

**WOPUMUIN, PROPUESTA DE AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA LA
PRESERVACIÓN DEL FOLCLOR**

**ELIZABETH FORERO GALICIA
ANA MILENA VALENZUELA CÁRDENAS**

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

SOACHA, COLOMBIA

2014

**WOPUMUIN, PROPUESTA DE AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA LA
PRESERVACIÓN DEL FOLCLOR**

ELIZABETH FORERO GALICIA

ID 000150604

ANA MILENA VALENZUELA CÁRDENAS

ID 000073363

SANDRA DEL PILAR VILLADA SÁNCHEZ

Especialista en Gerencia en Informática

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN INFORMÁTICA

SOACHA, COLOMBIA

2014

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Soacha, Cundinamarca 12, junio de 2014

Agradecimientos

A Dios Misericordioso que nos ha confiado la vocación de enseñar y nos ha dado las herramientas para hacerlo, poniendo en nuestro camino muchas personas que de una u otra manera nos han ayudado, abriendo puertas que parecían cerrarse, y por darnos la sabiduría que hemos necesitado para la elaboración de este proyecto. A nuestras familias por su infinito apoyo incondicional, ya que sin ellos hubiera sido difícil llegar al final de esta misión.

Resumen

El presente documento expone el proceso de elaboración del proyecto de Investigación intitulado *“Wopumuin, el folclor de mi región”*, cuyo propósito es el diseño y posible implementación de una nueva herramienta didáctica que pone al alcance de los estudiantes una ventana virtual que les permite contemplar las riquezas de la cultura y el folclor de Colombia. A través de sus páginas se encuentran descrito el contexto que inspiró el origen del proyecto y los argumentos que justifican la necesidad de aportar a posibles soluciones, para ello, parte de los antecedentes que marcaron el inicio del camino, y propiciaron el acercamiento al problema que interrogó al equipo investigador sobre qué objetivos alcanzar y el cómo lograrlo. Para esto fue necesario pensar en una estrategia didáctica idónea que involucrara conceptos, enmarcados por corrientes psicológicas, pedagógicas, culturales, folclóricas para darle credibilidad al proceso y demostrar por medio de acciones concretas y organizadas que es posible dar solución al problema planteado. *“Wopumuin, el folclor de mi región”*, constituye una relación armónica entre el propósito de preservar la cultura junto con la tradición y el avance tecnológico.

Palabras Claves: Folclor, Virtual, Pedagogía, Didáctica, Ambiente de Aprendizaje.

Abstract

This report presents the process of making of the research's project entitled "Wopumuin, el folclor de mi región", whose aim is the design and the possible enforcement of a new didactic tool that puts on the students' scope, a virtual window that allows them to gaze at the wealth of the Colombia's culture and folklore. Throughout its pages, there are the context that inspired the project's beginning and the arguments that justify the need to contribute to possible solutions. In order to achieve that, it starts from the background; it noted the beginning of the way. They propitiated the oncoming to the problem, made the research team wonder about which objectives they should achieve and about how to do it. To reach this, it was necessary to think of an ideal didactic strategy that involved concepts framed by psychological, pedagogical, cultural, folk currents to make the process verisimilar and to show with certain and organized actions as mean, that it is possible to give a solution to the posed problem. "Wopumuin, el folclor de mi región", constitutes a harmonic relation between the aim of keeping culture and tradition and, technological advance.

Keywords: Folklore, Virtual, Education, Teaching, Learning Environment.

Contenido

Capítulo I.....	9
Introducción	9
Justificación	12
Pregunta Generadora.....	14
Objetivo General.....	15
Objetivos Específicos.....	15
Antecedentes	16
Capítulo II: Marco Teórico	21
Modelo Pedagógico Praxeológico de Carlos Juliao Vargas.....	23
Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel	25
La Teoría de la Psicología Histórica-Social De Vygotsky.....	26
El Método Genético.	27
Origen Social de los Procesos Psicológicos.....	27
El Carácter Mediado de los Procesos Psicológicos.	28
Acción medida como Unidad De Análisis.....	29
La didáctica de Comenio.....	30
Estándares Curriculares Del Ministerio De Educación Nacional	32
Ciencias. (Ministerio de Educación Nacional, 2014)	32
Competencias Ciudadanas. (Ministerio de Educación Nacional, 2014).	35
El Folclor De Colombia	36
Folclor de la Región Andina.	37
Folclor de la Región Caribe.	39
Folclor de la Región Pacífica.	42
Por el difícil acceso de esta región, hace parte de la cultura más pura del país, étnicamente encontramos que la mayor parte de su población son mulatos de predominio negro, conformada por los departamentos Choco, Valle, Cauca y Nariño.	42
Folclor de la Región Insular.	43
Folclor de la Región Orinoquia.....	44
Folclor de la Región Amazonas.....	46

Ambientes Virtuales De Aprendizaje	48
Capítulo III: Metodología.....	51
Población	51
Descripción del contexto social, cultural y económico de la institución.....	51
Grupo Intervenido.....	51
Tipo de Investigación	53
Técnicas e Instrumentos.....	54
Fases de Investigación del Proyecto.....	55
Fase 1: Definición del Problema de Investigación.	55
Fase 2: Diseño del Trabajo de Investigación.	55
Fase 3. Recolección y Análisis de Datos.	57
.....	64
Fase 4: Validación de datos	65
Conclusiones.....	69
Bibliografía.....	70

Índice de Tablas y Gráficas

Figura 1. Síntesis Proyecto: Identidad Cultural, Oportunidad Para Formar, Unir, Y Crear.	18
Figura 2. Síntesis Proyecto: Proyecto Conociendo Las Regiones Naturales De Colombia.....	19
Figura 3. Síntesis Proyecto: Proyecto Conexiones.....	20
Figura 4. Cuadro Comparativo Técnicas E Instrumentos:	54
Figura 5. Formato De Encuesta ¿Cuánto Conozco Mi País?:	58
Figura 6. Guía 1: ¿Cuánto Conozco Mi País?:	61
Gráfica 1. Región De Procedencia De Los Padres De Familia:	59
Gráfica 2. Zona En La Que Habitan Los Estudiantes:	60
Gráfica 3. Círculo Familiar De Los Estudiantes:	60
Gráfica 4. Cuadro Comparativo: Entre Resultados Periodos De Diagnostico E Implementación. ..	64
Tabla 1. Diseño De Trabajo De Investigación.....	56
Tabla 2. Matriz Categorial.....	66

Capítulo I

Introducción

La actual era de la información y la comunicación caracterizada por el acelerado avance de la tecnología ha posibilitado el contacto con diversas culturas y tradiciones. Este fenómeno globalizante se presta para que aquellos países que tienen mayor despliegue socioeconómico se impongan sobre aquellos que están en vía de desarrollo.

Por ello, resulta común que los estudiantes se apropien de modas y estereotipos culturales extranjeros, dejando de lado sus raíces culturales, particularmente folclóricas autóctonas, ignorando así, valores de su propia identidad cultural.

En la educación de calidad, una de las metas a alcanzar es la formación integral de los estudiantes. El propósito del proyecto “Wopumuin, el folclor de mi región”, es servir como herramienta que permite generar en los niños y niñas de tercer grado de primaria del Colegio Nuestra Señora de las Misericordias, espacios de encuentro con su identidad cultural y facilitar su apropiación al reconocer lo más representativo de su región, con el fin de valorarla y preservarla, por medio del conocimiento e interacción con las herramientas tecnológicas.

El folclor es muy antiguo, registra hechos del pasado, aunque algunos se conservan en la actualidad. En ocasiones no se puede precisar su fecha de origen, pero aun así es funcional, puesto que el saber de la historia y características de los pueblos se aplica siempre para mejorar sus condiciones de vida. Es decir, se pueden generar cambios en los elementos culturales, con el fin de superar los problemas cotidianos.

Por eso resulta importante conocer el folclor y hacer un mayor énfasis en su estudio, ya que puede iluminar los procesos que desarrollan capacidades como las competencias ciudadanas, nombradas en el Ministerio de Educación Nacional para la formación de ciudadanos éticos, respetuosos a los Derechos Humanos, a la paz y a la democracia, dentro del contexto diverso, multiétnico y pluricultural de nuestro país.

“El folclor en Colombia como también en toda América Latina es anónimo, porque se produce en grupo y resulta difícil identificar al autor del hecho social que se estudia; es espontáneo, puesto que su transmisión se da de manera natural entre las generaciones; no obedece reglas, tiempos u horarios ni en general cuenta con lugares especiales para el aprendizaje”. (Anónimo, 2012).

Es necesario encontrar metodologías de enseñanza diferentes a las tradicionales que motiven a los estudiantes a apreciar su riqueza cultural y estas deben aplicarse a la propuesta de desarrollo de ambientes virtuales de aprendizaje. Debido a la diversidad y a la multiplicidad de las actividades que se requieren para elaborar el ambiente virtual de aprendizaje, la metodología de investigación cualitativa da soporte a un desarrollo tecnológico interdisciplinario, que tiene como pilares la ciencia informática y las teorías del aprendizaje propias de la población seleccionada.

Con base en el modelo pedagógico praxeológico de Carlos Julio Vargas, se identificó mediante una prueba diagnóstica, las falencias de los estudiantes de tercer grado de primaria del colegio Nuestra Señora de las Misericordias en el conocimiento de los aspectos más representativos de la tradición cultural de las regiones naturales de Colombia, una vez detectadas, se propone una serie de actividades diseñadas y aplicadas al ambiente virtual de

aprendizaje, fundamentadas en los estándares del MEN en las áreas Ciencias Sociales, Naturales, Tecnología y Competencias Ciudadanas, donde se expone la información pertinente para inspirar un sentimiento de identidad y contribuir así a la promoción del respeto de la diversidad cultural.

Mediante el contenido del ambiente virtual de aprendizaje “Wopumuin, el folclor de mi región”, se pretende aportar al rescate del folclor del país partiendo de actividades formativas y lúdicas mediante el aprovechamiento de las TIC, aportando a la superación de falencias que no permiten acceder a conocimientos básicos, así como también al análisis y reconocimiento de nuestro legado cultural.

Justificación

Este proyecto de investigación busca desarrollar una herramienta informática que lleva por nombre: “Wopumuin, el folclor de mi región” (en lengua Guayú significa: “hacia dónde van los caminos”) que exponga las características principales del folclor de las regiones naturales de Colombia, dirigido a estudiantes de Educación Básica de tercer grado del colegio Nuestra Señora de las Misericordias en el municipio de Soacha.

Vygotsky, señala en su teoría de la formación psicológico-histórico-cultural: El pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual y siempre está influenciado por su contexto, según esta teoría, el comportamiento del individuo surge de formas de vida colectiva (Cubero, 2005). La aplicación de Wopumuin posibilitará espacios de identificación de los elementos simbólicos de su entorno; facilitará en los estudiantes la apropiación de la identidad cultural de Colombia al trabajar sobre los sentimientos de amor y compromiso con su región y la patria, además de otros aspectos.

Además del desarrollo emotivo y psicológico, “Wopumuin, el folclor de mi región” será un material didáctico que contendrá aplicaciones interdisciplinarias, ya que aplica al estudio de ciencias sociales, historia, geografía, literatura, artes y tecnología, que constituye desde la perspectiva cognitiva y académica otro canal que dirige el proceso formativo hacia el cumplimiento de las exigencias de la educación integral y de calidad.

En esta fase de la vida escolar, las relaciones con los compañeros tienen una gran influencia en sus futuras competencias interpersonales, por lo tanto es una etapa propicia para relacionarlos con la tradición de su región y a través del encuentro con su propio folclor pueden reconocer la diversidad cultural, tener una visión más amplia de su realidad y fortalecer aún más su escala de valores.

Las emociones y los sentimientos constituyen un componente importante en el desarrollo moral de la personalidad, Wopumuin mediante sus actividades buscará que los sentimientos de respeto y amor por Colombia sean, en los niños y niñas un factor realmente significativo, en el desarrollo de sus personalidades, dando relevancia a la cultura de su región.

Pregunta Generadora

¿Qué herramienta pedagógica que involucre las TIC, pueden profundizar el sentido de pertenencia, amor y respeto a la diversidad cultural colombiana en los estudiantes de tercer grado de primaria del colegio Nuestra Señora de las Misericordias?

Objetivo General

Mediar en los estudiantes de tercer grado de primaria del colegio Nuestra Señora de las Misericordias la apropiación de la identidad cultural a través de un ambiente virtual de aprendizaje “Wopumuin, el folclor de mi región” como herramienta didáctica.

Objetivos Específicos

- Conocer el desempeño de los estudiantes en el momento de identificar las características principales de la cultura y folclor de las regiones naturales de Colombia.
- Exponer las características propias del folclor de cada región natural del país, (folclor literario, musical, coreográfico y demosófico o material) mostrando la estructura básica del contenido de la herramienta didáctica Wopumuin.
- Analizar los contenidos del ambiente virtual de aprendizaje Wopumuin, al medir resultados con la intención de poner a disposición una herramienta más estructurada e interactiva.

Antecedentes

Proyecto identidad cultural oportunidad para formar, unir y crear. En Colombia no son muchos los trabajos que desarrollan a través de ambientes virtuales de aprendizaje la difusión de valores culturales y el folclor en los ambientes escolares. Uno de los pocos proyectos hallados fue desarrollado por la Institución Educativa de Mercadotecnia María Inmaculada del municipio de Quimbaya con el nombre de “Identidad Cultural: Oportunidad para Formar, Unir y Recrear” (Colegio Agustina Ferro, 2011) que tenía como fin emplear las TIC como herramienta para acceder al conocimiento del folclor colombiano, aportar a la construcción de saberes, valores y destrezas en los miembros de la comunidad educativa, que consistió en el desarrollo de proyectos transversales pero no hace mención de software educativo de esta temática propiamente dicho. (Ver Figura 1).

Proyecto conociendo las regiones naturales de Colombia. En ese mismo objetivo se direcciona el trabajo de diseño e implementación de un Software Educativo llamado “Conociendo las Regiones Naturales de Colombia” en 2007, para los grados 4° y 5° de la Básica Primaria, Sede el Carmen de la Institución Educativa Colegio Agustina Ferro, y presentado a la Universidad de Pamplona en Bogotá en el año 2008. (Ver Figura 2).

Proyecto Conexiones. El proyecto Conexiones de 1994 en Bogotá fue presentado por un equipo de trabajo compuesto por las Universidades EAFIT y Pontificia Bolivariana, de allí nacieron las propuestas: País Mágico y Museo Paseo (Ramírez, 1994).

Este proyecto buscaba apoyar el fortalecimiento de los valores ecológicos, culturales, humanos y tecnológicos propios y de otros, al entender la importancia de la pertenencia del ser humano a un mundo pluricultural que se convierte cada vez más en una aldea global, empleando las tecnologías de información y comunicaciones como su vínculo, con una metodología basada en la exploración y construcción, a través de alternativas simbólicas y metafóricas que les permiten el desarrollo de habilidades creativas, sociales y de solución de problemas. (Ver Figura 3).

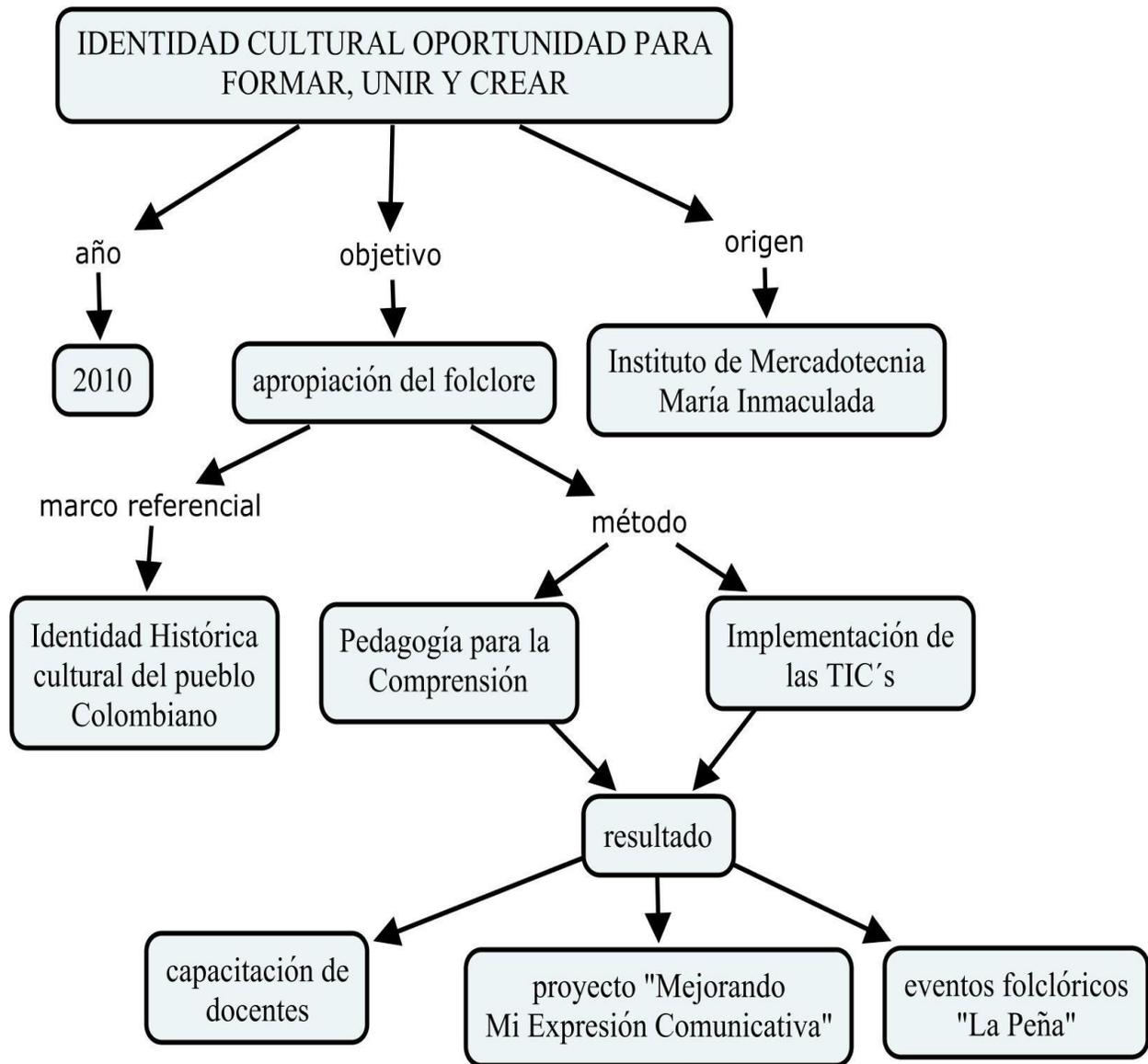


Figura 1. Síntesis Proyecto: Identidad Cultural, oportunidad para Formar, Unir, y Crear.
 Desarrollado por la Institución Educativa de Mercadotecnia María Inmaculada del municipio de Quimbaya. 2011.

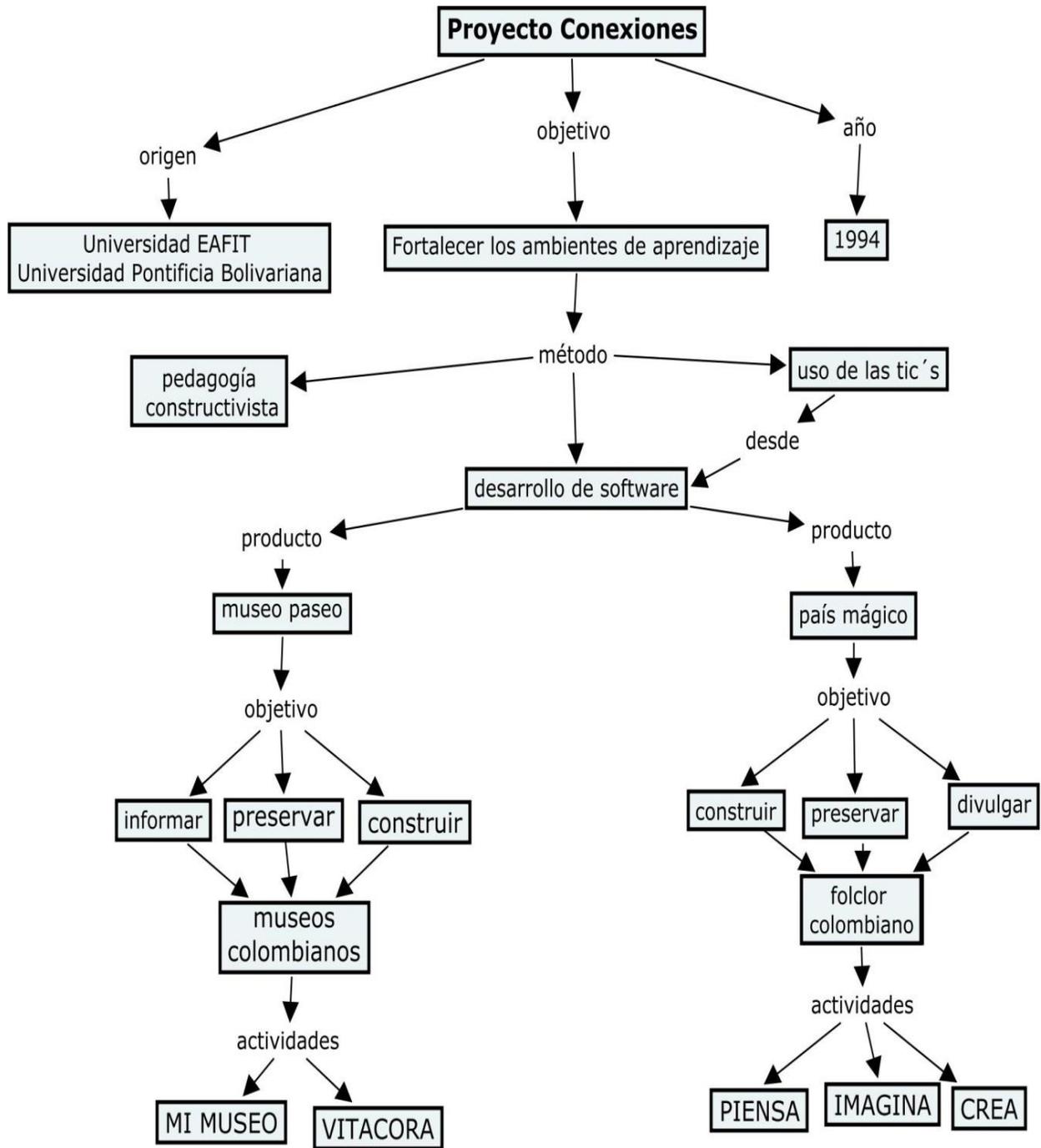


Figura 2. Síntesis Proyecto: Proyecto conociendo las regiones naturales de Colombia.
 Desarrollado por Sede el Carmen de la Institución Educativa Colegio Agustina Ferro, Bogotá. 2008.

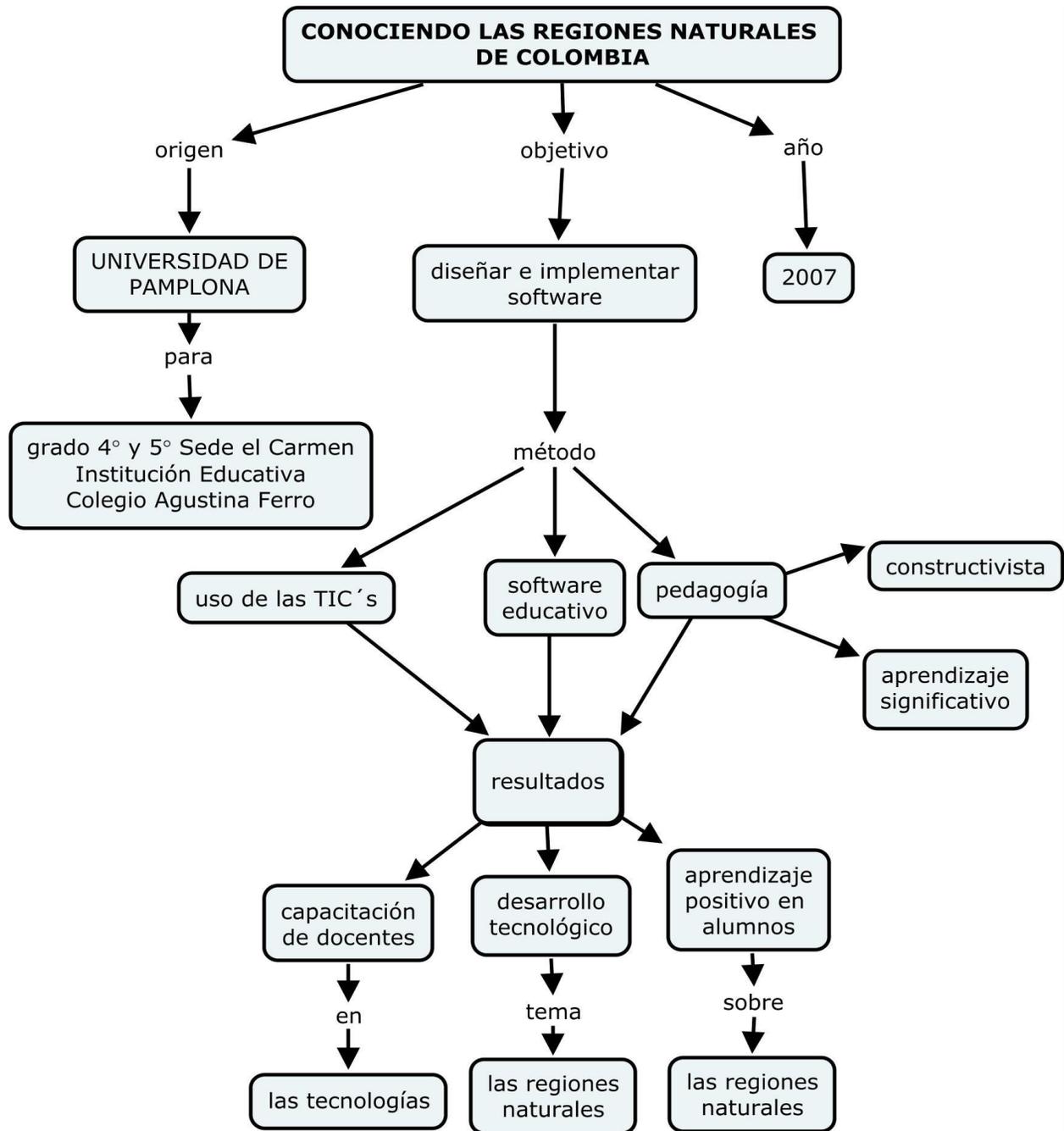


Figura 3. Síntesis Proyecto: Proyecto Conexiones.
 Desarrollado por las Universidades EAFIT y Pontificia Bolivariana, de allí nacieron las propuestas: País Mágico y Museo Paseo, Bogotá. 1994.

Capítulo II: Marco Teórico

En la docencia, se deben abordar todos los temas que competen al manejo adecuado de la pedagogía, para contribuir al acto de la enseñanza con las mejores teorías, por esto es pertinente citar del modelo pedagógico praxeológico de Carlos German Juliao Vargas, ya que permite hablar de la integración del saber con el actuar, dándole al proyecto la eficacia que le permite la interdisciplinariedad de las áreas del conocimiento con los valores, para que los estudiantes lleguen a tener una reflexión sobre la práctica en el manejo de las actividades propuestas dentro del proyecto “*Wopumuin, el folclor de mi región*”.

Es importante mencionar también el aprendizaje significativo de David Ausubel pues se requiere partir del conocimiento previo, como se aplicaría al presente proyecto el reconocimiento del mapa de Colombia, y de conceptos con los cuales los estudiantes se identifiquen como parte de la Nación, dándole eficiencia a esta herramienta ante las exigencias de las competencias ciudadanas y los Estándares Curriculares en las áreas del saber, emanados por Ministerio de Educación Nacional en el 2002.

Vygotsky habla de la psicología socio-histórico-cultural, donde explica el comportamiento del hombre dentro de la sociedad y los cambios que se dan en su contexto cultural. Esta teoría evalúa cambios y transformaciones en el campo psicológico durante la percepción y aprestamiento de la cultura del individuo brindado por su entorno social. Representando así, un soporte teórico para el proyecto “*Wopumuin, el folclor de mi región*” y la importancia de su implementación.

Al ser Wopumuin un material didáctico, es pertinente hablar de Comenio y su concepción pedagógica al implementar imágenes como método de un aprendizaje más eficiente, donde los profesores les ofrecen a sus estudiantes diversas maneras en las que puedan entender las teorías explicadas en clase. Método aplicado de manera permanente en las nuevas generaciones donde las TIC ofrecen gran cantidad de material didáctico que puede ser llevado al aula.

Modelo Pedagógico Praxeológico de Carlos Juliao Vargas

La praxeología, es un término muy difícil de definir ya que parte desde el quehacer, de la acción, de la práctica; pero es posible decir que inició de la investigación de la Facultad de Educación de Uniminuto para dar respuesta a los cambios acelerados que la sociedad vive actualmente, ya que los procesos educativos necesitan métodos eficientes que enseñen a aprender mediante la reflexión.

El modelo praxeológico de Carlos Juliao Vargas, expone un método donde el sujeto está en continuo diálogo, siempre interrogándose, formándose como un individuo reflexivo, crítico significativo y pertinente que desde su contexto practique y comprenda. Es decir que tenga la disposición para aprender desde su realidad, comprendiéndola correctamente, para que llegue a contribuir de una manera positiva a las soluciones que necesita su sociedad. (Juliao Vargas, 2011).

Antropológicamente hace referencia a que todo ser humano es praxeológico por naturaleza, porque actúa, reflexiona sobre su actuar, busca mejorar sus acciones y en últimas ser feliz (Juliao Vargas, 2011), dice que para poder realizar un trabajo desde esta teoría es necesario despojarse de muchos conocimientos y dejar que el sujeto actúe, para que trabaje con su pensamiento, voluntad y juicio, de esta manera se pretende formar seres responsables y libres.

El no esperar resultados medibles, propicia que haya seguridad en los estudiantes, disminuyendo las diferencias entre ellos, abriendo las posibilidades para la comprensión de la idea de un mundo que está en permanente cambio, donde deben estar dispuestos a trabajar en pro

de su comunidad y esto lo explica desde cuatro implicaciones que tiene la construcción de ciudadanía y el quehacer educativo que supone la praxeología.

Pluralidad. Negarse a la homogeneización de los individuos. Dejar que el otro se revele y exprese su unicidad.

Admitir la imprevisibilidad. Admitir al otro como imprevisible, escuchar su palabra, y su acción en la que puede revelar algo nuevo, que puede contribuir a la praxis social.

Acción Humana. Se realiza en comunidad, no es un agente es un paciente.

Acción Política. Cada ser humano tiene su historia de vida.

Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

En la teoría del aprendizaje significativo David Ausubel muestra como desde el aprendizaje previo de los alumnos se facilitan los conceptos nuevos desde el desarrollo cognitivo según su estadio, es por esto que partimos de los conocimientos de los niños de tercer grado y en sus experiencias previas sobre la cultura, geografía, artes e historia colombiana para que ellos puedan descubrir nuevos contenidos y puedan comprender los diferentes tipos de culturas según las regiones naturales.

Es decir, partir desde un punto de salida donde los estudiantes sepan que Colombia está dividida por regiones naturales y en cada una se encuentran diferentes rasgos geográficos, artísticos, entre otros, pero que todos son parte de un “nosotros” y es importante reconocer sus características folclóricas como lo son: las danzas, trajes típicos, leyendas y sitios históricos.

Los procesos pedagógicos que llevan a creer pertinente esta teoría, es impulsar a los estudiantes a descubrir sus raíces y apropiarse de ellas desde las herramientas propuestas por el proyecto de investigación Wopumuin y comprobar que cumple uno de los requisitos de la teoría de Ausubel cuando nos dice:

“El alumno debe manifestar [...] una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente, el nuevo material con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria.” Ausubel (Citado por Moreno Lache, 2011).

La Teoría de la Psicología Histórica-Social De Vygotsky

Muchas teorías psicológicas y filosóficas se contradicen cuando tratan de explicar el comportamiento humano dentro de un contexto social, pues analizan que los individuos son capaces de pensar por sí mismo, mientras que otras posiciones dicen que son impulsados a imitar todo lo que ve, es decir que el comportamiento depende de su pensamiento, y su pensamiento es altamente influenciado por su contexto.

Tomando la teoría marxista de Lev Vygotsky, sobre el individuo en el factor socio-cultural, donde “le otorga al individuo, una gran margen de acción, al considerar activo en su proceso de desarrollo y capaz de reflejar su propia idiosincrasia”, pero mostrando la unión desde el campo psicológico y sociológico, ya que es necesario comprender que estas dos posturas muestran al individuo como intérprete de una sociedad. “Es decir considera a la dimensión con respecto a la social, derivada y secundaria de la génesis del desarrollo psicológico” (Cubero, 2005).

Vygotsky relaciona los dos elementos analizándolos desde diferentes campos del desarrollo humano como los son: El método genético, el origen social de los procesos psicológicos, el carácter mediado de los procesos psicológicos, acción medida como unidad de análisis.

El Método Genético.

Para comprender el método genético de la teoría de Vygotsky, se puede decir que en su análisis de encontrar respuesta al génesis del desarrollo psico-cultural-histórico, se encuentran desde la comprensión dialéctica entre la conducta humana y la naturaleza, donde percibe y entiende el efecto de la naturaleza en el comportamiento humano y su evolución como participante que se apropia de los logros y actividades de un contexto cultural y no como parte de una especie.

Esta teoría explica que el individuo aprende de otros, no solamente de sus pares sino de mayores, apropiándose de instrumentos culturales, pero a su vez transformándose no sólo orgánicamente, sino en su contexto, descubriendo la esencia de la naturaleza, “el estudio histórico del comportamiento histórico, no es un aspecto auxiliar del estudio, sino que más bien, constituye su verdadera base” Vygotsky (Cubero, 2005). Poniendo a la vez en debate esta explicación ya que también se entiende como el punto en que los individuos pueden desarrollar una cultura diferente a la de sus padres considerando entonces, lo individual como lo secundario pero derivado de lo social, al demostrar cambios evolutivos.

Origen Social de los Procesos Psicológicos.

“Podríamos decir que el desarrollo psicológico del individuo se deriva de su participación, en las actividades culturales en las que se desarrolla, convirtiéndose así la historia-socio-cultural en el motor del desarrollo humano” (Cubero, 2005). La principal característica de esta afirmación encuentra que todos los seres humanos pueden apropiarse e interiorizar su cultura en la medida que quiera y que su contexto se lo presente.

Es decir depende de la sociedad que las nuevas generaciones aprendan y participen para continuar con la divulgación de su cultura, transformándola desde sus apropiación, pues aunque se haya aprendido su cultura de un modo tradicional tiene la posibilidad de adaptarlo a su contexto evolutivo, propósito del proyecto Wopumuin, que pretende enseñar la tradición cultural a través de la evolución tecnológica.

De aquí parte que la psicología de Vygotsky señale que el individuo aprende, actitudes, contenidos y herramientas de otros individuos de su sociedad más expertos (este aspecto lo nombra como el micro-social), desde la interacción en un contexto cultural (este aspecto lo nombra como macro-social). Este último es el espacio de acción de la herramienta propuesta en el presente proyecto; este proceso no es automático, sino que conlleva un proceso gradual y prolongado de transformaciones.

El Carácter Mediado de los Procesos Psicológicos.

Vygotsky muestra en este punto que el hombre tiene la capacidad de transformar su relación ambiental con la cultural, debido a la evolución de las herramientas y el cambio del lenguaje, llevando esto también a la transformación de los signos psicológicos, (pensamiento, atención, percepción, memoria) que no solo se da producto de la evolución socio-histórica sino además por la forma en la que se adquieren, mediante la interacción cultural próxima.

El lenguaje es un instrumento mediador fundamental de la acción psicológica, al igual para cualquier proceso comunicativo, no solo con los demás sino con sí mismo, que pasa por dos procesos, primero es social y luego pasa a ser individual de esta manera lo explica Vygotsky:

“Un signo es siempre un instrumento usado con fines sociales, un instrumento para influir en los demás, y solo más tarde se convierte en instrumento para influir en uno

mismo [...] las funciones del pensamiento del niño al principio aparecen en la vida colectiva de los niños en forma de argumentación y solo después se transforma en reflexión para el niño” Vygotsky (Cubero, 2005).

Acción medida como Unidad De Análisis.

La acción medida de análisis psicológico que Vygotsky quería mostrar; era la palabra como instrumento en el cual el individuo pueda ser partícipe de las acciones o actividades de su cultura y poder aprender de esta. Lo demostraba así:

- La ejecución de la acción como a diferencia del significado de la palabra, requiere que el sujeto ponga en juego simultáneamente funciones como la atención, la percepción, la memoria, el razonamiento; reflejando las relaciones entre las mismas. La ejecución de la acción.
- La importancia que es concebida a los signos (el lenguaje, la palabra) en la determinación de los procesos sociales y psicológicos.
- La visión donde el individuo como ser activo en continuo contacto con su medio social y natural, crea su ambiente. (Cubero, 2005).

La didáctica de Comenio

Comenio se preocupó por ofrecer a los estudiantes una manera diferente en los que pudieran aprender los conceptos que se enseñaban en la escuela, entendió que la pedagogía tradicional desvaloraba sus capacidades intelectuales, al tratarlos como una *tabla rasa*, rompió de esta manera con los prejuicios de los profesores hacia los alumnos y le dio a la educación una manera diferente de enseñar.

Atribuyó al hombre la importancia necesaria para su formación educativa y al maestro nuevas estrategias para lograr que sus estudiantes se interesaran de manera sincera por su enseñanza, “la escuela de Comenio fue una escuela para la vida y el conocimiento debía ser útil para esa vida” (Civarolo, 2011). Para poder lograrlo no solo se necesitaba que los maestros tuvieran el conocimiento sino también la disposición del cambio, donde lo primero que debía hacer era escuchar a sus estudiantes, establecer contacto mediante el lenguaje, el dialogo.

La creación de libros que eran más breves en textos y más amplios en imágenes, lograba que los estudiantes complementaran sus conocimientos a través de la interpretación gráfica y daba la posibilidad que hubiera interacción entre ellos y los maestros logrando de esta manera cumplir con los objetivos de su método, (comprensión, retención y práctica). Motivando a que se interrogaran y buscaran ellos mismos las respuestas, haciéndolos participativos de su propio aprendizaje.

Si para Comenio la búsqueda de nuevas didácticas representó una exigencia de los maestros en el siglo XVII, representa para los educadores de hoy en día un reto mayor orientar a nativos digitales que exigen que sus clases sean más graficas e interactivas, “*Wopumuin, el*

folclor de mi región” es una propuesta innovadora que hace parte de las múltiples herramientas TIC, que se pueden ofrecer en el aula.

El interés de Comenio era lograr que el hombre pudiera tomar acciones correctas y la forma adecuada de lograrlo era formándolo como un ser autónomo y ético, encontró que solo era posible si el maestro lograba hacer entender a los estudiantes la importancia de su enseñanza para la vida mediante métodos donde podrían descubrir de manera autónoma y a través de la experiencia la naturaleza de los procesos educativos.

“La referencia de la naturaleza influye en la forma de enseñar y también en el contenido de la enseñanza; una enseñanza que da importancia al contacto del niño con lo real, con la observación directa, con la práctica, con la experiencia, acostumbra al alumno a hallar el conocimiento de las mismas cosas, al que llega guiado no por la razón de otro, sino por la suya propia”. (Civarolo, 2011)

Por lo tanto, la propuesta de *“Wopumuin, el folclor de mi región”* busca no solo lograr en los estudiantes la interacción con una herramienta informática, más que eso, propicia el encuentro con su identidad cultural y la necesidad de valorarla y preservarla.

Estándares Curriculares Del Ministerio De Educación Nacional

El ministerio de educación de Colombia desarrolló, estándares curriculares, para garantizar un hilo conductor igual en todas las regiones del país y que los estudiantes pudieran llevar una formación paralela en todo el territorio. Estos fueron creados debido a la desigualdad en los conceptos que veían las diferentes instituciones. Su objetivo es organizar los conceptos requeridos según el grado de escolaridad y proporcionar a los estudiantes lo que están en la capacidad de saber y saber hacer.

Estos son los estándares destacados por ser pertinentes para este proyecto:

Ciencias. (Ministerio de Educación Nacional, 2014)

Estándares y desempeños indicados para estudiantes de grado tercero de primaria en el área de Ciencias Sociales y Naturales

Desarrollo compromisos personales y sociales:

- Respeto mis rasgos individuales y los de otras personas (género, etnia, religión).
- Reconocer la diversidad étnica y cultural de mi comunidad, mi ciudad.
- Participo en actividades que expresan valores culturales de mi comunidad y de otras diferentes a la mía.

Relaciones espaciales y ambientales:

- Me ubico en el entorno físico y de representación (en mapas y planos) utilizando referentes espaciales como arriba, abajo, dentro, fuera, derecha, izquierda.

Relaciones con la historia y las culturas:

- Identifico algunas características físicas, sociales, culturales y emocionales que hacen de mí un ser único.
- Identifico y describo algunas característica socioculturales de comunidades a las que pertenezco y de otras diferentes a las mías.
- Reconozco en mi entorno cercano las huellas que dejaron las comunidades que lo ocuparon en el pasado (monumentos, museos, sitios de conservación histórica...).
- Identifico y describo algunos elementos que permiten reconocermelo como miembro de un grupo regional y de una nación (territorio, lenguas, costumbres, símbolos patrios...).
- Reconozco características básicas de la diversidad étnica y cultural en Colombia.
- Identifico los aportes culturales que mi comunidad y otras diferentes a la mía han hecho a lo que somos hoy.

Tecnología. (Nacional, Orientaciones Generales para la Educación en Tecnología, 2006).

Estándares y desempeños indicados para estudiantes de grado tercero de primaria en el área de Tecnología e Informática.

Naturaleza y evolución de la tecnología:

- Reconozco y describo la importancia de algunos artefactos en el desarrollo de actividades cotidianas en mi entorno y en el de mis antepasados.

Apropiación y uso de la tecnología.

- Reconozco productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.
- Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).

Solución de problemas con tecnología:

- Reconozco y menciono productos tecnológicos que contribuyen a la solución de problemas de la vida cotidiana.
- Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos.
- Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo mediante descripciones, comparaciones, dibujos, mediciones y explicaciones.

Tecnología y sociedad:

- Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.

- Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. (Nacional, 2006).

Competencias Ciudadanas. (Ministerio de Educación Nacional, 2014).

Además de los estándares el Ministerio de Educación Nacional menciona las competencias ciudadanas como el medio donde los niños empiezan a crear conciencia sobre sus derechos y deberes como ciudadanos.

“Las competencias ciudadanas se enmarcan en la perspectiva de derechos y brindan herramientas básicas para que cada persona pueda respetar, defender y promover los derechos fundamentales, relacionándolos con las situaciones de la vida cotidiana en las que éstos pueden ser vulnerados, tanto por las propias acciones, como por las acciones de otros. En esas situaciones, las competencias ciudadanas representan las habilidades y los conocimientos necesarios para construir convivencia, participar democráticamente y valorar el pluralismo.

Si estas habilidades y conocimientos se desarrollan desde la infancia, los niños y las niñas podrán ir construyendo los principios que fundamentan los derechos humanos y así los tendrá como horizonte para su acción y su reflexión. Al entender su verdadero sentido y al incorporarlos en la vida cotidiana, aprenderán, de verdad y no sólo en teoría, a promoverlos, a respetarlos, a hacerlos respetar y a buscar apoyo cuando éstos estén en riesgo”. (Nacional, www.mineducacion.gov.co, 2002).

- El respeto a los derechos humanos.
- El respeto a la paz y la participación democrática.
- Promoción del cuidado de la identidad, la pluralidad y las diferencias.
- Desarrollo de habilidades y conocimientos sobre ciudadanía y convivencia en los estudiantes.

El Folclor De Colombia

Colombia es un país muy rico en folclor, parte de su variedad se debe a sus raíces indígenas, a la colonización y a la descendencia africana (correspondiente a los esclavos traídos en la época colonial), su división por regiones naturales muestra características que se diferencian en entre sí y que a la vez contiene una importante diversidad de folclor dentro de cada una.

Nuestro país tiene una distribución étnica que enmarca y caracteriza sus regiones, compuesta por mestizos, mulatos, blancos, negros e indígenas, que muestran su cultura en los diversos departamentos que componen las regiones. Algunos más populares que otros.

El folclor colombiano se puede clasificar en cuatro grandes ramas:

- Folclor literario: refranes, dichos, adivinanzas.
- Musical: principales instrumentos, tonadas y cantos.
- Coreográficos: trajes típicos, danzas y juegos coreográficos
- Demosófico o material: artesanías, mitos y supersticiones, medicina empírica, alimentos y bebidas.

Guillermo Abadía estudió muy profundamente las características del folclor Colombiano dividiéndolas de la manera antes menciona, recopiló la información de cada región, con el fin de que las nuevas generaciones, “*aprenda la diversidad del folclor y no lo olviden para que no muera*”. (Abadía Morales, 1997)

Folclor de la Región Andina.

La región Andina está compuesta por los departamentos de Norte de Santander, Antioquia, Santander, Risaralda, Caldas, Boyacá, Cundinamarca, Quindío, Tolima y Huila; la distribución étnica es la más variada no solo porque cuenta con la mayor parte de departamentos del país, sino porque también adopta a la población colombiana que llegan a concentrarse en las zonas urbanas de estos departamentos.

Folclor literario. Se compone por coplas con rima, que conserva el dialecto original de los campesinos y la mayoría contiene cuatro versos, por historias cantadas, poemas típicos que se distinguen por el léxico rustico, refranes dichos y adivinanzas.

Folclor musical. La música esta distinguida por instrumentos de cuerda, flauta, hojas de árbol, e instrumentos hechos de piel y huesos de animal, semillas de plantas y telas naturales.

En las tonadas y cantos se encuentran:

- El bambuco en el cual podemos encontrar seis tipos: el Sanjuanero, Rajaleña, Fandanguillo, Capitusez, Vueltas Antioqueñas y Guaneña.
- El Torbellino, popular en Cundinamarca, Boyacá, Santander y Caldas, de este encontramos el torbellino viejo o de los sombreros.
- El pasillo que se caracteriza por que su danza es de pasos cortos.

- El bunde tolimense que es una mezcla de bambuco, torbellino y guabina.
- La rumba criolla, caracterizada por dos canciones La loca Margarita, de Garavito, y Vivan los Novios, de Sierra.

Folclor coreográfico. Los trajes típicos del folclor musical representan los campesinos, con ruanas y chales que varían según los climas y el tipo de tipo de trabajo, de colores cálidos para las zonas de clima caliente y tierra para las zonas frías, alpargatas y sombreros. En las danzas se encuentran las coreografías de la música antes menciona, caracterizadas por la dulzura de la mujer y el coqueteo del hombre que intenta conquistarla. En sus fiestas más importantes están El Reinado Del Bambuco y El Festival Folclórico De Ibagué.

Folclor material.

Artesanías. Dentro de la riqueza material de la región andina se encuentra las viviendas que arriban de orígenes indígenas y la colonización, las manualidades artesanales se distinguen por sus dulces, cerámicas y pinturas.

Mitos y Supersticiones. La Madremonte, el Hojarasquín, la Pataso, el Mohan, la Llorona, la Candileja, el Poirá, la Lengüilarga son las leyendas y fabulas que hacen parte de la tradición literaria oral; el Guando, la Cabellona, la Rodillona, el Sombreron, la Colmillona son una parte de los duendes y espantos que hacen parte de las supersticiones.

Medicina popular. Los campesinos, mestizos e indígenas, preparan medicinas naturales a base de plantas, cortezas, hongos, raíces, insectos y algunos animales. Con ellos crean analgésicos, desinfectantes, anestésicos, antibióticos los más utilizados en la región son: el “fute”

que son hongos de penicilina que se forman en el maíz, la savia; la tela de araña utilizada también como antibiótico, y la hierbas dulces.

Comidas y bebidas. Debido a la gran variedad de alimentos se puede dividir su comida típica por subregiones en donde se halla el plato montañoso, la ropa vieja, la bandeja paisa, aguardiente de anís, en la zona de Antioquia y Caldas; pepitoria de chivo, mondongo, cazuela de conejo, el masato, postres cucuteños, bocadillos veleños, las hormigas culonas, el agua de panela en los Santanderes; la lechona, tamal, el caldo de pajarilla, las achiras, agua de hierbas, aguardiente y cacao, en el Tolima y Huila; en la zona Cundiboyacense se encuentra el ajiaco bogotano, el cuchuco de trigo, los envueltos de mazorca, papas chorriadas, longaniza, quesadillos, el sabajón, el sorbete de curuba, la chicha de maíz.

Folclor de la Región Caribe.

En esta región encontramos los departamentos de la Guajira, Magdalena, Cesar, Sucre, Córdoba, Bolívar, Atlántico, su gente se caracteriza por ser alegre y descomplicada, étnicamente la conforma mayormente mulatos.

Folclor literario. Se compone por coplas con rima, por historias cantadas, poemas típicos, refranes dichos y adivinanzas se distingue en el léxico la utilización primariamente del tuteo.

Folclor musical. Su música esta instrumentada por gaitas, tambores, guacharaca, caja vallenata, acordeón de botones, la guacha, instrumentos elaborados artesanalmente en madera, cuero de animales. En sus cantos y tonadas se destacan:

La cumbia. Clásica no se canta, sin embargo otras variantes como el bullerenge, el mapalé, los porros, la componen letras que han destacado el folclor caribeño.

Folclor coreográfico. En el traje típico de esta zona es muy común encontrar similitudes para las danzas de diversas cumbias, por ser una región cálida se puede encontrar que los hombres por lo general usan pantalón corto, camisa abierta sombrero de palma, para la mujer falda ancha con bordados de flores de colores alegres y blusa que dejan descubierto los hombros. En la danza Guayu las mujeres usan túnicas hasta los tobillos y pañoletas que cubren su cabeza, mientras los hombres solo usan un taparrabos, y en el Mapalé muestras las raíces indígenas donde tanto hombres como mujeres solo se cubren sus partes íntimas. Su fiesta más importante es el Carnaval de Barranquilla, nombrado por la UNESCO como Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad.

Folclor material.

Artesanías. Al igual que otras regiones su arquitectura colonial hacen parte del patrimonio cultural de la nación, sus riqueza artesanal está elaborado, con algodón, arcilla, conchas, caracoles, lana y metales finos.

Mitos y supersticiones. La mayor parte de sus mitos y supersticiones están protagonizados por criaturas mitad hombre, mitad animal como El Hombre Caimán, en las supersticiones los espantos más nombrados está La Bramadora, El Gritón.

Medicina popular. Para su medicina es común encontrar en las tribus indígenas la magia y los espíritus ancestrales, en la curación de enfermedades, la coca y el tabaco.

Comidas y bebidas. Sus platos típicos son ricos en frutos del mar, aunque también cuentan con una zona ganadera como lo es la sabana de Bolívar, en la Guajira es muy común la carne de chigüiro, morrocoyo, tortuga, preparan alimentos a base de harina de yuca, la arepa de huevo, el ñame, butifarra, el ron blanco, el guarapo, el agua de panela con jugo de limón.

Folclor de la Región Pacífica.

Por el difícil acceso de esta región, hace parte de la cultura más pura del país, étnicamente encontramos que la mayor parte de su población son mulatos de predominio negro, conformada por los departamentos Choco, Valle, Cauca y Nariño.

Folclor literario. En sus rimas, relatos, coplas, refranes y dichos se destacan por hablar en forma irónica y de protesta de su pobreza e historias de sus antepasados esclavos de los españoles y campesinos muy trabajadores del Nariño.

Folclor Musical. En sus principales instrumentos se encuentra la marimba de chonta, el cununo, el bombo, el redoblante, el clarinete, elaborados artesanalmente, sus tonadas principales son: El Currulao, El Maquerule, El Aguabajo, La Jota Chocuana.

Folclor coreográfico. Los trajes típicos: para las mujeres es un batón de colores tierra muy vaporosa, los hombres utilizan pantalones cortos franelas pañuelos. En la zona alta de Nariño el traje típico para la mujer es falda ancha, chal, blusa de manga larga. Son muy populares en esta región los juegos como la mina que es un canto dramatizado de un minero esclavo negro que se revela. Su fiesta más importante es El Festival De Negros Y Blancos en Nariño.

Folclor material.

Artesanías. Se destaca la elaboración de las viviendas sobre el agua, las manualidades hechas con metal fino, y la paja.

Mitos y supersticiones. Por sus raíces africanas abundan las supersticiones sobre demonios, y mitos semejantes a los de la región Andina, y el Orinoco; La Llorona. El Hojarasquin, El Gritón.

Medicina popular. Las comunidades negras por sus raíces africanas son conocedores de los ritos mágicos, para sanar, utilizan el veneno de plantas y animales para la caza, y el tabaco.

Comidas y bebidas. Es abundante en peces de río y mar, empanadas, chontaduro, plátano, coco, el maní, el cacao, chicha de maíz y el aguardiente verde.

Folclor de la Región Insular.

En la región Insular encontramos las islas del Caribe San Andrés, Providencia y Santa Catalina y en el Pacífico colombiano las islas de Malpelo y Gorgona que son reservas naturales, su población está dividida étnicamente en tres grupos; la población raizal de ascendencia africana, continentales venidos de la región caribe y desplazados de otras regiones colombianas.

Folclor literario. Del folclor literario de esta región hay muy pocos datos registrados que muestren sus características, la fábula más conocida es la de Old Nancy.

Folclor musical. En esta región se distinguen instrumentos de cuerda como la guitarra y la mandolina, las maracas, la tinaja y carracas. De sus tonadas se encuentra el calipso y el tamborcito de influencia panameña, el reggae y el mentó propios de la cultura jamaicana, el quadrille y el schottish de origen europeo.

Folclor coreográfico. A excepción del calipso y el tamborito, las anteriores tonadas traen su respectiva danza y se clasifican en tradicionales (el quadrille y el schottisch) en las que el traje típico para la mujer es una blusa manga larga de cuello alto con encajes y falda larga, combinando los colores ácidos y blanco y para el hombre esmoquin con saco de cola especialmente negro camisa blanca y corbatín; y popular (el reggae y el mentón) en lo que usan las mujeres falda corta y blusa de manga larga y para el hombre pantalón a media pierna y chaleco abierto.

Folclor material. Del folclor material no hay documentación que se refiera, a su arquitectura, mitos, manualidades artesanales y medicina popular.

De sus platos típicos está el rundow, preparado con gran variedad de pescados; el pig tail, que es cerdo salado con caracoles; los fritters que son bananos fritos con azúcar, harina y leche; el pumpkin rice, que es arroz con cuadritos de uyama y leche de coco; la carne de iguana y chivo guisada.

Folclor de la Región Orinoquia.

Meta, Arauca, Casanare y Vichada son los departamentos que componen esta región, conocida por su clima cálido, la gran parte de la población son mestizos, conocida como la región ganadera de Colombia.

Folclor literario. Su folclor literario está enmarcado por el dialecto rustico en el que hay un número notable de palabras que son desconocidas en otras regiones, identificado en todo el

país por sus coplas cantadas, los galerones que son rimas donde ese marca la sílaba “ao”; refranes y dichos y adivinanza.

Folclor musical. Los instrumentos musicales utilizados para el Joropo su tonada base es el cuatro, las maracas, el furruco, la bandola, el arpa. Está dividido en cuatro clases:

El corrido: narra historias en su mayoría de la vida de los pobladores, mostrando la imponencia del hombre

El pasaje: canción romántica, se le canta al amor, a la naturaleza.

El contrapunteo: son coplas que se cantan en duelo de dos o más cantantes que muestran su habilidad para responder y su cortesía para sus compañeros.

Folclor coreográfico. El sombrero de palma es muy representativo en el Joropo la danza típica de esta región, pantalón para el hombre hasta la pantorrilla, camisa, bayetilla, y una caulla larga como cinturón, la mujer usa blusa manga corta y falda florida a la altura de la rodilla. El festival del joropo es la celebración más importante de esta región.

Folclor material.

Artesanías. Sus instrumentos elaborados en madera y piel de res, muestra sus manualidades, también en fibras naturales son muy hábiles.

Mitos y supersticiones. Debido a su inmensa llanura es muy común escuchar hablar de apariciones de espantos, sus mitos más populares son el Niño poira, La Llorona, El Curupia, y El Patetarro.

Medicina popular. Se encuentra antídotos para dolencias en tallos, hojas, flores y cortezas de plantas, dentro de estos elaboran antídotos para las picaduras de insectos y mordedura de serpientes, la magia de los chamanes de las tribus indígenas como medio para curar enfermedades.

Comidas y bebidas. Por ser una región ganadera sus platos típicos están hechos principalmente por la carne, como la mamona o ternera a la llanera, también consumen tamales, la yuca el plátano, el ñame, en las bebidas se encuentra la chicha de maíz.

Folclor de la Región Amazonas.

En la región Amazonas se encuentran los departamentos de Amazonas, Caquetá, Guainía, Guaviare, Putumayo y Vaupés, se caracteriza por ser la región más grande y más selvática del país, pero la menos habitada, su población étnicamente son indígenas, en esta región se conserva mucho las tradiciones ancestrales de los diferentes pueblos indígenas que la compone.

Folclor literario. Se compone por historias, de la selva, de la creación, conservan muchas lenguas debido a la variación de pueblos indígenas que se encuentran allí.

Folclor musical. Sus instrumentos musicales son: las diferentes flautas sagradas de los indígenas y el caparazón del morrocoy, sus cantos nativos, son cura para el alma, tranquiliza los espíritus, ayudan a sanar enfermedades, veneran la naturaleza y los dioses.

Folclor coreográfico. Se destacan danzas en las que manifiestan agradecimiento a los dioses y a la naturaleza, también celebran etapas de guerra y cambios en los hombres y mujeres (la pubertad), en los trajes típicos se ve la vestimenta original de los indígenas que es

básicamente un taparrabo para hombres y para mujeres solo una falda muy similar al taparrabo elaborados en cabuya.

Folclor material.

Artesanías. Aunque se encuentra poca documentación es posible hablar de arte rupestre en el que se puede apreciar la arqueología que data de los antepasados indígenas, también se encuentran pinturas y manualidades que aun fabrican.

Mitos y supersticiones. En esta amplia zona hay muchos mitos e historias sobre espantos, hacen referencia a la creación, a la naturaleza, hechizos, brujerías y demonios, algunos son el Coto Macho, El Chuyaque, El Mito De Las Amazonas, El Árbol De Agua Grande, El Bufeo.

Medicina popular. Consiguen sus medicinas en todo lo que la naturaleza ofrece, también en sus cantos y rituales.

Comidas y bebidas. Son preparadas a base de pescado, cerdo de monte, insectos, plátano y yuca.

Ambientes Virtuales De Aprendizaje (AVA)

En la actual era del conocimiento crece la necesidad de nuevos espacios para los procesos de enseñanza - aprendizaje. Esta realidad exige también, medios a través de los cuales sea posible tener oportunidades educativas que no tengan limitaciones espacio - temporales.

Por ello se proponen nuevas metodologías para el análisis, diseño y desarrollo de ambientes virtuales de aprendizaje. Dicha metodología consiste en unos pasos que guían al proceso de creación de un sistema de aprendizaje en línea. Las cinco etapas que compone esta metodología son Análisis, Diseño, Desarrollo, Evaluación y Administración (Galvis, 1999):

***Análisis:** Antes de diseñar y por consiguiente desarrollar un sistema de aprendizaje en línea, es indispensable llevar a cabo un análisis de las diferentes necesidades con el fin de crear un ambiente virtual de aprendizaje exitoso. Sin un buen análisis, no es posible estructurar un sistema de aprendizaje basado en tecnologías web con fundamentos pedagógicos que lo apoyen, resultando en una aplicación que no cumple con el fin para el cual fue creado. Si el ambiente de aprendizaje (sea basado en tecnologías web o no) ignora los requerimientos de los posibles estudiantes, instructores y de los medios que apoyarían el proceso, es muy probable que fracase. Se busca en esta etapa aclarar lo siguiente: ¿Cuál es el propósito del sistema?*

***Diseño:** Teniendo en cuenta los requerimientos del sistema que han sido extraídos a partir del análisis inicial, se procede a llevar a cabo el diseño del mismo. El diseño del ambiente virtual de aprendizaje debe llevarse a cabo puesto que de lo contrario, el*

desarrollo del sistema se vuelve más complejo y el mantenimiento del sistema se convierte en una tarea casi imposible, llevando a la progresiva degeneración del sistema. Este diseño se elaborará con base en los resultados de la etapa de análisis, tomando decisiones relevantes de acuerdo con los requerimientos extraídos. Al hacer un buen diseño se generan muchos beneficios como: 1) Atracción de visitantes: si hay que escoger entre dos sitios, el más llamativo y apropiado ganará; 2) Retención de interés en los usuarios: un buen diseño facilitará el uso por parte de los aprendices motivándolos para regresar; 3) Aumentos del tamaño de la audiencia: debido a un buen diseño y una mayor participación en el módulo de aprendizaje; 4) Facilita la expansión del sistema. En esta etapa se desea especificar lo siguiente:

El diseño instruccional del sistema.

Sistema de evaluación.

La estructura de navegación y de presentación.

El diseño de la interfaz.

Desarrollo: *De acuerdo con el diseño que se ha realizado y observando los lineamientos planteados en la fase de análisis, se continua con la fase de desarrollo en el cual se lleva a cabo la elaboración del producto final.*

Evaluación: *Además de evaluar a los aprendices, durante la fase de desarrollo de un sistema educativo basado en web es importante llevar a cabo la evaluación del mismo puesto que el diseño de gráficos, programación para web y creación de segmentos interactivos requieren una buena cantidad de recursos humanos y de tiempo: por esto,*

antes de invertir dichos recursos es aconsejable revisar el sistema para asegurar que será efectivo. Lo que aparentemente estaba correctamente diseñado y parecía tener sentido puede no serlo en el producto final. Con la evaluación se quiere determinar cuáles son las fallas a nivel de análisis, diseño y desarrollo.

Administración: *Una clase en línea incluye todo aquello que debe estar en su lugar para asegurar un funcionamiento correcto del sistema con el mínimo de problemas y un máximo de satisfacción de los participantes. Estas tareas se deben llevar a cabo en otros ambientes tradicionales de aprendizaje, pero aprovechando las tecnologías de información y de comunicaciones, se hacen más eficientes y fáciles de ejecutar. (Galvis, 1999).*

Capítulo III: Metodología

Población

Descripción del contexto social, cultural y económico de la institución.

Soacha se ha convertido en el municipio con mayor densidad poblacional del departamento de Cundinamarca con una población estimada para el 2009 de 44.612 personas; su crecimiento demográfico en forma acelerada como una consecuencia de la expansión territorial de los sectores urbanos cercanos a Bogotá, así como al masivo fenómeno de desplazamiento vivido en el país, que convierte al municipio en uno de los principales receptores de dicha población. “la tasa de crecimiento poblacional intercensal entre 1993 y 2005 fue del 4,56%, superior a la media nacional y a la de Bogotá” (plan de desarrollo local Soacha 2008-2011). Este comportamiento demográfico sumado a la falta de oportunidades de empleo ha generado en Soacha un territorio con altos índices de pobreza, desempleo, falta de oportunidades laborales, bajos ingresos y sectores productivos inmersos en la informalidad. A demás muestra el contraste entre el crecimiento económico y la pobreza.

Grupo Intervenido.

El grado tercero de primaria del colegio Nuestra Señora De Las Misericordias del municipio de Soacha, ubicado en el barrio Pablo VI. Este grupo está conformado por 30 Alumnos: 19 niñas y 11 niños con edades entre los 8, 9 y 10 años. Se identificó funciones cognitivas como:

Comportamiento Sistemático:

- La mayor parte de los alumnos proyectan sana convivencia, son participativos, sobresalen por su actitud de liderazgo y obediencia.
- Socialmente se integran con facilidad interactúan en forma respetuosa y afectuosa.
- Proyectan excelente calidad humana
- Demuestran interés y gusto en el desarrollo de actividades.
- Escuchan y siguen instrucciones, uso de vocabulario adecuado al interactuar con los compañeros y docentes.

Percepción Clara

- Se evidencia el empleo de un lenguaje claro, gusto por la lectura y desarrollo de las temáticas e interés por hacía el uso de las TIC.
- Escritura legible, uso adecuado de las TIC.
- Adaptación del lenguaje para ser escrito.
- Comprensión e interpretación de los temas propuestos del Proyecto Wopumuin.
- Apropiación de valores.

Tipo de Investigación

La investigación cualitativa puede entenderse como “una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones” (Anónimo, 2014). Con base en este tipo de investigación, el proyecto “*Wopumuin, el folclor de mi región*” utilizó una serie de instrumentos para definir el problema a tratar y generar posibles soluciones con la participación de la población afectada.

Por ello, el método utilizado se basa en la Investigación-Acción, de acuerdo a Clara Bravín y Néstor Pievi (2008), está destinado a mejorar la práctica educativa (Bravín, 2008), empleando ejercicios de observación (encuestas, registros escritos de todo tipo, material audiovisual, entre otros). Este método tiene dos características relevantes a comparación de otros métodos, en primer lugar, los investigadores, después de observar ciertas circunstancias, establecen como objetivo producir algún cambio en una comunidad específica; en segunda instancia, esta observación e intención de cambio son productos de una práctica reflexiva realizada por el docente-investigador. La Investigación-Acción posee un carácter no lineal. Es decir, es de corte procesual.

Técnicas e Instrumentos

Las principales técnicas e instrumentos utilizados en el presente proyecto de investigación son (Ver figura 4):



Figura 4. Cuadro Comparativo Técnicas e Instrumentos:
Se relacionan las técnicas y los instrumentos empleados en el desarrollo del proyecto de Investigación *Wopumuin* 2014.

Fases de Investigación del Proyecto

Para alcanzar los objetivos de este proyecto de investigación, se aplicaron las fases de la Investigación Cualitativa: definición del problema, diseño del trabajo, recopilación y análisis de datos e informe y validación de la información.

Fase 1: Definición del Problema de Investigación.

En el planteamiento del problema formulado desde método cualitativo, se definió de forma concreta que este consistía en que las nuevas generaciones, no tienen un conocimiento claro y no logran distinguir características culturales de Colombia, parte de ello, se debe a que los estudiantes inmersos en la actual Era Digital, tiene acceso rápido a más información del contexto global.

Por esto, resulta común que los estudiantes se apropien de modas y estereotipos culturales extranjeros, dejando de lado sus raíces culturales, particularmente folclóricas autóctonas, ignorando así, valores de su propia identidad cultural. El problema en mención inspiró la realización del proyecto de investigación “*Wopumuin, el folclor de mi región*”.

Fase 2: Diseño del Trabajo de Investigación.

Para el diseño de las actividades, fue necesario abarcar y comprender los pasos principales de los que consta la presente investigación, como recursos y actividades. (Ver Tabla 1).

Tabla 1. Diseño del ambiente virtual de aprendizaje Wopumuin

Describe las actividades, los recursos y los tiempos previstos para cada una de las acciones aplicada durante el proyecto Wopumuin 2014.

ACTIVIDADES	DESCRIPCIÓN	RECURSOS	FECHA
Visita, observación, y diagnóstico institucional.	Identificación de la institución colegio Nuestra Señora de las Misericordias: Ubicación, Valores institucionales, población, directrices, entre otros.	Entrevista con Directivas y Docentes del colegio. Formato cronograma de horarios y lista del grupo de trabajo.	Abril 9
Interacción con el grupo seleccionado.	Se toman datos de los estudiantes del grado tercero: edad, sexo, etc.	Descripción verbal del proyecto Wopumuin a los estudiantes del grupo tercero	Abril 9
Aplicación de prueba diagnóstica ¿Cuánto conozco mi país?	Este proceso se dividió en 4 sesiones.		Primera sesión Abril 23
	Primera Sesión: Aplicación de encuesta, estudio etnográfico.	Primera Sesión: Guía ilustrada ¿Cuánto conozco mi país? (Ver en imágenes anexas).	Segunda sesión Abril 23
	Segunda Sesión: Reconocimiento del mapa y su división por Regiones Naturales.	Segunda Sesión: Guía ilustrada ¿Cuánto conozco mi país? (Ver en imágenes anexas).	Tercera sesión Abril 30
	Tercera Sesión: Identificación de climas y paisajes de las Regiones Naturales. Aspectos Generales.	Tercera Sesión: Laminas de Imágenes, etiquetas, Material fotográfico.	Cuarta sesión Mayo 7
Aplicación de herramientas interactivas del AVA “Wopumuin, folclor de mi región”.	Cuarta Sesión: Reconocimiento del folclor musical de cada región natural del país.	Cuarta Sesión: Material Audiovisual, pistas musicales, material fotográfico.	
	Este proceso se dividió en 2 sesiones: Primera Sesión: Aplicación de navegación de información publicada. Segunda Sesión: Evaluación de la experiencia de Enseñanza – Aprendizaje a través de la herramienta propuesta.	Primer Sesión: Página Wix: http://proyectowopumuin.wix.com/wopumuin Segunda Sesión: Actividades interactivas en la plataforma EducaPlay, correspondientes al contenido del AVA “Wopumuin, el folclor de mi región”	Primera Sesión: Mayo 14 Segunda Sesión: Mayo 28

Fase 3. Recolección y Análisis de Datos.

El proceso de recolección de datos se divide en dos momentos dentro del desarrollo del proyecto de investigación “*Wopumuin, el folclor de mi región*”. El primer periodo: “El Diagnóstico” abarca el espacio anterior a la aplicación de las herramientas propuestas en los ambientes virtuales de aprendizaje, en el que se observa y mide la capacidad de los estudiantes para identificar las características de las regiones naturales de Colombia, con base en sus conocimientos previos. El segundo periodo: “Aplicación”, recopila información durante el primer ensayo de implementación de las herramientas didácticas elaboradas.

Primer Periodo.

Se desarrollan las siguientes actividades:

Encuesta. Se realiza con el propósito de conocer la procedencia de la población intervenida, haciendo distinción entre familias maternas y paternas de los estudiantes. El objetivo principal de la aplicación de esta herramienta, es el tener datos cuantitativos del número de representaciones que tiene cada región natural de Colombia dentro del aula de clase, y desde ese punto de partida, analizar los posibles conocimientos previos que ellos tengan de su correspondiente folclor. (Ver Figura 5).

¿Cuánto conozco mi país?

Proyecto
Wopumuin



¡Hola!, somos Juan y Eliza, queremos hacerte unas divertidas preguntas para conocerte mejor y saber cuánto conoces a nuestro País.





👉 ¿Cuántos años tienes? _____ .

👉 Marca con una X. ¿Con quién vives?:

- Mamá.
- Papá.
- Hermanos.
- Abuelos.
- Tíos.
- Otros.

👉 ¿En qué barrio vives? _____ .

👉 ¿De qué ciudad proviene tu mamá?

👉 ¿De qué ciudad proviene tu papá?

👉 ¿De qué ciudad proviene tus abuelos maternos?

👉 ¿De qué ciudad proviene tus abuelos paternos?

👉 Tú y tu familia, ¿siempre han vivido en Soacha?

- SI
- NO

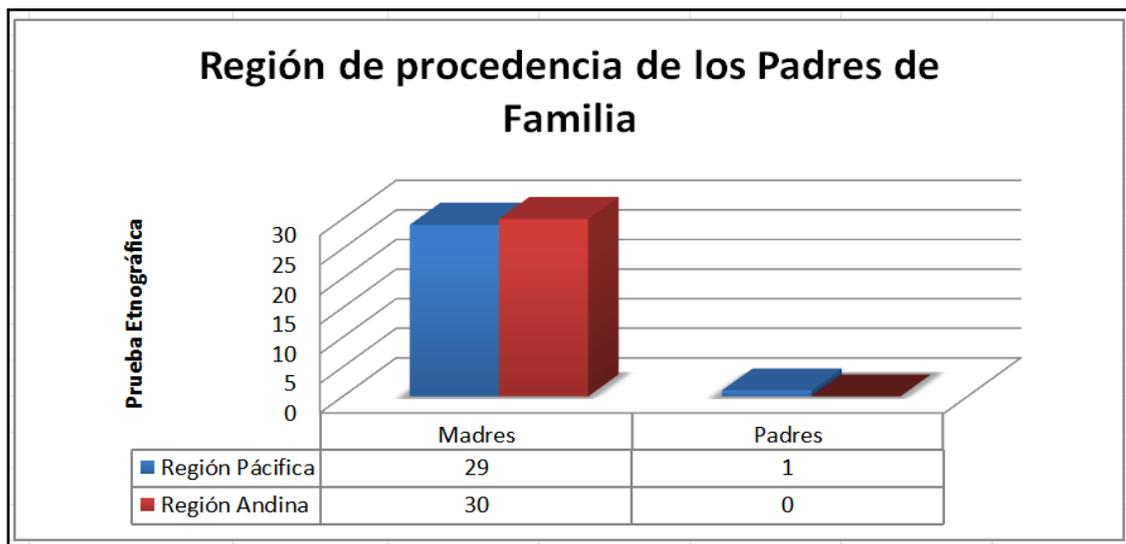
👉 Si la respuesta es NO, ¿En qué ciudad vivían antes?



Figura 5. Formato de encuesta ¿Cuánto conozco mi país?:
 Aplicada a 30 estudiantes de tercer grado de primaria de Colegio Nuestra Señora de las Misericordias, en tercera fase del desarrollo del proyecto de Investigación Wopumuin 2014.

Basados en las respuestas dadas en la encuesta, se identificaron características de los estudiantes de tercer grado del colegio Nuestra Señora de las Misericordias: particularmente la procedencia de la familia, además de la composición de su círculo familiar.

La gráfica muestra los resultados de la aplicación de la encuesta en mención, con relación a la región de procedencia. (Ver gráfica 1):



Gráfica 1. Región de procedencia de los Padres de Familia:
Aplicada a 30 estudiantes de tercer grado de primaria de Colegio Nuestra Señora de las Misericordias, en tercera fase del desarrollo del proyecto de Investigación Wopumuin 2014.

Como resultado, se encontró que la gran mayoría de familias maternas y paternas (97%) provienen de departamentos pertenecientes a la región andina, en una minoría de la región pácnica (3%) y se presenta un total ausentismo de las otras regiones naturales del país.

La gráfica muestra los resultados con relación a la zona en la que actualmente viven los estudiantes junto con sus familias. (Ver gráfica 2):

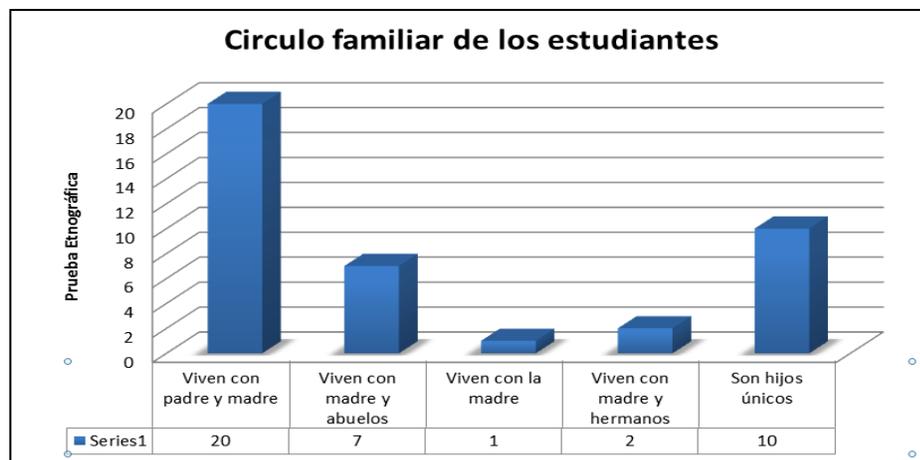


Gráfica 2. Zona en la que habitan los estudiantes:

Aplicada a 30 estudiantes de tercer grado de primaria de Colegio Nuestra Señora de las Misericordias, en tercera fase del desarrollo del proyecto de Investigación Wopumuin 2014.

El resultado, se encontró que la gran mayoría de familias habitan en el municipio de Soacha (97%), en una minoría en la ciudad capital Bogotá, (3%) y se presenta un total ausentismo de otros municipios aledaños.

La gráfica muestra los resultados de la aplicación de la encuesta en mención, con relación a la composición del círculo familiar. (Ver gráfica 3):



Gráfica 3. Círculo familiar de los estudiantes:

Aplicada a 30 estudiantes de tercer grado de primaria de Colegio Nuestra Señora de las Misericordias, en tercera fase del desarrollo del proyecto de Investigación Wopumuin 2014

Los resultados arrojados indican que el 67% de los estudiantes viven junto con su madre y padre; el 23% conviven con su madre y abuelos; el 3% con su madre y el 7% viven junto con su madre y hermanos. Total ausentismo de estudiantes que vivan sin la figura materna ya sea únicamente con su figura paterna o terceros. También se encontró que del 100% de los encuestados el 33% son hijos únicos.

Primera Prueba Diagnóstico. Reconocimiento del mapa de Colombia y su división por Regiones Naturales. A través de la guía 2: “¿Cuánto conozco mi País?”, los estudiantes debían identificar cada una de la regiones Naturales de Colombia.



Figura 6. Guía 1: ¿Cuánto conozco mi país?: Aplicada a 30 estudiantes de tercer grado de primaria de Colegio Nuestra Señora de las Misericordias, en tercera fase del desarrollo del proyecto de Investigación Wopumuin 2014.

Los resultados arrojados se muestran en un cuadro comparativo (Ver grafica 4), en las que se hace una relación entre el primer y segundo periodo de aplicación.

Segunda Prueba Diagnóstico. Identificar las principales características de las Regiones Naturales de Colombia, danzas, vestidos típicos, paisajes naturales, mitos y leyendas. Con la implementación de material audiovisual.

Segundo Periodo.

Se desarrollan actividades propuestas en la herramienta didáctica “*Wopumuin, el folclor de mi región*”, que consiste en un ambiente virtual destinado a la presentación de la información del proyecto a través de una página en la plataforma Wix.

Para la elaboración y posible aplicación de una herramienta didáctica se llevaron a cabo los siguientes pasos:

- Delimitación de los principales contenidos temáticos presentados en este entorno virtual de aprendizaje.
- Elección del material visual y textual que compondría en software Wopumuin.
- Planteamiento de actividades de interacción con los usuarios finales.

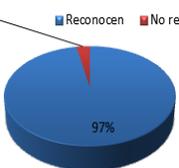
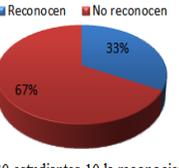
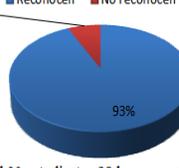
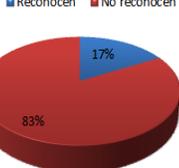
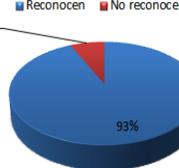
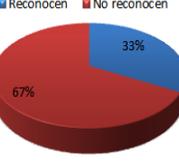
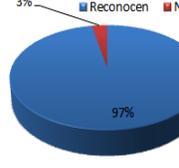
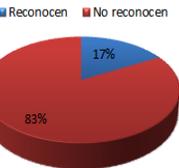
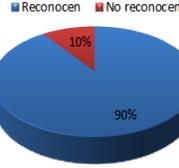
Para la elaboración y presentación de una herramienta didáctica apoyada en TIC se llevaron a cabo los siguientes pasos:

- Selección de la plataforma a utilizar en el espacio online, para este caso, Wix.
- Delimitación de los principales contenidos temáticos presentados en este entorno virtual de aprendizaje.
- Elección del material visual y textual que compondría la Sitio Web Wopumuin.

A continuación se presenta un cuadro comparativo de los datos recogidos en los dos periodos, en los que se muestran los desempeños de los estudiantes en las actividades: anteriormente propuestas:

Gráfica 4. Cuadro Comparativo: Entre resultados periodos de Diagnostico e Implementación.

Presenta los resultados obtenidos en el desarrollo de las pruebas diagnóstico en comparación con el desempeño en la aplicación de las actividades del software *Wopumuin*. 2014.

PERIODO DE DIAGNOSTICO	PERIODO DE IMPLEMENTACIÓN	ANALISIS DE RESULTADOS
<p>Región Amazonas</p>  <p>Del 30 estudiantes 25 la reconocieron.</p>	<p>Región Amazonas</p>  <p>Del 30 estudiantes 29 la reconocen.</p>	<p>El reconocimiento de las características de la Región Amazonas incrementaron en un 14%</p>
<p>Región Andina</p>  <p>Del 30 estudiantes 10 la reconocieron.</p>	<p>Región Andina</p>  <p>Del 30 estudiantes 27 la reconocen.</p>	<p>El reconocimiento de las características de la Región Andina incrementaron en un 57%</p>
<p>Región Caribe</p>  <p>Del 30 estudiantes 14 la reconocieron.</p>	<p>Región Caribe</p>  <p>Del 30 estudiantes 28 la reconocen.</p>	<p>El reconocimiento de las características de la Región Caribe incrementaron en un 46%</p>
<p>Región Insular</p>  <p>Del 30 estudiantes 5 la reconocieron.</p>	<p>Región Insular</p>  <p>Del 30 estudiantes 28 la reconocen.</p>	<p>El reconocimiento de las características de la Región Insular incrementaron en un 76%</p>
<p>Región Orinoquía</p>  <p>Del 30 estudiantes 10 la reconocieron.</p>	<p>Región Orinoquía</p>  <p>Del 30 estudiantes 29 la reconocen.</p>	<p>El reconocimiento de las características de la Región Orinoquía incrementaron en un 64%</p>
<p>Región Pácnica</p>  <p>Del 30 estudiantes 5 la reconocieron.</p>	<p>Región Pácnica</p>  <p>Del 30 estudiantes 27 la reconocen.</p>	<p>El reconocimiento de las características de la Región Pácnica incrementaron en un 73%</p>

Fase 4: Validación de datos

Los datos recopilados en proyecto de investigación “*Wopumuin, el folclor de mi región*” y sus resultados, serán estudiados dentro de las siguientes unidades, basadas en cada uno de los objetivos específicos planteados anteriormente. Las categorías de análisis harán referencia a los aspectos conceptuales que se examinarán concretamente y que, por medio de los indicadores, serán evaluados con mayor precisión.

De acuerdo a todo lo anterior, la matriz categorial es la siguiente: (Ver tabla 2):

Tabla 2. Matriz categorial.

Presenta el consolidado de actividades y resultados obtenidos en el desarrollo del proyecto de investigación Wopumuin 2014.

UNIDADES DE ANALISIS POR OBJETIVOS	FASES INVESTIGACIÓN CUALITATIVA	INDICADORES	PRODUCTOS	RESULTADOS
<p>Conocer el desempeño de los estudiantes en el momento de identificar las características principales de la cultura y folclor de las regiones naturales de Colombia.</p>	<p>Definición del problema.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Identificación las características principales de la población a intervenir.</i> 2. <i>Delimitación del problema a plantear y tratar en el proceso de investigación.</i> 3. <i>Medición de los desempeños de los estudiantes en el conocimiento previo del folclor nacional.</i> 	<p>Prueba Etnográfica Pruebas Diagnóstico Datos Estadísticos Documento Parcial de la Tesis: “Wopumuin, el folclor de mi región”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Características de los estudiantes de tercer grado del colegio Nuestra Señora de las Misericordias identificados. 2. Problema planteado: Los bajos niveles de apropiación de la identidad cultural y el folclor en los estudiantes. 3. Datos cualitativos y cuantitativos de las pruebas aplicadas que corroboran el bajo nivel de conocimiento del folclor.
<p>Exponer las características propias del folclor de cada región natural del país, (folclor literario, musical, coreográfico y demográfico o material) mostrando la estructura básica del contenido de la herramienta didáctica Wopumuin.</p>	<p>Diseño del trabajo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Delimitación de contenidos al resaltar las características más representativas de cada región natural de Colombia para ser implementadas en el material didáctico. 5. Definición de ejercicios prácticos en el aula. 	<p>Material gráfico y multimedia. Fuentes Bibliográficas. Documento Parcial de la Tesis: “Wopumuin, el folclor de mi región”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 4. Los contenidos del entorno virtual de aprendizaje se debieron como: lugares más representativos, una danza folclórica y vestido típico, un plato típico, un mito o leyenda., por cada región natural de Colombia. 5. Se aplicaron ejercicios prácticos con el apoyo de material audiovisual para identificar los aspectos más familiares para los estudiantes sobre el folclor de sus regiones de origen.
	<p>Recopilación y análisis de datos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Revisión de pertinencia y coherencia entre: los Estándares del Ministerio de Educación Nacional y los contenidos de los entornos virtuales de aprendizaje propuestos. 	<p>Diseño de Contenidos para la propuesta didáctica Wopumuin Flash CS6 Sitio Web Wopumuin en la plataforma de Wix. Documento Parcial de la Tesis: “Wopumuin, el folclor de mi región”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 6. Se organizó y jerarquizó el material recopilado, seleccionando aquel que permitan aplicar de forma más efectiva los contenidos de los espacios virtuales de aprendizaje. Respondiendo a la exigencias definidas por el MEN, entre otras.
<p>Analizar los contenidos del ambiente virtual de aprendizaje Wopumuin, al medir resultados con la intención de poner a disposición una herramienta más estructurada e interactiva.</p>	<p>Validación de la información</p>	<ol style="list-style-type: none"> 7. Sistematización de la experiencia de enseñanza – aprendizaje vivido durante el desarrollo del proyecto de investigación. 	<p>Demo Software Educativo Wopumuin Flash. CS6 Documento definitivo Tesis: “Wopumuin, el folclor de mi región”.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 7. Una experiencia valiosa que trasciende de la población intervenida a la formación del mismo equipo investigador. 8. Con base en esta investigación se deja a disposición la información que sienta las bases para el desarrollo de un proyecto de grado que tenga como objetivo el diseño del software educativo que llevará por nombre Wopumuin.

Capítulo VI: Propuesta del Ambiente Virtual de Aprendizaje Wopumuin

En los principios de ejecución del modelo pedagógico praxeológico de Carlos Julio Vargas y la adaptación interdisciplinar, se basa la propuesta del Entorno Virtual de Aprendizaje Wopumuin, ya que desde el primer paso del desarrollo, implica “ver” y analizar el entorno, agrupando comportamientos individuales y colectivos en comunidades que integran las regiones del país; observando elementos como: las artes (artesanías, música y danzas); la literatura (tradición oral, mitos, leyendas); sociales (grupos étnicos); la geografía (ubicación de regiones, población, economía y desarrollo) y la tecnología (interacción con material multimedia) que simbolizan su consonancia cultural como iconos de cada una de las costumbres y tradiciones que conectan el pensamiento colectivo.

Se incorporan al método los parámetros del modelo de investigación cualitativa en la que se observa los diferentes niveles de comprensión de los estudiantes e interpretación de la información de datos en torno a los aspectos más representativos del folclor de las regiones naturales de Colombia.

Al ser tan amplio el campo de estudio, el proceso requiere aplicar criterios de inclusión y exclusión de los datos tomados, y delimitar el contenido a presentar dentro del entorno virtual, propio de la etapa “juzgar” de la investigación praxeológica y de los estándares tenidos en cuenta. Los parámetros que definen el material didáctico serán: lugares más representativos de cada región natural de Colombia, una danza folclórica y vestido típico, un plato típico, un mito o leyenda.

Para la elección del material final se elegirán aquellos elementos que sean realmente particulares y en lo posible tengan grandes diferencias con las expresiones tradicionales de otras regiones, con el fin de dar mayor diversidad al contenido del entorno virtual educativo Wopumuin.

El entorno virtual contendrá herramientas multimedia cuya aplicación correspondan a las competencias y estándares académicos propios del nivel de tercer grado de primaria, incluyendo material didáctico como fotografías, videos, música, y actividades lúdicas (como juegos de asociación, construcción textual, expresiones gráficas y plásticas) que se pueden compartir dentro del entorno actual y virtual, que permitirán interactuar con la información expuesta y con los compañeros de clase, haciendo posible el trabajo colaborativo, necesario para el aprendizaje significativo apuntando a la etapa de la “acción” praxeológica.

Desde la etapa de diseño se pretende hacer de este un espacio donde se permita a cada estudiante inquietarse sobre la real amplitud que tiene el estudio del folclor y despertar el interés por profundizar en aquellos aspectos que llamaron más su atención propiciando así el ejercicio de su trabajo autónomo.

En la fase de la “devolución creativa” dentro de esta última etapa de aplicación de este modelo pedagógico, se realizará procesos de evaluación cualitativa según los lineamientos y estándares propuestos por el MEN, esta se realizará dentro de la etapa acción, en la aplicación de las actividades propuestas.

Conclusiones

- La implementación de las actividades interactivas dentro de las herramientas virtuales contribuyeron a la mejora significativa del aprendizaje de la cultura colombiana en los niños de tercer grado del Colegio Nuestra Señora De Las Misericordias.
- Se puede apreciar que los niños reconocieron las regiones naturales a las cuales pertenece su grupo familiar después de la aplicación de las actividades virtuales interactivas.
- Los medios tecnológicos son apropiados para implementar proyectos interdisciplinarios, demostrando que son aptos para cambiar las didácticas en el aula de clase.
- Con base en esta investigación se deja a disposición la información que sienta las bases para el desarrollo de un proyecto de grado que tenga como objetivo el futuro diseño de un software educativo que llevará por nombre Wopumuin.

Bibliografía

Abadía Morales, G. (1997). ABC del Folclor Colombiano. Bogotá: Panamericana.

Anónimo. (20 de Mayo de 2014). www.iiicab.org.bo. Obtenido de www.iiicab.org.bo:
<http://www.iiicab.org.bo/Docs/doctorado/dip3version/M2-3raV-DrErichar/investigacion-cualitativa.pdf>

Bravín, C. (2008). Documento Metodológico Orientador para la Investigación Educativa. Buenos Aires: Ministerio de Educación.

Civarolo, M. (2011). La idea de la didáctica antecedentes, génesis y mutaciones. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Colegio Agustina Ferro. (02 de Mayo de 2011). www.buenastareas.com. Obtenido de www.buenastareas.com: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Las-Regiones-Naturales-De-Colombia/1625144.html>

Cubero, M. (2005). Vygotsky en la Psicología Contemporánea: Cultura, Mente y Contexto. Buenos Aires: Miño y Dávila.

Fundación Joaquín Piñeros Corpas. (2010). Patronato Colombiano De Artes y Ciencias. Recuperado el 17 de 08 de 2013, de Patronato Colombiano De Artes y Ciencias:
<http://www.patronatocolombianodeartesyciencias.com>

Galvis, A. (1999). Ambientes Virtuales De Aprendizaje: Una Metodología Para Su Creación. Uniandes, 295 - 317.

Ministerio Cultural de la Republica de Colombia. (05 de 2010). Manuel Zapata Olivella, Por Los Senderos De Sus Acentros. Recuperado el 17 de 08 de 2013, de <http://www.banrepultural.org>

Ministerio de Educación Nacional. (23 de Mayo de 2014). MinEducación. Obtenido de MinEducación: <http://www.mineduacion.gov.co/>

Moreno Lache, N. (2011). La salida de campo. Se hace camino al andar. Bogotá: Universidad Francisco José de Caldas.

Murillo Torrecilla , F. (23 de Mayo de 2014). <http://www.uam.es/>. Obtenido de <http://www.uam.es/>:
http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/alenava/Docencia/DOCTORADO/PRIMERA_PARTE_DOCS/ENFOQUES_METODOLOGICOS_J_MURILLO.pdf

Nacional, M. d. (24 de Mayo de 2002). www.mineduacion.gov.co. Obtenido de www.mineduacion.gov.co: <http://www.mineduacion.gov.co/cvn/1665/article-75768.html>

Nacional, M. d. (2006). Orientaciones Generales para la Educación en Tecnología. Bogotá: Ministerio de Educación.

Ramírez, A. (1994). Proyecto Conexiones. Bogotá: Universidad EAFIT y Pontificia Bolivariana.

<http://teoriadelfolclor.blogspot.com.es/2008/03/caracteristicas-del-folclor-y-del-hecho.html>. (24 de marzo de 2008). Recuperado el 10 de octubre de 2012, de <http://teoriadelfolclor.blogspot.com.es/2008/03/caracteristicas-del-folclor-y-del-hecho.html>: <http://teoriadelfolclor.blogspot.com.es/2008/03/caracteristicas-del-folclor-y-del-hecho.html>

Anónimo. (Sábado, 26 de mayo de 2012). Blog Una cosa es saber y otra saber enseñar. Obtenido

de unacosaesaberyotrasaberensenar.blogspot.com:

<http://unacosaesaberyotrasaberensenar.blogspot.com/2012/05/tema-2-textos-folcloricos-seleccion-y.html>

Carrascal, A. d. (2007). Conociendo las Regiones Naturales de Colombia. Bogotá: Universidad de Pamplona.

Lezama, L. E. (2010). Juegos Recreativos para contribuir a la formación del valor solidaridad.

Puerto la Cruz: Instituto Superior de Cultura Física Manuel Fajardo.

VARGAS, C. G. (2010). El quehacer praxeológico. Bogotá: Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO.

(2011, 02). Las Regiones Naturales De Colombia. BuenasTareas.com. Recuperado 02, 2011, de

<http://www.buenastareas.com/ensayos/Las-Regiones-Naturales-De-Colombia/1625144.html>

http://webquest.xtec.cat/curswq08_09/articlestutorials/TeoriaAusbel.htm