y mentalmente distintos a él.

Dichas competencias, están integradas al aprendizaje del saber, hacer y ser. Aprender a saber sobre otras culturas, apropiarse de las costumbres, creencias distintas a la propia y reconocerlas como valiosas. Aprender a hacer e interactuar con otras culturas, momentos en los cuales el estudiante pone en práctica el conocimiento adquirido en el saber y se enriquece más, ello le permite ir estableciendo relaciones e interacciones que serán determinantes en el futuro. Aprender a ser, que tiene que ver con la reflexión que hace el alumno sobre el rol de sí mismo en el mundo, y cómo los propios pensamientos, actitudes o frases impactan en los otros.

En ese orden de ideas, con el diseño del espacio virtual se pretende que, con la guía del docente los estudiantes de cuarto y quinto grado de básica primaria desarrollen la competencia intercultural, considerando las dos subcompetencias establecidas por Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas) y Desarrollo de la comprensión y el respeto por las

diferencias y la diversidad. Para lograrlo, las experiencias de aprendizaje, recursos educativos digitales y contenidos del espacio, están diseñados de tal manera que respondan a las dimensiones que engloban cada subcompetencia:

Actitudes y creencias: Al fomentar esta dimensión, se busca que los estudiantes reconozcan como valiosa la necesidad de conocer su herencia cultural y se sensibilicen con ello. Así mismo, despertar en el estudiante la conciencia alrededor de que sus reacciones emocionales, creencias y estereotipos hacia los otros (por diferencias culturales, sociales, raciales) afectan de manera significativa la calidad de sus relaciones con los demás.

Conocimiento: Con el fomento de esta dimensión se pretende que el estudiante describa, se apropie e identifique las características de su etnia, la historia de sus ancestros e igualmente, que comprenda conceptos como el racismo, la discriminación, los estereotipos y sus implicaciones a nivel social.

Habilidades y destrezas: Al promover esta dimensión, el estudiante es lo suficientemente competente para tener experiencias de interacción con pares que apenas conoce, culturalmente distintos a él e identifique en esa vivencia sus propios límites y qué tanto le aportó a sí mismo. Del mismo modo, al estimular esta dimensión el estudiante reflexiona y comparte con sus compañeros cómo las reacciones emocionales positivas y negativas hacia otras personas o grupos culturales han influenciado en sus formas de pensar y actuar.

Cada una de estas subcompetencias están definidas por indicadores como se muestra en el marco teórico de la presente investigación. (Ver tabla 1)

Principio Tecnológico: En palabras de Morado (2018), la manera en que se construya un entorno virtual de aprendizaje es determinante en el favorecimiento de los aprendizajes e interacción de los estudiantes. Por lo tanto, en el proceso de construcción de entornos virtuales

de aprendizaje es importante seguir unos lineamientos de modo que, antes de obstaculizar el conocimiento, el espacio se convierta en una oportunidad para estimular, potenciar y estimular las posibilidades de los estudiantes. En ese sentido, es importante considerar:

La orientación: Al interactuar en entornos virtuales, el participante debe sentirse orientado con la información que ofrece el entorno como calendario de actividades (Si las hubiera) actividades presenciales o virtuales, claridad en el lenguaje, espacios de consultas (foros o chats).

Desarrollo de contenidos: Para abordar los contenidos, es importante que esa información genere interés en los participantes. Siendo así, la introducción se convierte en un elemento vital, al igual que la presentación de preguntas que generen reflexión y expectativa sobre los objetivos de aprendizaje.

Diseño Visual: Debe haber una relación de uniformidad entre la tipografía del sitio y el color seleccionado.

Recursos: Es importante referenciar los recursos académicos que se cuelguen en el entorno.

Actividades: En las sesiones de trabajo, las experiencias de aprendizaje con intención pedagógica son fundamentales, pues se convierten en espacios que potencian las habilidades de los estudiantes. Por ello, deben estar diseñadas de tal manera que los alumnos generen un objeto concreto de aprendizaje con los recursos ofrecidos, sobre el que puedan reflexionar.

- **Características de los destinatarios y necesidades del problema.**

La intención de diseñar un espacio virtual, es que sea un recurso abierto, disponible para todos los docentes de educación básica para que a partir de las TIC, se fomente el desarrollo de la Competencia Intercultural de sus estudiantes. Las actividades de aprendizaje modelo están

pensadas para promover ambientes escolares en los que el docente haga un uso con intención pedagógica de las TIC, siendo un recurso desde el cual el estudiante genera conocimientos, explora el aprendizaje, fortalece el trabajo en equipo y pone en escena competencias en el uso de herramientas digitales.

Como bien lo mencionan Arancibia, Cabero y Marín (2020) aún sigue siendo una necesidad en las escuelas (sobre todo las públicas) el uso de las TIC con sentido pedagógico al igual que los docentes que lleven al aula iniciativas que vayan más allá de lo tradicional. Todavía es una realidad que las escuelas el docente emplee estos recursos sin que tengan mayores efectos en el aprendizaje de los estudiantes, ni son muy conocidos los proyectos o experiencias educativas significativas en el país halladas en la revisión documental que apostaran al fomento de la Competencia Intercultural en Educación Básica.

En ese orden de ideas, el espacio virtual se convierte en una apuesta educativa que responde a dicha problemática, beneficiando tanto a docentes, al motivarlos a replantear sus prácticas educativas como estudiantes de básica primaria de Instituciones Educativas públicas y privadas, quienes en definitiva van a interactuar con los recursos allí planteados, compartir aprendizajes con sus pares, fomentando dos de las dimensiones que propone la competencia intercultural.

- **Objetivos del sitio Web.**

El espacio virtual tiene como objetivo, ofrecer a los docentes de educación básica una forma de potenciar las competencias interculturales en el estudiantado, a través de actividades de aprendizaje modelo y recursos educativos digitales que puedan implementar en clase, de tal manera que den sentido a su quehacer.

Otra de las finalidades del espacio virtual, es dar valor a las TIC como un recurso que, empleado con intención pedagógica, resulta muy valioso en los procesos educativos de los estudiantes. En este caso, para el fomento de las competencias interculturales, las Tecnologías se convierten en un aliado para la realización de productos por parte del estudiantado.

También se busca generar un espacio en el que los estudiantes puedan reflexionar alrededor de temáticas propias del enfoque educativo intercultural que les permitan comprender las formas de ser y estar de los demás. Esta visión social que desarrolle el estudiantado al interactuar con las actividades y recursos que ofrece el sitio web es una oportunidad para superar algunas de las problemáticas sociales comunes en las Instituciones educativas del país.

Informar a los docentes elementos clave del enfoque educativo intercultural en uno de los apartados del espacio virtual es uno de los propósitos del sitio web, pues para que el educador pueda interactuar con los recursos y experiencias es indispensable que conozca y tenga apropiación sobre aquello que lleve al aula. Por ello, una de las ventanas está encaminada a publicar información sobre la temática, que le guíen en ese proceso de fomento de las competencias Interculturales en el estudiantado.

Finalmente, la intención es que luego de interactuar con el espacio virtual y sus recursos educativos, el docente tenga la capacidad de diseñar sus propias experiencias de aprendizaje para el continuo fomento de las competencias interculturales en el estudiantado y que las comparta en dicho espacio, de manera que se genere un banco con material diseñado por el docente a disposición de otros maestros en ejercicio.

- **Contenidos a tratar.**

El espacio virtual abordará los siguientes contenidos:

Fundamentación Pedagógica del enfoque Educativo Intercultural: El docente encontrará un botón denominado “conceptos clave” en la página web. En este apartado se encuentra una concisa definición relacionada con la interculturalidad, competencias interculturales, TIC y recursos educativos digitales, con el objetivo de que el docente conozca brevemente de qué se trata el espacio en el que está navegando. Para profundizar, se encuentra otro botón denominado de interés en el que encontrará enlaces con lecturas relacionadas con estos temas.

Actividades de aprendizaje modelo con recursos educativos digitales para el fomento de la competencia Intercultural: En la pestaña “Aula intercultural” se encuentran disponibles 20 actividades que el docente podrá emplear en sus clases (en modalidad virtual y presencial) para el desarrollo de las competencias interculturales en el estudiantado de básica primaria, organizadas en un formato con la siguiente estructura:

Tabla 7 Plantilla Para El Desarrollo De La Unidad Didáctica

Autor de la Unidad	
Nombres y Apellidos	
Asignatura	Nombre y breve descripción de la asignatura.
¿QUÉ? - Descripción general de la Unidad	
Título	Un nombre descriptivo o creativo para la unidad.
Resumen de la Unidad	Una breve visión general de la unidad.
Temas principales	Listado de los temas de aprendizaje específicamente a los que van dirigido la unidad
¿POR QUÉ? – Fundamentos de la Unidad	

Planificación de la Unidad Didáctica para el Uso de las TIC

Objetivos de Aprendizaje	Describir una lista de los objetivos de aprendizaje que se espera que los estudiantes logren al final de la unidad y que serán evaluados.
Competencias	Desde las disciplinares, competencias institucionales declaradas e incluya la competencia intercultural
¿QUIÉN? - Dirección de la Unidad	
Grado	Grado académico
Perfil del estudiante	
Habilidades prerrequisito	Conocimientos y habilidades que el estudiante debe tener antes de empezar la unidad.
Contexto Social	Describe las características sociales y culturales de los estudiantes.
¿DÓNDE? ¿CUÁNDO? – Escenario de la Unidad.	
Tiempo aproximado	Ej: número de horas distribuidas por semanas.
¿CÓMO? – Detalles de la Unidad	
Metodología de aprendizaje	Abordar los principales modelos y métodos de enseñanza y aprendizaje - describir los pasos del método si es necesario, teniendo en cuenta las orientaciones pedagógicas para ambientes virtuales de aprendizaje y el diseño de tareas auténticas.
Procedimientos Instruccionales (basados en orientaciones pedagógicas, específicamente en contextos de enseñanza y aprendizaje y métodos seleccionados)	
Estrategias adicionales para atender las necesidades de los estudiantes	
Describir las estrategias de apoyo a los estudiantes tales como: tiempo de aprendizaje, necesidades educativas especiales, evaluaciones adaptadas, etc.	
Evaluación	
Resumen de la evaluación	

Describir las valoraciones que usted y sus estudiantes utilizan para determinar las necesidades, establecer objetivos, monitorear el progreso, proveer retroalimentación, evaluar reflexiones y procesos, y reflexionar sobre el aprendizaje a lo largo del ciclo de aprendizaje. Estos pueden incluir: organizadores gráficos, notas anecdóticas, listas de chequeo, conferencias, discusiones y las rúbricas. También describe los resultados obtenidos por los estudiantes para evaluar, tales como productos, presentaciones, documentos escritos, entre otros resultados y las evaluaciones que se utilizarán. Describir en la sección de "Procedimientos Instruccionales" quién, cómo y cuándo se realizan las evaluaciones.	
Plan de Evaluación	
Antes de empezar la temática	
Durante la temática	
Después de finalizar la temática	
Materiales y Recursos TIC	
Hardware	

Planificación de la Unidad Didáctica para el Uso de las TIC

Software	
Materiales impresos	
Recursos en línea	
Otros recursos	

Fuente: MEN (2014). Planificación de la Unidad Didáctica para el Uso de las TIC. Bogotá.

En relación con los recursos educativos digitales, se utilizó la siguiente plantilla que diseñó el colectivo de educación y TIC del Instituto de Estudios en Educación de la Universidad del Norte para la creación de un espacio virtual al que llamaron REDEI. Esta tabla permite clasificar el tipo de recurso educativo y determinar en este caso, la subcompetencia del enfoque educativo intercultural a la que apuntan tal y como se aprecia en el ejemplo. (IESE, 2014)

Tabla 8 Ejemplo Clasificación Recursos Educativos Abiertos

Tipo de recurso	Formato de recurso	Subcompetencia a la que apunta	Enlace
Vídeo	Audiovisual	Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas) Indicador 3: Demuestra conocimiento de las características y códigos utilizados en diversas culturas. Dimensión: Conocimiento.	https://www.youtube.com/watch?v=CFFPmSgAuDg

Fuente: (IESE, 2014)

En el apartado de anexos (Ver Anexo C), se hace una clasificación de todos los recursos educativos digitales utilizados en las experiencias de aprendizaje que componen el sitio web.

Por otro lado, la página web contará con un espacio llamado “Haz parte” en el que el docente podrá descargar la plantilla anterior, para diligenciar una experiencia que haya empleado en sus clases. El objetivo de esta dinámica es involucrar a los maestros en la construcción de un banco de actividades de aprendizaje modelo, que esté disponible para otros agentes educativos que deseen desarrollar la competencia intercultural utilizando las TIC en sus clases.

- **Materiales y fuentes seleccionados.**

Para el desarrollo de los contenidos pedagógicos del espacio virtual, se emplearán las siguientes fuentes e insumos:

- **Recursos físicos:** Para la fundamentación de las experiencias de aprendizaje del espacio, se utilizó la propuesta de Ruth Vilá, referenciado de la siguiente manera: Baños, (2007). *Comunicación intercultural: materiales para secundaria* (62). Narcea Ediciones.

Por su parte, como fundamento teórico principal de sitio web relacionado con las competencias interculturales, se empleó el libro de Teresa Aguado, referenciado así: Aguado, T. (2003). *Pedagogía Intercultural*. Madrid: McGraw Hill.

De igual manera, se cuenta con libros, documentación y material didáctico diseñado previamente sobre interculturalidad y TIC en la educación básica.

- **Recursos Humanos:** En el diseño del proyecto, se contó con el apoyo de profesionales expertos en torno a la educación intercultural y TIC en la educación básica, quienes brindaron sus conocimientos para la aplicación del instrumento a los docentes que hicieron parte del estudio y el direccionamiento de las actividades de aprendizaje y recursos del espacio.

- **Recursos Económicos:** Asumidos por el investigador principal.

- **Recursos Tecnológicos:** Tanto la investigadora principal como la Universidad del Norte disponen de equipos requeridos para el montaje del espacio virtual.
- **Evaluación:** La evaluación del espacio virtual se realizará de la siguiente manera:
- **Autoevaluación:** Tanto el sitio web, como las experiencias de aprendizaje modelo, serán sometidas a autoevaluación.
- **Evaluación por parte del usuario:** En la sesión “contáctanos” estará habilitada la opción de sugerencias para que quien interactúe con el espacio, tenga la oportunidad de enviar comentarios, observaciones constructivas y recomendaciones que permitan mejorar el espacio virtual.

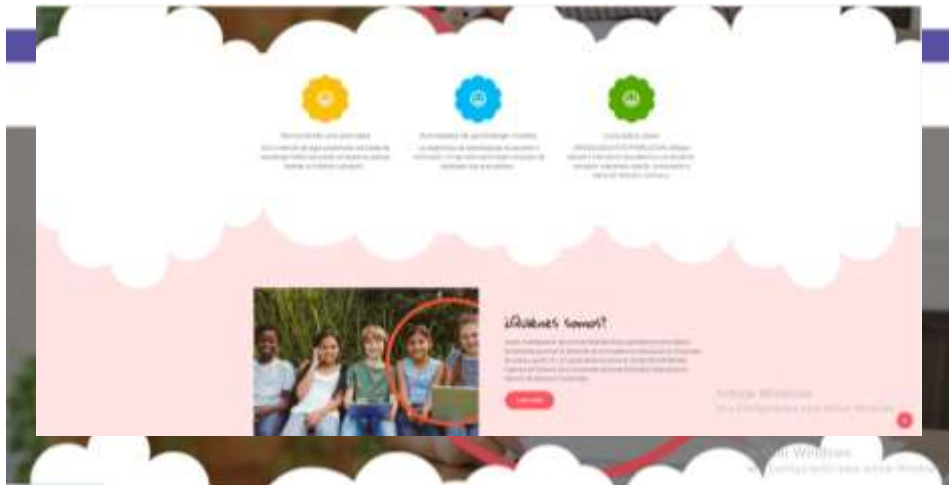
6.4 Fundamentación del Guion Educativo Técnico

El guion educativo técnico tiene que ver con la parte gráfica del sitio web. Aborda cómo se observará visualmente el espacio por parte del usuario, las pestañas que incluye, la manera en la que el usuario va a interactuar en cada escenario y los contenidos pedagógicos, así como las imágenes, figuras y demás elementos interactivos que componen el espacio al que se le ha llamado INTERTIC. El link de acceso a la página es el siguiente: <https://www.intertic.site/>

En relación al diseño de navegación del sitio, se utilizó la plataforma wordpress y el dominio .site. Igualmente, se tomó como referencia la página web aula intercultural propuesta por Teresa Aguado e INCULTIC diseñada por investigadoras de la Universidad del Norte, dado que, ambos espacios abordan el fomento de las competencias interculturales en el aula, lo que sirvió como guía para el contenido e incluso, la ambientación visual que se empleó en ambos escenarios. Finalmente, la página REDEI, creada por estudiantes de la Universidad del Norte, se utilizó como guía en lo que respecta al diseño de actividades de aprendizaje modelo.

En las siguientes imágenes se observa el sitio que ya está disponible en la web:

- **Bienvenida:** En este apartado el usuario encontrará información sobre lo que encontrará espacio web, al igual que una definición general sobre qué es INTERTIC.



- **Acerca de INTERTIC:** En esta pestaña, el usuario se encontrará con dos subpestañas: ¿Quiénes somos? Que se refiere a la formación académica de las Investigadoras y Conceptos clave, que aborda los principales términos relacionados con la interculturalidad y TIC.



Somos investigadoras de la Universidad del Norte, que tenemos como objetivo fundamental promover el fomento de la Competencia Intercultural, en estudiantes de básica primaria.



Carmen Ricardo Bonetti
Ingeniera de Química de la Universidad del Norte Colombia. Se graduó en la Escuela de Ingeniería Química de esta misma institución. Maestría en Enseñanza y Aprendizaje de Ciencias y Química de la UNAD. Se dedica a trabajar en educación en las áreas: Modelos, Didáctica, Interculturalidad y Aplicación de las Nuevas Tecnologías en los contextos de enseñanza de la UNAD. Impacto.



Yamely Daza Henao
Licenciada en Pedagogía Infantil de la Universidad del Norte. Es docente de Novena en Bogotá con énfasis en temas relacionados a la educación e integrante del grupo de investigación Educar en esta misma institución.

La Fundación Universidad del Norte es una institución de educación superior colombiana con sede en Barranquilla. Cuenta con la acreditación institucional de alta calidad y reconocimiento no solo considerado como una de las mejores universidades de Colombia por su integración y excelencia académica.

Act
Ve a



ENFOQUE EDUCATIVO INTERCULTURAL
Enfoque educativo intercultural, toma referencia a un encuentro, asociación, intercambio, relación, comunicación e interacción dinámica, constructiva y equitativa entre personas y/o grupos culturalmente diferentes, lo que implica no solo el reconocimiento, necesidad y ajuste de diferencias, sino la construcción entre los reguladores y el conflicto, de modo que enfrenten sus diferencias con el otro y lograr así convivir armoniosamente desde la construcción de valores, tolerancia, democracia y equidad. (Proyecto 2016, Cecilia, Simón y Úrsula, 2012; Ricardo y Daza, 2015; Cárdeno y De Paepe, 2016; Ministerio de Educación de Perú, 2005).

En la escuela, para Aguilar (2005) el enfoque intercultural, se centra también como punto de partida la diversidad que se manifiesta en las personas, culturas, idiomas, estilos de vida, entre de raza, etnia o cultura socioeconómica, y que involucra la formación de una escuela que se incluye a la familia, la escuela y la comunidad.

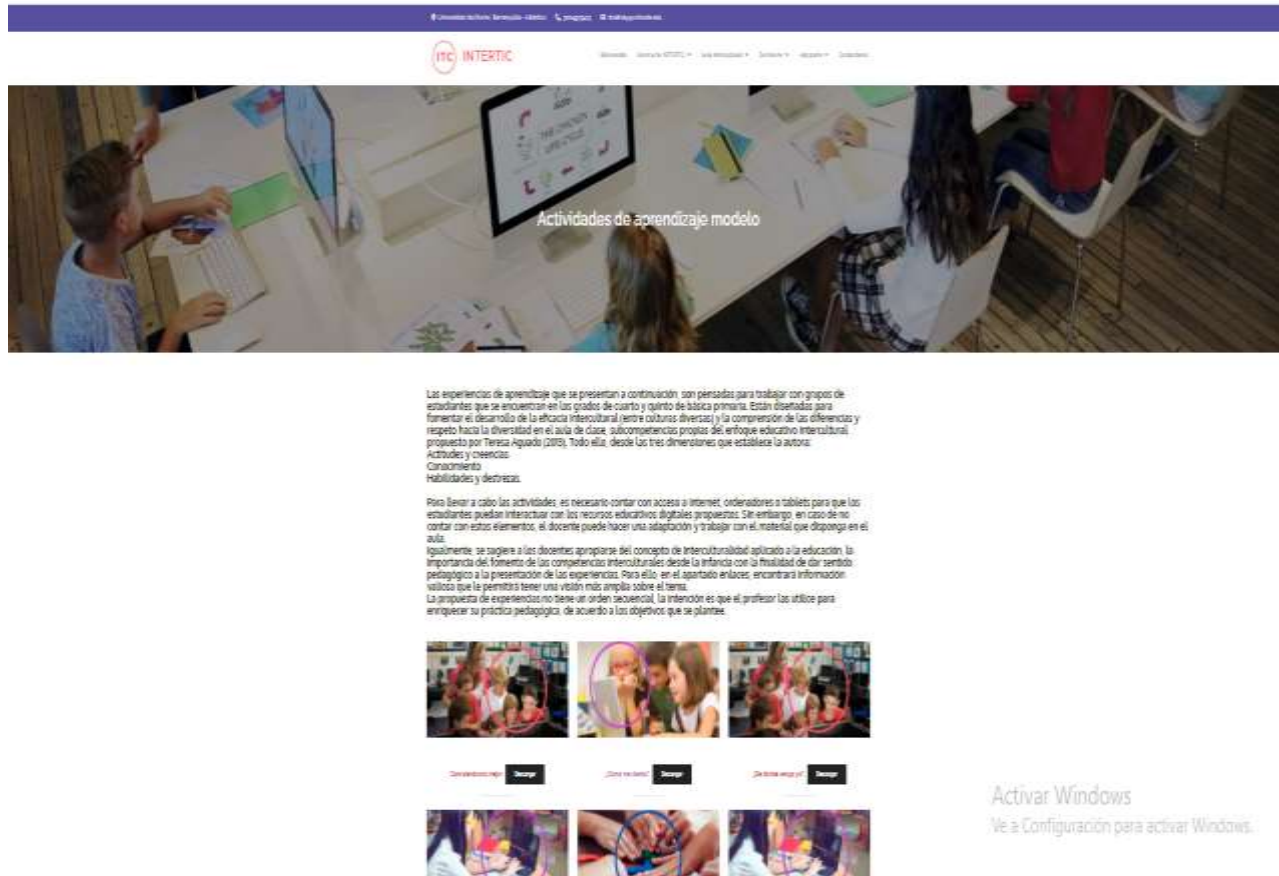
COMPETENCIAS INTERCULTURALES
Son definidas por Aguilar (2005) como un conjunto de habilidades de tipo cognitivo, afectivo y práctico que le permiten al ser humano desenvolverse en un medio multicultural. En la educación esto se considera el anhelo orientado a generar actitudes de aprendizaje en las que todos los actores se venen motivados y valorados por sus habilidades, que poseen, y permiten que haya una interacción efectiva y respetuosa entre todos los que componen el aula de clase.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
Con un conjunto de herramientas de tipo electrónico empleadas para enseñar, recibir, difundir y producir información representada de formas gráficas, siendo lo relevante, el impacto que pueden tener desde un punto de vista social, y el alcance educativo que pueden generar a raíz del método pedagógico, la formación o adquisición, el intercambio de datos, el conocimiento y apropiación de otros recursos. (Hartley y García, 2008)

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES
La manera en que los estudiantes generan conocimiento e interactúan con la información de los contenidos en un espacio fundamentado de recursos educativos. Algunos ejemplos de TIC como un "sitio" del docente para registrar y proponer aprendizajes, ofrecer recursos multimediales, apoyar tareas, tests, imágenes, textos que pueden ser estos recursos comunicativos, además de otros que se refieren a los pedagógicos. En sí, cuando estos recursos dejan de ser simples medios para convertirse en lo que en educación se conoce como recursos educativos digitales, porque tienen intencional pedagógica, con propósito para responder a las necesidades de contenido y objetivos de aprendizaje que se plantean al docente. (Ciprés 2012)

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

- **Aula Intercultural:** La pestaña de aula intercultural contiene las actividades de aprendizaje modelo que los usuarios pueden implementar en sus clases para enriquecer su quehacer docente.



Las experiencias de aprendizaje que se presentan a continuación son pensadas para trabajar con grupos de estudiantes que se encuentran en los grados de cuarto y quinto de básica primaria. Están diseñadas para fomentar el desarrollo de la educación intercultural (entre culturas diversas) y la comprensión de las diferencias y respeto hacia la diversidad en el aula de clase, subconocemos propias del enfoque educativo intercultural propuesto por Teresa Aguado (2013). Todo ello, desde las tres dimensiones que establece la autora:

Actitudes y creencias
Conocimiento
Habilidades y destrezas.

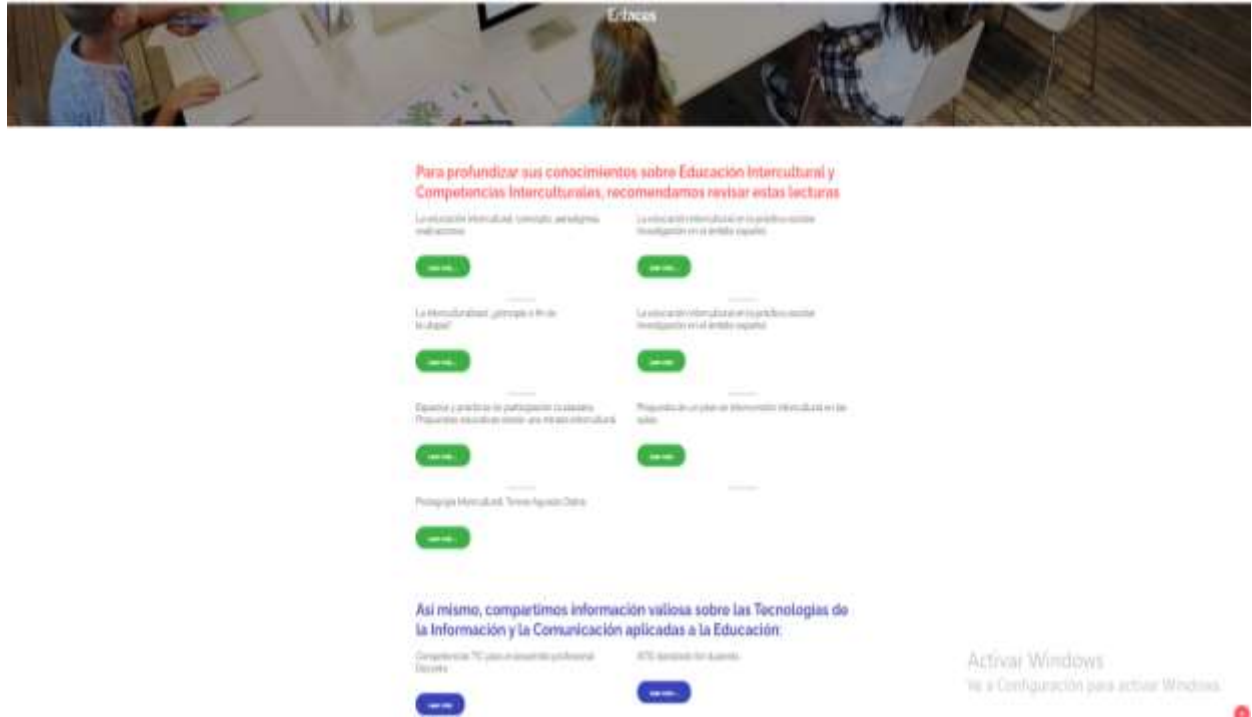
Para llevar a cabo las actividades es necesario contar con acceso a internet, ordenadores o tablets para que los estudiantes puedan interactuar con los recursos educativos digitales propuestos. Sin embargo, en caso de no contar con estos elementos, el docente puede hacer una adaptación y trabajar con el material que disponga en el aula.

Igualmente, se sugiere a los docentes apropiarse del concepto de interculturalidad aplicado a la educación, la importancia del fomento de las competencias interculturales desde la infancia con la finalidad de dar sentido pedagógico a la presentación de las experiencias. Para ello, en el apartado enlaces, encontrará información valiosa que le permitirá tener una visión más amplia sobre el tema.

La propuesta de experiencias no tiene un orden secuencial, la intención es que el profesor las utilice para enriquecer su práctica pedagógica, de acuerdo a los objetivos que se plantea.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

- **De interés:** En este apartado se encuentran enlaces sobre educación intercultural y TIC, con el fin de que los docentes enriquezcan y/o amplíen sus conocimientos respecto a ambas temáticas, lo que les permitirá comprender el sentido pedagógico de las actividades de aprendizaje modelo que se proponen en el espacio.



Haz parte: En este apartado se incluye la pestaña “recomienda una actividad” que contiene un formato el cual el docente puede diligenciar, para compartir alguna experiencia de aprendizaje intercultural con uso de TIC con los usuarios que visiten en el espacio. Se trata así, de crear un banco de actividades de aprendizaje modelo con participación de docentes en ejercicio.



- **Contáctanos:** En este apartado, los usuarios podrán anotar sugerencias, comentarios o peticiones, que permitirá a las investigadoras mejorar o enriquecer el espacio.



Si tiene algún comentario, sugerencia, petición o desea comunicarse con nuestro equipo de trabajo, ingrese los siguientes datos:

Nombre

Correo electrónico

Celular

Mensaje



7 Discusión

Se presenta a continuación la discusión a partir de los resultados obtenidos de la investigación. Todo el proceso de diseño y ejecución del proyecto materializado en página web, se hizo tomando como base los postulados del modelo de diseño instruccional ADDIE, lo cual permitió a través de sus fases, generar un producto estructurado que respondiera a los objetivos establecidos en el estudio. Dado que ADDIE como lo establecen Brown & Green (2019) es un modelo secuencial, que permite regresar a cualquiera de sus fases anteriores y desde el cual la evaluación por parte del diseñador debe realizarse de manera objetiva y constante, fue posible determinar los aspectos susceptibles de mejora, así como realizar algunos cambios que fueron necesarios para dar cumplimiento a los propósitos planteados.

En lo que respecta al Instrumento Competencia Intercultural del profesor de Educación Básica, aplicado en la primera fase del proyecto, mencionar que, en términos generales los docentes encuestados tienen un nivel de apropiación elemental de competencias TIC, como se hizo evidente en el apartado anterior. Los resultados demostraron que, en su mayoría, los profesores no están incluyendo las TIC en sus clases para el favorecimiento de aprendizajes ni participan constantemente de jornadas de capacitación para fortalecer sus competencias. De hecho, argumentan que la Institución no ofrece esos espacios aún, cuando el MEN (2017) establece que estos procesos se dan en gran parte de las escuelas del país, a través programas de formación.

Es importante mencionar en este punto que, debido a la pandemia por el coronavirus, los profesores han tenido que hacer uso de herramientas tecnológicas para la elaboración de material educativo como argumentaron algunos en sus respuestas, sin embargo, este uso se limita a los ordenadores, memorias usb, teléfonos móviles y no tanto, algunos que podrían resultar

beneficiosos como app, herramientas para la creación de material digital o plataformas interactivas que están disponibles en la web.

Evidentemente, al ser una escuela con dificultades para acceder a internet las posibilidades de incluirlas son escasas. En el instrumento, esto se ve reflejado cuando un gran número de docentes manifestó no tener siquiera una sala de informática a disposición para promover competencias TIC en sus estudiantes. Estos espacios dotados son necesarios para que los docentes y estudiantes pongan en escena todas sus competencias TIC como lo establece ISTE (2017) y el MEN (2013).

Por otro lado, en lo que se refiere a las Competencias Interculturales, si bien los docentes demostraron tener una apropiación favorable en las dimensiones de actitudes y conocimientos al identificar a la cultura a la cual pertenecen, identificar situaciones de racismo y tener claro sus propios valores, en la dimensión de habilidades, los porcentajes fueron considerablemente bajos. Esto tiene relación con los argumentos de los docentes en los que manifestaron no saber qué es interculturalidad ni tener claro de qué manera se articula a los procesos pedagógicos en el aula, aun cuando consideran importante promover experiencias culturales en la escuela.

Ante esto, es importante mencionar que el enfoque educativo intercultural en las escuelas, como lo mencionan Aguado et al., (2018) toma como punto de partida el valorar la diversidad de las personas y el incluir a toda la comunidad educativa como conjunto al no establecer límites de ningún tipo, y en esto, los docentes manifiestan tener un lenguaje inclusivo y diverso en el aula.

INTERTIC, es un espacio que se diseñó tomando como base los resultados y consideraciones de los maestros encuestados, por lo que se elaboró en lenguaje sencillo e incluye un apartado con enlaces que permiten documentarse sobre la temática, para de esa manera fomentar los procesos de autoformación en los maestros al tiempo que se proponen las

experiencias de aprendizaje modelo para el fomento de las competencias interculturales y TIC en el estudiantado. Del mismo modo, al ser abierto, es un sitio que cualquier docente de básica primaria puede explorar para implementar en sus clases, e incluso, proponer experiencias que sirvan también a otros maestros y que puedan ser colgadas allí.

En relación a las limitaciones, mencionar que, habría sido de mayor impacto el tener una muestra con docentes de otras escuelas para tener una visión más amplia alrededor del nivel de las competencias TIC e interculturales de los maestros, sin embargo, por cuestiones de pandemia era complicado reunir a un número mayor de profesores.

Así mismo, la evaluación por parte de expertos habría resultado enriquecedora para el estudio dando más soporte y validez al sitio web. En este caso debido al tiempo, solo fue posible hacer una autoevaluación objetiva del espacio, reconociendo que, un análisis por parte de personal externo a la investigación y lo suficientemente capacitado desde lo tecnológico y pedagógico permitía tener otras visiones respecto a la viabilidad, pertinencia y sentido de la página web para la mejora de la práctica docente y en definitiva del fomento de las competencias TIC e interculturales.

8 Conclusiones

Tomando como base los objetivos propuestos y los resultados obtenidos en la investigación, se consideran las siguientes conclusiones a fin de dar continuación a la propuesta o para realizar futuras que tengan que ver con esta temática:

- Los 20 docentes encuestados reconocieron no tener mayor apropiación sobre la interculturalidad ni acercamiento constante con el uso de las TIC en sus clases. Si bien una mayoría en el análisis que se hizo de las dimensiones por competencias se inclinó por las categorías “Bastante” y “Mucho”, dando a entender que tenían un buen nivel de apropiación de la competencia I y II desde los aspectos de conocimientos y actitudes, al igual que una consciencia de la importancia de las TIC en los procesos de aprendizaje, en la competencia III y en la dimensión habilidades de las tres competencias, los docentes se inclinaron por las opciones “Poco y “Nada”, es decir que no es común en su práctica pedagógica, experiencias con elementos del discurso intercultural ni con las TIC. Por ello, la página web Intertic se convierte en una apuesta educativa que además de abordar el enfoque intercultural y promover el uso de TIC, permite a los docentes, mejorar las practicas pedagógicas que están desarrollando en el aula de clase.

- Tal y como lo mencionan Palencia & Gandón (2007), para que la educación intercultural sea verdaderamente integrada dentro de los currículos, es necesaria la integración de materiales, propuestas y experiencias en las que se comprendan y respeten las características y particularidades de todos, reconociendo su valor en todos los contextos. Sin embargo, no son suficientes estos recursos en las escuelas, por ello los docentes no reconocen el concepto de interculturalidad o tienen nociones básicas sobre el tema, como se hizo evidente en el cuestionario que se aplicó a los maestros en ejercicio de una Institución educativa.

- Los resultados de la encuesta aplicada representan un reto frente a cómo se está abordando la diversidad cultural que presenta el alumnado en ese contexto educativo, la cual, es necesario sea abordada desde la formación docente para poder dar respuesta a las necesidades sociales y culturales del estudiantado. INTERTIC es apenas una iniciativa para apuntar a ese ideal de educación intercultural en las escuelas, sin embargo, es recomendable seguir implementando proyectos y propuestas que permitan a los docentes fomentar la competencia en las aulas.

- Es innegable que, en los contextos rurales, las oportunidades de acceso, equipamiento y capacitación relacionadas con tecnologías son escasas, lo que hace mucho más notable la brecha digital existente en el país. No obstante, la mayoría de escuelas del departamento están dotadas con al menos salas de informática en sus aulas y acceso a internet. (Said-Hung et al., 2015). Los docentes encuestados afirmaron en sus respuestas que, aunque disponían una sala de informática no eran constantes en su uso para promover aprendizajes, no utilizaban en sus clases ningún tipo de aplicación, espacio web o recurso educativo digital, por lo que es necesario promover el uso de toda la gama de herramientas gratuitas y disponibles en la web para generar ambientes de aprendizaje más enriquecedores.

- La movilización de buenas prácticas interculturales es un ejercicio valioso que permite a la comunidad educativa replantear ideas, reformular discursos, opiniones sobre educación y reflexionar sobre la manera en que se asume la práctica. (Aguado, 2017).

En este caso, INTERTIC se asume finalmente como un espacio que brinda nuevos escenarios al docente, permitiéndoles romper con los esquemas tradicionales y enfrentarse a nuevos retos, y evolucionar en sus prácticas educativas.

9 Recomendaciones

En relación a las recomendaciones, se anotan las siguientes a fin de dar continuación a la propuesta o para realizar futuras que tengan que ver con esta temática:

- Se recomienda someter a evaluación por parte de expertos, dado que, por las condiciones sociales derivadas de una pandemia, no fue posible establecer contacto con profesionales altamente calificados con disponibilidad de evaluar. Así mismo, para próximos estudios similares, ampliar la población participante, e incluir procesos de participación docente en los espacios virtuales, con la intención de tener mejores análisis de resultados y mayor apropiación con los recursos propuestos.
- Como lo anotan Cano, Ricardo y Del Pozo (2016), cuando se realizan estudios sobre temas relacionados con la interculturalidad, existe una alta probabilidad de que los encuestados tiendan a sobrevalorarse al responder las preguntas de los instrumentos, por lo cual, es recomendable en nuevas investigaciones para estos casos, aplicar estrategias complementarias como lo son las entrevistas, los grupos focales, observaciones en las que el investigador pueda contractar los resultados que se obtuvieron en las encuestas, para de ese modo, realizar un análisis de mayor profundidad utilizando una triangulación de técnicas.

Referencias Bibliográficas

- Aguado, T., Mata, P., & Gil, I. (2017). Mobilizing intercultural education for equity and social justice. Time to react against the intolerable: A proposal from Spain. *Intercultural Education*, 28(4), 408–423. <https://doi.org/10.1080/14675986.2017.1333874>
- Aguado, T. (1991). La Educación Intercultural: Concepto, Paradigmas, Realizaciones. *Lecturas de Pedagogía Diferencial*, 89–104.
<http://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2011/08/0908041.pdf>
- Aguado, T. (2004). Investigación en Educación intercultural. In *Educatio siglo XXI : revista de la Facultad de Educación*.
- Aguado, T. (2005). La Educación intercultural en la práctica escolar: investigación en el ámbito español. XXI. *Revista de Educación*, 7(7), 43–52.
- Aguado, T., & Mata, P. (2017). Educación Intercultural. Google Libros.
- Aguado, T. (2003). Pedagogía Intercultural. Madrid: McGraw Hill.
- Aguado, T., Melero, H. S., & Gil, I. (2018). Espacios y prácticas de participación ciudadana. Propuestas educativas desde una mirada intercultural. *RELIEVE - Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 24(2). <https://doi.org/10.7203/relieve.24.2.13194>
- Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(2), 28. <https://doi.org/10.1179/143307507X196626>
- Verano, E. (2017). Boletín estadístico. Gobernación del Atlántico. 45, 1–40.
https://www.atlantico.gov.co/images/stories/adjuntos/educacion/boletin_estadistico_sed2017.pdf
- Arancibia, M. L., Cabero, J., & Marín, V. (2020). Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior. *Formación universitaria*, 13(3), 89-100.
- Baños, R. (2007). Capítulo 1: Aproximación al objeto de estudio. La comunicación intercultural.
- Brown, A., & Green, T. (2006) *The essentials of instructional design*.
- Belloch, C. (2017). Elaboración del guion instruccional mediante la herramienta didáctica del recurso educativo digital. *Revista Virtual Via Inveniendi et Iudicandi*, 12, 149–180.
- Benitez, M. (2010). El Modelo De Diseño Instruccional Assure Aplicado a La. April.
- Borjas, M., de Castro, A., & Ricardo Barreto, C. (2015). REDEI: Página de Recursos Digitales

- de un colectivo de investigación. Ensayos: *Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, 30(2), 271–287. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v30i2.902>
- Brown, A. H., & Green, T. D. (2019). *The essentials of instructional design: Connecting fundamental principles with process and practice*. Routledge.
- Calero, S., Toro, P., & Prado, A. (2019). Transits of an indigenous intercultural educational project in Cali, Colombia. *Dialogo Andino*, 59, 107–117. <https://doi.org/10.4067/S0719-26812019000200107>
- Cano B, J; Ricardo, C; Del Pozo, F. (2016). Competencia intercultural de estudiantado de educación superior : un estudio en la Universidad del Norte (Barranquilla , Colombia) Intercultura. *Revista Encuentros, Universidad Autónoma Del Caribe*, 14(02), 159–174. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15665/re.v14i2.734>
- Cardona, C., & Restrepo, A. (2013). Herramientas de control: Lista de Chequeo. 11. www.puntosdeencuentro.weebly.com
- Casas, J., Repullo, J. R., & Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527–538. [https://doi.org/10.1016/s0212-6567\(03\)70728-8](https://doi.org/10.1016/s0212-6567(03)70728-8)
- Clausó, A. (1993). Análisis documental: el análisis formal. *Revista General de Información y Documentación*, 3(1), 11–20. <https://doi.org/10.5209/RGID.12586>
- Contreras, E., & Contreras, I. (2007). Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. *Revista Iberoamericana para la Investigacion y Desarrollo Educativo*. <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDSESECUNDARIO/article/viewFile/789/771>
- Corrales, J., & Zapata, E. (2013). Usos de las tic digitales en el contexto educativo rural: un estudio desde la práctica docente de los maestros del instituto Regional Coredi en siete municipios del Departamento de Antioquia durante el año 2013. 138. https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/1913/Corrales_Zapata.pdf?sequence=1
- Escarbajal, A., Izquierdo, T., Aznar, I., & Cáceres, M. (2019) Intercultural and Community Schools. Learning to Live together. *Sustainability*, 11(13), 3734; <https://doi.org/10.3390/su11133734>
- Escucha, C., & Utrillas, E. (2017). Proyecto educación intercultural:

- Galán, E. (2007). El guión didáctico para materiales multimedia. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, 34, 42.
- Gimeno, R. (2017). *Diferentes Pero Iguales : Una Educación Intercultural En Infantil*. 2016–2017.
- Gobernación del Atlántico. (2019). *Atlántico líder*.
- Gómez, A. (2017). Elaboración del guion instruccional mediante la herramienta didáctica del recurso educativo digital, (149–180).
- Guzmán, P. & Guevara, G. (2015). // Interculturality : Utopia ' s Start or End ? // A interculturalidade : principio ou fim Los orígenes diversos de la interculturalidad El fin del siglo xx vino recargado de luchas por los derechos.
- Hernández, A., Arévalo, M., & Gamboa, A. (2016). Competencias Tic Profesional Docente En Educación Básica. *Praxis & Saber*, 7(14), 41–69.
https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/5217/4569
- Huddleston, T., Bilgili, J., Linde, A. & Vankova, Z. (2015). Integration policies: Who benefits? In הנוטע עלון (66).
- Ibáñez, N., Figueroa, A., Rodríguez, S., & Nu, Aros, A. (2018). Interculturalidad en la formación docente: Un aporte desde las voces de personas de los pueblos originarios. 225–239.
- Ibrahim, H. A. (2017). Propuesta metodológica etnoeducativa e intercultural en valores humanos y sociales como ejes en la construcción del proyecto de vida de los estudiantes de la Institución Educativa Ciudad Don Bosco, Medellín.
- IESE. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil (REDEI). *Zona Próxima*, 20, 1–21.
- International Society for Technology in Education. (2017). ISTE standars for students. Alexander P. de Seversky and the Quest for Air Power, 97–112.
<https://doi.org/10.2307/j.ctt1ddr8nb.10>
- ISTE. (2000). Iste National Educational Technology Standards (Nets). *Educational Technology*, 5191, 5191–5191.
http://www.aace.org/conf/site/sessions/index.cfm/fuseaction/PaperDetails?presentation_id=35024
- Jones, B. A. (2014). ADDIE model (Instructional design).
- Liu, X., Toki, E. I., & Pange, J. (2014). The Use of ICT in Preschool Education in Greece and

- China: A Comparative Study. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112(Iceepsy 2013), 1167–1176. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1281>
- López, C., & Delgado, A. (2015). Diseño de una propuesta pedagógica orientada hacia la interculturalidad y la interdisciplinariedad. *Plumilla Educativa*, 15(1), 157–178. <https://doi.org/10.30554/plumillaedu.15.838.2015>
- Martínez, A., & Laguna, I. (2014). A learning experience with the digital interactives whiteboard in pre-scholar education. (Nct), 125–136. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2014.i45.09>
- MEN. (2013). Competencias TIC para el Desarrollo Profesional docente.
- MEN. (2017). Plan Nacional de Educación 2016 -2026. In Plan Nacional de Educación 2016 - 2026.
- MEN (2014). Planificación de la Unidad Didáctica para el Uso de las TIC. Bogota.
- Migración Colombia. (2020). Infografía Venezolanos en Colombia - Corte a 31 de diciembre de 2019. 38. <https://www.migracioncolombia.gov.co/infografias/259-infografias-2020/total-de-venezolanos-en-colombia-corte-a-31-de-diciembre-de-2019>
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). Políticas educativas sobre la interculturalidad-MEN. Men, 08, 3–28. http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85375_archivo_pdf.pdf
- MEN (2008) Guía #30. Orientaciones generales para la educación en Tecnologías. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2013a). Guía pedagógica para la convivencia escolar (Issue 49). <http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/Guia No. 49.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013b). Ley 1620 del MEN. http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-327397_archivo_pdf_proyecto_decreto.pdf
- Morado, M. (2018). Entornos virtuales de Learning complejos e innovadores. *Revista Electrónica Educare* (Educare Electronic Journal), 22(1), 1–17. <http://orcid.org/0000-0002-6588-4981>
- Navarro, V. y Ricardo, C. (Julio, 2016). Modelo de Innovación de formación docente en el uso de TIC y Diálogo entre las culturas. Meza (presidencia). IV Congreso Iberoamericano y V Nacional por una Educación Nacional. Congreso dirigido por Fundación de una Educación de Calidad. España

- Navarro, V., Ricardo, C., Astorga, C., Cano, J., & Escalante, E. (2018). Formación y desarrollo de competencias TIC e intercultural de educadores infantiles para la convivencia escolar. *Revista de Paz y Conflictos*, 11(1), 181–208. <https://doi.org/10.30827/revpaz.v11i1.6490>
- Ortega, I. P. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre innovación educativa con TIC. *RISE*, 6(2), 244-268.
- Palencia, A. & Gandón, M. (2007). Propuesta de un plan de intervención intercultural en las aulas.
- Paz, O. (2017). Alternativas y desafíos de las TIC en el medio rural: Apuntes con base en el contexto colombiano. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Plan Estratégico de Tecnologías de la Información. (2019).
- Prensky, M. (2010). Teaching digital natives: Partnering for real learning. *In International Journal for Educational Integrity*, 6(2). <https://doi.org/10.21913/ije.v6i2.707>
- Rosenberg, M. (2001). E-learning: estrategias para transmitir conocimiento en la era digital. McGraw Hill Interamericana. Bogotá, Colombia.
- Sáez, R. (2006). La educación intercultural. *Revista de Educación*, 339(339), 859–881.
- Said, E., Iriarte, F., Valencia, J., Borja, M., Ordoñez, M. P., Arellano, W., Román, G., Mestre, G., Payares, M., Lara, J., & others. (2015). Hacia el fomento de las TIC en el sector educativo en Colombia. [http://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/5705/9789587416329_eHacia el fomento de las TIC.pdf?sequence=1](http://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/5705/9789587416329_eHacia_el_fomento_de_las_TIC.pdf?sequence=1)
- Salinas, I. (2011). Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente. Pontificia Universidad Católica Argentina, 1–12. http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf
- Secretaría de Mujer y Políticas Sociales FeSP UGT. (n.d.). 60 Propuestas Para Una Educación Inclusiva. 23. <https://aulaintercultural.org/wp-content/uploads/2019/10/60PROPUESTAS.pdf>
- Sharif, A., & Cho, S. (2015). Diseñadores instruccionales del siglo XXI: Cruzando las brechas perceptuales entre la identidad, práctica, impacto y desarrollo profesional. *RUSC Universities and Knowledge Society Journal*, 12(3), 72–86.

<https://doi.org/10.7238/rusc.v12i3.2176>

Soto, D., & Molina, L. (2018). Vista de La Escuela Rural en Colombia como escenario de implementación de TIC _ Saber, Ciencia y Libertad.

Trigueros, F., Sánchez, R., & Vera, M. (2012). El profesorado de Educación Primaria ante las TIC: realidad y retos. *Revista Electronica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 15(1), 101–112.

UNESCO. (2008). Estándares de competencia en TIC para docentes. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 3(1), 202–217.

UNESCO. (2019). Behind the numbers: Ending school violence and bullying. In Sustainable Development Goals: Education 2030.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366483>

UNICEF. (2014). Los derechos de la infancia en la era de Internet. *Serie Políticas Sociales*, 210, 1–64.

<http://pbidi.unam.mx:8080/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsrep&AN=edsrep.37049&lang=es&site=eds-live>

Walsh, C. (2010). A remark concerning canonical commutation relations. *Journal of Mathematical Physics*, 29(7), 1535–1536. <https://doi.org/10.1063/1.527899>

Ytarte, R. (2007). Cultura y diversidad cultural. 1–31.

Zapata, M. (2012). Recursos educativos digitales : Conceptos Básicos.

Anexo A Instrumento Competencia Intercultural de Profesor de Educación Básica.

La encuesta sobre Competencia Intercultural del profesor de Educación Básica, es un instrumento de recolección de datos que tiene como propósito conocer el nivel de las competencias de los docentes de educación básica. Con base en los resultados, se diseñará un espacio virtual que favorezca el desarrollo de la Competencia Intercultural en estudiantes de esos grados a través de experiencias de aprendizaje modelo y recursos educativos digitales.

Agradecemos sus respuestas.

I. DATOS DEL DOCENTE

Nombre del docente: _____

Cedula: _____

Género: Masculino Femenino

Institución Educativa: Institución Educativa San José de Luruaco.

Departamento: _____

Municipio: _____

Área en la que se desempeña en la institución educativa:

Docente titular Docente auxiliar

Coordinador Director de la institución

Edad:

Entre 21 a 30 años

Entre 31 a 40 años

Entre 40 a 50 años

Más de 50 años

Experiencia Docente

Título profesional

Licenciado en Educación Licenciado en Preescolar

Licenciado en español Trabajador social

Profesional en Área de Informática Profesional de otra área a Educación o

Informática

Otro. Cual? _____

Nivel de formación

Primaria Bachiller Normalista

Técnico Universitario

Especialización Maestría Doctorado

¿La formación en el uso de las TIC que ha recibido es?:

Insuficiente Suficiente

Óptima No ha recibido

II. USO DE LAS TIC

Para dar su opinión sobre las preguntas que se presentan a continuación, señale con una X en la casilla del número correspondiente a su grado de acuerdo con cada afirmación que se le presente, teniendo en cuenta que las opciones significan: **1= Nada, 2 = Poco, 3= Bastante, 4 = Mucho, N/A**

A continuación, encontrará una guía de preguntas orientadas a identificar el uso de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

1. Sobre las herramientas TIC (Señale con qué frecuencia utiliza las siguientes herramientas en su práctica docente)	1	2	3	4	N/A
Computador					
Videoprojector					
Navegador por internet					
Correo electrónico					
Mensajería instantánea/ chat					
Foros					
Grupos de noticias					
Agenda/ Calendario virtual					
Web docente					
Videoconferencias					
Tablet					
Salas de informática					
Tablero digital					

2. NECESIDADES DE LOS DOCENTES (En la siguiente lista de preguntas, escoja las opciones que sean pertinentes según su apreciación.)

Las dificultades que usted encuentra al momento de incorporar las TIC en su práctica pedagógica, se relacionan con:

- Falta de manejo de las TIC
- Falta de preparación para incorporar las TIC a los procesos educativos.
- Falta de disponibilidad y/o calidad de equipos en la institución.
- Falta de motivación personal por el tema de las TIC.
- Escasez de tiempo por trabajo excesivo
- Preferencia por material didáctico en otra presentación.
- Distracción por parte de los estudiantes al utilizar recursos TIC.
- Temor a que no se cumpla el propósito u objetivo de la sesión o actividad.

III. Acerca de las Competencias Interculturales del profesor.

Las siguientes preguntas se refieren a la Competencia Conciencia que tiene el profesor de sus propios referentes culturales, Competencia Perspectiva Cultural que posee el profesor sobre los estudiantes y la Competencia Estrategias Pedagógicas culturalmente apropiadas que aplica el profesor.

Instrucciones: Lea con atención cada pregunta y aporte una respuesta: **1= Nada, 2 = Poco, 3= Bastante, 4 = Mucho, N/A= No aplica.** Si tiene alguna duda, por favor dirigirse a la encuestadora.

I) COMPETENCIA I) Conciencia que tiene el profesor de sus propios valores y prejuicios para favorecer el desarrollo de las competencias en el estudiantado.	1	2	3	4	N/A
Actitudes.					
1. Puedo identificar la cultura a la cual pertenezco y el significado de pertenecer a ella, así como las relaciones entre las personas de mi grupo cultural con las personas de otros grupos culturales, históricos, educativos, sociales y políticos.					
2. Soy capaz de identificar diferencias culturales sin juzgarlas.					
3. Siempre comunico, acepto y respeto las diferencias culturales de otros grupos.					
Conocimientos.					
4. Puedo proporcionar una definición de lo que significa: <i>racismo, prejuicios, discriminación y estereotipos</i> . Puedo describir una situación en la cual he ofendido a alguien por estas causas.					

5. Reconozco que mis bases culturales influyen en mi estilo de enseñanza-aprendizaje, y que existen diferencias entre mi estilo y los estilos de los demás.					
Habilidades.					
6. Participo en talleres, cursos, capacitaciones y conferencias con la finalidad de mejorar mi conocimiento y habilidades multiculturales.					
COMPETENCIA II) Perspectiva cultural que posee el profesor sobre el estudiantado para favorecer el desarrollo de sus competencias.	1	2	3	4	N/A
Actitudes.					
7. Puedo identificar mis emociones en relación a grupos y personas diferentes, además de reconocer mis reacciones.					
8. Reconozco que mis reacciones emocionales influyen en mi labor como profesor.					
9. Reconozco que tengo estereotipos (<i>ideas preestablecidas</i>) sobre algunas personas que son diferentes a mi grupo cultural.					
Conocimientos.					
10. Puedo identificar algunos aspectos relacionados con la situación social, económica y política que pueden afectar a mis alumnos, sus familias y a su comunidad.					
11. Interpreto situaciones que provocan la expresión de emociones de los niños y niñas en la sociedad.					
12. Tengo conocimiento de los principios que sostienen la convivencia: la valoración de las diferencias, el respeto a la diferencia, la representación de puntos de vista propios y ajenos.					
Habilidades.					
13. Planeo actividades de enseñanza-aprendizaje que me ayuden a cambiar los estereotipos (<i>ideas preestablecidas</i>) que pueda yo tener sobre las personas diferentes a mí.					
COMPETENCIA III) Estrategias pedagógicas apropiadas que aplica el profesor para favorecer el desarrollo de las competencias en el estudiantado	1	2	3	4	N/A
Actitudes.					
14. Incentivo en mis estudiantes el aprendizaje autónomo y el aprendizaje colaborativo apoyados por TIC.					
15. Es necesario crear espacios de aprendizaje utilizando estrategias pedagógicas asistidas por las nuevas tecnologías para apoyar el diálogo y/o interacción entre las culturas.					
16. La formación recibida ha contribuido a que indague acerca de la necesidad de generar un clima y un sistema interactivo empático y de gran equilibrio comunicativo y emocional.					
17. El uso de las TIC durante las actividades escolares propicia el encuentro entre las diferentes culturas presentes en el aula.					
18. La interculturalidad favorece el desarrollo de proyectos transversales mediados por recursos digitales necesarios en el trabajo con la primera infancia.					
19. Establezco acuerdos (los cuales se constituyen en reglas) que regulen las interacciones sociales cotidianas para generar un clima empático y armonioso.					
20. Genero espacios de diálogo donde los niños y las niñas puedan hacer explícitos sus pensamientos, creencias o gustos que favorezcan los intercambios eficaces con otras personas.					
Conocimientos.					
21. Reconoce un amplio espectro de herramientas tecnológicas y algunas formas de integrarlas a la práctica educativa.					
22. Conozco las estrategias de enseñanza-aprendizaje de mi institución y comento con mis compañeros la manera en que pueden entrar en conflicto con los valores y las creencias de algunos grupos étnicos y culturales.					
23. Puedo reconocer exámenes o evaluaciones que han sido diseñados en base a los valores de la cultura dominante y comprender cómo sus resultados, pueden afectar a los alumnos que pertenecen a otro grupo étnico o cultural.					
24. Evalúo la calidad, pertinencia y veracidad de la información disponible en diversos medios como portales educativos y especializados, motores de búsqueda y material audiovisual.					

Habilidades.					
25. Diseño ambientes de aprendizaje mediados por TIC de acuerdo con el desarrollo cognitivo, físico, psicológico y social de mis estudiantes para fomentar el desarrollo de sus competencia.					
26. Implemento estrategias didácticas mediadas por TIC, para fortalecer en mis estudiantes aprendizajes que les permitan resolver problemas de la vida real.					
27.. Usa las TIC para hacer registro y seguimiento de lo que vive y observa en su práctica, su contexto y el de sus estudiantes.					
28. Documento observaciones de mi entorno y mi práctica con el apoyo de TIC.					
29. Es importante realizar actividades que permitan a los alumnos vivencia.					
30. Identifico las características, usos y oportunidades que ofrecen herramientas tecnológicas y medios audiovisuales (recursos educativos digitales), en los procesos educativos.					
31. Elaboro actividades de aprendizaje utilizando aplicativos, contenidos, herramientas informáticas y medios audiovisuales.					
32. Implemento estrategias didácticas mediadas por TIC, para fortalecer en mis estudiantes aprendizajes que les permitan resolver problemas de la vida real.					

33. Escriba sobre las experiencias formativas que ha realizado atendiendo a sus necesidades y expectativas acerca del uso de TIC y la interculturalidad en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

34. Escriba las actividades que se llevan a cabo en la institución para fomentar o estimular la interculturalidad usando las TIC como mediadoras.

35. Escriba el impacto que tiene la utilización de los recursos tecnológicos para favorecer la competencia interculturalidad en su quehacer como docente.

“Por este medio acepto plenamente y autorizo a la FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DEL NORTE a la recolección y tratamiento de los datos personales a través de formularios físicos, electrónicos o por cualquier medio por el cual pueda entregar a la UNIVERSIDAD información personal, para que esta proceda con la incorporación de los datos facilitados en la bases de datos de las cuales es titular y responsable la UNIVERSIDAD, y su tratamiento en los términos estipulados en el presente documento y en las normas vigentes al interior de la UNIVERSIDAD. La finalidad para la recolección, uso y tratamiento de datos personales a que se refiere esta política es la adecuada gestión, administración, mejora de las actividades y distintos servicios de la UNIVERSIDAD, realización de procesos internos, estadísticas, análisis cuantitativo y cualitativo de las actividades, tales como uso del campus o de los servicios ofrecidos por la UNIVERSIDAD, entre otros que resulten de interés para la institución. Igualmente podrá referirse al ofrecimiento de nuevos productos o mejora de los existentes que puedan contribuir con el bienestar académico, administrativo, financiero o de formación, ofrecidos por la UNIVERSIDAD o por terceros relacionados con su objeto. Manifiesto que la información

anteriormente entregada a la UNIVERSIDAD es totalmente actual, exacta y veraz y reconozco mi obligación de mantener, en todo momento, actualizados los datos, de forma tal que sean veraces y exactos. En todo caso, reconozco que soy el único responsable de la información falsa o inexacta que realice y de los perjuicios que cause a la UNIVERSIDAD o a terceros, por la información que facilite.

Al facilitar datos de carácter personal, acepto igualmente la remisión de información acerca de noticias, cursos, eventos, boletines y productos relacionados con la UNIVERSIDAD. La UNIVERSIDAD hará un uso responsable de la información entregada por los titulares, además de lo consagrado en su política de privacidad de uso y tratamiento de información personal, privacidad y confidencialidad de la información existente en las bases de datos solo suministrará información cuando este lo solicite o autorice expresamente, cuando medie decisión judicial o administrativa o cuando esta información esté prevista en los convenios interinstitucionales suscritos por la UNIVERSIDAD.

He sido informado sobre el carácter facultativo que tiene el suministro de información sensible la cual tendrá carácter reservado y acerca de los derechos que me asisten como titular, para conocer, actualizar y solicitar la rectificación o supresión de datos conforme a los procedimientos y políticas de la institución establecidas en: ["http://www.uninorte.edu.co/politica-de-privacidad-de-datos](http://www.uninorte.edu.co/politica-de-privacidad-de-datos). Así mismo, que no estoy obligado a autorizar el tratamiento de datos con naturaleza sensible. La responsabilidad en el tratamiento de la presente información estará a cargo de la Fundación Universidad del Norte, Km.5 Vía Puerto Colombia - Tel. (57) (5) 3509509 - Barranquilla, Colombia.

____ **Acepto Términos y restricciones.**

Anexo B Experiencias de Aprendizaje Modelo

Página Web: Una propuesta para trabajar en el aula la Educación Intercultural

Las experiencias de aprendizaje que se presentan a continuación, son pensadas para trabajar con grupos de estudiantes que se encuentran en los grados de cuarto y quinto de básica primaria. Están diseñadas para fomentar el desarrollo de la eficacia intercultural (entre culturas diversas) y la comprensión de las diferencias y respeto hacia la diversidad en el aula de clase, subcompetencias propias del enfoque educativo intercultural propuesto por Teresa Aguado (2013). Todo ello, desde las tres dimensiones que establece la autora:

Actitudes y creencias

Conocimiento

Habilidades y destrezas.

Para llevar a cabo las actividades, es necesario contar con acceso a internet, ordenadores o tablets para que los estudiantes puedan interactuar con los recursos educativos digitales propuestos. Sin embargo, en caso de no contar con estos elementos, el docente puede hacer una adaptación y trabajar con el material que disponga en el aula.

Igualmente, se sugiere a los docentes apropiarse del concepto de interculturalidad aplicado a la educación, la importancia del fomento de las competencias interculturales desde la infancia con la finalidad de dar sentido pedagógico a la presentación de las experiencias. Para ello, en el apartado **enlaces** encontrará información valiosa que le permitirá tener una visión más amplia sobre el tema.

La propuesta de experiencias no tiene un orden secuencial, la intención es que el profesor las utilice para enriquecer su práctica pedagógica, de acuerdo a los temas y objetivos que se plantee.

Objetivo:

- Desarrollar la competencia intercultural en estudiantes de cuarto y quinto grado de básica primaria a través de actividades de aprendizaje modelo y recursos educativos digitales.

Actividad #1: Conociéndonos mejor

Para empezar a valorar la diversidad, los niños y las niñas participarán de un espacio que les permitirá conocer a sus compañeros a través de un diálogo íntimo.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad

Indicador 7: Toma conciencia de la diversidad que caracteriza a personas y grupos.

Dimensión: Actitudes y creencias.

Objetivos específicos:

- Comprender los conceptos de diversidad e identidad.
- Valorar la esencia de las personas con quienes compartimos a diario.
- Crear lazos comunicativos asertivos entre pares.

Recursos:

- Computadores
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

Tiempo estimado:

50 minutos

Orientaciones para el profesor: El docente debe observar los vídeos, y además, conocer sobre el manejo de microsoft power point y la construcción de identidad desde la mirada de la Educación Intercultural, para lo cual puede encontrar información haciendo **click aquí**.

Inicio: 10 minutos.

Como primer momento, los niños observan el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=O0nduGbbCmI>

Luego de observarlo, el profesor genera las siguientes preguntas:

¿De qué trataba el vídeo?

¿Qué fue lo más importante del video para ti? ¿Por qué?

¿Por qué crees que es valioso ser distintos?

Desarrollo: 35 minutos.

En este momento, el profesor profundiza en el tema de la identidad y la diversidad en el aula.

“Identidad es aquello que nos define. Es el conjunto de características, actitudes, habilidades, competencias y capacidades que tenemos”*. La identidad la construimos desde nuestros primeros años de vida, al notar que somos iguales a los demás, aun cuando gozamos de las mismas oportunidades, y vamos comprendiendo qué nos gusta, cómo es nuestra forma de actuar en determinadas situaciones, cuáles son nuestros talentos especiales.

En este momento el profesor hace algunas preguntas:

¿En qué te consideras bueno?

¿Cuáles son tus gustos? ¿Son los mismos que los de tus compañeros?

Luego continúa:

Aquí nos damos cuenta que todos somos diferentes aunque tengamos los mismos derechos. En este salón hay diversidad. Algunos se sienten atraídos por el deporte, otros por las matemáticas, hay quienes son más tímidos, otros más sociables y conversadores.

Todas eso que nos conforma como seres humanos, lo vamos adquiriendo a medida que pasa el tiempo: Nuestro entorno familiar, el contexto en el que crecemos influye en la formación de nuestra identidad, por ello las interacciones con los demás son tan importantes, porque alimentan mi identidad y la forma en que veo el mundo.

Al comprender que todos somos distintos, que hay diversidad de identidades, encontraremos nuestro lugar en el mundo, nos sentiremos cómodos de ser como somos porque todo el mundo nos respeta y valora.

En este momento el profesor sigue generando preguntas:

¿Sientes que tus compañeros respetan lo que eres? ¿Por qué?

¿Has conversado con tus compañeros sobre quién eres? ¿Crees que te conocen?

Luego de generar preguntas dinamizadoras, el profesor anuncia la siguiente experiencia:

Los niños se organizan en sus ordenadores en parejas para llenar la ficha bibliográfica en Power Point que presentarán a sus compañeros. Allí deben diligenciar su nombre, edad, de dónde son, qué les gusta, con quién viven, entre otros datos. La idea es socializar esta información con los compañeros. **Haciendo click aquí** encontrarás una plantilla de tarjetas biográficas.

Cierre. 5 minutos.

¿Cómo se sintieron con la experiencia?

¿Conocías todas estas cosas de tus compañeros?

¿Qué aprendiste hoy?

* Tomado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v17n53/v17n53a10.pdf>

Actividad #2: ¿Cómo me siento?

Conversar sobre cómo nos sentimos en nuestra cotidianidad es una oportunidad para mejorar la comunicación en el aula, de tal manera que se establezcan relaciones saludables y empáticas.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 5: Adquiere habilidades para mantener relaciones interculturales eficaces.

Dimensión:

Habilidades y destrezas.

Objetivos específicos:

- Comprender lo valioso que resulta comunicar cómo nos sentimos.
- Valorar el sentir de los otros en determinadas situaciones.
- Analizar cómo actuamos frente a los sucesos que hacen sentir incómodos a los demás.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso al tablero de ideas.
- Video beam

Tiempo estimado: Dos sesiones, cada una de 50 minutos.

Orientaciones para el profesor: Antes de la sesión, es importante que el docente conozca los vídeos sobre los cuales se va a desarrollar la clase y explore la **siguiente aplicación** en la que los estudiantes anotarán en equipo algunas ideas. Esto para dar las indicaciones sobre el uso de la herramienta y para apoyar las inquietudes que surjan en la clase.

Inicio: 10 minutos.

Los niños se ubican en parejas y en tablero de ideas, escriben qué los hace sentir bien, y qué los hace sentir mal, para después socializar.

Luego, el docente como mediador realiza las siguientes preguntas:

- ¿Alguna vez le has preguntado a tu compañero cómo se siente hoy? ¿Qué lo hace sentir feliz? ¿Por qué está triste?
- En las situaciones en que los compañeros se sienten mal ¿De qué manera actuarías?
- ¿Te acercas a tus compañeros cuando se sienten mal?
- ¿Por qué creen que es importante interesarnos por cómo se sienten nuestros compañeros?

Posterior a ello se genera una reflexión en torno a la importancia del interés por el sentir de los demás y de cómo nuestras acciones influyen en la manera en cómo otros se sienten.

Desarrollo. 30 minutos.

En este momento de la clase, analizamos diversas situaciones en formato video:

<https://www.youtube.com/watch?v=9uG821kg2Lw>

¿Qué es lo más relevante de este video?

¿Ser escuchado mejoró el estado de ánimo del niño?

¿Por qué es fundamental ser escuchados?

¿En qué situaciones ser escuchado te ha hecho sentir mejor? Compártelo con nosotros.

Analicemos un segundo video:

<https://www.youtube.com/watch?v=XU3S1bNAZIo>

¿Por qué es importante reconocer nuestras emociones?

¿De qué manera crees que puedes controlarlas?

¿En qué situaciones has sentido que no has controlado tus emociones?

¿Cómo puedes mejorarlo?

Cierre. 10 minutos

Luego de analizar los videos y de realizar la actividad inicial...¿Qué aprendizajes te llevas a casa?

¿Qué fue lo que más te gustó de la experiencia? ¿Cómo te sentiste?

Actividad #3: ¿De dónde vengo yo?

La comprensión de la propia cultura permite a los estudiantes reconocer el porqué de sus costumbres, analizar algunas ideas y pensamientos transmitidos de generación en generación y reflexionar sobre los cambios culturales que van surgiendo con el tiempo.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 1: Incremento de la comprensión de la propia cultura.

Dimensión:

Actitudes y creencias.

Objetivos específicos:

- Comparar las dinámicas sociales y culturales de nuestros ancestros en relación a las nuestras.
- Reflexionar sobre la importancia de conocer las transformaciones culturales y sociales en el tiempo.
- Comprender cómo la historia familiar tiene un importante rol en la construcción de nuestra identidad.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Orientaciones para el profesor: Es importante analizar el video que se sugiere para el desarrollo de la actividad. Así mismo, el docente debe explorar <https://es.padlet.com/> para colgar videos que los estudiantes tomarán como trabajo independiente.

Inicio. 10 minutos.

En este momento de la clase, el maestro introduce la temática refiriéndose al grupo musical proveniente de chocó chocquibtown. Relata a los estudiantes una breve introducción sobre la historia de los integrantes del grupo:

Son provenientes de chocó, vivían en una de las zonas más golpeadas por la violencia en la región, sus familias se dedicaban a la pescadería, no contaban con trabajos estables y tenían condiciones de vidas muy precarias, como se observa en el vídeo al que es necesario, prestar atención a la letra:

<https://www.youtube.com/watch?v=yMS4J6Gp6e4>

Luego de escucharla unas dos veces, respondemos la siguientes preguntas:

- ¿A qué hace referencia la canción?
- ¿Cómo describen los cantantes el lugar en el que viven?
- ¿Qué características sociales y culturales observaste en el vídeo?

Desarrollo. 35 minutos.

Todos tenemos una historia cultural y familiar detrás. Nuestros padres, abuelos y antepasados tuvieron historias de vida muy distintas a las nuestras, analicemos las siguientes imágenes:



En algunos momentos de la historia solo se vivía del cultivo, las mujeres tenían una vestimenta distinta a la de hoy. Los hombres eran los únicos que trabajaban mientras sus esposas colaboraban en las tareas del hogar. ¿Sigue siendo así hoy? ¿Qué ha cambiado? ¿Seremos los mismos que hace todos esos años?

Como vemos, cultural y socialmente vamos cambiando.



Analizamos esta segunda imagen:

Anteriormente las familias eran mucho más grandes, solo trabajaban los hombres, no había celulares, ni tecnología, por eso la comunicación era distinta.

Pero, ¿cómo hacían las personas para comunicarse? Para saberlo, el testimonio nos ayuda, preguntar a nuestros papás, abuelos, bisabuelos si aún viven. Sus historias de vida nos permiten comprender por qué su actuar, formas de pensar y vestir son distintas a las nuestras.

Ahora, reflexionaremos sobre nuestra experiencia en equipos.

¿Qué costumbres o creencias nos han transmitido nuestros padres? Por ejemplo, hay quienes les enseñaron a que solo las niñas pueden ayudar en casa porque así era en la época de sus familias, otros, crecieron con la idea de que, la mejor manera de corregir una falta en casa es con el castigo, o, que todos los hijos deben estudiar la misma carrera que sus padres.

En cinco minutos compartiremos algunas ideas.

Cierre. 5 minutos

Luego de socializar algunas ideas de los equipos de trabajo, el profesor dinamiza una conclusión entre todos:

¿Por qué entonces es importante conocer la historia de vida de nuestros antepasados?

¿Qué aprendiste hoy?

Nota: El compromiso para la próxima clase es recopilar historias de vida de las familias de los niños a través del relato en vídeo. Se recomienda al profesor, organizar una experiencia de aprendizaje en la que los niños compartan el trabajo realizado, siguiendo la estructura propuesta:

Inicio, desarrollo, cierre.

Algunas ideas para la socialización podrían ser:

- Organizar las ideas principales en clase en power point.
- Con la ayuda de los padres de familia, los niños piden a sus abuelos que les cuenten cómo eran sus formas de vida en no más de cinco minutos, y presentan sus historias en clase en formato video.

Finalmente, en la clase se genera una reflexión en torno a esos estilos de vida de antes y de qué manera pueden influir en la construcción de la identidad de los padres y de ellos mismos.

Actividad #4: Las caras de mi país.

Conocer sobre la diversidad de nuestro país permite a los estudiantes apropiarse de la variedad racial, cultural y social de Colombia.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 3: Demuestra conocimiento de las características y códigos utilizados en diversas culturas.

Dimensión:

Conocimiento.

Objetivos específicos:

- Conocer algunas de las culturas representativas de Colombia y sus costumbres.
- Reflexionar sobre las similitudes y diferencias entre las subculturas más representativas del país.
- Valorar cómo las diferencias culturales, sociales, raciales de los demás nos pueden enriquecer.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Video beam
- Power point

Tiempo estimado: 50 minutos

Orientaciones para el profesor: Para esta experiencia de aprendizaje, el docente debe tener apropiación sobre el manejo de herramientas office para que los estudiantes realicen un trabajo investigativo y de socialización sobre otras culturas del país.

Inicio. 10 minutos.

El docente inicia con la siguiente pregunta:

¿Cómo es Colombia? ¿Su gente? ¿Su música? Mientras socializamos las respuestas

(especificar) , analizamos el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=CFFPmSgAuDg>

Luego de observar el vídeo, el profesor genera algunas preguntas:

¿De qué se trató el video? ¿Cuál es la idea más importante que se resalta del video? ¿Qué fue lo que más te gustó?

Desarrollo. 35 minutos.

Colombia está conformada por diversidad de personas. Tenemos distintas etnias en las regiones del país, lo que nos hace de los países más diversos del planeta.

¿Cuáles son? Ustedes lo van a averiguar por equipos. En 20 minutos deberán realizar una presentación de dos minutos sobre la etnografía de Colombia.

Grupo1: Mestizos.

Grupo 2: Caucaśicos

Grupo 3: Afrocolombianos

Grupo 4: Indígenas

Grupo 6: Gitanos

Deben organizar una presentación en power point (o cualquier otra herramienta que el docente disponga) en equipos para luego socializar. Deben tener en cuenta.

- Características
- Lengua
- Tradiciones
- Ubicación
- Tipos

*El docente cumple un rol de guía durante la realización de las presentaciones de los estudiantes.

Cierre. 5 minutos.

Para finalizar, el docente realiza la siguientes preguntas:

¿Conocías sobre estos grupos?

¿Qué fue lo que más te impactó?

Actividad #5: Iguales en la diferencia.

Todos somos iguales y tenemos los mismos derechos, sin embargo, es importante que los estudiantes desde tempranas edades valoren las diferencias físicas, culturales y sociales como una oportunidad que les permite enriquecerse a sí mismos.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad.

Indicador 7: Toma conciencia de la diversidad que caracteriza a personas y grupos.

Dimensión:

Actitudes y creencias.

Objetivos específicos:

- Incentivar el respeto por las diferencias en el aula.
- Comprender la riqueza que hay en la diferencia.
- Evitar actos discriminatorios en el aula.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Orientaciones para el profesor: Para la dinámica se sugieren dos videos, sin embargo el profesor puede optar por otros según su criterio.

Inicio. 10 minutos.

Analizamos el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=SQjtUQlu970>

¿De qué se trataba el vídeo?

¿Por qué todos los niños miraban minuciosamente al protagonista?

¿Cómo te habrías sentido tú en su lugar?

¿De qué manera el protagonista pudo haberse sentido más cómodo? ¿Qué habrías hecho tú?

Desarrollo. 35 minutos.

Si bien todos somos iguales, lo cierto es que también nacimos siendo distintos a los demás, nadie es igual a nosotros, cada quien trae su esencia.

En la actualidad, muchas personas lo han comprendido, y respetan, valoran, acogen a las personas sin importar qué tan diferentes puedan llegar a ser física, mental o socialmente. Sin embargo, hay quienes todavía no están en esa misma línea. Analicemos el siguiente ejemplo:

<https://www.youtube.com/watch?v=MfTIKnAmFR8> (El profesor puede guiar el desarrollo del vídeo haciendo una lectura en voz alta)

¿Cuál fue la situación?

¿Por qué crees que esta persona actuó así?

¿Cómo crees que se pudo sentir el chico afectado?

¿De qué manera podemos generar consciencia del respeto por las diferencias?

Luego de discutir alrededor de los aportes de los estudiantes, el docente genera reflexiones acerca de la discriminación

Cierre. 5 minutos.

Luego de generar una discusión en el aula de clase, el profesor realiza las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Cómo podemos evitar que actos como los observados hoy se presenten en nuestra cotidianidad?

Actividad #6: ¿Qué piensas tú? ¿Qué pienso yo?

La realidad puede ser interpretada de diversas formas, estamos rodeados de concepciones distintas sobre la manera en que se comprende el mundo, lo cual, en ocasiones genera conflictos entre las personas. Por lo tanto, es importante que los niños reconozcan como valiosas las apreciaciones, puntos de vista y pensamientos de los demás.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad.

Indicador 7: Toma conciencia de la diversidad que caracteriza a personas y grupos.

Dimensión:

Actitudes y creencias.

Objetivos específicos:

- Incentivar el respeto por las diferencias en el aula.
- Comprender la riqueza que hay en la diferencia.
- Evitar actos discriminatorios en el aula.

Objetivos específicos:

- Comprender que hay distintas maneras de comprender una misma realidad.
- Valorar las creencias y pensamientos de los demás.
- Respetar los pensamientos de los demás en situaciones cotidianas.

Recursos:

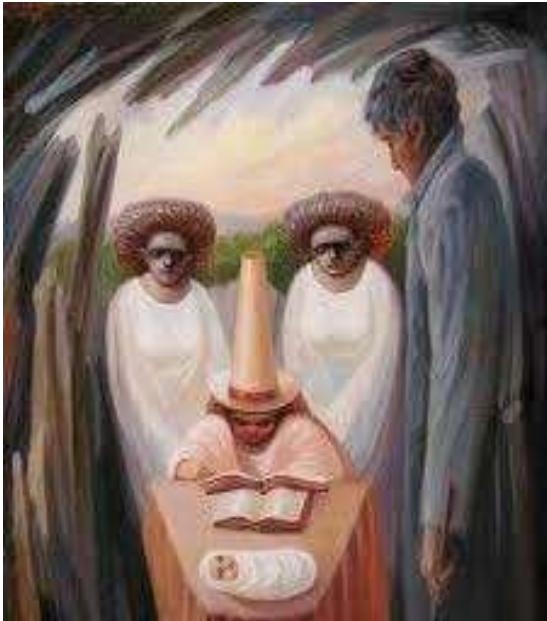
- Computadores/ Tablet
- Internet
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Indicaciones para el profesor: Es importante tener competencias en el manejo de herramientas office word o powerpoint para proyectar imágenes en la clase. Igualmente, apropiación de la plataforma youtube.

Inicio

Analicemos las siguientes imágenes. ¿Qué vemos?



Luego de discutir las imágenes el docente genera una reflexión importante:

Todos interpretamos de maneras diferentes, la clave está en mediar, conversar, valorar las apreciaciones de los demás aunque no sean iguales a las nuestras.

Desarrollo. 35 minutos.

Hemos estado conversando sobre la manera en que interpretamos nuestra realidad, ya vimos en los ejemplos anteriores que, hay diversas maneras de comprenderlo.

Así mismo ocurre en las situaciones cotidianas, por ejemplo, hay quienes piensan que los niños no deben utilizar tecnologías hasta que estén lo suficientemente adultos, otros consideran que con vigilancia de los padres, puede ser beneficioso. Analicemos este ejemplo sobre el matrimonio:

<https://www.youtube.com/watch?v=eRLaDhNolIo>

Como ves, hay quienes apoyan el matrimonio, otros no, y así ocurre con muchas situaciones en la vida. ¿Conoces algún otro ejemplo? El docente dinamiza la socialización.

“Lo importante es, siempre tener en cuenta el respeto por las ideas de los demás, es posible conversar,

Cierre. 5 minutos.

¿Qué aprendiste hoy? ¿Qué te gustó de la clase?

*Se sugiere al docente, organizar un debate en la siguiente sesión para aplicar lo aprendido en clase.

Algunos temas pueden ser:

¿Deben los niños utilizar redes sociales?

¿Es apropiado tener celular en la infancia?

¿La tecnología es buena o mala?

Actividad #7: Mis derechos, mis deberes.

Los niños y las niñas tienen derechos que toda la sociedad por obligación debe cumplir, es determinante, así como también lo es, poner en práctica sus deberes.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 6: Manifiesta adaptación y confianza al abordar cuestiones de desigualdad, prejuicio y abuso de poder.

Dimensión:

Habilidades y destrezas.

Objetivos específicos:

- Identificar los derechos y deberes de la infancia.
- Reconocer la importancia de aplicarlos en la vida cotidiana.
- Tener presente qué hacer cuando hay incumplimiento de derechos y deberes.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Indicaciones para el profesor: Tener apropiación sobre la temática derechos de la infancia, para lo cual, puede encontrar información valiosa haciendo **click aquí**

<https://www.unicef.org/nicaragua/media/831/file/10%20derechos%20de%20la%20ni%C3%B1ez.pdf>

Así mismo, las competencias TIC son importantes para el desarrollo de la experiencia

Inicio. 10 minutos

¿Conocemos cuáles son nuestros derechos y deberes básicos? Realicemos por parejas el siguiente text online:

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1118346-derechos_y_deberes_del_nino.html

Luego, socializamos las respuestas.

¿Cuáles derechos conocías? ¿Qué otro derecho o deber reconoces? ¿Por qué crees que es importante tenerlos en cuenta?

Desarrollo. 35 minutos.

Que reconozcan sus derechos les permite detectar situaciones en las que consideren que no se están haciendo cumplir. Esto es un deber de TODAS las personas en el mundo, no importa el color, raza, nacionalidad, por el hecho de ser niños, hay 10 derechos irremplazables, apoyados por la ley que deben hacerse valer.

Conozcamos los 10 básicos declarados por UNICEF, organización que vela por los derechos de la infancia:

https://www.youtube.com/watch?v=kSD_Vs6TaG0

¿Qué derechos identificaste en el vídeo?

Si algún derecho no se cumple... ¿Qué crees que es adecuado hacer?

En estos casos, comunicar a un adulto cualquier situación de abuso de derechos es el primer paso para que te ayude a encontrar una solución al problema.

Ahora, reconozcamos los deberes que a tu edad, debes cumplir:

<https://www.youtube.com/watch?v=YDGXaRZDAn0>

¿En qué situaciones sientes que has incumplido alguno? ¿Cómo lo podrías mejorar?

Analicemos esta situación que ocurrió en otro país, México:

<https://www.youtube.com/watch?v=CbLKwbmFRiE>

¿Qué derechos están siendo vulnerados?

¿Qué opinas de la actitud de los adultos? ¿Están cumpliendo su deber? ¿Qué crees que es lo más acertado de hacer?

En este momento el profesor genera preguntas para dinamizar la experiencia.

Cierre. 5 minutos.

Para finalizar, se hacen las siguientes preguntas :

¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste?

Actividad #8: Inclusión

Todas las personas tenemos características que nos hacen únicos. Sin embargo, todavía son comunes casos de exclusión en las aulas y fuera de esta, sobre todo, si hay presencia de niños con necesidades educativas especiales.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad.

Indicador 7: Toma conciencia de la diversidad que caracteriza a personas y grupos.

Dimensión: Actitudes y creencias.

Objetivos específicos:

- Valorar las particularidades de cada ser humano.
- Asumir una actitud inclusiva frente a las diferencias.
- Evitar actos discriminatorios o de exclusión con nuestros pares.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Indicaciones para el profesor: En esta experiencia se proponen algunos videos para dinamizar la clase, sin embargo, el docente puede incluir otros que considere apropiados de acuerdo a sus intereses.

Inicio. 10 minutos.

En clase se observa el siguiente corto:

<https://www.youtube.com/watch?v=yASgf0HzgGQ>

Luego de verlo, el profesor realiza las siguientes preguntas:

¿Cuál fue la idea principal del vídeo?

¿Por qué es importante incluir a los demás?

¿Qué harías si te ocurriera una situación similar? ¿Cómo actuarías tú?

Desarrollo. 35 minutos.

Ser inclusivos no es más que tratar a los demás como nos gustaría ser tratados. Acoger, valorar las diferencias, aprender de las particularidades de los otros. Cada quien es distinto, tenemos distintas habilidades y destrezas que aportan, nutren y nos benefician como seres humanos. Independientemente de cómo sean los demás, siempre tienen algo que aportar.

Es hacer parte de nuestras experiencias, momentos y vivencias a los demás sin importar cómo sean, piensen o luzcan.

Analicemos el siguiente video:

https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw

¿Qué aprendizaje nos deja?

¿Por qué es importante entonces incluir a los demás?

¿Reconoces algunos casos en los que no hayamos sido inclusivos?

Luego de esta experiencia, el docente genera la siguiente situación para trabajar en equipos:

<https://www.youtube.com/watch?v=SgbwRgJlae8>

Si esta situación se presentara en el aula, ¿Qué acciones tomarían ustedes?

Analicemos este otro caso:

<https://www.youtube.com/watch?v=OV7bCzGWros>

¿Cuál es el mensaje que transmite el video? Pensemos por equipos.

Ahora, analizaremos las consecuencias de ser excluidos o rechazados por los demás, por la razón que sea.

<https://www.youtube.com/watch?v=fKEfeNTrsTY>

¿Por qué crees que se presentaba esta situación?

¿De qué manera incluirías a un amigo que pudiera sentirse así?

Si presencias una situación de exclusión como la que vimos... ¿Cómo actuarías?

Cierre. 5 minutos.

Luego de discutir en grupos y generar algunas conclusiones que surjan. La pregunta final es:

¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué creen que es importante incluir a los demás?

Actividad #9: En otro país.

El mundo es diverso y multicultural. Por ello, que los estudiantes reconozcan esa diversidad de espacios, lenguajes y costumbres distintas a la propia, le permiten adoptar una posición inclusiva en la que las diferencias se acogen como una oportunidad de enriquecimiento personal.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 2: Toma de conciencia de la validez de visiones culturales diferentes a la propia.

Dimensión:

Actitudes y creencias.

Objetivos específicos:

- Conocer algunas de las costumbres de países distintos al nuestro.
- Ampliar la visión que tenemos sobre el mundo.
- Descubrir lo diverso que es el planeta a través de la apropiación de otras miradas culturales.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Indicaciones para el profesor: En esta experiencia se proponen algunos videos para dinamizar la clase, sin embargo, el docente puede incluir otros que considere apropiados de acuerdo a sus intereses. Es importante el manejo de la herramienta microsoft Powerpoint, páginas para realizar infografías (Se sugiere https://www.canva.com/es_419/) y tener claro el concepto de diversidad. Haciendo click aquí podrás profundizar sobre el concepto en el apartado número cuatro. <http://www.rinace.net/rlei/numeros/vol5-num2/art1.pdf>

Inicio

¿Conoces otras ciudades países? ¡Compartamos la experiencia!

¿Qué pudiste rescatar de tu visita a otros lugares que no son tu ciudad o país?

¿Qué había distinto? ¿Qué aprendiste?¿Qué te sorprendió?

Desarrollo

En grupos el profesor asigna diversos países a los estudiantes de tal manera que entre todos consulten:

- Ubicación
- Vestimenta
- Comida típica
- Música típica
- Idioma
- Religión
- Clima
- Condiciones sociales (País desarrollado, subdesarrollado)

Los estudiantes pueden elegir los países que deseen y luego socializar la experiencia con todos en la clase. En su presentación pueden trabajar en Power Point o realizar un infograma

<https://piktochart.com/blog/como-crear-una-infografia-en-5-minutos/> , incluir vídeos que encuentren en la red o imágenes que hagan de su intervención un espacio creativo.

El profesor, asume un rol de guía y realiza preguntas:

¿Qué les sorprendió de ese lugar?

¿Habían escuchado sobre esas religiones?

Si tuvieras la oportunidad de conocer a una persona proveniente de esta cultura ¿Qué te gustaría preguntarle?

Cierre

Luego de finalizar la experiencia, el docente hace un cierre con preguntas.

¿Qué te gustó de esta experiencia?

¿Qué aprendiste?

Actividad#10: Los prejuicios

Es muy común lanzar opiniones e ideas sobre los demás, sin antes conocer la esencia de las personas. Por ello, desde la educación, evitar que los niños y las niñas se formen como seres prejuiciosos, es una tarea importante en la búsqueda de la construcción de relaciones comunicativas saludables.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad.

Indicador 9: Desarrolla e incorpora la comprensión de estereotipos y su impacto en la propia conducta.

Dimensión:

Habilidades y destrezas.

Objetivos específicos:

- Identificar algunos de los prejuicios más comunes que nos crean una imagen errada de la realidad.
- Comprender la importancia de evitar ser prejuicios en la vida cotidiana.
- Analizar por qué ser prejuiciosos influye directamente en nuestras relaciones con los demás.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Indicaciones para el profesor: Es importante tener claro el concepto de **prejuicios**.

http://www.leioa.net/vive_doc/prejuicios-y-estereotipos-es.pdf Así mismo el manejo de la herramienta Microsoft Powerpoint.

Inicio. 10 minutos

Empezamos esta experiencia analizando el siguiente video de esta chica coreana que visitó nuestro país:

<https://www.youtube.com/watch?v=-F5jIaKH7fg>

¿Será que todos los colombianos tenemos esas características?

¿Por qué crees que se adoptan estas ideas generalizadas sobre las personas?

¿De qué manera consideras que nos afecta?

Desarrollo. 35 minutos.

Realizamos la siguiente dinámica:

¿Qué piensas de mí? Hacemos pareja con los compañeros con los que menos socializamos en clase y conversamos sobre lo que pensamos de esa persona, luego, socializamos entre todos la dinámica.

¿Por qué pensabas esto de ella?

¿Has considerado acercarte?

Como hemos estado viendo, un prejuicio es un juicio u opinión, generalmente negativa, que se forma sin motivo y sin el conocimiento necesario. Supone tener una actitud negativa y hostil hacia una persona que identificamos como perteneciente a un grupo, por el simple hecho de pertenecer a ese grupo. Por ejemplo: Suponer que los hombres no lloran.

¿Has presenciado prejuicios a tu alrededor? ¿Qué casos has conocido?

Cierre. 5 minutos.

Para finalizar, el docente pregunta:

¿Qué fue lo más valioso de esta experiencia?

¿Cómo te sentiste?

Actividad #11 Igualdad de género.

Los niños y las niñas perciben en su cotidianidad escenarios en los que se promueve la inequidad de género: En los medios, entre adultos, las redes. Lograr en las escuelas la igualdad de género al promover autonomía en todos los estudiantes contribuye a que cada uno de ellos alcance su potencial.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad.

Indicador 8: Desarrolla e incorpora la comprensión de estereotipos y su impacto en la propia conducta.

Dimensión:

Habilidades y destrezas.

Objetivos específicos:

- Reflexionar sobre los roles y el género.
- Comprender la importancia de evitar las etiquetas en la sociedad.
- Reconocer a los hombres y a las mujeres con las mismas capacidades.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Indicaciones para el profesor: El video sugerido para la experiencia, debe ser cortado a los dos minutos con 30 segundos. La intención es generar el análisis en los estudiantes luego de ver la escena.

Inicio. 10 minutos.

En clase desarrollamos la siguiente dinámica:

El profesor proyecta estas imágenes sobre distintas profesiones y pregunta:

¿Qué profesión es esta? ¿Qué persona debe desempeñar este rol? ¿Qué características debe tener?





¿Por qué unas profesiones consideran que son para los hombres y otras para las mujeres?

¿Por qué creen que existe esa idea de etiquetar roles para hombres y mujeres?

¿Qué consecuencias genera para las personas encasillarlos en unos roles específicos?

El profesor en este momento genera preguntas de acuerdo a la dinámica de la clase.

Desarrollo. 35 minutos.

Observemos el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=FtGcYjr0gPc>

¿Cuál es la idea principal del video?

¿Por qué creen que estamos acostumbrados a etiquetar a los hombres y a las mujeres en determinados roles?

Como acabamos de observar, tanto mujeres como hombres estamos preparados para asumir cualquier rol. Tanto tú como yo tenemos las mismas capacidades, por lo tanto, mis habilidades me permiten desempeñarme como enfermero, estilista, o futbolista de equipos femeninos.

En los medios, observamos todo el tiempo estas ideas, también las escuchamos a nuestro alrededor, tal vez por ello crecemos con la idea de que los hombres son más fuertes, y vemos como “raro” que algunos decidan ser enfermeros o maquilladores, por ejemplo.

Comprendamos mucho mejor esta idea observando estas escenas.

<https://www.youtube.com/watch?v=WtCeo9OV03g>

¿Qué ideas consideran nos transmiten? Conversemos por equipos.

Cierre. 5 minutos.

Luego de generar reflexión en el aula sobre este tema, el docente pregunt a los niños:

¿Cuál es el aprendizaje más importante? ¿Cómo podemos evitar crear ideas sexistas?

Actividad #12 La mediación

La mediación es uno de los elementos fundamentales para implementar ante cualquier conflicto. En la escuela, son comunes los roces entre compañeros, las diferencias de ideas e intereses, por lo tanto, es importante aprender a mediar para mantener un clima de sana convivencia entre todos.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 5: Adquiere habilidades para mantener relaciones interculturales eficaces.

Dimensión:

Habilidades y destrezas.

Objetivos específicos:

- Interiorizar la importancia de la mediación en la solución de conflictos.
- Reconocer situaciones en las cuales es necesario mediar.
- Saber de qué manera implementar la mediación.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Indicaciones para el profesor: Para el desarrollo de la dinámica sobre mediación, el profesor puede consultar información sobre la temática aquí:

<http://convivejoven.semsys.itesi.edu.mx/cargas/Articulos/LA%20MEDIACION%20COMO%20ESTRATEGIA%20DE%20RESOLUCION%20DE%20CONFLICTOS%20EN%20EL%20AMBITO%20ESCOLAR.pdf>

Inicio. 10 minutos

¿Qué es mediar? ¿Algún compañero tiene una idea?

Comprendamos un poco el concepto

<https://www.youtube.com/watch?v=ZL7wtYj82cc>

¿Qué ocurrió en esta situación? Para lograr solucionar el conflicto, ¿Qué tuvieron que hacer?

Entonces... ¿Qué es mediar?

Desarrollo. 35 minutos.

Como se observa en el vídeo, la mediación es un procedimiento que nos permite resolver conflictos.

¿De qué manera se lleva a cabo?

Cuando un tercero, en posición neutral, que no tiene poder sobre los disputantes, ayuda a que éstos, en forma cooperativa, encuentren una solución al conflicto que enfrentan.

Para que haya mediación es necesaria la comunicación considerando el respeto, como herramienta para que las partes involucradas logren llegar a un acuerdo.

En la escuela, podemos evidenciar estos ejemplos cuando el profesor, coordinador, compañeros o profesionales intentan resolver un problema que se presente:

- Cuando los amigos discuten fuertemente, en trabajos en los cuales los integrantes no llegan a un acuerdo, en los juegos grupales, etc.

Conozcamos sobre la mediación más a fondo:

<https://www.youtube.com/watch?v=-11XJoy0n-0>

Luego de conocer la ruta para aprender a mediar, en grupos, van a pensar en una situación de conflicto que pueda presentarse en este salón con su respectiva mediación. Para ello, van a representarlo a través de una escena actuada, en la que todos participen.

A medida que los grupos van presentando sus experiencias, el profesor pregunta sobre el tipo de mediación que se empleó.

¿Quién fue el mediador?

¿Qué estrategia utilizó?

Cierre. 5 minutos

Para finalizar, el docente pregunta:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Qué fue lo que más te gustó de la experiencia?

Actividad #13. Equidad

Equidad, o velar por lo que le pertenece a cada cual, entendiendo que si bien todos merecemos las mismas oportunidades, también somos distintos, por lo tanto, es necesario analizar las particularidades de cada uno, de tal manera que recibamos un trato justo en función de nuestras necesidades.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 5: Adquiere habilidades para mantener relaciones interculturales eficaces.

Dimensión:

Habilidades y destrezas.

Objetivos específicos:

- Interiorizar la importancia de la equidad en la cotidianidad.
- Identificar las características de la equidad.
- Comprender las diferencias entre igualdad y equidad.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

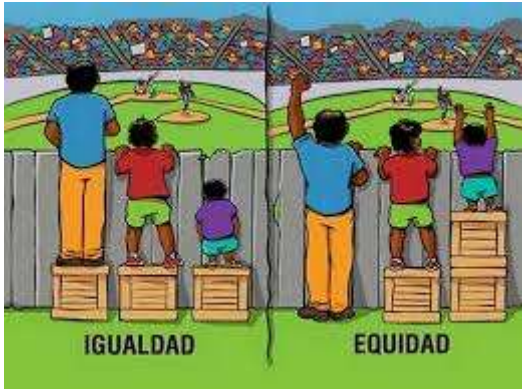
Tiempo estimado: 50 minutos

Indicaciones para el profesor: Para el desarrollo de la experiencia, es necesario que el docente conozca sobre “equidad”. Para profundizar sobre ello, **haz click aquí**

<https://www.redalyc.org/pdf/270/27033205.pdf> y dirigirse a la página 122.

Inicio. 10 minutos

Analicemos la siguiente situación:



¿Qué observas?

¿Qué diferencias observas entre igualdad y equidad?

¿Por qué no son lo mismo igualdad y equidad?

Desarrollo. 35 minutos.

Luego de conversar alrededor de las preguntas, el docente genera la siguiente reflexión:

“Como conversamos, igualdad y equidad no son lo mismo, pues la igualdad tiene que ver con brindar a todas las personas (independientemente de sus condiciones físicas, mentales o sociales) oportunidades, recursos y bienes”. Aquí cabe mencionar:

- Derechos
- Obligaciones
- Condiciones
- Responsabilidades

Por su parte, la equidad considera la justicia, de manera que procura que las personas tengan lo que merecen, considerando sus habilidades, destrezas y posibilidades, como lo observamos en la imagen anterior.

Analicemos las siguientes imágenes y conversemos por qué no hay equidad y qué se necesita para que la haya:



vs

**Cierre. 5 minutos.**

Después de generar preguntas alrededor de las situaciones planteadas el docente hace el cierre de la experiencia.

¿Cuál consideran es el aprendizaje más importante de esta sesión? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué fue lo que más les gustó?

Actividad #14 Las redes sociales

Los niños conviven con las redes sociales, incluso los que aún no pueden por restricción de las familias, quieren estar en contacto con estas. Siendo las redes sociales un entorno que les atrae, es importante que los niños conozcan que, la interacción en esos espacios debe hacerse de manera responsable, respetando los puntos de vista, ideas de los demás y sobre todo, con precaución.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 6. Manifiesta adaptación y confianza al abordar cuestiones de desigualdad, prejuicio y abuso de poder.

Dimensión:

Habilidades y destrezas.

Objetivos específicos:

- Conocer las ventajas y desventajas de las redes sociales en la vida cotidiana.
- Analizar el impacto de las redes en las relaciones interpersonales.
- Comprender la ética del manejo de las redes sociales.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Indicaciones para el profesor: Para el desarrollo de la experiencia, es importante el docente conozca sobre la herramienta **PADLET**, que puede explorar haciendo **click aquí**

<https://es.padlet.com/>

Inicio. 10 minutos

Analizamos el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=gVLEA3l8Tcs>

¿Qué situaciones están ocurriendo allí?

¿Cuál es el mensaje que nos transmite el video?

¿Creen que estamos invirtiendo más tiempo de calidad a redes que a las personas?

Lo discutimos.

Desarrollo. 35 minutos

Después de la discusión, el docente aclara que, aunque las redes sociales pueden resultar desventajas, lo cierto es que también tienen muchas ventajas para la vida de todos.

Posteriormente pregunta, ¿Qué son las redes sociales? ¿Cuáles conocen? ¿Para qué se usan?

https://www.youtube.com/watch?v=VPgG_eNqjnA

¿Cuáles son las ideas principales del video?

Luego en padlet, en grupos de 4 responden esas preguntas para generar discusión en clase.

Pero ¿cuáles son las ventajas y desventajas? en los mismos grupos, conversan sobre esos dos puntos, realizan un cuadro comparativo y lo muestran a la clase para discutir las ideas.

Se genera una conversación con preguntas y contrapreguntas en la socialización de ideas.

Cierre. 5 minutos

¿Cuáles son las conclusiones más importantes de esta experiencia?

¿Qué aprendiste?

¿Cómo te sentiste?

Actividad #15 Comunicación asertiva

Expresar emociones, ideas y opiniones sin exigencias, amenazas u hostilidad se convierte en un factor fundamental de la comunicación. Por ello, es importante trabajar en los niños y las niñas la asertividad como elemento fundamental del acto comunicativo, de esa manera el clima en el aula y sus relaciones con los demás serán más eficaces.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 5: Adquiere habilidades para mantener relaciones interculturales eficaces.

Dimensión:

Conocimiento.

Objetivos específicos:

- Conocer sobre comunicación asertiva.
- Comprender la importancia de aplicarla en nuestra cotidianidad
- Analizar situaciones en las que es necesario comunicarse asertivamente.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Indicaciones para el profesor: Para el desarrollo de la experiencia es importante que el docente conozca sobre el sitio web Youtube, ya que los estudiantes deben realizar una exploración de la plataforma como trabajo independiente. Por lo tanto, la apropiación le permitirá dinamizar de mejor manera la búsqueda de los alumnos.

Inicio. 10 minutos

Observemos el siguiente video:

https://www.youtube.com/watch?v=da8Da_oWVRU

¿Cuál es la idea principal del video?

¿Qué pasa cuando no tenemos una buena comunicación con los demás?

Si le pudieras dar otro final a la historia en la que todos se beneficiaran, ¿Cómo sería?

Desarrollo. 35 minutos

Acabamos de ver en el ejemplo, comunicarnos adecuadamente con los demás facilita y mejora nuestras relaciones con ellos, sobre todo en situaciones de conflicto. Pero ahora la pregunta es, ¿Cómo hacerlo? ¿De qué manera creen que se puede decir al otro lo que piensas, sin que se sienta herido? ¿Cómo manifestar desacuerdos?

Luego de discutir esas preguntas, el profesor hace énfasis en que elementos como el tono de voz, los gestos, las palabras empleadas a los demás, todo ello influye en la manera en cómo nos comunicamos con los demás, por lo tanto es importante aprender a controlarlo, eso se llama comunicación asertiva, una habilidad comunicativa que te permite comunicarte con los demás de forma respetuosa, evitando herir a los demás.

Analicemos la siguiente situación:

<https://www.youtube.com/watch?v=iIbxiMsgYxo>

¿De qué manera se pudo controlar la situación?

¿Qué habrías hecho tú en lugar de ella?

¿Por qué es importante comunicarnos asertivamente?

Luego de discutir el video, por grupos de 4 buscarán en la plataforma youtube, situaciones de conflicto que encuentren y pensarán en conjunto, de qué manera hubiese sido posible manejar la situación, considerando los elementos de la comunicación asertiva.

Cierre. 5 minutos

Para finalizar, el docente pregunta:

¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron hoy?

Actividad #16 La religión

Conocer sobre la diversidad de religiones y costumbres propias de los mandamientos de cada cual permite a los niños respetar, acoger otras formas de vida, creencias distintas a la propia, creando lazos afectivos que vayan más allá de la cultura religiosa.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 2: Toma de conciencia de la validez de visiones culturales diferentes a la propia.

Dimensión:

Conocimiento.

Objetivos específicos:

- Respetar las diferentes creencias religiosas de los demás, incluso a aquellos que deciden no creer en ello.
- Identificar las distintas costumbres religiosas existentes en el mundo.
- Comprender la diversas formas de manifestar la religión.

Recursos:

- Computadores/ Tablet
- Internet
- Acceso a power point
- Video beam

Tiempo estimado: 50 minutos

Inicio. 5 minutos

Observamos el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=xWPuQI9B-Xc>

Después de analizarlo... ¿Por qué crees que es importante respetar las creencias religiosas de los demás? ¿Conoces algunas costumbres religiosas distintas a las tuyas? ¿Cuáles?

Desarrollo. 35 minutos

Luego de analizar la situación, el docente invita a los estudiantes a conocer algunas de las religiones existentes en el mundo:

Cristianismo, Islam, Ateísmo, Judaísmo, Budismo, Hinduismo, catolicismo.

Se reúnen en grupos de cuatro y organizan una presentación en diapositivas para presentar a la clase en un tiempo de 20 minutos. Pueden realizarlas de acuerdo a su gusto, incluir videos, para compartir con la clase en un tiempo de 2 a 3 minutos.

La intención es socializar las costumbres más representativas de esas religiones y reflexionar en torno al respeto por las creencias de los demás. Para construir la presentación, algunos aspectos para incluir podrían ser:

- Costumbres más representativas
- ¿En quién creen?
- ¿Dónde se reúnen?
- ¿Cuáles son sus mandamientos o reglas?

Estos puntos, luego serán socializados en la clase:

Cierre. 10 minutos

Como cierre, el docente hace las siguientes preguntas:

¿Conocías sobre estas religiones?

¿Qué fue lo que más te sorprendió?

¿Por qué crees que es importante promover el respeto por otras religiones?

Actividad #17 Los estereotipos

Desde que tenemos uso de razón, estamos rodeados de ideas sobre las características de grupos sociales y las asumimos como verdaderas. Comprender que, los estereotipos pueden influir en nuestras relaciones con los demás, es una oportunidad para reflexionar sobre ellos, de manera que se construyan relaciones saludables.

Subcompetencia a la que apunta a la experiencia:

Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad.

Indicador 8: Analiza los valores personales respecto al racismo, prejuicio, estereotipos y discriminación.

Dimensión:

Conocimiento.

Objetivos específicos:

- Reconocer algunos de los estereotipos más comunes en nuestra sociedad
- Analizar la influencia de los estereotipos en las relaciones interpersonales
- Comprender la importancia de establecer relaciones afectivas sin estereotipos de por medio.

Indicaciones para el profesor: Es importante tener competencias en el manejo de herramientas office word o powerpoint para proyectar imágenes en la clase. Igualmente, apropiación de la plataforma youtube y apropiación sobre la temática de **ESTEREOTIPOS**.

http://www.leioa.net/vive_doc/prejuicios-y-estereotipos-es.pdf

Inicio: 5 minutos.

Analicemos las siguientes situaciones:





¿Qué observan en las imágenes?

¿Por qué creen que ocurren estas situaciones?

¿ De qué manera creen que podemos evitarlas?

¿Consideran que una persona por cómo luzca debe ser juzgada?

¿Qué opinan de los colores y juguetes para niños y niñas?

Desarrollo. 35 minutos.

Después de analizar las imágenes, llegamos a un acuerdo y es que hay etiquetas en la sociedad para casi todo: Con el tipo de juguetes que los niños deben usar, los colores de la ropa, cómo es considerada una persona si lleva ciertos atuendos atributos, que los hombres son la raza fuerte, etc. A este tipo de generalizaciones les llamamos ESTEREOTIPOS, y parece que crecen con nosotros.

¿Pero por qué? ¿De dónde tomamos esos estereotipos? ¿Quién nos transmite esas ideas?

Observemos el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=-XkGGDVNes>

¿Qué observaron en el video?

¿Habían visto estos comerciales antes? ¿Habían analizado los mensajes que indirectamente nos transmiten? ¿Conoces otros estereotipos que no hayamos compartido? Convérsenlo en grupos y socializamos sus ideas.

Como vimos, todas estas ideas influyen en nuestras relaciones con los demás, sobre todo cuando coincidimos con personas que rompen los estereotipos mencionados:

¿Qué pasaría si conocieras a una persona con el cabello morado o con muchos tatuajes? ¿Qué pensarías? ¿Por qué vemos errado que un niño juegue con una muñeca? Hemos crecido con ideas de que el aspecto o las preferencias de los demás, determinan el tipo de persona que se es y esto a veces ocasiona que nos alejemos o tomemos actitudes de rechazo hacia los otros.

Cierre: 10 minutos.

Después de la sesión de hoy:

¿Qué aprendimos? ¿Por qué es importante desprenderse de los estereotipos? ¿Cómo te sentiste en la sesión de hoy?

Actividad #18 El racismo

Para crear climas inclusivos en el aula, es necesario reconocer las prácticas racistas y discriminatorias para reflexionar sobre estos, de manera que todos y todas se reconozcan como iguales.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 4. Identifica pautas comunicativas y conductas que provocan discriminación.

Indicador 8: Analiza los valores personales respecto al racismo, prejuicio, estereotipos y discriminación.

Dimensión:

Conocimiento

Objetivos específicos:

- Identificar los comportamientos racistas.
- Analizar por qué se presentan en la sociedad.
- Comprender el sentir de quienes han experimentado discriminación racial.

Indicaciones para el profesor:

Para el desarrollo de la experiencia el docente debe tener apropiación de la plataforma youtube para la proyección de videos y del concepto de **racismo** en contextos escolares.

<https://eacnur.org/blog/que-es-el-racismo-y-tipos-de-racismo-tc-alt45664n-o-pstn-o-pst/>

Inicio: 5 minutos.

Analizamos el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=5bYmtq2fGmY>

Después de observar el vídeo:

¿Por qué crees que los niños preferían el muñeco blanco?

¿Cuál es la diferencia entre un color y otro? ¿Creen que el color de la piel determinaría que una persona sea buena o mala?

Desarrollo. 35 minutos.

En el inicio, estuvimos analizando las preferencias de los niños en cuanto a la elección de unos muñecos. Parece ser una reacción casi natural elegir el de color blanco, es considerado el color bonito, el de los buenos. ¿Por qué creen que eso pase?

Las razones pueden ser muchas: Tal vez escuchaste a un vecino lanzar una frase despectiva sobre alguien de color distinto al tuyo, quizá observaste alguna conducta particular en la televisión, en la radio o en redes sociales. Sin embargo, es un hecho que la discriminación por color de piel existe y se le conoce como racismo.

Pero, ¿Cómo intervenir cuando ocurre un acto racista?

Los estudiantes se organizan en grupos de 4 y consultan en la plataforma youtube videos en los cuales se evidencia el racismo. La intención es que el resto de la clase analice los videos para:

- Analizar por qué se dio esa situación.
- De qué manera se puede intervenir para que no ocurra.
- Comprender cómo se pueden sentir los demás cuando son víctimas de discriminación racial.

Para ello, habrá un tiempo de 15 minutos.

Cierre: 10 minutos.

Esta experiencia ha sido bastante enriquecedora. Hemos profundizado sobre el racismo, y analizado algunas conductas que entre otras cosas, hieren mucho a los demás. En ese sentido:

¿Cuál es el aprendizaje que te llevas hoy?

Actividad #19 Bullying o Acoso

En los últimos tiempos, el acoso escolar ha ido en ascenso. Es una problemática escolar que se presenta en todos los contextos sociales del mundo y que ha afectado a millones de estudiantes.

Por lo tanto, generar conciencia sobre el tema permite a los niños reflexionar sobre los actos ofensivos que puedan afectar a los demás, y a identificar las situaciones en las que se pueden presentar estos casos.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 6: Manifiesta adaptación y confianza al abordar cuestiones de desigualdad, prejuicio y abuso de poder.

Dimensión:

Habilidades y destrezas.

Objetivos específicos:

- Conocer sobre el bullying, sus causas y consecuencias.
- Reflexionar alrededor de la importancia de prevenir e intervenir.
- Identificar los casos en los que se presente el Bullying.

Indicaciones para el profesor: Para el desarrollo de la experiencia el docente debe tener apropiación sobre la temática del **BULLYING**.

<https://www.unicef.org/dominicanrepublic/informes/bullying-en-el-ambiente-escolar>

Así mismo, para la campaña que se sugiere al final de la experiencia como sensibilización a pares, el docente puede ofrecer herramientas a los estudiantes para la presentación de la información. En este caso

[Canva](#), [Piktochart](#), resultan muy útiles para la creación de contenido como fotografías, pósters y presentaciones.

Inicio:

Observemos el siguiente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=I0RZvBUYgnQ&t=38s>

¿Qué ocurría en el corto animado?

¿Por qué creen que esta situación ocurría?

¿Qué hubiese pasado si la profesora no intervenía?

¿Qué hubieran hecho ustedes en el lugar del afectado?

Si fueran observadores de la situación... ¿Qué harían?

Desarrollo:

Al caso que vimos en el video, se le denomina Bullying o acoso escolar y tiene que ver con intimidar, burlarse y en casos más extremos, golpear a una persona de forma intencional.

Generalmente, los agresores son niños o jóvenes que con estas agresiones buscan sentirse superiores a los demás y las víctimas, por su parte, estudiantes con baja autoestima, en ocasiones

tímidos o inseguros. Estas problemáticas en el aula son tan delicadas que en situaciones muy extremas han generado depresión, suicidio o que la persona víctima abandone la escuela.

Veamos un caso:

<https://www.youtube.com/watch?v=TwnrKUceJbQ>

Víctor estuvo un año siendo víctima de Bull ying. ¿Cómo le habrías ayudado si fueras su compañero?

¿Qué fue lo que más te impactó del video?

Ahora bien, ¿de qué manera podemos intervenir estas situaciones? (El profesor escucha opiniones y genera discusión en clase)

Cierre:

¿Qué aprendimos hoy?

¿Por qué es importante reflexionar sobre el bullying?

*El profesor en la siguiente sesión puede pedir a los estudiantes, crear una campaña de prevención contra el bullying o acoso escolar para presentar en la escuela, utilizando recursos educativos digitales, tal y como se plantea **aquí**.

CAMPAÑA DE SENSIBILIZACIÓN BULLYING:

Para el desarrollo de la campaña de sensibilización, es importante tener en cuenta:

- Nombre de la campaña
- Público al que va dirigido la campaña
- Comunicar el objetivo de la campaña.
- Recursos físicos (video beam, cartulinas, hojas de papel) y pedagógicos (Videos tomados de la plataforma youtube, videos creados por los propios estudiantes, diapositivas en power point, diseño de folletos, etc) utilizados por los estudiantes para la presentación de la campaña por cursos
- Diseño de guiones para organizar la presentación: Qué van a abordar en la campaña (Qué es el bullying, tipos de bullying, consecuencias, cómo prevenirlo y de qué forma actuar cuando se presenta) cómo lo van a presentar, de qué manera será la participación de los integrantes del grupo.

A continuación podrás observar el ejemplo de un folleto para socializar:

<https://es.calameo.com/read/005010972916a8b22f2d5>

Actividad #20 Ciberacoso Escolar

La inclusión de las TIC en los modos de vida del ser humano, ha traído grandes ventajas en los contextos escolares. Infortunadamente, también han sido un recurso que ha sido empleado para generar acoso entre pares, por lo tanto, desde la escuela es fundamental generar reflexión en el estudiantado sobre el uso responsable de los medios digitales.

Subcompetencia a la que apunta la experiencia:

Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)

Indicador 6. Manifiesta adaptación y confianza al abordar cuestiones de desigualdad, prejuicio y abuso de poder.

Dimensión:

Habilidades y destrezas.

Objetivos específicos:

- Reflexionar sobre el uso responsable de las Tecnologías.
- Analizar las situaciones de Ciberacoso en la escuela.
- Comprender cómo las acciones pueden afectar seriamente a los demás.

Indicaciones para el profesor: Es importante que el docente conozca sobre el

CIBERACOSO, y tenga apropiación sobre el sitio web youtube.

<https://ciberconscientes.com/ciberbullying-2/>

Inicio: 10 minutos

Analícemos el siguiente vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=2-xQvj2g8N4>

¿Qué idea nos transmite el vídeo?

¿Por qué es importante analizar primero lo que llega a nuestros teléfonos antes de enviarlo?

¿Por qué será tan delicado exponer a las personas sin su consentimiento en redes sociales?

Desarrollo: 35 minutos

El video que vimos al inicio, está relacionado con una práctica bastante común en las escuelas: EL CIBERACOSO. Ocurre en las redes sociales, en cualquier plataforma digital de juego o mensajería con la intención de atemorizar, ridiculizar o generar humillación en otras personas. Algunos ejemplos de este tipo de acoso son:

- Difusión de información falsa y/o fotografías vergonzosas de una persona en redes sociales sin su consentimiento.
- Amenazas o mensajes ofensivos por medio de plataformas digitales.

En ocasiones, tanto el acoso físico como el ciberacoso pueden ocurrir juntos, hay evidencia de niños acosados por sus agresores en la escuela y luego, por redes.

¿Qué podemos hacer ante esto?

<https://www.youtube.com/watch?v=FVBFyYQO2uI>

¿Qué ocurrió en el vídeo?

En grupos de 4, la mitad de los estudiantes del salón pensarán en posibles soluciones para intervenir el ciberacoso si se presentara y lo socializarán a la clase utilizando diapositivas, folletos, posters o cualquier herramienta digital. Por otro lado, el resto del grupo pensará en estrategias de prevención del ciberacoso.

Cierre: 5 minutos

¿Cuál fue el aprendizaje más importante de esta sesión?

¿Cómo te sentiste?

Anexo C Recursos Educativos Digitales

Tipo de recurso	Formato de recurso	Subcompetencia a la que apunta	Enlace
Video	Audiovisual	Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad Indicador 7: Toma conciencia de la diversidad que caracteriza a personas y grupos. Dimensión: Actitudes y creencias.	https://www.youtube.com/watch?v=O0nduGbbCmI
Aplicación interactiva	Multimedial	Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas) Indicador 5: Adquiere habilidades para mantener relaciones interculturales eficaces. Dimensión: Habilidades y destrezas.	https://es.padlet.com/auth/login
Video	Audiovisual	Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas) Indicador 5: Adquiere habilidades para mantener relaciones interculturales eficaces. Dimensión: Habilidades y destrezas.	https://www.youtube.com/watch?v=9uG821kg2Lw
Video	Audiovisual	Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas) Indicador 1: Incremento de la comprensión de la propia cultura. Dimensión: Actitudes y creencias.	https://www.youtube.com/watch?v=yMS4J6Gp6e4
Video	Audiovisual	Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas) Indicador 3: Demuestra conocimiento de las características y códigos utilizados en diversas culturas. Dimensión: Conocimiento.	https://www.youtube.com/watch?v=CFFPmSgAuDg
Video	Audiovisual	Subcompetencia a la que apunta la experiencia: Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad. Indicador 7: Toma conciencia de la diversidad que caracteriza a personas y grupos. Dimensión: Actitudes y creencias.	https://www.youtube.com/watch?v=SQjtUQlu970

Video	Audiovisual	<p>Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad.</p> <p>Indicador 7: Toma conciencia de la diversidad que caracteriza a personas y grupos.</p> <p>Dimensión: Actitudes y creencias</p>	https://www.youtube.com/watch?v=eRLaDhNoIlo
Página web	Multimedial	<p>Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)</p> <p>Indicador 6: Manifiesta adaptación y confianza al abordar cuestiones de desigualdad, prejuicio y abuso de poder.</p> <p>Dimensión: Habilidades y destrezas.</p>	https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1118346-derechos-y-deberes-del-nino.html
Video	Audiovisual	<p>Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)</p> <p>Indicador 6: Manifiesta adaptación y confianza al abordar cuestiones de desigualdad, prejuicio y abuso de poder.</p> <p>Dimensión: Habilidades y destrezas.</p>	https://www.youtube.com/watch?v=kSD_Vs6TaG0
Video	Audiovisual	<p>Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)</p> <p>Indicador 6: Manifiesta adaptación y confianza al abordar cuestiones de desigualdad, prejuicio y abuso de poder.</p> <p>Dimensión: Habilidades y destrezas.</p>	https://www.youtube.com/watch?v=YDGXaRZDAn0
Video	Audiovisual	<p>Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)</p> <p>Indicador 6: Manifiesta adaptación y confianza al abordar cuestiones de desigualdad, prejuicio y abuso de poder.</p> <p>Dimensión: Habilidades y destrezas.</p>	https://www.youtube.com/watch?v=CbLKwbmfRiE
Video	Audiovisual	<p>Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad.</p> <p>Indicador 7: Toma conciencia de la diversidad que caracteriza a personas y grupos.</p> <p>Dimensión: Actitudes y creencias.</p>	https://www.youtube.com/watch?v=yASgf0HzgGQ
Video	Audiovisual		https://piktochart.com/blog/como-crear-una-infografia-en-5-minutos

Página web	Multimedial	<p>Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)</p> <p>Indicador 2: Toma de conciencia de la validez de visiones culturales diferentes a la propia.</p> <p>Dimensión: Actitudes y creencias.</p>	<p>https://piktochart.com/blog/como-crear-una-infografia-en-5-minutos/</p>
Video	Audiovisual	<p>Desarrollo de la comprensión y el respeto por las diferencias y la diversidad.</p> <p>Indicador 8: Desarrolla e incorpora la comprensión de estereotipos y su impacto en la propia conducta.</p> <p>Dimensión: Habilidades y destrezas.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=FtGcYjr0gPc</p>
Video	Audiovisual	<p>Subcompetencia a la que apunta la experiencia:</p> <p>Desarrollo de eficacia intercultural (entre culturas diversas)</p> <p>Indicador 5: Adquiere habilidades para mantener relaciones interculturales eficaces.</p> <p>Dimensión: Habilidades y destrezas.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=ZL7wtYj82cc</p>