



CARTA DE AUTORIZACIÓN

CÓDIGO

AP-BIB-FO-06

VERSIÓN

1

VIGENCIA

2014

PÁGINA

1 de 1

Neiva, 03 de enero de 2023

Señores

CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA

Neiva, Huila

El (Los) suscrito(s):

Mayerly Jara Garcia, con C.C. No. 1.080.183.191 de Gigante (Huila),

Dora Mireya Samboni Caicedo, con C.C. No. 66.863.089 de Cali (Valle)

Autor(es) de la tesis y/o trabajo de grado: Mayerly Jara Garcia y Dora Mireya Samboni Caicedo

titulado FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS CIUDADANOS, A TRAVÉS DE UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA BASADA EN LA INTERDISCIPLINARIEDAD Y LA GAMIFICACIÓN EN DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN EL DEPARTAMENTO DEL HUILA presentado y aprobado en el año 2022 como requisito para optar al título de Magíster en Estudios Interdisciplinarios de la Complejidad;

Autorizo (amos) al CENTRO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN de la Universidad Surcolombiana para que, con fines académicos, muestre al país y el exterior la producción intelectual de la Universidad Surcolombiana, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Los usuarios puedan consultar el contenido de este trabajo de grado en los sitios web que administra la Universidad, en bases de datos, repositorio digital, catálogos y en otros sitios web, redes y sistemas de información nacionales e internacionales "open access" y en las redes de información con las cuales tenga convenio la Institución.
- Permita la consulta, la reproducción y préstamo a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato Cd-Rom o digital desde internet, intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer, dentro de los términos establecidos en la Ley 23 de 1982, Ley 44 de 1993, Decisión Andina 351 de 1993, Decreto 460 de 1995 y demás normas generales sobre la materia.
- Continúo conservando los correspondientes derechos sin modificación o restricción alguna; puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación del derecho de autor y sus conexos.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma:

EL AUTOR/ESTUDIANTE:

Firma:

Vigilada Mineducación



TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO: FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS CIUDADANOS, A TRAVÉS DE UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA BASADA EN LA INTERDISCIPLINARIEDAD Y LA GAMIFICACIÓN EN DOS INSTITUCIONES EDUCATIVAS EN EL DEPARTAMENTO DEL HUILA

AUTOR O AUTORES:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Jara García	Mayerly
Samboni Caicedo	Dora Mireya

DIRECTOR Y CODIRECTOR TESIS:

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Martínez Moncaleano	Carlos Javier

ASESOR (ES):

Primero y Segundo Apellido	Primero y Segundo Nombre
Ruiz Solorzano	Jaime

PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Magíster en Estudios Interdisciplinarios de la Complejidad

FACULTAD: Ciencias Exactas y Naturales

PROGRAMA O POSGRADO:

CIUDAD: Neiva

AÑO DE PRESENTACIÓN: 2022 **NÚMERO DE PÁGINAS:**154

TIPO DE ILUSTRACIONES (Marcar con una X):

Diagramas_x__ Fotografías_x__ Grabaciones en discos___ Ilustraciones en general___ Grabados___
Láminas___ Litografías___ Mapas___ Música impresa___ Planos___ Retratos___ Sin ilustraciones___ Tablas
o Cuadros_x_



SOFTWARE requerido y/o especializado para la lectura del documento:

MATERIAL ANEXO: CD

PREMIO O DISTINCIÓN (*En caso de ser LAUREADAS o Meritoria*):

PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

Español

Inglés

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 1. Identidad Cultural | Cultural Identity |
| 2. Patrimonio | Heritage |
| 3. Complejidad | Complexity |
| 4. Gamificación | Gamification |

RESUMEN DEL CONTENIDO: (Máximo 250 palabras)

El siguiente trabajo corresponde a la implementación de una estrategia interdisciplinaria gamificada para contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los ciudadanos en dos instituciones educativas en el Departamento del Huila.

Se realizó en tres etapas, la primera que consistió en una entrevista directa con formulario y guion de 11 preguntas que permitió establecer el nivel de conocimiento cultural y patrimonial de los estudiantes, recolectadas las respuestas en una base de datos para el análisis, en la segunda fase se creó la cartilla digital “una manera divertida de aprender”, donde los estudiantes del grado 4 y 5 de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega, sede Alto Corozal, y los estudiantes de los grados 6 a 9 de la sede Puerto Quinchana de San Agustín, por medio de la visualización de videos, escuchar audios, presentación de entrevistas, realizaron actividades y juegos de interacción digital, que contribuyeron al fortalecimiento de la identidad cultural en los educandos. La tercera fase consistió en evaluar la estrategia implementada al igual que su impacto, comparando los saberes iniciales con la adquisición de nuevos aprendizajes, y el dominio de dispositivos digitales, lo cual impactó de manera positiva en los alumnos de las dos instituciones educativas.

Con esta estrategia didáctica se identificó la necesidad de llevar al aula nuevas estrategias como la interdisciplinaria, la gamificación, y el uso de elementos digitales y así cambiar el paradigma de los currículos lineales, ya que no solo fortaleció la identidad cultural si no que se afianzó conocimientos en otras áreas.

ABSTRACT: (Máximo 250 palabras)



CÓDIGO	AP-BIB-FO-07	VERSIÓN	1	VIGENCIA	2014	PÁGINA	3 de 3
---------------	---------------------	----------------	----------	-----------------	-------------	---------------	---------------

The following work corresponds to the implementation of a gamified interdisciplinary strategy to contribute to the strengthening of the cultural identity of citizens in two educational institutions in the Department of Huila.

It was conducted in three stages, the first one consisted of a direct interview with a form and script of 11 questions that allowed to establish the level of cultural and patrimonial knowledge of the students, the answers were collected in a database for analysis, in the second phase the digital booklet "a fun way to learn" was created, in which students in grades 4 and 5 of the Jorge Villamil Ortega Educational Institution, Alto Corozal campus, and students in grades 6 to 9 of the Puerto Quinchana de San Agustín campus, by watching videos, listening to audios, presenting interviews, carried out activities and digital interaction games, which contributed to the strengthening of the cultural identity of the students. The third phase consisted of evaluating the strategy implemented as well as its impact, comparing the initial knowledge with the acquisition of new learning, and the mastery of digital devices, which had a positive impact on the students of the two educational institutions.

This didactic strategy identified the need to bring to the classroom new strategies such as interdisciplinarity, gamification, and the use of digital elements and thus change the paradigm of linear curricula, since it not only strengthened the cultural identity but also reinforced knowledge in other areas.

APROBACION DE LA TESIS

Nombre Presidente Jurado: *Jasmidt Vera @*

Phd. Mauro Montealegre Cárdenas

Firma:

Nombre Jurado: Mag. Jasmidt Vera Cuenca

Firma: *Jasmidt Vera @*

**FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS CIUDADANOS, A
TRAVÉS DE UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA BASADA EN LA
INTERDISCIPLINARIEDAD Y LA GAMIFICACIÓN EN DOS INSTITUCIONES
EDUCATIVAS EN EL DEPARTAMENTO DEL HUILA**

TESIS DE MAESTRIA

Mayerly Jara Garcia

Dora Mireya Samboni Caicedo



Universidad Surcolombiana

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales

Programa Maestría en Estudios Interdisciplinarios de la Complejidad

Neiva, Colombia

2022

Vigilada Mineducación

FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE LOS CIUDADANOS, A
TRAVÉS DE UNA EXPERIENCIA DIDÁCTICA BASADA EN LA
INTERDISCIPLINARIEDAD Y LA GAMIFICACIÓN EN DOS INSTITUCIONES
EDUCATIVAS EN EL DEPARTAMENTO DEL HUILA

TESIS DE MAESTRIA

Mayerly Jara García Cód.: 20211194830

Dora Mireya Samboni Caicedo Cód.: 20211194813

Disertación presentada para obtener el título de Magister
en Estudios Interdisciplinarios de la Complejidad

Director: phd. Jaime Ruiz Solorzano



Universidad Surcolombiana

Facultad de Ciencias Exactas y Naturales

Programa Maestría en Estudios Interdisciplinarios de la Complejidad

Neiva, Colombia

2022

Resumen

La pérdida de la identidad cultural, del origen historia y costumbres que posee cada región, se ven en la amenaza de desaparecer, debido a la terminación de fronteras y establecer un mundo interconectado a través de los mercados internacionales, formando así otros patrones de comportamiento en los ciudadanos.

Se presenta aquí una estrategia interdisciplinaria gamificada e innovadora para el fortalecimiento de la identidad cultural en los educandos de los grados 4 y 5 de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega, sede Alto Corozal del municipio de Gigante y estudiantes de los grados 6 a 9 de la Institución educativa Puerto Quinchana sede con el mismo nombre, del municipio de San Agustín, utilizando una herramienta como la cartilla digital que permite ahondar los conocimientos de los tres tipos de patrimonio, natural, material e inmaterial al igual que las costumbres, fiestas tradicionales, comidas típicas, y ubicación de los municipios antes mencionados. Es aquí donde la complejidad y la gamificación permiten una secuencia para la construcción flexible y abierta del tema planteado, forjando en los educandos estrategias de apropiación de sus tradiciones y sitios turísticos de cada municipio para que sean los promotores de su región.

Palabras claves: Identidad cultural, patrimonio, complejidad, gamificación.

Abstract

The loss of cultural identity, of the origin, history and customs that each region possesses, are threatened to disappear, due to the termination of borders and the establishment of an interconnected world through international markets, thus forming other patterns of behavior in the citizens.

An interdisciplinary gamified and innovative strategy is presented here for the strengthening of cultural identity in students in grades 4 and 5 of the Jorge Villamil Ortega Educational Institution, Alto Corozal branch of the municipality of Gigante and students in grades 6 to 9 of the Puerto Quinchana Educational Institution, branch with the same name, of the municipality of San Agustín, using a tool such as the digital primer that allows to deepen the knowledge of the three types of heritage, natural, tangible and intangible, as well as the customs, traditional festivities, typical food, and location of the aforementioned municipalities. It is here where complexity and gamification allow a sequence for the flexible and open construction of the proposed theme, forging in the student's strategies of appropriation of their traditions and tourist sites of each municipality so that they can be the promoters of their region.

Keywords: Cultural identity, heritage, complexity, gamification

Tabla de Contenido

1. Introducción	10
2. Planteamiento del problema de investigación	13
2.1 Descripción del Problema	13
2.2 Sistematización del problema de investigación	15
2.3 Enunciación del problema de investigación	16
3. Antecedentes y Justificación	17
3.1 Antecedentes	17
3.1.1 Antecedentes internacionales	17
3.1.2 Antecedentes nacionales	20
3.1.3 Antecedentes regionales	24
3.2 Justificación	30
4. Fundamentos teóricos	32
4.1 Referente contextual e institucional	32
4.1.1 Referente contextual de las sedes	32
4.2 Referentes teóricos	37
4.2.1 Interdisciplinariedad y Educación	37
4.2.2 Teoría de las Ciencias de Complejidad y Educación	39
4.2.3 Cultura, Identidad Cultural y Educación	41
4.2.4 Gamificación y Educación	44
4.2.5 Patrimonio	46
4.2.6 Patrimonio Cultural y Educación	47
4.2.7 Didáctica del Patrimonio Cultural	50

4.2.8 Tipo de Patrimonio Cultural	52
5. Objetivos de la Investigación	54
5.1 Objetivo General	54
5.2 Objetivos Específicos	54
6. Metodología	55
6.1 Enfoque y Tipo de Investigación	55
6.2 Universo, Población y Muestra	55
6.3 Estrategias Metodológicas, Técnicas e Instrumentos de Investigación	56
7. Análisis y Discusión de Resultados	59
7.1 Análisis y Discusión del Diagnóstico	59
7.2 Análisis y Discusión de la Estrategia Gamificada Interdisciplinar	83
7.2.1 Descripción de la Cartilla Digital	83
7.2.2 Aspectos Didácticos	89
7.2.2.1 Primera Unidad: Patrimonio Natural	89
7.2.2.2 Segunda Unidad: Patrimonio Material	101
7.2.2.3 Tercera Unidad: Patrimonio Inmaterial	107
7.3 Análisis y Discusión de Resultados de la Evaluación de la Estrategia Gamificada	115
8. Conclusiones	119
9. Bibliografía	125
Anexos	133

Índice de Figuras

Figura 1. Institución Educativa Jorge Villamil Ortega sede Alto Corozal	34
Figura 2. Sede Puerto Quinchana de San Agustín.....	36
Figura 3. Interfaz de la Cartilla Digital Interactiva	84
Figura 4. Portada de la Cartilla Digital	85
Figura 5. Introducción de la Cartilla.....	85
Figura 6. Iconos Presentes en la Cartilla.....	86
Figura 7. Saludo de Bienvenida	87
Figura 8. Tabla de Contenido.....	87
Figura 9. Primera Actividad del Patrimonio Natural.....	90
Figura 10. Inicio de la implementación de la Cartilla en la Muestra Representativa de Gigante	92
Figura 11. Segunda Actividad de la Primera Unidad	96
Figura 12. Tercera Actividad de la Primera Unidad.....	98
Figura 13. Cuarta Actividad de la Primera Unidad	99
Figura 14. Quinta Actividad de la Primera Unidad	100
Figura 15. Actividad Evaluativa de la Primera Unidad.....	101
Figura 16. Sitios Turísticos y Arqueológicos de los municipios de Gigante y San Agustín	102
Figura 17. Primera actividad de la Segunda Unidad	102
Figura 18. Segunda Actividad de la Segunda Unidad	105
Figura 19. Tercera Actividad de la Segunda Unidad	106
Figura 20. Tercera Unidad	108

Figura 21. Muro Interactivo en Padlet..... 111

Índice de Tablas

Tabla 1. Categorías Cualitativas y Equivalencias	59
--	----

1. Introducción

“Las personas sin conocimientos de su pasado, su origen y su cultura, son como un árbol sin raíces.”

Marcus Garvey

La cultura es un término que ha estado presente en la humanidad desde sus más remotos tiempos, y que ha permeado los conocimientos, hábitos y maneras de actuar de cada comunidad, pueblo o región que haya existido. Para Grimson (2018), citado en Barrera (2013), los conocimientos, creencias, ideologías, hábitos, expresiones artísticas y demás elementos que caracterizan al ser humano en sus distintos entornos, hacen parte esencial de un todo denominado cultura.

No obstante, en las últimas décadas se ha evidenciado un significativo incremento en la pérdida de identidad cultural que ha sido perfectamente descrita por Fernández (2020), como la pérdida de la propia cultura, es decir, de las formas que cada individuo posee de acuerdo a la comunidad o región a la que pertenece.

Sobre esta situación, cabe aclarar que es una de las más grandes preocupaciones del siglo XXI, un suceso cuyo origen principal es la globalización que gracias a los constantes avances tecnológicos ha posibilitado la comunicación física y virtual entre los distintos países y continentes, llevando a unos a adoptar expresiones, modas, hábitos y costumbres de otros. Así es como cada país y comunidad ha ido perdiendo un poco de sí, y apropiándose de una cultura que no le pertenece. En complemento, Vargas Llosa en el *Diario el Pais* (2000) menciona que:

La desaparición de las fronteras nacionales y el establecimiento de un mundo interconectado por los mercados internacionales infligirá un golpe de muerte a las culturas regionales y nacionales, a las tradiciones, costumbres,

mitologías y patrones de comportamiento que determinan la identidad cultural de cada comunidad o país (s.p.).

La situación descrita por el escritor peruano, anteriormente citado, es el espejo de las generaciones actuales, y para evidenciarlo es suficiente con dirigir la mirada a las instituciones educativas cuyos miembros en su mayoría son estudiantes con una mezcla de culturas que imposibilita ubicarlos dentro de una en particular.

Una de las infinitas ilustraciones de esta realidad es el típico episodio en que un niño en edad inicial se dirige a sus padres haciendo uso del pronombre personal “vosotros” y no del “ustedes” como debería ser. Expresiones y formas de comunicar como estas, llegan a los individuos desde su edad más inicial a través de herramientas digitales como YouTube, a la que tienen acceso mediante tabletas, teléfonos inteligentes y computadores, y se quedan en lo que posiblemente será un para siempre.

Igualmente sucede con quienes se encuentran en edades posteriores, incluso en la adolescencia. Estos son jóvenes que desconocen totalmente la región a la que pertenecen. No es extraño encontrarse con residentes de determinado lugar quienes vacilan en el momento en que se les pregunta por los sitios turísticos de su lugar de residencia o de origen, sobre la historia y mitos de sus pueblos. Muchos no saben con exactitud en qué dirección se encuentran las más representativas manifestaciones artísticas, e incluso, no tienen idea de sus nombres, no las identifican, ni diferencian unas de otras.

Los ejemplos son infinitos en cada ciudad y departamento de Colombia, pero en lo que al presente trabajo investigativo concierne, la mirada está dirigida a dos instituciones educativas del departamento del Huila. La Institución Educativa Jorge Villamil Ortega, sede Alto Corozal, ubicada a 16 kilómetros del casco urbano del municipio de Gigante, y la Institución Educativa

Puerto Quinchana y sede del mismo nombre que se sitúa a 27 kilómetros de la cabecera municipal de San Agustín.

En las dos instituciones en estudio ha quedado claro que el problema radica primero, en que los estudiantes pertenecen a estratos socioeconómicos bajos, cuyos padres carecen de conocimientos culturales de su región. Es así como el factor económico no les permite fortalecer sus raíces y sus padres no pueden ser un apoyo a dicho fortalecimiento. De igual manera, se han evidenciado notables dificultades en los procesos formativos de dichas instituciones, dificultades que resultan de hechos que se relacionan con los mínimos recursos económicos que se destinan a la educación y, en consecuencia, con la carente implementación que en las prácticas de enseñanza se hace de tecnologías y didácticas avanzadas; lo que obliga a continuar con una educación tradicional que exige el aprendizaje memorístico, que no resulta nada atractivo para los estudiantes que terminan perdiendo el interés por los procesos educativos, con especial énfasis en aquellos que se relacionan con los aspectos culturales, incluso en aspectos de gran curiosidad y gusto como lo son los paisajes y sitios turísticos e históricos de la región.

Por lo tanto, es necesario implementar una estrategia que posibilite a los niños el conocimiento de los sitios turísticos de su región, convirtiéndolos en verdaderos guías para quienes llegan al lugar en que residen deseosos de encontrar a alguien que los oriente, que les enseñe y los contagie del amor y la pasión por la cultura huilense.

En este orden de ideas, se hace imperante idear una estrategia que de manera interdisciplinar y lúdica fortalezca la identidad cultural en los estudiantes de los grados quinto y sexto de las instituciones educativas en mención.

2. Planteamiento del Problema de Investigación

En este capítulo se presentará la descripción, sistematización y enunciación del problema de investigación:

2.1. Descripción del Problema de Investigación

Una de las situaciones que en mayor medida se han podido evidenciar en los estudiantes del grado quinto de primaria de la Sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante, así como en los estudiantes del grado sexto de la Sede Puerto Quinchana de San Agustín, ambas situadas en el departamento del Huila, es la pérdida de identidad cultural; que no sólo se manifiesta en un total desconocimiento frente a aspectos como la historia y origen del territorio en el que viven, los acontecimientos heroicos que en este han tenido lugar a lo largo del tiempo, sus reservas naturales, sus celebraciones más tradicionales, las piezas artísticas, literarias y culturales que grandes artífices le han heredado a su comunidad; sino también en el desinterés por conocer y apropiarse de elementos que como los mencionados, hacen parte imprescindible de la colectividad a la que pertenecen y que por lo tanto los definen.

En efecto, los estudiantes en estudio han demostrado una enorme incapacidad de ilustrar a turistas y viajeros sobre el origen y significado de invaluables piezas artísticas que componen al municipio en el que habitan; así como tampoco reconocen sus reservas naturales, los nombres y creaciones de escritores, poetas, pintores, escultores que han dejado una imborrable huella y que han marcado positivamente la historia de su comunidad.

Lo enunciado anteriormente genera como consecuencia:

- ✓ **Desvalorización de las creaciones artísticas y culturales del territorio al que pertenecen:** En el momento en que las creaciones artísticas y culturales dejan de tener importancia para la comunidad a la que pertenecen, estas entran en un

estado tal de descuido que terminan dañándose, perdiéndose y olvidándose por completo.

- ✓ **Carencia de valores éticos y morales y mala convivencia:** Al no haber un reconocimiento y respeto por los valores que de generación en generación se han ido transmitiendo a lo largo de la historia, se generarán reiterativos episodios de conflicto y ataques físicos y psicológicos de unos hacia otros.
- ✓ **Bajos resultados en torno al ámbito académico y disciplinario:** Cuando se pierden los valores éticos y morales que rigen a una cultura, se pierde también el buen comportamiento, así como el hábito de estudio.
- ✓ **Pérdida total de la cultura:** Al no tener una cultura sólidamente definida, es fácil que una cultura sea reemplazada o impuesta por fragmentos de otras culturas, llegando al punto de desaparecer completamente. Pero lo peor y más preocupante del caso, es que, de continuar esta situación, de no frenarse a tiempo esta problemática, los estudiantes y futuros ciudadanos se “formarán” sin un sentido de lo que fueron, de lo que son y de lo que esperan ser a futuro. Es más, irán perdiendo completamente el sentido cultural; esto es el conocimiento de su historia, de sus antepasados, pero también de su presente, porque llegarán al punto de no interesarles en absoluto nada de lo que haga parte de su mundo contemporáneo. Así mismo, dejarán de pensar, de reflexionar y actuar en un panorama más oscuro y cruel, pero real; se convertirán en seres mecánicos, alienados, sin ejercicio de la razón, conformándose en ser solo copias de lo foráneo. Esto dentro de un panorama colectivo.

A nivel municipal, se perderá el respeto por las figuras icónicas de la cultura, permitiendo que múltiples acciones, tanto humanas como ambientales aporten al paulatino deterioro de piezas artísticas, culturales e históricas que hacen parte de la identidad de los distintos pueblos.

Es cierto que fenómenos ambientales como la lluvia y los vientos excesivos atentan contra el bienestar de piezas artísticas y culturales, como las esculturas que se sitúan en los parques, al aire libre, también lo es el hecho de que los seres humanos están dotados de todos los recursos para protegerlos de tal destino; y sin embargo no lo hacen.

Esta falta de identidad cultural, a nivel departamental generará mayores impactos, los cuales, por su naturaleza podrían sintetizarse en la supremacía del beneficio económico de intereses distintos a los colombianos, sobre el amor por la cultura de las regiones, una realidad que las élites han venido heredándole al proletariado, de ahí acciones como la tala de bosques y la construcción de represas que generan impactos ambientales realmente negativos.

2.2. Sistematización del Problema de Investigación

- ✓ ¿De qué forma la Sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y la Sede Puerto Quinchana de San Agustín genera espacios para el fortalecimiento de la identidad cultural?
- ✓ ¿De qué manera han influido las estrategias de enseñanza actuales en la pérdida de identidad cultural en las instituciones en mención?
- ✓ ¿Cuáles son los conocimientos que poseen los estudiantes de las dos instituciones sobre las particularidades identitarias de los municipios?

- ✓ ¿Cómo afecta la pérdida de identidad cultural al desarrollo individual de los estudiantes?
- ✓ ¿Cuál es la estrategia más adecuada para fortalecer la identidad cultural en los estudiantes?
- ✓ ¿De qué manera la gamificación y la interdisciplinariedad aportan al fomento de la identidad cultural?
- ✓ ¿Cómo valorar los efectos de las estrategias didácticas aplicadas durante el proceso de investigación?

2.3. Enunciación del Problema de Investigación

Teniendo en cuenta la descripción de la problemática institucional y la sistematización del problema de investigación el equipo de investigación consideró la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo fortalecer la identidad cultural a través de una estrategia interdisciplinar gamificada, orientada a los estudiantes del grado quinto de la sede Alto Corozal de la institución educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y estudiantes del grado 6 sede Puerto Quinchana de San Agustín Huila?

3. Antecedentes y Justificación

3.1. Antecedentes

Los antecedentes representan una imprescindible pieza de los trabajos de investigación, dado permiten al investigador contextualizarse en torno a los estudios más recientes alrededor del problema de investigación que espera resolver; pero sobre todo, le posibilitan indagar en las diferentes estrategias y alternativas de solución que se han implementado y los efectos que han generado en contextos afines al de su población en estudio y aproximarse de mejor manera a la resolución del problema que investiga.

De acuerdo con Orosco (2012), los antecedentes son el conjunto de trabajos que han sido realizados de manera previa en relación a las categorías o variables que soportan a un estudio determinado, los cuales pueden ser artículos de investigación y tesis de pregrado y posgrado, los cuales desempeñan la función de indicarle al investigador qué tanto se ha avanzado en torno al tema que estudia.

3.1.1 Antecedentes Internacionales

Un primer trabajo a destacar a nivel internacional es el de Valencia (2020), denominado *“Propuesta educativa fundamentada en la historia regional Lambayecana para el fortalecimiento de la identidad cultural”*, el cual surge como una respuesta al *problema* de la falta de identidad cultural en estudiantes de bachillerato de una institución educativa de Lambayeque, Perú. El *propósito* sobre el que se se orienta la autora en su investigación, gira en torno a *“Diseñar una propuesta educativa fundamentada en la historia regional lambayecana para el fortalecimiento de la identidad cultural”* (p.19).

Para ello basó su *metodología* en establecer un diagnóstico inicial de la población en estudio en referencia a la carencia de identidad cultural, realizar una búsqueda bibliográfica que

le permitiera hallar alternativas de solución frente a dicha problemática y finalmente diseñar la propuesta educativa a partir de los hallazgos obtenidos.

Como *resultado* de la metodología implementada por la autora se obtuvo que, efectivamente, en la muestra representativa había un elevado porcentaje de estudiantes con carencia de identidad cultural, pese a que la región tenía una gran riqueza cultural. De igual modo fue posible evidenciar una transformación de los estudiantes en torno a la identidad cultural, la cual se fortaleció luego de aplicada la propuesta pedagógica.

El *aporte* que representa para la presente investigación el trabajo anteriormente descrito, se relaciona, primero, con que hay una realidad que afecta a los jóvenes a nivel mundial, y es la pérdida de identidad cultural. Y segundo, que, mediante una propuesta educativa orientada a fomentar el intercambio de conocimientos de los estudiantes frente a los sitios turísticos de su región, y la escucha de los textos de tradición oral de sus antepasados, en otros aspectos, es posible recuperar la identidad cultural que paulatinamente se ha ido perdiendo.

Otro trabajo a destacar en esta relación es el de Martínez et al (2021), titulado “*La formación de la identidad cultural del estudiante desde las clases de educación artística*” y guiado bajo el propósito de “*elaborar una metodología sustentada en un modelo didáctico de formación de la identidad cultural en los estudiantes de la Educación Secundaria Básica*” (p.18). Los autores, luego de seleccionar a una muestra representativa de estudiantes de Educación Básica Secundaria de Las Tunas en Cuba, y de integrarlos en un proceso de observación y de entrevistas, lograron evidenciar como *problema* que si bien es cierto que los estudiantes sentían un gran afecto por el lugar en el que residen; carecen del conocimiento suficiente sobre los símbolos y demás elementos culturales de dicho lugar. Debido a ello, el objetivo que orienta a los autores en su estudio consiste en “*elaborar una metodología sustentada*

en un modelo didáctico de formación de la identidad cultural en los estudiantes de la Educación Secundaria Básica”

Es por lo tanto que se proponen como *metodología* el diseño y aplicación de un ejercicio soportado en un modelo didáctico de orientación de la identidad cultural con el apoyo de la educación artística, atribuyéndole a esta última elementos como el debate y la reflexión en torno a aspectos de la cultura propia.

Esta investigación presenta los siguientes *resultados*, la cual, una vez implementada, permitió evidenciar que dicho modelo logra dinamizar y fortalecer en gran medida la formación de la identidad cultural en el estudiantado. Cabe aclarar que este significativo avance fue posible gracias a que se integró los aspectos culturales, sociales y la educación artística; es decir, gracias a un trabajo interdisciplinar.

Como *balance crítico*, podemos decir que los resultados que se obtuvieron guarda una estrecha relación con el presente trabajo, en el sentido en el que igual que en el anterior, se evidencia que la pérdida de identidad cultural no es una problemática parcial, sino que está presente a nivel global.

Al mismo tiempo aporta un elemento fundamental que se ha adoptado en el presente trabajo de investigación, la interdisciplinariedad, que hace posible que mediante la integración de diferentes áreas, como sucede en el trabajo de los autores, mediante la fusión de la educación cultural con la educación artística, se potencie la identidad cultural.

Un tercer trabajo a destacar es el de Toaza (2021), denominado “*Sensibilización en el contexto socio educativo para el fortalecimiento de la identidad cultural TILIVI*”, que del mismo modo que los trabajos mencionados anteriormente, nace como *problema* de la necesidad de sensibilizar a los estudiantes de la Unidad Educativa Pasa, situada en Ecuador, concretamente,

los estudiantes que pertenecen a los niveles de básica superior y de bachillerato de la población de TILIV, en torno a los elementos culturales de la región a la que pertenecen, en aras a fortalecer su identidad cultural. Por lo tanto, el *propósito* que rige a este trabajo es el de concientizar a los estudiantes sobre la importancia de fortalecer su identidad cultural.

Para lograr este objetivo, la autora guio la *metodología* hacia el diseño experimental, el método de investigación científica y el alcance exploratorio. Teniendo en cuenta que estuvo orientado hacia la indagación sobre los aspectos que en la población estudiada incidían en la identidad cultural, así como identificar la relación entre los factores que en su preservación influían, este es de tipo descriptivo y explicativo.

Una de las *conclusiones* a la que llega la autora en mención a partir del trabajo realizado, consiste en afirmar que las estrategias colaborativas, en las que el estudiante aprende mediante el apoyo y aportes de sus compañeros es muy efectiva, dado que no solo ayudan al mejoramiento de las relaciones interpersonales; sino que como en uno de los trabajos citados anteriormente, *aporta* en el desarrollo y fomento de la identidad cultural desde la óptica y experiencia individual que es compartida en el aula de clases por todos.

En lo referente a los estudios realizados a nivel internacional, es posible evidenciar que la pérdida de identidad cultural es una realidad que ha venido afectando a las diferentes sociedades del mundo, y que tiene su solución en la interdisciplinariedad y el intercambio de saberes, es decir el aprendizaje colaborativo.

3.1.2 Antecedentes Nacionales

A nivel nacional se destaca el trabajo realizado por Campo (2018), titulado “*Factores que inciden en la pérdida de identidad cultural de las etnias indígenas presentes en la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar*”. Allí se evidenció como *problema* un

reiterativo reemplazo de sus costumbres y expresiones por las de otras culturas, con la intencionalidad de ser aceptados en los grupos de amistad de la mencionada institución a la cual pertenecen.

Dada las implicaciones de esta problemática, la autora se plantea el *objetivo* de identificar en la población los aspectos que influyen en su pérdida de identidad cultural, para lo que toma una muestra representativa conformada por 15 estudiantes indígenas de la Institución y 4 líderes indígenas del municipio.

En la *metodología* aplicada la observación directa, la entrevista y la encuesta fueron las técnicas implementadas por la investigadora en respuesta al objetivo, permitieron evidenciar que la colonización, la desterritorialización y la misma globalización son los factores que en mayor medida han incidido en la pérdida de identidad cultural de los jóvenes indígenas.

Como *hallazgos* de este estudio la autora obtuvo que, la problemática evidenciada a nivel internacional no exceptúa a Colombia y que dentro de sus causas principales se encuentra la descolonización, la desterritorialización y la globalización, que han llevado a los grupos indígenas a dejar su territorio para adentrarse en otros, lo que paulatinamente genera en ellos un olvido de su territorio, pero sobre todo de su cultura. Como respuesta a esta problemática, se halló que la implementación, de talleres y videos son de gran efectividad a la hora de fortalecer la identidad cultural.

Respecto al *balance crítico*, a partir de los hallazgos mencionados, la autora llevó a cabo la implementación de una serie de charlas, videos y talleres que permitieron el fortalecimiento de la identidad cultural, generando un importante aporte al presente trabajo, pues da cuenta de cómo el diseño e implementación de estrategias pedagógicas acordes para las distintas comunidades educativas, hacen posible el fortalecimiento de la identidad cultural desde la escuela.

De igual modo se trae a colación el trabajo realizado por Caicedo, et al (2018), denominado “*Estrategia lúdica para fortalecer la identidad cultural de la comunidad educativa del Instituto Pedagógico Nacional*”, que como su nombre lo indica, surge como una respuesta frente a la *problemática* generada por la pérdida de identidad cultural en estudiantes de la ciudad de Bogotá, Colombia.

El *objetivo* que orientó a los autores en su investigación, es el de plantear una estrategia de enseñanza desde la interdisciplinariedad posibilite la identificación e integración de la lúdica en el proceso de afianzamiento de la identidad cultural en los integrantes del Instituto Pedagógico Nacional, en adelante (IPN).

Para ello, la *metodología* investigativa estuvo centrada hacia la integración de las diversas áreas del conocimiento que se trabajan en primaria, desde la lúdica como una imprescindible herramienta que dinamiza los procesos pedagógicos, especialmente, lo que se relacionan con el fortalecimiento de la identidad cultural, mediante el trabajo en equipo.

La realización de este estudio le permitió a los autores *concluir* que la lúdica le brinda al profesorado la oportunidad de reflexionar sus prácticas de enseñanza, haciendo de ella una práctica mucho más motivadora y enriquecedora. Por tanto, la lúdica se posiciona como una infaltable herramienta en el fortalecimiento de la identidad cultural, puesto que facilita el proceso de apropiación cultural desde una perspectiva integral e interdisciplinar.

En cuanto al *balance crítico*, es significativo el aporte que mediante este trabajo se obtiene, reafirma la idea de que la interdisciplinariedad en apoyo del juego, la lúdica y la gamificación son la fusión perfecta en procesos de enseñanza, concretamente alrededor del fortalecimiento de la identidad cultural, teniendo en cuenta que una aplicada la estrategia en mención, los estudiantes lograron una significativa apropiación de su cultura.

Como es de anotar, la pérdida de identidad ha estado presente en las diferentes regiones del mundo y la Amazónica no es la excepción. De ello da cuenta el trabajo realizado por Dominguez (2020), denominado “*Pérdida de la identidad cultural de la étnia Uitoto del departamento del Amazonas en Colombia*”, el cual se desarrolla en la ciudad de Leticia en el Amazonas colombiano. La *problemática* que dio inicio al trabajo del autor es la pérdida de identidad cultural en la comunidad indígena Uitoto del Amazonas, principalmente en lo relativo al olvido de su dialecto, que ha ido sucediendo como consecuencia del desplazamiento forzado al que se encuentra expuesta la comunidad indígena.

Bajo ese panorama el autor plantea en el *objetivo* no solo establecer las causas que han generado esta problemática, sino que además, se propone como estrategia el empleo de herramientas de comunicación que de manera dinámica les permita practicar su dialecto, recordándolo y haciéndolo parte de las conversaciones cotidianas de la población estudiada. Para ello, la metodología del estudio giró en torno a la realización de un trabajo de campo que dejara como resultado un video documental en el que la población en estudio plasma su testimonio sobre cómo su comunidad fue perdiendo la identidad cultural.

Dentro de las conclusiones que más se destacan en el estudio se encuentra el hecho de que la lengua de una comunidad, la preservación de su dialecto, incide directa y significativamente en su futuro, en la preservación de su existencia como comunidad, con sus propios hábitos y maneras de ser. Por tanto, si el dialecto desaparece, también lo hacen las comunidades.

Si bien es cierto que el autor focalizó su trabajo en el dialecto y lenguaje de la comunidad, esto permite en el *balance crítico*, su aporte da cuenta de cómo reforzar la memoria

cultural a partir de diferentes técnicas, siendo vital para preservar el lenguaje, el dialecto de una comunidad y en consecuencia, cada aspecto consignado en la cultura de una población.

A la luz de los aportes consignados en los estudios nacionales, descritos anteriormente, es válido afirmar que las estrategias didácticas y pedagógicas en las que se potencie la ludica, la gamificación y la memoria, al tiempo que se desarrolle la enseñanza desde la interdisciplinariedad, ofrecen resultados prometedores en torno a aspectos como el fortalecimiento de la identidad cultural.

3.1.3 Antecedentes Regionales

Un primer trabajo a destacar a nivel regional es el de Jimenez & Trujillo (2017), al que denominaron “*La Identidad Cultural como mediación para la Enseñanza de la Oralidad en estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Perdiz*”, situada en el municipio de Algeciras en el departamento del Huila, el cual surge como *problema* la pérdida de identidad cultural en la Institución y en su consecuente afectación en el rendimiento académico de los estudiantes del grado noveno, especialmente en aquellos que implican la oraldiad. Debido a ello, los autores se proponen como *objetivo general*: “*comprender y fortalecer la enseñanza de la oralidad en los estudiantes del grado noveno de la Institución educativa La Perdiz aplicando estrategias a partir de la identidad cultural*” (p.21).

Para ello, su *metodología* se desarrolló desde el enfoque cualiativo, en el marco de un proyecto de Investigación Acción Didáctica. Para dar respuesta al objetivo, los autores ejecutaron tres fases: la deconstrucción, que básicamente constituyó en llevar a cabo un diagnóstico de la situación real de los estudiantes alrededor del objeto de estudio; la reconstrucción, focalizada hacia la ejecución de nuevas, novedosas y pertinentes prácticas de enseñanza en donde la identidad cultural jugó un papel preponderante; y la evaluación de la nueva práctica.

En esta última fase, una de las *conclusiones* que más se destacaron consiste en afirmar que desde la oralidad se contribuye a la construcción de la identidad, al tiempo que se mejoran las relaciones entre los distintos entes educativos, especialmente entre estudiantes-estudiantes y entre docentes y estudiantes.

Así pues, como *balance crítico*, este estudio representa un importante aporte para el trabajo investigativo que aquí se desarrolla, y es que la oralidad y la identidad cultural se encuentra íntimamente ligadas, si la una falla, la otra se encuentra afectada. Por tal motivo, una acertada estrategia para fomentar y fortalecer la identidad cultural es aquella que también se focalice en la oralidad, pues esta es parte esencial de cultura de cada comunidad.

Un segundo trabajo a mencionar es el de Vidal (2018), titulado “*Identidad Cultural en la Vereda Filo de Platanares, Municipio de Garzón, Departamento del Huila*”, emergido de un *problema* que gira en torno a la escasez de investigaciones sobre la identidad cultural en contextos educativos rurales. Es a partir de la necesidad que surge de aportar a la identidad cultural mediante la investigación, que la autora se plantea como *objetivo* general dar inicio a un trabajo investigativo que permita el reconocimiento de los factores comunitarios que aportan a la construcción de la identidad cultural en una vereda del municipio de Garzón, en el departamento del Huila. Para ello, la *metodología* giró en torno al cumplimiento de dos fases, una teórica y la otra práctica.

La primera consistió en una búsqueda de literatura sobre las categorías que se relacionan con la identidad cultural, dentro de las que se destacan las costumbres, los valores, la historias y las prácticas culturales. La segunda fase, se centró en la verificación de los hallazgos obtenidos en dicha búsqueda de literatura, mediante la interacción con fuentes de información primaria; es decir, los conocimientos de los primeros habitantes de la región, que aún viven allí. Para ello, la

investigadora optó por implementar como técnicas de recolección de datos la observación y las entrevistas, lo que le permitió llegar a las siguientes *conclusiones*: la identidad cultural es un proceso integral que reúne la historia, la visión del mundo de los individuos, sus valores costumbres, y mucho más.

De igual modo, el estímulo y el fortalecimiento de la memoria histórica desempeña un rol fundamental en la construcción y enriquecimiento de la identidad cultural, que esta se apoya en las relaciones que se dan en instituciones como la familia y la escuela.

Por tanto, como *balance crítico*, se tiene que la identidad cultural es fundamental en el desarrollo de las comunidades y que para fortalecerla, es menester trabajar en el estímulo de la memoria histórica, recordándole a los más jóvenes cuáles han sido las bases, no solo históricas, sino también artísticas y morales que han configurado a la comunidad a la que pertenecen desde tiempos inmemorables.

De esa manera, queda en evidencia la imperancia de que desde la escuela, así como desde la familia, se fortalezca la identidad cultural, mediante una serie de recursos dentro de los que se destaca el mapeo, que como se evidenció en la investigación en cuestión, es una herramienta muy efectiva, dado que fomenta el aprendizaje práctico.

Un tercer trabajo a destacar es el de Lamilla (2019), bajo el título “*Valores de identidad cultural como eje transversal en la educación primaria colombiana*”, busca encontrar una alternativa de solución viable respecto al *problema* generado por el poco interés de las nuevas generaciones por reconocer la historia de sus antepasados, por conocer su cultura, lo cual simplemente contribuye a la pérdida de identidad y al empobrecimiento cultural que cada vez parece más fuerte. Por tanto, el investigador se planteó como *objetivo* generar el diseño una propuesta pedagógica que favorezca la integración de valores de identidad cultural en los

procesos de enseñanza efectuados por los docentes de una institución educativa de primaria del municipio de Guadalupe, en el departamento del Huila. Para ello, la *metodología* de la investigación se focalizó, primero, en diagnosticar el estado de conocimiento y aceptación de los docentes de primaria de la Institución Educativa La Bernarda del municipio de Guadalupe, en torno a los valores de identidad cultural, lo cual fue posible mediante la implementación de una prueba de conocimientos. Segundo, en describir la forma en que llevan a cabo la enseñanza de los mencionados valores; para finalmente y a partir de lo anterior, formular una propuesta orientada hacia el fortalecimiento de los valores culturales en el profesorado.

Como *conclusión*, la investigación arrojó que si bien, los docentes evidenciaban un conocimiento suficiente sobre los valores de identidad cultural, carecían de la didáctica apropiada para transmitir dichos conocimientos a sus estudiantes, así como no lograban brindar a sus alumnos las herramientas necesarias para que dicha transmisión de conocimientos se diera de manera significativa, teniendo en cuenta que las etapas de planificación y evaluación no eran lo suficientemente sólidas.

Así pues, como *balance crítico*, la identidad cultural es un tema que también le concierne a los docentes, pues la escuela debe ser una de las principales proveedoras de ésta. Por tanto, internamente, las instituciones educativas deben asegurarse de que los docentes están lo suficientemente preparados para orientar estos procesos.

Esta preparación, cabe aclarar, no es exclusiva del conocimiento y apropiación de los valores culturales de la región en la que se sitúan. También se refiere a la formación pedagógica y didáctica, sin la cual no es posible generar óptimos procesos de enseñanza. Por tanto, una vez más se hace notorio que fomentar el desarrollo de la identidad cultural exige que los docentes

integren una serie de estrategias y actividades dinamizadoras, y por tanto, recursos innovadores, como lo es en el caso del estudio que se desarrolla, la cartilla interactiva digital.

Un cuarto trabajo a mencionar es el realizado por Cuchimba & Valencia (2020), titulado “*Fortalecimiento de la identidad del pueblo Nasa mediante los tejidos, como herramienta pedagógica en la institución educativa agroambiental – La Ceja del resguardo indígena de Cohetando*”, mediante este estudio investigativo realizado en el municipio de La Plata, Huila, las autoras se plantearon el *objetivo* general; llevar a cabo una exposición y apropiación de la aplicabilidad del tejido en el pueblo Nasa como herramienta pedagógica propia en la transmisión de los conocimientos ancestrales en la básica primaria en una institución educativa del mencionado municipio. Para ello, la *metodología* estuvo centrada en la realización de una búsqueda documental sobre el sentido y los símbolos de los tejidos que más se destacan en la cultura indígena Nasa, situada en el resguardo indígena Cohetando. Por otra parte, se orientó hacia el reconocimiento de los elementos pedagógicos que, para fortalecer estos tejidos en los estudiantes, son implementados por parte del profesorado de la institución educativa en cuestión; y a partir de la información recolectada, proponer un esquema pedagógico que fortalezca el proceso de enseñanza y aprendizaje del conocimiento ancestral en dicha población estudiantil.

Como *conclusión* obtuvieron que en la institución educativa se presentaba una fuerte problemática: el desinterés y la desmotivación total por parte de los estudiantes respecto a los tejidos culturales, que no les permitía una adecuada apropiación de los mismos, siendo estos elementales en el proceso de adquisición y fortalecimiento de la identidad cultural.

Otro aspecto hallado gira en torno a la globalización que desvía la atención de los jóvenes, atrayéndolos hacia elementos alejados de la identidad cultural, y acercándolos hacia

culturas ajenas, generando en ellos más amor hacia lo externo que hacia lo interno, y ahí es donde surge la pérdida de identidad cultural.

Como *balance crítico*, la globalización, la digitalización y en términos genéricos, las tecnologías, han llegado a la vida del ser humano para simplificarla; no obstante, en contextos como el del estudio en mención, estas se han transformado en una distracción que aleja a las personas; y especialmente a los estudiantes del conocimiento de elementos fundamentales en el desarrollo integral, tales como la identidad cultural. Con esto, más allá de ofrecer una crítica, lo que se pretende es hacer énfasis en que, así como las tecnologías ejercen una enorme fuerza de atracción sobre las personas, bien utilizadas pueden convertirse en la mejor herramienta para potenciar procesos educativos focalizados en el fortalecimiento de la identidad cultural.

En definitiva, en este capítulo, todos y cada uno de los estudios destacados a nivel internacional, nacional y regional, tienen en común que emergen de una cruda y alarmante realidad: la pérdida de identidad cultural en los más jóvenes. Ahora, siendo la escuela una de las primeras instituciones con la labor de fortalecer este tipo de identidad en los estudiantes, ha sido el espacio en el que fueron diseñadas e implementadas múltiples propuestas pedagógicas orientadas hacia el fortalecimiento y reconocimiento de la propia cultura, lo cual ha brindado grandes aportes al presente estudio, dentro de los que se destaca que la interdisciplinariedad, el aprendizaje colaborativo, y la implementación de estrategias didáctica y pedagógicas en las que se potencie la lúdica, la memoria, la gamificación y la interactividad son fundamentales. De ahí que propuestas focalizadas en la implementación de elementos interactivos como en este caso es la cartilla interactiva digital, sean tan prometedoras.

3.2 Justificación

Una expresión que se utiliza reiterativamente en la actualidad es: *quien no conoce el pasado, está condenado a revivirlo*. Para saber hacia dónde dirigirse, cómo llegar a determinado destino, un individuo no solo debe conocer el punto exacto en el que está, sino también todo lo que ha vivido, todo lo que ha tenido que pasar para llegar hasta allí. Así pues, siendo la identidad cultural, el conjunto de elementos identificadores de un sujeto y de una comunidad en particular, ésta se convierte en un importante elemento a la hora de actuar, de tomar decisiones.

En ese sentido, fomentar la identidad cultural es de vital trascendencia, dado que representa el espacio que las personas poseen para reflexionar acerca de lo que saben, de lo que han vivido, de sus hábitos y costumbres, acerca de lo que son, y carecer de ella, implica dejar de existir como ser humano.

Por tal razón, y con el propósito de articular los conocimientos sobre la cultura de la región en la que viven los estudiantes, con lecturas en diferentes formatos, al tiempo que se integren áreas como el arte, la escultura y el turismo, entre otros, mediante el presente trabajo investigativo se propone estructurar una estrategia gamificada interdisciplinar, que, mediante el diseño e implementación de una cartilla digital interactiva, posibilite el fortalecimiento de la identidad cultural en los estudiantes del grado quinto de la Sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y grado sexto de la Sede Puerto Quinchana de San Agustín, por medio de actividades diseñadas e integradas en dicho recurso educativo digital.

Para ello, se diseñará en la plataforma <https://bookcreator.com/>, una cartilla digital, que contará con el carácter de interactiva, en donde los estudiantes encontraran una serie de material

informativo sobre aspectos de su región, por un lado, Gigante, y por el otro, el municipio de San Agustín, en torno a las manifestaciones artísticas que les son propias y los sitios turísticos.

Adicional a eso, tendrán la posibilidad de fortalecer dichos conocimientos mediante la interacción con una serie de actividades y recursos diseñados en plataformas como Educaplay, Liveworksheets, entre otros, los cuales estarán integrados en la cartilla y le permitirán fortalecer lo aprendido en torno a su identidad cultural.

La propuesta que mediante este estudio se presenta, debe su pertinencia a que en un contexto en el que, debido a la globalización, a las modas que gracias a esta se han ido adoptando, el mundo y en especial las dos comunidades estudiantiles que conforman la muestra representativa de esta investigación, sufren una paulatina pero peligrosa pérdida de la identidad cultural.

Más aún, cuando en las instituciones educativas se evidencia un mínimo trabajo por parte del profesorado hacia el fortalecimiento de esta identidad cultural, que, además, aporta significativamente a los procesos metodológicos que en torno a la relación enseñanza aprendizaje se desarrollan. Y es que ha quedado demostrado en el marco de antecedentes que una fuerte identidad cultural, es proporcional a un excelente desempeño académico. Por lo que no solo es pertinente, es vital para el óptimo desarrollo de las comunidades que a este trabajo ocupa.

Por lo tanto, el presente estudio se propone como alcance el fortalecimiento de la identidad cultural, no solo en los estudiantes, sino también en los ciudadanos del departamento del Huila.

Por lo anteriormente descrito, el presente estudio representa una importante oportunidad para la educación, para los estudiantes de los municipios en estudio y por supuesto, para toda la población de la región, y en un futuro no muy lejano, para toda la comunidad nacional.

4. Fundamentos Teóricos

4.1 Referente Contextual e Institucional

Una acción de la que no se debe prescindir bajo ninguna circunstancia en el ejercicio investigativo, es indagar en todas las dimensiones del ambiente en el que se desarrolla la población en estudio. Dar cuenta de las características culturales, sociales, económicas y físicas tanto del lugar como de la población misma, es fundamental para comprender el problema de investigación, y, en consecuencia, para hallar una alternativa de solución que sea pertinente y eficaz. Por tal motivo, a continuación, se presenta el referente contextual e institucional, teniendo en cuenta que el presente estudio se enmarca en el ámbito educativo.

4.1.1 Referente Contextual de las sedes: Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y Puerto Quinchana de San Agustín

El municipio de Gigante o Capital Cacaotera del Huila, como también se conoce, está localizado en la parte centro-oriental del departamento huilense, sobre la Troncal del Magdalena, entre el Cerro Matambo y la Cordillera Oriental, a una superficie de 626 km², ocupando el 3.2% del territorio departamental y limitando al norte con los municipios Hobo y Algeciras, al sur con Garzón, al oriente con Algeciras y el departamento del Caquetá y al occidente con los municipios de El Agrado, Paicol, Tesalia y Yaguará.

Por otra parte, Gigante se caracteriza por ser un municipio con una gran riqueza natural, empezando por la belleza y suntuosidad de la Ceiba situada en la plaza principal, que simbolizó la libertad, continuando con la significativa presencia de bosques, ríos y quebradas que lo componen. (Alcaldía Municipal de Gigante, s.f.).

Su economía se basa fundamentalmente en el sector agropecuario, que ocupa aproximadamente el 70% de los movimientos comerciales que se realizan en el municipio,

dentro de estos se incluye el cultivo y comercialización del café, el cacao, los derivados de la leche y demás actividades ganaderas, y por supuesto la piscicultura, teniendo en cuenta que el municipio conecta con la Represa El Quimbo, que a nivel social y ambiental ha generado un fuerte impacto en la población, ocasionando daños irreversibles en la tierra, un cambio drástico en el clima, dada la pérdida de vegetación. Eso sin contar con los daños que a nivel económico se dieron en la población al tener que vender predios a precios muy bajos y al disminuir la capacidad de pesca, debido a que los peces morían dado el nuevo encauce del río.

Lo anterior fue el inicio del desplazamiento de una significativa cantidad de pobladores, que, al perder su tierra, sus cultivos y sus ingresos, se vieron forzados a abandonar el municipio para ir en busca de un mejor porvenir, así dando lugar a una paulatina pérdida de identidad cultural (Secretaría de Salud del municipio de Gigante, 2018).

En torno al *contexto institucional*, la sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega, está ubicada a 15 km del casco urbano, siendo considerada una zona de difícil acceso debido al mal estado de la vía. En cuanto al establecimiento educativo, este se encuentra en buen estado, ya que fue reparado recientemente. Así mismo, cuenta con dos salones de clase, una sala de informática amplia, la cual cuenta con 20 tabletas, 1 computador y un video Beam, sin embargo, carece del servicio de internet. También cuenta con un comedor, una cocina y un polideportivo. Cada uno de estos espacios son amplios y están en buen estado, exceptuando al polideportivo, que se encuentra en pésimas condiciones.

Por otra parte, la Institución cuenta con seis sedes de primaria y una adicional, que ofrece los servicios de Educación Básica Secundaria y Media. En términos de capital humano, la Institución cuenta con un total de novecientos estudiantes, de los que 25 pertenecen a la Sede Alto Corozal con la cual se trabajará en este estudio. El área administrativa de la Sede se

compone de un rector, dos coordinadores, de una secretaria pagadora, de dos conductores, de dos señoras de servicios generales y 60 docentes.

La Institución cuenta con dos salones de clase, una sala de informática amplia, un comedor, una cocina y un polideportivo. Cada uno de estos espacios son amplios y están en buen estado, exceptuando al polideportivo, que se encuentra en pésimas condiciones.

Figura 1.

Institución Educativa Jorge Villamil Ortega sede Alto Corozal



Fuente: Propia.

En lo respectivo a San Agustín, es un municipio que se sitúa al sur del departamento, sobre la parte oriental del macizo colombiano, en la parte más alta del Magdalena, en donde estriban las cordilleras central y oriental. Limita al norte con el municipio de Isnos, al sur con Palestina, al este con los municipios de Isnos y Pitalito y al oeste con el departamento del Cauca. (Alcaldía Municipal del San Agustín, s.f.)

En torno al *contexto institucional*, la Institución Educativa Puerto Quinchana, del municipio, y su sede Puerto Quinchana, se encuentra ubicada a 27 kilómetros del casco urbano, siendo la última región del municipio con vía carretable y de difícil acceso, donde se constituye la puerta de entrada a la tierra mágica y sagrada del macizo colombiano, encontrando gran variedad de riqueza en fauna y flora, sin dejar de mencionar el nacimiento de los ríos más

importantes de Colombia como son el Magdalena, el Cauca, El Caquetá, entre otros, conocida también como la estrella fluvial donde sus afluentes son numerosos y algunos casi desconocidos.

La institución educativa en mención, se encuentra conformada por un total de quince sedes, de las cuales tres orientan los niveles de preescolar hasta el grado once; y las doce restantes, de preescolar hasta quinto de primaria; de esta manera, reúne un total de 371 estudiantes. En concreto, la Sede Puerto Quinchana se encuentra ubicada a 27 kilómetros del casco urbano, una vía carretable destapada, utilizando la camioneta de servicio público diario, que se conoce como “línea”, el recorrido lleva una hora, dado que, al tratarse de una carretera destapada, hay muchos tramos que se encuentran en mal estado.

La planta física de la Sede tiene dos pisos, cuenta con cuatro salones: uno para primaria y tres para secundaria; con servicio de baños, los cuales se encuentran en buen estado; con una sala de sistemas que tiene alrededor de cuarenta computadores portátiles, que fue la última dotación que se dio en el año 2018, de los cuales solo funcionan entre 25 a 30.

En lo referente a los espacios con que cuenta la Sede, solo tiene una pequeña cancha de fútbol, que carece de las características adecuadas como la debida señalización que debe tener una cancha. También hay un polideportivo, en el que se realizan las clases de educación física y un salón de laboratorio de física y química, que tiene buen espacio; sin embargo, no posee los químicos, reactivos e instrumentos necesarios para implementar las clases prácticas.

Por otra parte, la Sede se compone de tres docentes: uno de primaria y dos de secundaria; de un rector, una secretaria pagadora, un coordinador académico y de disciplina; así como de 58 estudiantes: 28 en primaria y 30 en secundaria.

El clima oscila entre 15 y 22°C, permitiendo cultivos como lulo, frijol, maíz, arracacha, y con mayor extensión el producto principal de la región lo constituye la caña panelera, sus

habitantes una mezcla de oriundos de la zona y la migración del sur del Cauca, aunado con el nariñense, también en la época de la violencia, se mezclaron paisas, costeños entre otros.

Su nivel socioeconómico muy a pesar de la riquezas naturales es muy bajo debido a las condiciones de comunicación, algunas veredas aledañas a puerto Quinchana, como son Yarumal, y la Gaitana no cuentan con vías carretables sus cosechas deben ser sacadas de las entrañas dela montaña a lomo de mula al caserío más cercano siendo Puerto Quinchana, para ser transportados al municipio, igualmente los niños y jóvenes que desean estudiar deben atravesar grandes extensiones de la cordillera a pie, sin embargo sus esfuerzos son grandes y llegan al colegio Puerto Quinchana.

Es una zona mega diversa en todos los aspectos, pues aquí encontramos el parque arqueológico de La Maternidad ubicado en la Vereda Gaitana, considerado por los nativos el cementerio de los niños, sobre una meseta rodeada de cascadas y el nacimiento de numerosas fuentes de agua. También se encuentra la Laguna de la Magdalena, que le da vida a uno de los ríos más grandes de Colombia.

Figura 2.

Sede Puerto Quinchana de San Agustín



Fuente: propia

4.2 Referentes Teóricos

Este subcapítulo tiene como propósito presentar un constructo de los conceptos y las teorías que fundamentan el presente trabajo de investigación.

4.2.1 Interdisciplinariedad y Educación

La interdisciplinariedad es un término que representa la integración de ciencias de distinta naturaleza, la cual permite identificar y resolver múltiples problemáticas. Tamayo (1995), alude a este como “una reacción contra la especialización, contra el reduccionismo científico, o la llamada ciencia en migajas la cual se presenta en la actualidad como una forma de alienación mental” (p.5). Es decir que la interdisciplinariedad puede ser comprendida como una renuncia irrevocable al estudio aislado e independiente de cada una de las ciencias y como una renovación a la concepción científica, en donde para identificar un problema dado y hallar una alternativa de solución pertinente y efectiva, es necesario ahondar en los puntos en que cada ciencia converge y los datos que dicha conexión arroja. Con esto se comprende una íntima relación entre la interdisciplinariedad y las ciencias complejas, como se evidencia en el punto 4.2.2.

A partir de lo anterior es posible comprender la interdisciplinariedad como un elemento que no solo es importante, también es imprescindible a tal grado que se encuentra presente en cada ámbito de la vida del ser humano, al menos en días actuales. En efecto, para asegurar el buen funcionamiento de una organización empresarial, independientemente del área en el que se desempeñe y de los obstáculos que se le presenten, se requiere de la experticia y el trabajo de individuos especializados en diversas áreas: un administrador de empresas, un contador público, un ingeniero de sistemas, un financiero, entre otros. Para que una empresa en concreto no solo se mantenga en el mercado, sino que crezca y evolucione constantemente, es imperativo contar

con profesionales de distintas áreas que como las mencionadas, se aborden desde puntos diferentes, pero que se complementen mutuamente, que se aporten la una a la otra, la interdisciplinaria.

Otra ilustración que en esta relación se trae a colación gira en torno a lo ocurrido en el marco de la pandemia por Covid-19, en donde no fue gratuito que en el proceso de fabricación de la vacuna contra el nuevo coronavirus, haya sido necesario el trabajo cooperativo entre médicos, biólogos, analistas de datos y demás. Es claro que jamás habría sido posible la vacuna, si estos profesionales hubiesen trabajado de manera aislada e independiente. En ello radica la fundamentalidad de la interdisciplinaria.

La educación, por su parte, es entre otras cosas una construcción social y por tanto, una realidad compleja, teniendo en cuenta que se constituye de una serie de conocimientos, teorías, prácticas y métodos de diferente naturaleza que se complementan uno a otro para darle a esta un sentido integrador y efectivo, lo cual tiene lugar en parte, gracias a la incorporación que en este ámbito se realiza de las distintas ciencias naturales y humanas. Así pues, cada saber a transmitir, debe ser comprendido desde una serie de aspectos como lo político, lo social, lo económico, lo cultural y lo geográfico, etc.

Debido a ello, autores como Cachon (s.f), afirman que comprender la educación desde una visión disciplinar singular representa una catástrofe para los procesos educativos y una serie de obstáculos para la formación integral de los individuos. Uno de los argumentos que para esta aseveración ofrece, gira en torno a que cada aspecto formativo tiene su raíz no en una, sino en varias ciencias, por lo que comprender tales aspectos, exige un recorrido por cada una de las ciencias que con estos se relacionan para llegar a una comprensión profunda e integral de los distintos fenómenos.

En esa medida, educación e interdisciplinariedad se encuentran íntimamente ligados. La primera no puede comprenderse ni desarrollarse sin el complemento que le proporciona la segunda. La educación busca la formación integral de cada individuo y en ese sentido, debe ejecutarse desde la comprensión del conocimiento a partir de cada una de las disciplinas, de ahí el término educación interdisciplinar, que trata de los procesos de enseñanza aprendizaje a partir de la incorporación de las distintas disciplinas.

De esta manera ha evolucionado la transdisciplinariedad de la educación, “si uno quiere verdaderamente conciliar la exigencia de la competencia y la preocupación de igualdad de oportunidades de todos los seres humanos, todo oficio en el porvenir debería ser un verdadero *telar*, un oficio que estaría unido, en el interior del ser humano, a los hilos que lo unen a otros oficios. No se trata claro está, de adquirir varios oficios a la vez, sino de construir interiormente un vínculo flexible que daría rápidamente acceso a otro oficio.” (Basarab, 1994).

Aludiendo también a los cuatro pilares de la educación, aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser, aprender a vivir juntos, de los cuales podríamos considerar que ninguno se puede dejar de lado, van de la mano, unidos para desarrollar actitudes que otorguen un verdadero desarrollo integral en los educandos.

4.2.2 Teoría de las Ciencias de la Complejidad y Educación

Por ciencia se entiende el conjunto de conocimientos que se obtienen mediante una serie de técnicas y métodos cuya aplicación permiten la comprensión, explicación y comprobación de fenómenos de distinta naturaleza. En complemento, el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE, s.f), define este concepto como el “conjunto de conocimientos obtenidos mediante la observación y el razonamiento, sistemáticamente estructurados y de los que se

deducen principios y leyes generales con capacidad predictiva y comprobables experimentalmente” (s.p).

Ahora, teniendo en cuenta que tradicionalmente las ciencias se abordaban desde un único e intransferible campo de estudio, las ciencias de la complejidad representan un alto valor semántico en torno a la evolución científica. Y es que mientras en épocas anteriores a la que ocupa a la presente investigación, las ciencias naturales se enfocaban en estudiar la naturaleza y sus leyes, la geografía se centraba exclusivamente en el análisis y comprensión de la superficie terrestre; hoy estas ciencias pueden estudiarse de manera interdisciplinar; lo que significa que una puede ser comprendida en conexión con la otra. De ahí la denominación de ciencias de la complejidad, cuya raíz en latín significa enlazar. (Tarride, 1995).

Siguiendo las acepciones generadas por los autores en mención respecto a estos dos términos, surgen las ciencias de la complejidad como un amplio conjunto de ciencias que trabajan en la resolución de problemas, para lo cual aportan múltiples y significativas respuestas que van mucho más allá de la visión arcaica del fenómeno estudiado y que se acercan mucho más al mundo de las posibilidades.

A partir de lo anterior, conviene señalar que aludir a las ciencias de la complejidad implica referirse al estudio de una serie de ciencias de manera integrada, siempre dando cuenta de sus interrelaciones en pro de la resolución de aspectos que le conciernen al ser humano. Un ejemplo de ello se visualiza en el ámbito educativo, en donde se forma a los individuos desde su edad más inicial, partiendo de una serie de análisis que periódicamente se van realizando desde diferentes puntos de vista, o en términos más científicos, desde distintas ciencias, dentro de las que se destacan la psicología, que le brinda a los entes educativos un punto de partida acerca de cuáles son las percepciones y sensaciones del educando frente a cada proceso formativo; la

pedagogía, que orienta las prácticas formativas hacia un proceso de introspección constante sobre sus aciertos y desaciertos, sobre sus fortalezas y debilidades, entre otras.

Es debido a ello que Maldonado (como se citó en Tarride, 1995), asocia este concepto con términos como cruces, correspondencias y complementariedad, y es que, si bien es cierto que cada ciencia tiene un campo de estudio diferente, hay un lugar en el que estas se cruzan. En términos más técnicos, las ciencias de la complejidad “estudian las interacciones locales entre una gran colección de elementos, con la capacidad de auto organizarse espontáneamente” (De Domenico, 2019, como se citó en Ortegón, 2019, p.10).

En este punto adquiere fuerza la postura interrogativa sobre cuál es la relación que envuelve a las ciencias de la complejidad con la *educación*. Un interrogante cuya respuesta da cuenta de una delgada línea entre estos dos elementos, y es que para comprender los distintos fenómenos que suceden en las instituciones educativas, concretamente en torno a los procesos de enseñanza y aprendizaje, deben estudiarse cada uno de los elementos que componen dichos procesos de manera integral, pues es la manera más adecuada y efectiva para resolver las problemáticas educativas, que como es de anotar no tienen una sola raíz, y es por ello que deben analizarse en conjunto. En el caso de la presente investigación el problema gira en torno a pérdida de identidad cultural, una situación que puede derivarse de múltiples aspectos a la vez, como el factor económico, familiar, psicológico, entre otros.

4.2.3 Cultura, Identidad Cultural y Educación

El de cultura es un término que conforme ha transcurrido el tiempo, y las sociedades han avanzado, ha evolucionado. A ello se refiere Molano (2007), cuando menciona que dicha expresión originalmente era comprendida como sinónimo de civilización en el sentido del orden cívico y un poco más adelante adquirió un sentido mayormente dirigido hacia la evolución

material, para finalmente, asociarlo con las artes, la religión, las costumbres y demás elementos que actualmente se reconocen como parte de una cultura. De igual modo, otros autores refieren que “la cultura [...] es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad”. (Harris,2011; Tylor, s.f; como se citó en Barrera, 2013, p. 3).

Con lo anterior se hace notorio que la cultura es esa amplia gama de elementos que caracterizan a un individuo y que este a su vez comparte con la comunidad en la que vive, tales como las formas de organización en donde la familia, la iglesia, las leyes y sanciones desempeñan un rol tan fundamental como el de las creencias, las costumbres, las celebraciones, la vestimenta, los símbolos, las manifestaciones artísticas y las tecnologías, entre otros. Cabe aclarar que tener cultura no es lo mismo que concientizarse y apropiarse de la misma. En ello radica la diferencia entre cultura e identidad cultural.

La identidad cultural da cuenta de elementos que se acercan mucho más a la esencia del ser. “Es el ejercicio de apropiación, reconocimiento, reivindicación de los elementos que conforman la representación de las cualidades o defectos que pueda tener un ser humano en su acción como persona” (Ramirez, 2002). Mucho más puntual es la definición que ofrece Cepeda (2018), “se trata de un sentimiento de pertenencia a un colectivo social que posee una serie de características y rasgos culturales únicos, que le hacen diferenciarse del resto y por los que también es juzgado, valorado y apreciado” (p.254), pero que están tan arraigadas en él que es casi imposible dejar dichos rasgos.

En este punto es importante destacar que la identidad cultural, contrario a lo que en muchos casos se ha pensado, no es estática, ni lineal. Es más, varios autores han coincidido en que la identidad cultural es cambiante, cíclica y evolutiva, en que bebe de los fragmentos de

distintas singularidades a los que tiene acceso mediante los distintos discursos, prácticas, manifestaciones artísticas y culturales e interrelaciones que se producen entre los sujetos, para llegar a una constante transformación de la identidad. (Hall & Du Gay, 1996).

Con lo anterior se hace notorio que la identidad cultural no es un aspecto fijo en la vida del ser humano, sino que se reconstruye constantemente, en la medida en que se va apropiando de aspectos y características que no les pertenecían en un principio y que va personalizando en la medida en que les va inyectando rasgos propios.

Lo anterior es complementado por Arias et al (2006), cuando comenta que

La identidad cultural es [...] la forma en que algunas "disposiciones adquiridas" y naturalizadas son presentadas por los actores sociales como los rasgos o las virtudes esenciales que los diferencian y los convierten en un nosotros perfectamente diferenciable de uno ellos. De ahí que el capítulo subraye que "los contenidos" de la identidad son objetos de disputa política, pues facilitan la categorización y jerarquización social. (p.11)

Este evento de la identidad debe su esencia a que le aporta a esta riqueza cultural. Sin embargo, en lo que a Colombia respecta, pese a ser un país con abundancia en términos de etnias y culturas; no es algo que desde los entes gubernamentales se fomente de manera adecuada. De acuerdo con Arias et al (2006), esta situación se sintetiza en la incapacidad que a lo largo de la historia colombiana ha protagonizado el Estado, para aceptar y trabajar en pro de la diferencia cultural.

El resultado salta a la vista al analizar a las diferentes comunidades, especialmente las estudiantiles, en donde se evidencia una significativa pérdida de identidad cultural desde edades muy cortas. En efecto, todos en algún momento de su vida adulta han tenido que enfrentarse a

respuestas vacías de niños sobre algún elemento identitario de la región a la que pertenecen. Así pues, la carencia de identidad cultural, partiendo de los planteamientos de los autores mencionados previamente, no distingue edades, teniendo en cuenta que, al ejemplo anterior, se le suma el de los jóvenes a los que les resulta inevitable guardar silencio luego de ser interrogados sobre la cuestión: ¿Qué carrera te gustaría hacer? La verdad es que muchos no tienen idea de hacia dónde se dirigen, sobre qué es lo que quieren hacer de su vida y, sobre todo, sobre qué es lo que su ciudad, región y/o país necesita. Y lo más preocupante del caso es que la lista no termina ahí, se podrían seguir enumerando ejemplos, situaciones en los que cada vez se hace más evidente la falta de identidad cultural.

De ahí que cultura e identidad cultural se encuentren íntimamente ligados a la educación, pues uno de los propósitos de esta última consiste en generar en los individuos una formación integral; es decir, se trata de una formación que no es exclusiva de aspectos científicos como las matemáticas, la lingüística; sino que se complementa de aspectos culturales, preponderando porque el educando aprenda desde su auto-conocimiento: la reflexión sobre quienes fueron sus antepasados, sobre el reconocimiento del lugar y espacio en el que se desempeñan y todo lo que este saber implica.

4.2.4 Gamificación y Educación

Los de Gamificación y educación son dos conceptos que si bien, se originaron de manera independiente, con el paso del tiempo y los avances tecnológicos, que han ejercido una marcada incidencia en los distintos aspectos de la vida del ser humano, se han ido relacionando a tal grado de que hoy, representan el complemento perfecto en el plano social. ¿La razón? En la transición de una educación tradicional hacia una más actualizada, que responda a las exigencias educativas del siglo XXI, las cuales se encuentran íntimamente ligadas con la Sociedad del Conocimiento.

Razón por la cual se ha hecho imperante idear estrategias de enseñanza que se apoyen en las tecnologías, fomentando así el interés y la motivación de los estudiantes por los procesos formativos, generando así mismo, un alto grado de inclinación hacia el aprendizaje autónomo (Fernández; Olmos; Alegre, 2016, como se citó en Ortiz et al, 2017).

De lo anterior han resultado diversas estrategias de enseñanza, dentro de las que se destaca la gamificación, un término que ha sido traslado del concepto inglés *game*, que traducido al español significa *juego*, por lo que gamificación podría comprenderse en un amplio sentido como un sinónimo de la palabra ludificación (Ortiz et al; 2018); autores que conciben la gamificación como una estrategia fundamentada en la implementación de videojuegos en entornos que lejos de ser de esparcimiento total, están orientados a ser muy productivos, como en el caso de las organizaciones o de las instituciones educativas. De acuerdo con Díaz & Troyano (s.f), el aporte que la Gamificación realiza a los procesos educativos radica en “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (s.p), así generando una gran motivación por parte de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje.

En este punto es importante aclarar que el fin último de la Gamificación no es el juego en aula de clases, ni el aprendizaje mediante el juego; pero sí lo es generar elevados índices de motivación en la comunidad estudiantil frente a los procesos de aprendizaje. Mediante estrategias centradas en el juego como la Gamificación, lo que realmente se busca es capturar la atención del estudiante y a través de la interactividad, generar en él aprendizajes significativos. De ahí que educación sin Gamificación no represente las mismas oportunidades en términos de calidad y pertinencia educativa, teniendo en cuenta que las nuevas formas de comunicar y

aprender giran en torno a las herramientas y recursos de naturaleza tecnológica en donde la Gamificación tiene un amplio campo de acción. (Torres & Romero, 2018).

Desde el panorama anterior y partiendo de la realidad educativa de las generaciones actuales, quienes desde hace algunas décadas vienen sufriendo la paulatina pérdida del interés hacia los procesos de aprendizaje; la gamificación simboliza una significativa oportunidad para la educación, brindándole al docente la posibilidad de hacer de su clase un elemento atractivo para sus estudiantes, al tiempo que le presenta a los educandos una nueva y entretenida forma de aprender, de crecer y de formarse integralmente.

4.2.5 Patrimonio

El de patrimonio es un concepto que se aplica en discursos de diferente naturaleza en la cotidianidad. Se habla de patrimonio en la familia, en el arte, en la arquitectura, e incluso en muchas ocasiones es confundido con el concepto de riqueza. De ahí la necesidad de responder a cuestiones como: ¿Qué es puntualmente el patrimonio? ¿Es acaso un sinónimo riqueza como suele manifestarse? ¿O será que de manera opuesta, no tiene ninguna relación con este segundo concepto? Estas son preguntas a las que se responde de manera afirmativa, al revisar planteamientos como el de Peñate (2019), en el que destaca que el patrimonio es un bien que tienen en común todos los individuos de una misma comunidad y que es un importante aspecto que en la vida del ser humano funciona como portador de elementos esenciales como la identidad cultural, los cuales giran en torno a la historia, ciencia, arte, etc. El autor señala además que, referirse al patrimonio, implica traer a colación un concepto que abarca un mundo mucho más valioso que el tangible, en el que se reconoce el insuperable valor semántico que posee lo inmaterial como la cultura, las costumbres, las tradición, y todo aquello que no tiene precio. Así

que definitivamente, el patrimonio es sinónimo de riqueza, pero de una riqueza que es invaluable, que no se compra ni se vende, pero sí se protege y se conserva.

Por su parte, Bákula (2000), comenta que el patrimonio es un conjunto amplio de elementos materiales y sobre todo inmateriales, que los padres le heredan a sus hijos y que indiscutiblemente diferencian e individualizan a cada persona.

A partir de lo expresado por los autores en mención, el patrimonio es pieza clave en el desarrollo cultural de las personas, dado que se compone de una amplia gama de aspectos que caracterizan a los individuos desde muchos años anteriores a su nacimiento, convirtiéndose en el regalo máspreciado que a este le dejan sus antepasados, que lo configuran y lo identifican como parte de una comunidad, de un territorio que de igual manera debe cultivar, conservar y proteger para las generaciones venideras.

4.2.6 Patrimonio Cultural y Educación

Partiendo de la conceptualización de patrimonio brindada anteriormente, en la que es concebido como un aspecto que integra un grupo de bienes de naturaleza intangible especialmente, los cuales le pertenecen a una persona desde generaciones atrás, el patrimonio cultural gira en torno a todo aquello que se relaciona directamente con la cultura que cada comunidad ha ido adquiriendo año tras año, década tras década e incluso, siglo tras siglo. De acuerdo con UNESCO (1972), es patrimonio cultural todas y cada una de las obras arquitectónicas, esculturales, arqueológicas y artísticas; los grupos de construcciones que se caracterizan por una arquitectura que da cuenta de invaluable aspectos históricos, artísticos y científicos del lugar geográfico y social en el que se sitúan; así como también lo son los lugares tanto naturales, como aquellos que han sido creados de manera artificial por el hombre, y

especialmente, los lugares arqueológicos que se destacan por el amplio valor semántico a nivel universal.

Algunos autores aluden a este concepto de manera mucho más genérica, como lo es el caso de Palma (2013, como se citó en Esteban & Mendoza, 2020), quien lo concibe como el conjunto de bienes tanto concretos como abstractos, pero que comparten un enorme tesoro que se ha ido manteniendo, transformando y fortaleciendo a lo largo de la historia, manifestandose de diferentes maneras.

En términos más sencillos, la música, la literatura, la pintura, las artesanías, entre otros elementos, hacen parte del patrimonio cultural de una región en particular, porque son aspectos que en su práctica y aplicación, reflejan la herencia que ha sido heredada generación tras generación desde años inmemorables, los cuales tienen que ver con aspectos mucho más profundos como los son los valores, las creencias, las costumbres y mucho más. En este punto conviene adquirir la postura interrogativa sobre qué relación existe entre patrimonio cultural y educación. El primero, como ha quedado dilucidado, es el conjunto de bienes materiales e inmateriales que comparte una región o comunidad en particular, el cual es heredado por sus antepasados y reúne una serie de aspectos tales como las creencias y los valores.

La educación, por su parte, es uno de los procesos más importantes e imprescindibles en la vida del ser humano, dado que permite, a través de la transmisión de conocimientos alrededor de las normas de convivencia, los códigos éticos, la historia, el arte, en fin, la cultura, el desarrollo de habilidades y competencias que de manera integral, le permiten tener sentido de pertenencia por lo propio, protegerlo y contribuir a su beneficio.

De acuerdo con Luengo (2004), la educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre aquellas que no han alcanzado todavía el grado de madurez necesario para la vida

social. Tiene por objeto el suscitar en el niño un cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que exigen de él tanto la sociedad política en su conjunto como el medio ambiente específico al que está especialmente destinado. (p.33).

Desde la perspectiva anterior, es posible identificar varias conexiones entre los conceptos de educación y patrimonio cultural. La primera, es que tanto en la educación como en el patrimonio cultural hay una transmisión de conocimientos, que en el ámbito educativo es amplio, porque integra aspectos científicos, sociales, filosóficos, etc; mientras que en el patrimonio cultural esta transmisión de conocimientos gira en torno a aquellos aspectos que son invaluableles en cada comunidad o grupo poblacional. La segunda, esta transmisión de conocimientos basicamente es realizada desde los padres hacia sus hijos, quienes de adultos la efecturán para compartirle a los suyos y así sucesivamente. Esto aplica en la educación y el patrimonio cultural. Y la tercera, es que tanto la educación como el patrimonio cultural tienen un propósito especial: formar integralmente al sujeto para que pueda desarrollar la fuerza que necesita para desenvolverse optimamente en su diario vivir, pero también, para que pueda dejarle a los suyos un mejor mundo, uno más justo y bueno.

En complemento, de la Hoz (2021), afirma que el patrimonio cultural es el conjunto de bienes que le han sido dotados a una persona por sus padres y cuya importancia es comprensible en la medida en que es comprendida su evolución en el tiempo, mientras que la educación es un proceso formativo dirigido al desarrollo de capacidades intelectuales y éticas. En ello, comenta el autor, se entiende la relación entre patrimonio cultural y educación:

Educación y Patrimonio constituyen un binomio emergente en cualquier sector cultural. Si partimos de la base de la importancia de la apropiación por parte de la ciudadanía de los valores culturales en relación a los bienes patrimoniales, enseguida

vislumbramos un horizonte amplio y de provecho para la puesta en práctica de los contenidos, valores y aprendizajes de dicho patrimonio. Es por eso que se quiere hacer especial hincapié en la importancia de la educación patrimonial. (p.6).

Es decir que siendo el patrimonio cultural un bien infaltable en los seres humanos, transmitible de generación tras generación, desde los más expertos o mayores hacia los más pequeños e inexpertos, la educación desempeña un rol preponderante, puesto que cumple con el propósito de contribuir a dicha transmisión de conocimientos culturales, entre otros. Por eso, educación y cultura son dos conceptos que se complementan mutuamente; y por lo tanto, no pueden abordarse de manera aislada, pues siempre que de educación se trate, la cultura está implicada; y siempre que de transmitir el patrimonio cultural se trate, la mejor forma de hacerlo es mediante la educación.

4.2.7 Didáctica del Patrimonio Cultural

En reiterativas ocasiones se ha aludido al concepto de patrimonio cultural, y con un adecuado apoyo documental, ha quedado aclarado que este corresponde a una amplia gama de elementos y/o valores que pueden ser materiales, inmateriales e incluso naturales, los cuales son transmitidos de generación en generación. También se ha hecho mención de la educación como un concepto del que no se puede prescindir en los procesos que involucran al patrimonio cultural. Y es que, si bien es cierto que este último es un valioso legado que las generaciones actuales han recibido de sus antepasados, también es innegable que, en Colombia y con el auge de la globalización y de las tecnologías, que han acercado a los más jóvenes a otras culturas, se ha ido perdiendo el amor por los valores propios, restándole valor al patrimonio cultural.

En efecto, es bastante común escuchar a jóvenes y niños hablar de las maravillosas montañas de Suiza, de lo genial que sería conocer la Torre Eiffel en Francia y de lo interesante

que les resulta vivir en países como España, también los jóvenes desean conocer el parque de Disneylandia.

Es fácil ver cómo sus ojos brillan al pensar en la posibilidad de tener una vida en otras ciudades y países del mundo, olvidándose de que Colombia y especialmente, el departamento del Huila, es un destino mágico, por sus montañas, nevados, ríos, lagunas; pero también, por el amor y la calidez de su gente, por los valores que desde pequeños les han inculcado, que crecieron con ellos y que hoy parecen olvidarse.

En tal sentido, se hace necesario que desde la educación se generen apoyos pedagógicos y metodológicos, que permitan el fortalecimiento del patrimonio cultural en los estudiantes, antes que desaparezca por completo. De ahí lo fundamental del concepto de didáctica, que apunta al arte de enseñar, pues de acuerdo con los planteamientos de Abreu et al (2017), “la didáctica es una respuesta a la necesidad de encontrar un equilibrio que armonice la relación entre las maneras de enseñar de los educadores y el aprendizaje de sus discípulos” (p. 82). En otras palabras, es la ciencia de la educación que se centra en lograr que el docente genere técnicas y metodologías lo suficientemente efectivas y eficaces, para lograr aprendizajes seguros y significativos en los estudiantes.

En este punto es importante recordar que enseñar, no es un seguro que los estudiantes aprendan, pero es una garantía que brinda una adecuada didáctica, y en el tema que ocupa a la presente investigación, la didáctica del patrimonio es tal vez, una de las más grandes oportunidades con que actualmente se cuenta, para lograr un adecuado fortalecimiento del patrimonio cultural. Citando a Quiroga (2018), la didáctica del patrimonio “desarrolla habilidades de pensamiento destinadas a proporcionar la comprensión o la interpretación del patrimonio a la mayoría de ciudadanos, de una forma inteligente, eficaz y agradable” (p.36). Es

decir, que, al implementar la didáctica del patrimonio en las prácticas de enseñanza, se estaría aportando al fortalecimiento del grande legado que constituye la cultura huilense en todas sus dimensiones.

4.2.8. Tipos de Patrimonio Cultural

Hasta el momento ha quedado dilucidado que el patrimonio cultural encierra bienes que son naturales, tangibles e intangibles, por lo que si de realizar una clasificación se tratase, habrían tres tipos de patrimonio cultural. Es más, siendo unos de los propósitos de la UNESCO, proteger y preservar el patrimonio cultural a nivel mundial, clasificó a este patrimonio en tres distinciones: patrimonio cultural inmaterial, patrimonio cultural material y patrimonio natural. El primero, se configura como el conjunto de bienes que son manifestados de manera intangible por los individuos, tales como las tradiciones de origen oral, la música, la poesía, las fiestas y celebraciones, las costumbres e incluso, aquellos bienes materiales que no llegan a definirse como inmuebles, estos son las piezas artísticas y artesanales. El segundo, lo conforman todas aquellas obras arquitectónicas, esculturales y arqueológicas que hacen parte de una región, aquellas construcciones que han sido creadas por el hombre y que tienen un mensaje importante que dejarle a las generaciones presentes y futuras. (Vergara, 2018). En lo que al tercero respecta, se trata de toda la majestuosidad natural que se compone de ríos, lagunas, montañas, mares, nevados, volcanes y playas que configuran a los distintos territorios y que acompañan a diferentes comunidades en su paso por la tierra. En términos más técnicos se trata de:

i) Los monumentos naturales constituidos por formaciones físicas y biológicas o por grupos de esas formaciones que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista estético o científico; ii) las formaciones geológicas y fisiográficas y las zonas estrictamente delimitadas que constituyan el hábitat de especies animales y vegetales

amenazadas, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la ciencia o de la conservación; iii) los lugares naturales o las zonas naturales estrictamente delimitadas, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la ciencia, de la conservación o de la belleza natural. (UNESCO, 2014, p.12)

5. Objetivos de la Investigación

5.1 Objetivo General

Contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los ciudadanos del departamento del Huila, a través de una experiencia didáctica basada en la interdisciplinariedad y la gamificación dirigida a los estudiantes del grado 5 sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y grado 6 sede Puerto Quinchana de San Agustín.

5.2 Objetivos Específicos

- ✓ Identificar el estado del conocimiento histórico y de la identidad cultural que poseen los estudiantes del grado 4 y 5 de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y de 6 a 9 de la sede Puerto Quinchana de San Agustín en el Huila.
- ✓ Estructurar una estrategia gamificada interdisciplinar, para la contextualización cultural en los estudiantes del grado 4 y 5 de la institución educativa Jorge Villamil Ortega, sede alto Corozal del municipio de Gigante y de 6 a 9 de la sede Puerto Quinchana de San Agustín Huila.
- ✓ Evaluar el impacto de la estrategia gamificada interdisciplinar en los estudiantes de los grados 4 y 5 de la sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y de los estudiantes de 6 a 9 de la sede Puerto Quinchana de San Agustín.

6. Metodología

En este capítulo se presentará el tipo de investigación, se precisará la población y muestra de estudio, se estructurarán las fases del diseño experimental y se presentarán las técnicas y los métodos utilizados en esta investigación.

6.1 Enfoque y Tipo de Investigación

Esta investigación es de *enfoque* cualitativo ya que por su diseño y alcance es de *tipo* etnográfico basado en el uso de dispositivos tecnológicos, pues se quiere potenciar la identidad cultural de las regiones de Gigante y San Agustín, Huila, a través de la gamificación.

Según Jiménez-Domínguez (2000) los métodos cualitativos parten del supuesto básico de que el mundo social está construido de significados y símbolos. De ahí que la intersubjetividad sea una pieza clave de la investigación cualitativa y punto de partida para captar reflexivamente los significados sociales. La realidad social así vista está hecha de significados compartidos de manera intersubjetiva. El objetivo y lo objetivo es el sentido intersubjetivo que se atribuye a una acción. La investigación cualitativa puede ser vista como el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como nos la presentan las personas, más que la producción de una medida cuantitativa de sus características o conducta.

6.2 Universo, Población y Muestra

Respecto al *universo* de estudio se tiene en cuenta que la población estudiantil del municipio de Gigante es de 6.294, y la de San Agustín alcanza 6.782 estudiantes; que en conjunto suman 13.076 estudiantes.

La *población* en estudio se compone de dos instituciones educativas situadas en el Huila. Una, en el municipio de Gigante, la cual cuenta con 892 estudiantes; y la otra en San Agustín,

conformada por 371 estudiantes, dando lugar a un total de 1.263 estudiantes entre las dos instituciones.

De la población mencionada se tomará como *muestra* a los 10 estudiantes que conforman los grados 4° y 5° de primaria, de los que 7 son niños y 4 son niñas, quienes se caracterizan por ser muy receptivos y oscilan entre los 9 y 12 años, pertenecientes a la I.E Jorge Villamil sede Alto Corozal, del municipio de Gigante. De la segunda, se tomará como *muestra* representativa a los 17 estudiantes del grado 6° a 9° de los que 9 son niñas y 8 son niños y quienes oscilan entre los 9 y 14 años, matriculados en la IE. Puerto Quinchana, sede Puerto Quinchana, del municipio de San Agustín.

6.3 Estrategias Metodológicas, Técnicas e Instrumentos de Investigación

Estrategia número uno: *identificación del estado del conocimiento histórico y de la identidad cultural que poseen los estudiantes del grado 4 y 5 de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y de 6 a 9 de la sede Puerto Quinchana de San Agustín en el Huila*, para la cual se pretende implementar una entrevista directa dirigida a los estudiantes, en aras a identificar el nivel de identidad cultural que poseen y así establecer un diagnóstico inicial. Para ello, se tomará como punto de referencia el concepto de identidad cultural propuesto por Cepeda (2018), para quien este se refiere al sentido de pertenencia de tiene un individuo respecto a un grupo social al que pertenece, el cual posee serie características que lo hacen único e irrepitible. En esa medida, las preguntas dirigidas a los estudiantes, girarán en torno al conocimiento de los mismos sobre la hidrografía, la historia, la flora, la fauna, los sitios turísticos, la arqueología, los compositores, las fiestas y comidas propias de la región en que viven .

Estrategia número dos: *aplicación de una estrategia gamificada interdisciplinar, para la contextualización cultural en los estudiantes del grado 4 y 5 de la institución educativa Jorge Villamil Ortega, sede alto Corozal del municipio de Gigante y de 6 a 9 de la sede Puerto Quinchana de San Agustín Huila*, la cual se focalizó en el diseño de una secuencia didáctica que construida mediante la plataforma <https://bookcreator.com/>, permitiera el fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes, mediante la presentación de los elementos más destacados del patrimonio cultural de los municipios de Gigante y San Agustín, presentación que se integró en una cartilla interactiva digital, en la que se encuentran una serie de elementos multimedia como videos y audios y un conjunto de actividades gamificadas, que permiten fortalecer el conocimiento de los mencionados aspectos en los estudiantes.

Para ello, la cartilla digital interactiva, se estructuró en tres unidades, cada una corresponde a uno de los patrimonios culturales descritos en el marco teórico. Así pues, la primera unidad denominada “*Patrimonio Natural*”, aborda aspectos como la ubicación geográfica de los estudiantes, la hidrografía, la flora y la fauna; la segunda unidad, “*Patrimonio Material*”, presenta a los estudiantes los sitios turísticos, arqueológicos de los municipios implicados; y la tercera unidad “*Patrimonio Inmetarial*”, da a conocer la música, las celebraciones y comidas típicas en los municipios a los que pertenecen.

Estrategia número tres: *evaluación del impacto de las estrategias gamificadas interdisciplinarias en los estudiantes de los grados 4 y 5 de la sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y de los estudiantes de 6 a 9 de la sede Puerto Quinchana de San Agustín*, cuya compilación de información se llevó a cabo mediante un grupo focal, en el que se le preguntó a los estudiantes cómo les pareció la cartilla interactiva digital, qué fue lo que más les gustó y disgustó de la misma, entre otras cuestiones

que al ser respondidas por los estudiantes, permiten determinar el impacto de la intervención pedagógica.

En lo respectivo a la sistematización y análisis de la información obtenida en cada uno de los instrumentos, es importante tener en cuenta que esta se llevará a cabo mediante la herramienta de Office, Microsoft Word, mediante la cual se extraerán los aspectos más importantes de la intervención pedagógica de manera manual y tomando como insumo los registros del diario de campo.

7. Análisis y Discusión de Resultados

Para llevar a cabo el análisis y las discusiones que se presentan en este capítulo, inicialmente se ubicarán las gráficas con la información resultante brindada por los estudiantes de las dos instituciones educativas; a continuación, se realizará una descripción de los datos en porcentajes; posteriormente se efectuarán las discusiones atendiendo a las categorías cualitativas y sus respectivas equivalencias, las cuales se presentan en la tabla 1.

Tabla 1.

Categorías Cualitativas y Equivalencias

Categorías Cualitativas	Equivalencia en términos cuantitativos
Muy bajo porcentaje	0% al 20%
Bajo porcentaje	21% al 40%
Mediano porcentaje	41% al 60%
Alto porcentaje	61% al 80%
Muy alto porcentaje	81% al 100%

Nota. En la tabla 1 se presentan las categorías cualitativas y las equivalencias a tener en cuenta en el proceso de análisis y discusión de resultados. Fuente: propia.

7.1 Análisis y discusión de resultados sobre la Identificación del estado del conocimiento

histórico y de la identidad cultural que poseen los estudiantes del grado 4 y 5 de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y de 6 a 9 de la sede Puerto Quinchana de San Agustín en el Huila

Una vez aplicada la entrevista directa, se puede afirmar la existencia de la problemática descrita desde el inicio del presente proyecto, tanto en los estudiantes de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega de Gigante como en la Sede Puerto Quinchana de San Agustín, dado que no fue posible evidenciar en ninguna de las dos, el conocimiento total de los elementos culturales que más se destacan en el municipio en el que viven; los cuales coadyuvan a fortalecer la identidad cultural, tanto personal como comunitaria; como se muestra en la tabulación que se presenta a continuación, teniendo en cuenta que las gráficas situadas a la izquierda corresponden a los datos proporcionados por los estudiantes de Gigante, y las ubicadas a la derecha, pertenecen a la información brindada por los estudiantes de San Agustín.

1. Conocimiento de la ubicación geográfica actual

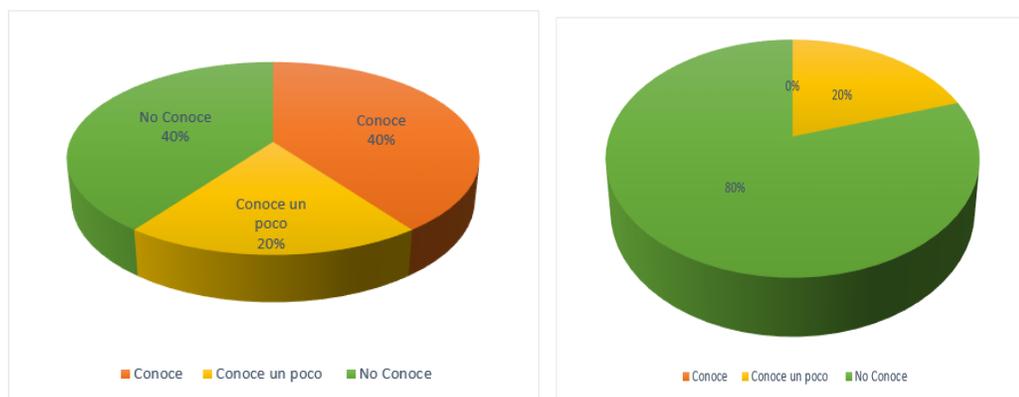


Figura No.1. Conocimiento de la ubicación geográfica actual.

Fuente: Elaboración propia.

A partir de las gráficas anteriores es posible evidenciar que, de la muestra representativa de Gigante, el 40% de los estudiantes conocen su ubicación geográfica, otro 40% afirma que la conocen un poco, y el 20% no la conocen. Mientras que de la muestra representativa de San Agustín el 80% no conoce la ubicación geográfica, y el 20% la conoce un poco.

Con otras palabras, podemos decir que, del total de los estudiantes de Gigante, un bajo porcentaje de los estudiantes tienen conocimiento de su ubicación geográfica, igual de bajo es el

porcentaje de los estudiantes que no la conocen y muy bajo el de los encuestados que afirmaron tener poco conocimiento; es decir que un mediano porcentaje de los alumnos intervenidos requieren fortalecer dicho conocimiento.

Por su parte, en la muestra representativa de San Agustín se evidencia que un alto porcentaje no conoce su ubicación geográfica; y un bajo porcentaje dicen que la conocen un poco; es decir que un alto porcentaje de los estudiantes no sabe ubicarse en el mapa.

En efecto, cuando se les preguntó a los estudiantes de Gigante, si sabían *¿En qué continente, país, departamento y municipio vivían?*, un bajo porcentaje de ellos respondió adecuadamente. Es más, solo los estudiantes identificados como MRGE1, MRGE2, MRGE3 y MRGE4, dieron razón de su ubicación de manera detallada, dando cuenta del continente, el país, el departamento y el municipio; el estudiante identificado como MRGE5, por su parte, no supo decir en qué continente se sitúa; la estudiante identificada como MRGE8 además de no saber en qué continente vive, confundió el municipio con la vereda en la que vive. Similar ocurrió con el estudiante MRGE9, quien definitivamente no supo en qué continente y municipio vive. Y más preocupante fue la respuesta de los estudiantes identificados MRGE7 y MRGE10, quienes negaron conocer cada uno de los elementos presentes en la pregunta. En este punto es importante recordar que estos estudiantes pertenecen a los grados cuarto y quinto, nivel de escolaridad en el que ya deberían ubicarse geográficamente, teniendo en cuenta que los Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Sociales establecen que, al finalizar el grado tercero de primaria, los estudiantes deben situarse en el entorno físico y, además, en mapas y planos. (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2006).

Respecto a los estudiantes de San Agustín frente a esta primera pregunta, se evidencia que un alto porcentaje de los educandos no conocen su ubicación; y un ejemplo de dicho

desconocimiento se da cuando la estudiante identificada como MRSAE4, expresó que el continente en el que vive es Colombia, quedándose sin palabras cuando se le preguntó por el nombre del país en el que vive.

De los datos obtenidos en esta primera pregunta, es posible evidenciar una gran diferencia entre las dos poblaciones encuestadas. Por un lado, en la de Gigante, un bajo porcentaje demostró que no conocía su ubicación geográfica, mientras que, de San Agustín, fue un alto porcentaje de los estudiantes quienes demostraron no poseer dicho conocimiento. ¿Por qué? ¿Será que el trabajo de la educación en las dos instituciones implicadas es diferente? En este punto es importante reiterar que se trata de estudiantes con edades y niveles escolares muy distintos, mientras los estudiantes de Gigante pertenecen a primaria, los de San Agustín se encuentran en los grados sexto, séptimo, octavo y noveno de básica secundaria; y, sin embargo, no recordaron este conocimiento.

2. Conocimiento de la historia del municipio

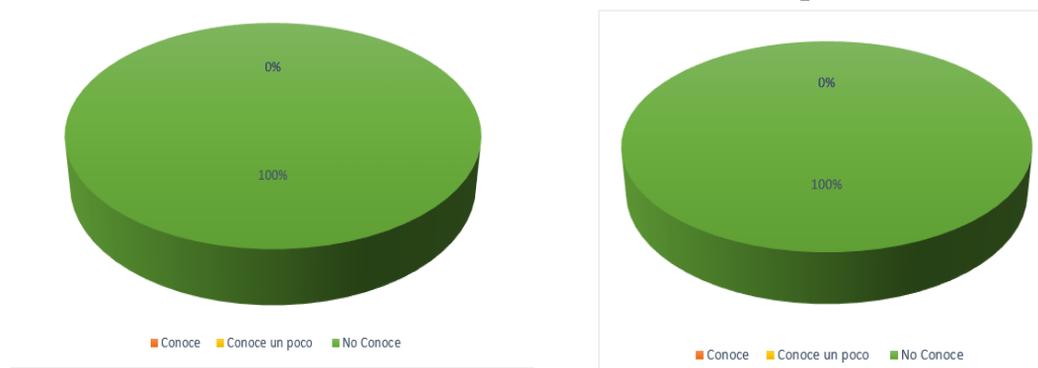


Figura No. 2. Conocimiento de la historia del municipio.

Fuente: Elaboración propia.

En las dos instituciones educativas, se hizo notorio que el 100% de los estudiantes no conocen sus respectivas historias. Es decir que no hubo un solo estudiante que en las dos muestras representativas demostrara tener un conocimiento total respecto a aspectos como: *¿De qué manera se produjo el origen, la fundación y los principales hechos u acontecimientos*

históricos más destacados de su municipio?, con lo que se hace notoria la abismal diferencia que hay entre las respuestas brindadas en las dos primeras preguntas; pues si bien, en la pregunta sobre la ubicación geográfica, hubo un mayor número de aciertos en la muestra representativa de Gigante, también en la de San Agustín se destacaron algunos estudiantes, caso contrario fue el de la pregunta sobre la historia, en la que un muy alto porcentaje de los consultados negaron tener algún tipo de conocimiento para compartir. Esta diferencia de datos se explica en que aludir al municipio, departamento, país e incluso continente, es mucho más sencillo que dar cuenta de uno o más acontecimientos históricos de su propia región.

Es decir, comparando los resultados del conocimiento histórico correlacionado con el geográfico, se puede afirmar que existe una carencia de formación e integración de conocimientos en la medida que el área de Ciencias Sociales está llamada a propiciar la ubicación temporal y espacial de los ciudadanos que habitan nuestras regiones. Al tiempo que la historia y la geografía son los centros de conocimiento en los cuales se fundamenta la identidad cultural. Esto se estipula claramente en directrices educativas como los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), que en el área de Ciencias Sociales establece que desde la escuela se debe velar porque el estudiante adquiera conocimientos que le permitan ubicarse espacialmente en el lugar en el que vive, como si se tratase de su mismo cuerpo; y también, porque el estudiante reconozca el concepto de cambio a partir de la metamorfosis que paulatinamente ha experimentado el territorio del que hace parte; es decir: su barrio, su municipio, departamento y país (Ministerio de Educación Nacional, 2016).

3. Conocimiento de la hidrografía de los municipios

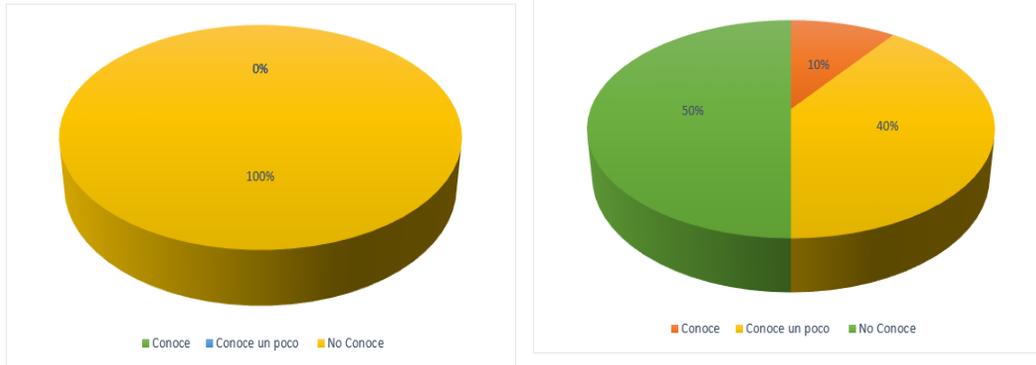


Figura No. 3. Conocimiento de la hidrografía de los municipios.
 Fuente: Elaboración propia.

De total de la muestra representativa de Gigante, el 100% negó conocer la hidrografía de su municipio; mientras que en la muestra representativa de San Agustín el 50% negó conocerla, el 40% mencionó que la conocía un poco y solo el 10% afirmó conocerla completamente.

O sea que en Gigante fue muy alto el porcentaje de los estudiantes que afirmaron desconocer la hidrografía de su municipio, por no decir que nulo; mientras que en San Agustín este porcentaje fue mediano, el de los estudiantes que afirmaron conocer un poco sobre el tema fue bajo y el de los que afirmaron tener un conocimiento completo fue muy bajo.

Esto quiere decir que la muestra representativa de San Agustín tiene mayor conocimiento de la hidrografía de su municipio que la de Gigante; sin embargo, en ninguna de las dos muestras se refleja un conocimiento total al respecto.

En efecto, en la cuestión correspondiente a la hidrografía del municipio en el que viven, la cual aborda elementos como *¿Cuál es la principal fuente acuifera en la vereda, su nacimiento, recorrido, cantidad de agua en épocas de sequía y de lluvia?*, fue muy bajo el porcentaje de estudiantes que, en la muestra representativa de Gigante, tuviera claridad respecto a cuál es la fuente de agua que surte a su municipio y sus características. En lo respectivo a la muestra

representativa de San Agustín, hubo un porcentaje mediano que demostró tener conocimientos al respecto, como lo fue el caso de los estudiantes identificados como: MRSAE1, MRSAE2, MRSAE3, MRSAE4, MRSAE5, MRSAE6, MRSAE7, MRSAE8, MRSAE9, MRSAE10, MRSAE11, MRSAE12, MRSAE13, MRSAE14, MRSAE15, MRSAE16 Y MRSAE17; quienes acertaron al responder que la principal fuente hídrica de su municipio es el río Magdalena; lo que a simple vista podría llevar a la conclusión que este grupo tiene un gran conocimiento sobre la hidrografía de su municipio; no obstante, de estos estudiantes, muy pocos pudieron detallar aspectos como el lugar en el que este río nace y el recorrido que realiza.

En efecto, la estudiante MRSAE7 afirmó que el río Magdalena nace en la vereda Quinchana, en el Macizo Colombiano; pero fueron mucho más específicos MRSAE14, MRSAE15 y MRSAE16, quienes expresaron que el nacimiento del río Magdalena se da en la Laguna que lleva el mismo nombre; es decir que un alto porcentaje de estos estudiantes, no sabe en dónde nace su principal fuente de agua. Es más, algunos tienen una idea errónea, como lo fue el caso de MRSAE1, MRSAE3, MRSAE8, MRSAE9, MRSAE10, MRSAE11, MRSAE12, MRSAE13 y MRSAE17, quienes afirmaron que el río Magdalena nace en el Páramo Puracé. Algo similar respondieron MRSAE5 y MRSAE6, para quienes este nace en el departamento del Cauca.

A partir de los datos anteriores es válido afirmar que si bien, hay una mayor idea por parte de los encuestados de San Agustín en relación con los de Gigante, en torno a la hidrografía del municipio en el que viven, la verdad es que en ambos grupos poblacionales no hay un adecuado nivel de conocimiento frente a este tema, especialmente si se tiene en cuenta que no todos sabían cuál era la principal fuente hídrica de su municipio, y fueron más pocos aún, quienes acertaron al responder que el río Magdalena nace en la Laguna del Magdalena, eso sin contar que no hubo estudiante alguno que supiera cuál es el recorrido que hace este río.

Es más, hubo un bajo porcentaje de los que respondieron a este interrogante, que fallaron en el intento afirmando que dicho recorrido corresponde a un día, como fue el caso de MRSAE3; otros como MRSAE13y MRSAE8 también erraron al decir que el río recorre 45 km, igual que el estudiante identificado como MRSAE16, quien comentó que este recorrido corresponde a 35 km, estos son datos que se encuentran muy lejos de la respuesta correcta, teniendo en cuenta que el recorrido que realmente hace el río Magdalena corresponde a un total de 1.545 kilómetros.

4. Conocimiento de las especies de flora y fauna del municipio

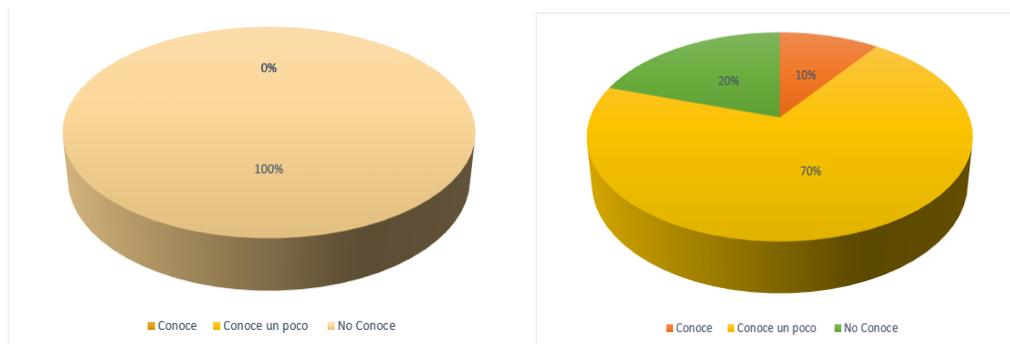


Figura No.4. Conocimiento de las especies de flora y fauna del municipio.
Fuente: Elaboración propia.

Del total de los estudiantes encuestados de Gigante, el 100% afirmó no conocer las especies de flora y fauna de su municipio; mientras que, de los estudiantes de San Agustín, el 70% afirmó conocerlas un poco, el 20% negó conocerlas, y solo el 10% afirmó conocerlas completamente.

Por lo cual mientras en la muestra representativa de Gigante fue muy alto el porcentaje de los estudiantes que negaron conocer las especies de flora y fauna en su municipio, en San Agustín este porcentaje fue muy bajo, el de los estudiantes que afirmaron conocerlas un poco fue alto y el porcentaje de los que afirmaron conocerlas fue muy bajo, lo que se sintetiza en que hay

un mayor conocimiento por parte de la muestra representativa de San Agustín en relación con la de Gigante.

Mientras en esta última no hubo un solo estudiante que diera cuenta de la flora y fauna de su municipio, en la muestra representativa de San Agustín hubo un muy bajo porcentaje de estudiantes que sí lo hicieron, lo que si bien da cuenta de una significativa distinción; la verdad es que no hay mucha diferencia entre las muestras representativas, dado que en San Agustín los que respondieron acertadamente son minoría.

En efecto, el grupo poblacional de Gigante no arrojó un solo nombre, ni en cuanto a la flora, ni en lo respectivo a la fauna. En cambio, en la muestra de San Agustín, solo los estudiantes identificados como MRSAE9 y MRSAE10 dijeron no tener idea de dichas especies en su municipio, así mismo, las estudiantes MRSAE4 y MRSAE11, comentaron que no sabían cuál era la flora que caracterizaba a su municipio. Los demás pudieron mencionar a unas pocas especies: la estudiante MRSAE1 al frailejón y al oso, pero no estipuló el tipo de oso; MRSAE2, MRSAE3 y MRSAE5 mencionaron a la orquídea y a la danta; MRSAE3 y MRSAE15 aludieron al frailejón y a la danta; MRSAE4, a la danta solamente; MRSAE8, al frailejón y al oso andino; MRSAE12, a la orquídea nacional y al oso andino; MRSAE13, al frailejón y al oso andino; MRSAE9 mencionó al frailejón, a la danta y al águila encrestada; y MRSAE14, a las orquídeas, la danta y el oso de anteojos.

Como es de anotar, en esta cuestión también hubo un mayor abordaje de la Institución Educativa de San Agustín, en relación con la de Gigante; sin embargo, la diferencia no es mucha, puesto que, al analizar los datos obtenidos, un alto porcentaje de los estudiantes de San Agustín, simplemente mencionaron uno, dos y, en algunos casos, tres especies, de las que una correspondía a la flora y dos a la fauna o viceversa, dejando por fuera a un amplio número de

especies. Y es que, de todos los estudiantes de San Agustín, solo MRSAE6 y MRSAE16, mencionaron entre cinco y seis especies, destacándose por su conocimiento en el tema; claro que pudieron mencionar más. Así que, en este aspecto, también hay enormes vacíos en los estudiantes.

5. Conocimiento de sitios turísticos o geoformas del municipio

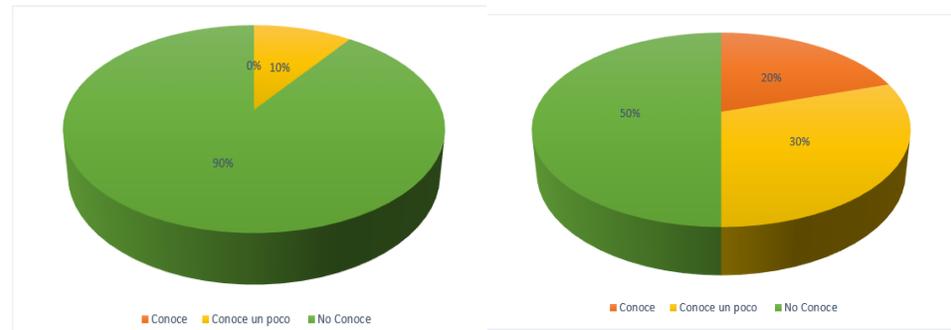


Figura No. 5. Conocimiento de sitios turísticos o geoformas del municipio.

Fuente: Elaboración propia.

El 90% de los estudiantes situados en Gigante negaron conocer los sitios turísticos o geoformas destacadas de su municipio y solo el 10% afirmaron tener un poco conocimiento de estos; mientras que, de los de San Agustín, el 50% negó tener tal conocimiento, el 30% afirmó conocer un poco estos sitios y el 20% dijo que los conocía totalmente.

Es decir que en Gigante fue muy bajo el porcentaje de los estudiantes que afirmaron tener dicho conocimiento, igual que el de aquellos que afirmaron conocer un poco al respecto, y fue muy alto el porcentaje de quienes negaron conocer estos sitios en su municipio; mientras que en San Agustín el porcentaje de los estudiantes afirmaron tener este conocimiento fue muy bajo, el de los estudiantes que afirmaron conocer un poco estos sitios fue bajo y el de los estudiantes que negaron tener este conocimiento fue mediano.

Esto puede significar que mientras un muy alto porcentaje de los estudiantes consultados en Gigante no conocen los sitios turísticos de su municipio; en San Agustín este porcentaje fue

muy bajo. En ese orden de ideas, es mayor el conocimiento que en torno a este aspecto poseen los estudiantes de San Agustín con respecto al de Gigante a quien el primero duplicó en porcentaje. Sin embargo, este no es un porcentaje que se destaque mucho. Así que una vez más, las dos muestras representativas evidencian desconocimiento frente a la cultura de su municipio.

En efecto, a la hora de dar cuenta de elementos como los cerros, las lagunas y los páramos, ningún estudiante de la sede Alto Corozal respondió acertadamente; salvo el estudiante identificado como MRGE4, quien acertó al mencionar al Páramo de Miraflores, pero también erró, al decir que en su municipio había un cerro llamado Neiva. En lo correspondiente a los estudiantes que brindaron información en San Agustín, igual que en las cuestiones anteriores, hubo mayor conocimiento, aunque ese no fue total, teniendo en cuenta que si bien, todos los estudiantes parte de este grupo poblacional, expresaron que en su municipio estaba la Laguna del Magdalena, cuando se les preguntó por los páramos de la región, hubo un gran suspenso por parte de MRSAE9, MRSAE11 y MRSAE12, quienes definitivamente, no sabían de ningún páramo en su municipio.

Los datos obtenidos mediante esta pregunta, abonan a la preocupación manifestada a lo largo del presente trabajo de investigación, la cual gira en torno al mínimo conocimiento de los estudiantes en torno a elementos que hacen parte del lugar en el que viven. Es preocupante que estudiantes de primaria, pero, sobre todo, de básica secundaria, no tengan conocimiento del Páramo de Miraflores, que hace parte de sus municipios. Igual de preocupante es que ni un solo estudiante haya dado cuenta de los cerros que se encuentran en su municipio y que, al contrario, confundieran este término con el de cordillera, como se evidenció en la respuesta proporcionada por el estudiante MRGE1, quien relacionó como cerros a las cordilleras oriental y central.

6. Conocimiento sitios turísticos más visitados en el municipio

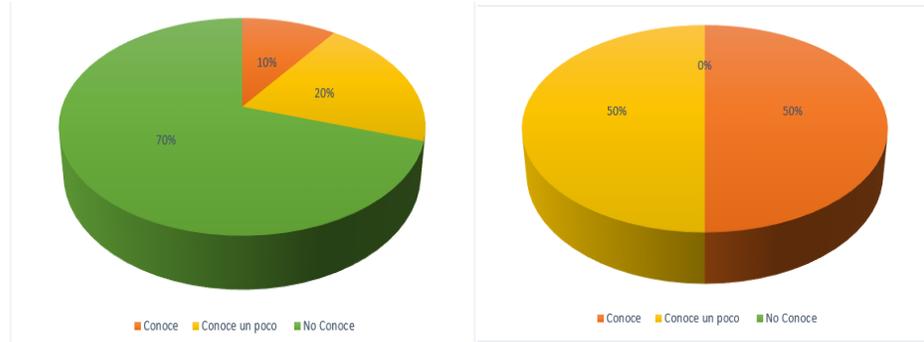


Figura No. 6. Conocimiento sitios turísticos más visitados en el municipio.

Fuente: Elaboración propia.

De la muestra representativa de Gigante el 70% de los estudiantes negó saber cuáles son los sitios turísticos más visitados en su municipio, el 20% afirmó saber un poco y el 10% afirmó tener tal conocimiento; mientras que de la muestra representativa de San Agustín el 50% afirmó tener un conocimiento total al respecto y el 50% restante afirmó conocer un poco sobre el tema.

De lo anterior se deduce que, en Gigante, el porcentaje de los estudiantes que negaron tener este conocimiento fue muy alto, mientras que los porcentajes de los estudiantes que afirmaron tener poco conocimiento y el de los estudiantes que afirmaron no tener conocimiento fue muy bajo, lo que significa que un alto porcentaje de los estudiantes de Gigante no tienen conocimiento de los sitios turísticos más visitados en su municipio; mientras que en San Agustín este porcentaje es mediano. Aquí nuevamente hay mayor conocimiento por parte de la sede de San Agustín, pero este no es suficiente como para afirmar que tienen un adecuado conocimiento frente al tema.

En efecto, en esta cuestión hubo una mayor participación de la acostumbrada por parte del estudiantado de Gigante, aunque debe aclararse que esta participación no fue total, pues un muy alto porcentaje de los estudiantes no supieron qué decir y solo reaccionaron los estudiantes identificados como MRGE1 y MRGE3. El primero destacó el Pie de Gigante y el segundo refirió

la Mano de Gigante. Como es de notar, son variados los sitios turísticos del municipio de Gigante que usualmente son visitados; sin embargo, los estudiantes que reflejaron tener conocimiento de estos, solo mencionaron a uno, con la salvedad de MRGE4, quien dio cuenta de la Mano de Gigante, el Pie de Gigante y la Morra. Pero incluso este estudiante, al mencionar tres de los sitios turísticos, se quedó corto, porque como ya se mencionó, son bastantes los sitios del municipio de Gigante que atraen turistas de otros municipios, y por supuesto, de otros departamentos.

En lo respectivo a las respuestas proporcionadas por parte del estudiantado de San Agustín, esta podría clasificarse en tres grupos. En el primero se encuentran los que simplemente trajeron a colación a unos de los sitios turísticos como lo fue el caso de MRSAE1, MRSAE2 y MRSAE12, quienes aludieron al Parque Arqueológico de San Agustín; y el de MRSAE3, MRSAE4, MRSAE5 y MRSAE9, quien mencionó el Parque Arqueológico La Gaitana.

En las respuestas brindadas por estos estudiantes se aprecia un mínimo conocimiento acerca de los sitios turísticos más visitados en su municipio; primero, porque cada uno de estos estudiantes solo nombra a uno de muchos de los sitios; segundo, porque dejan por fuera a otros que son igual de visitados que los que mencionaron, tales como la Laguna del Magdalena, el Estrecho del Magdalena, etc.

En un segundo grupo se ubicaron aquellos estudiantes que lograron dar cuenta de más de dos sitios turísticos, como lo fue el caso de MRSAE6, quien aludió a la Cascada de la Paz, a la Cascada Gotas de Navidad, la Cascada del Duende y al Parque Arqueológico de la Gaitana; el de MRSAE7 y MRSAE8, quienes mencionaron de manera genérica las Cascadas del municipio, el Parque Arqueológico de San Agustín, el Parque Arqueológico La Gaitana y el Estrecho del Magdalena; el de MRSAE17 y MRSAE13, quienes aludieron al Parque Arqueológico de San

Agustín y al Parque Arqueológico de la Gaitana; el caso de MRSAE11, quien mencionó al mismo parque, junto con La Chorrera de la Paz y el Mirador de la Virgen; y el de MRSAE14, quien refirió al Parque Arqueológico La Gaitana, la Cascada de la Paz y la Laguna del Magdalena.

En el tercer y último grupo se encuentran aquellos estudiantes que si bien, dieron cuenta de tres o más sitios turísticos, les faltó especificar acerca de uno o más de los sitios mencionados. Por ejemplo, dentro de los sitios turísticos mencionados por MRSAE17, MRSAE16 y MRSAE15, se encuentra el Parque Arqueológico, pero recordemos que son varios los parques arqueológicos que se encuentran en esta municipalidad. En ese sentido valdría la pena preguntar, ¿A cuál de estos se refirieron las estudiantes? De igual manera sucedió con MRSAE10, quien además de mencionar de manera generalizada a un parque arqueológico, refirió una laguna, sin dar detalle de su nombre.

7. Conocimiento de la zona de patrimonio arqueológico del municipio

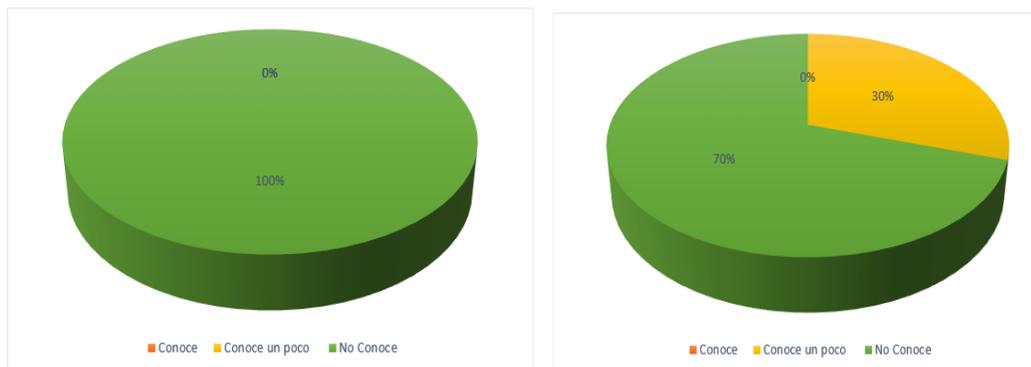


Figura No. 7. Conocimiento de la zona de patrimonio arqueológico del municipio.

Fuente: propia.

Del total de estudiantes pertenecientes a la sede Alto Corozal de Gigante, el 100% negó conocer si en su municipio había zonas de patrimonio arqueológico; mientras que, del total de los

estudiantes que hacen parte de la sede Puerto Quinchana de San Agustín, fue 70% quien negó tener tal conocimiento y el 30% restante afirmó conocer un poco al respecto.

Es decir que en Gigante el porcentaje de los estudiantes que afirmaron conocer y conocer un poco fue muy bajo, mientras que el de los estudiantes que negaron tener este conocimiento fue muy alto, por no decir, total. En lo respectivo a los discentes de San Agustín, el porcentaje de los estudiantes que afirmaron tener total conocimiento fue muy bajo, el porcentaje de los estudiantes que afirmaron conocer un poco al respecto fue bajo y el de los estudiantes que negaron tener este conocimiento fue alto.

Así pues, se evidenció que un porcentaje muy alto de los estudiantes de Gigante no conocen el patrimonio arqueológico de su municipio, mientras que en San Agustín este porcentaje es alto, lo que significa que una vez más, hay mayor conocimiento de este tema por parte de los últimos; sin embargo, son evidentes las grandes dificultades que hay en ambas muestras representativas.

En efecto, en esta cuestión, ninguno de los estudiantes de Gigante brindó una adecuada respuesta, teniendo en cuenta que un muy alto porcentaje de estos estudiantes negó tener conocimientos respecto al tema. Similar fue el resultado obtenido en los jóvenes de San Agustín, en donde un bajo porcentaje de los estudiantes brindó una respuesta dando a entender que sabían de la presencia de estos elementos en su municipio.

En concreto, MRSAE2 y MRSAE4 relacionaron con el patrimonio arqueológico las estatuas, lo que es cierto; sin embargo, con dicha respuesta quedó claro su desconocimiento frente al mismo, dado que no mencionaron el nombre de alguna de las estatuas que hacen presencia en su municipio. Igual sucedió con MRSAE7 quien para dar respuesta a esta cuestión mencionó los términos estatuas y cementerio, sin enfatizar en nombres propios.

Cabe aclarar que sí hubo un muy bajo porcentaje de estudiantes que dieron cuenta de estos elementos en su municipio. Por ejemplo, en el espacio dedicado a detallar el patrimonio arqueológico, MRSAE8 y MRSAE13 mencionaron el Cementerio La Gaitana; y MRSAE10 destacó el Parque Arqueológico La Gaitana.

A partir de los datos obtenidos por el estudiantado de San Agustín en esta cuestión, es posible evidenciar que un muy bajo porcentaje los estudiantes tienen claridad respecto a las piezas que constituyen el patrimonio arqueológico del municipio en que viven. Un alto porcentaje de estos simplemente aludió a piezas arqueológicas de manera general, de ahí que mencionaran los términos estatuas y cementerio, sin dar ninguna especificación; pero si se les pide nombres concretos, lo más probable es que se queden en silencio.

8. Conocimiento de los sitios declarados patrimonio arquitectónico del

municipio

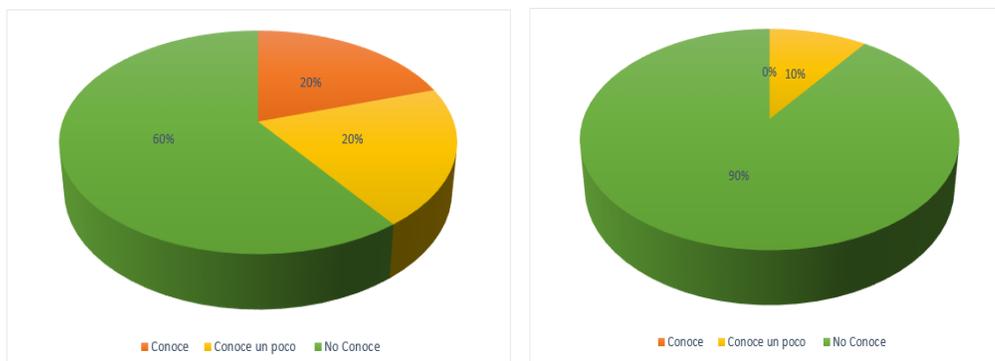


Figura No. 8. Conocimiento de los sitios declarados patrimonio arquitectónico del municipio.

Fuente: Elaboración propia.

De total de los estudiantes que conformaron el grupo de Gigante, el 60% negó conocer los sitios declarados patrimonio arquitectónico, el 20% afirmó conocerlos completamente y el 20% restante afirmó conocerlos solo un poco. Del total del otro grupo de estudiantes encuestados de San Agustín, el 90% negó conocerlos y solo el 10% afirmó conocer un poco al respecto.

Es decir que, en cuanto a los estudiantes de Gigante, el porcentaje de los estudiantes que negaron tener este conocimiento fue mediano; mientras que el de San Agustín en este aspecto fue muy alto. El porcentaje de los estudiantes que en Gigante y San Agustín afirmaron tener un poco conocimiento al respecto fue muy bajo; y el porcentaje de los estudiantes que afirmaron tener un conocimiento total fue muy bajo en los dos grupos intervenidos. Esto quiere decir que, en Gigante y San Agustín, es alto el porcentaje de los estudiantes que no tienen idea de si en su municipio hay sitios que han sido declarados patrimonio arquitectónico.

En efecto, en esta cuestión, en Gigante hubo algunos estudiantes que respondieron afirmativamente, pero no evidenciaron poseer tal conocimiento, pues simplemente se enfocaron en responder “si”, sin ofrecer ningún argumento. Este fue el caso de MRGE2, MRGE4, MRGE5 y MRGE6. Así que, en definitiva, ninguno de los estudiantes sabía qué calles, casas o haciendas de su municipio han sido declaradas patrimonio arquitectónico. Muy similar fue lo ocurrido con los jóvenes de San Agustín, de los que algunos estudiantes como MRSAE8, MRSA1, MRSAE10, MRSAE13 y MRSAE16, afirmaron que La Locería fue declarado patrimonio arquitectónico, cuando la realidad es otra. Es más, en San Agustín hasta el momento ninguna pieza arquitectónica ha sido declarada patrimonio. Así que, en definitiva, en ninguna de las poblaciones hay un conocimiento respecto a qué es el patrimonio arquitectónico de un lugar, porque de saberlo, simplemente habrían respondido que no hay ningún sitio en estos municipios ha sido declarado como tal.

9. Conocimiento de los compositores del municipio

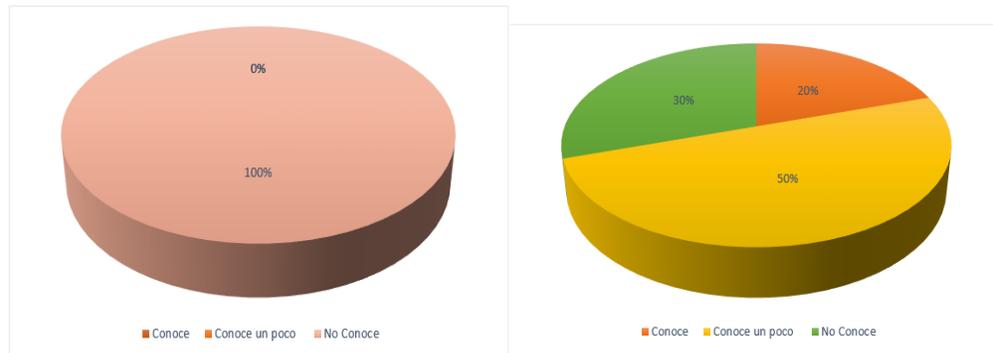


Figura No. 9. Conocimiento de los compositores del municipio.
 Fuente: Elaboración propia.

Del total de los estudiantes situados en Gigante, el 100% conocen y conocen un poco los compositores de su municipio; mientras que en San Agustín el 50% conoce un poco sobre el tema, el 30% negó hacerlo y el 20% restante afirmó tener un conocimiento total al respecto

Lo anterior indica que, en Gigante el porcentaje de los estudiantes que conocen y conocen un poco sobre los compositores de su municipio fue muy bajo; mientras que en San Agustín el porcentaje de los estudiantes que afirmaron tener poco conocimiento de estos fue mediano, el de los estudiantes que negaron tener este conocimiento fue bajo y el de los que expresaron tener un conocimiento total de este aspecto, fue muy bajo.

Esto quiere decir que mientras en Gigante no hubo estudiantes que tuvieran conocimiento respecto a los compositores de su municipio, en San Agustín, la mayoría de los estudiantes tenían idea al respecto; sin embargo, este conocimiento no era total.

En esta cuestión llamó la atención las repuestas brindadas por dos de los estudiantes que viven en Gigante, quienes a propósito fueron los únicos que afirmaron tener conocimiento al respecto. Se trata de los estudiantes identificados como MRGE5 y MRGE8. El primero erró al dar como respuesta *“El sanjuanero Huilense”*, que, si bien es de un compositor de Gigante, no

es el nombre de un compositor. La segunda, por su parte, afirmó haber escuchado de Paola Jara, una cantautora de música popular, que es bastante sonada, pero que nada tiene que ver con la identidad cultural de su municipio. Con esto se hace fuerte la tesis de que los estudiantes tienen un gran desconocimiento de lo propio y tienen una mayor inclinación hacia lo que viene de afuera, como lo es en este caso, la ranchera.

En lo respectivo a los datos obtenidos a través de lo expresado por los estudiantes de San Agustín, los resultados no fueron del todo negativos, pues un alto porcentaje de estos estudiantes acertaron en sus respuestas. Algunos como MRSAE1, MRSAE2, MRSAE4, MRSAE7, MRSAE8, MRSAE9, MRSAE16, MRSAE13 MRSAE3 y MRSAE16, afirmaron haber escuchado de *Canencio Salamanca*, el más destacado compositor de este municipio. Por otro lado, hubo estudiantes que se acercaron a la respuesta, quienes tenían una idea, y recordaron el nombre de una canción del señor *Canencio Salamanca*, “Chirimia”, estos fueron MRSAE5, MRSAE6 y MRSAE11.

Como ya se mencionó, en esta cuestión se evidenció un notorio avance en la muestra representativa del municipio de San Agustín en relación con las cuestiones anteriores, en las que no llegaba a acertar ni siquiera un porcentaje mediano de los estudiantes. Pero, aun así, hay un significativo número de estudiantes que no carecían del conocimiento sobre compositores de su municipio, estudiantes que, en consecuencia, requieren una mayor formación en este y otros conocimientos.

10. Conocimiento de las fiestas y/o celebraciones propias del municipio

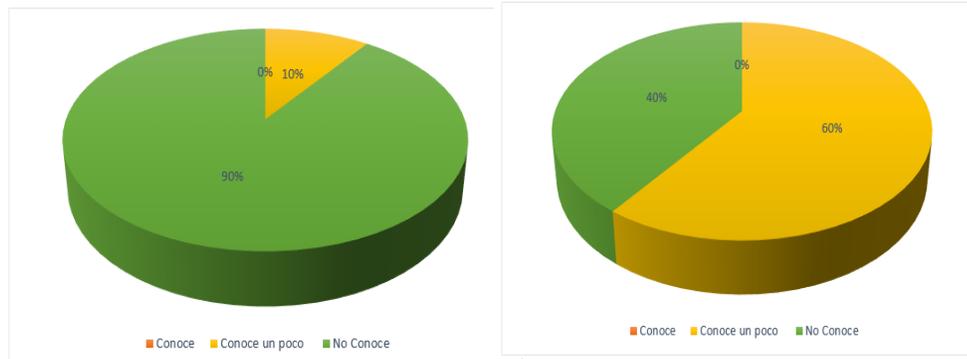


Figura No. 10. Conocimiento de las fiestas y/o celebraciones propias del municipio.
Fuente: Elaboración propia.

Del total de los estudiantes ubicados en la municipalidad de Gigante, el 90% negó conocer si asisten con sus familias a fiestas y/o celebraciones de dicho municipio y el 10% restante afirmó conocer un poco de este respecto; mientras que de los estudiantes ubicados en San Agustín el 60% afirmó conocer un poco y el 40% restante negó tener ese conocimiento.

Es decir que en las dos poblaciones encuestadas el porcentaje de estudiantes que afirmaron tener un conocimiento total sobre su asistencia a celebraciones del municipio en que viven es muy bajo; en Gigante el porcentaje de los que afirmaron conocer un poco al respecto también es muy bajo, mientras que en San Agustín es alto; en Gigante el porcentaje de los estudiantes que negaron asistir es muy alto, mientras que en San Agustín es bajo. Esto quiere decir que ninguno de los estudiantes intervenidos conoce si asiste a la totalidad de las festividades de su municipio.

En esta cuestión, y en lo respectivo a la intervención de Gigante, solo los estudiantes identificados como MRGE5, MRGE8 y MRGE10 dieron respuesta. Los dos primeros hicieron alusión al “Domingo de Ramos” y a las “Fiestas del Cacao y del Café”; mientras que el último se refirió al “San Pedro”. En este punto conviene preguntarse, ¿Qué habrá pasado con el resto de

estudiantes, que no dieron cuenta de ninguna de las fiestas y/o celebraciones del municipio?
¿Será porque no asisten? ¿O será que asisten, pero no las reconocen como tal?

En la muestra representativa del municipio de San Agustín, las estudiantes identificadas como MRSAE1 y MRSAE3 mencionaron la “Fiesta Patronal de San Agustín”; MRSAE8 hizo mención de las “Fiestas Patronales de la Virgen María Auxiliadora”; “la Navidad, la Semana Santa y Halloween”; MRSAE10, aludió a la “Fiesta Patronal de San Agustín” y a la “Fiesta Patronal de la Virgen María Auxiliadora”; MRSAE15 mencionó la “Fiesta Patronal de la Virgen del Carmen”; MRSAE13 y MRSAE17 aludieron a la “Fiesta Patronal de la Virgen María Auxiliadora”; mientras que MRSAE6 mencionó el “Lavatorio de los Pies”, así como las “Misas”. A partir del panorama anterior, varios puntos se hacen necesarios resaltar.

El primero, es que en las familias de los estudiantes mencionados prevalecen los valores religiosos, dejando en evidencia que son lo suficientemente fuertes como para mantenerse vigentes en un contexto en el que la cultura heredada de los antepasados, tiende a desecharse.

El segundo, pese a que hay muchos estudiantes que han generado consciencia frente a estas fiestas y/o celebraciones, un porcentaje muy alto de los estudiantes no lo hacen, razón por la que no dieron una respuesta afirmativa frente a esta cuestión.

El tercero, cuando se les pregunta por las celebraciones de las que participan en familia, es posible evidenciar que algunas de estas familias han adoptado celebraciones de otras partes del mundo, es decir que toman como propias aquellas que no les pertenecen, como es el caso de MRSAE8, quien hizo alusión al “Halloween” que es originario de Reino Unido, con lo que se reafirma una vez más, que la pérdida de identidad cultural es una realidad en estos estudiantes y en sus familias, pues en muchas ocasiones se deja de invertir tiempo en celebraciones propias, por darle lugar a celebraciones ajenas.

11. Conocimiento de las comidas y bebidas típicas de la región

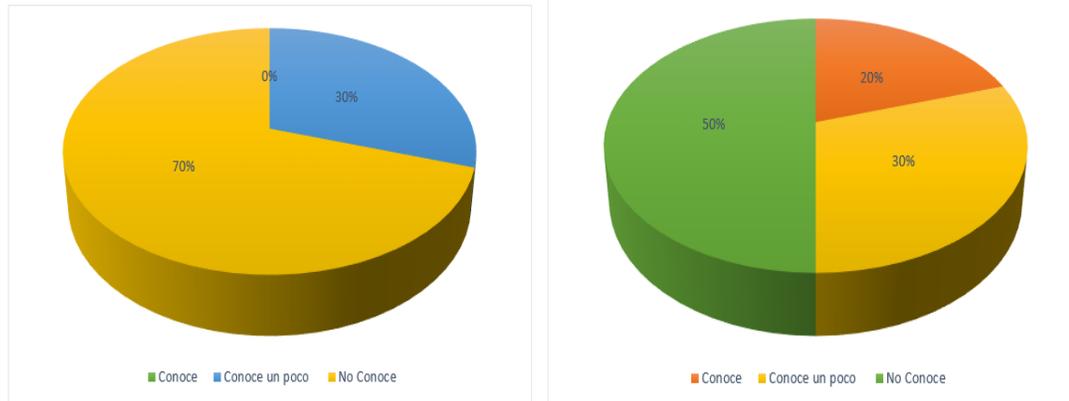


Figura No.11. Conocimiento de las comidas y bebidas típicas de la región.

Fuente: Elaboración propia.

Del total de los encuestados en Gigante, el 70% negó conocer las bebidas y comidas típicas de su municipio, el 30% restante afirmó conocer un poco sobre el tema; mientras que de los estudiantes de San Agustín el 50% negó tener tal conocimiento, el 30% aseguró conocer un poco sobre el asunto y solo el 20% restante afirmó tener un conocimiento total sobre este aspecto.

Con otros términos podemos decir que, el porcentaje de estudiantes que negaron tener tal conocimiento fue alto en Gigante y mediano en San Agustín, el de los estudiantes que afirmaron tener un poco conocimiento fue bajo en ambos grupos poblacionales y el porcentaje de aquellos que afirmaron tener un conocimiento total fue muy bajo en ambos casos.

Así que también en esta última cuestión se evidencia mayor conocimiento por parte de los estudiantes de San Agustín, mientras en esta un porcentaje muy bajo de los estudiantes evidenciaron conocer la respuesta a la pregunta y tener dominio del tema; en Gigante no hubo un solo estudiante que lo hiciera; no obstante, también en San Agustín se evidencia ausencia de conocimiento total frente al tema.

Y es que se hace evidente el enorme vacío en los estudiantes de ambas instituciones respecto a esta cuestión y, lo más curioso del caso, es que las comidas y las bebidas típicas son aspectos con los que mayor contacto tienen los estudiantes, dado que son estos los que más se comparten en las distintas celebraciones que se realizan; sin embargo, es notorio el desconocimiento que tienen respecto a lo propio, caracterizando como típicos platos y bebidas que no hacen parte de su cultura, pero con los que tienen contacto en su cotidianidad, sumando de esa manera a la pérdida de identidad cultural.

En efecto, en lo concerniente a los estudiantes de Gigante, un muy alto porcentaje de los estudiantes simplemente respondieron diciendo que no sabían nada al respecto, que no tenían conocimiento de los platos y bebidas típicas de su municipio; mientras que un bajo porcentaje afirmó tener ese conocimiento, pero erraron como fue el caso de MRGE1 quien mencionó los frijoles, el de MRGE3 quien aludió a la bandeja paisa, el de MRGE4 al destacar el arroz paisa, el de MRGE7 quien mencionó los espaguetis, el chocolate, el de MRGE10 quien aludió a la pizza, al huevo y al pollo. Como es de notar, todos y cada uno de estos alimentos hacen parte de la alimentación de los estudiantes, pero no representan un componente básico de la cultura de la región en la que viven.

En cuanto a San Agustín, pese a pertenecer a niveles académicos más altos y ser mayores en edad, también se evidencia en algunos estudiantes la dificultad comparada con los estudiantes de Gigante. Y es que si bien hubo estudiantes que acertaron, como fue el caso de MRSAE1 y MRSAE3, quienes mencionaron el sancocho de gallina; el de MRSAE6 y MRSAE9 quienes refirieron el tamal; el de MRSAE2 quien mencionó el tamal y el guarapo; el de MRSAE7 quien se refirió a la chicha, al guarapo, al tamal y al asado huilense; el de MRSAE8 quien mencionó el tamal, el asado huilense, el sancocho y la chicha; el de MRSAE10 quien hizo énfasis en el tamal

y la chicha; el de MRSAE13, quien aludió a los tamales y a la chicha; hubo algunos que negaron tener idea respecto a cuáles son los platos y comidas típicas de su región; y otros simplemente cayeron en el error de mencionar alimentos que consumen, pero que no están dentro de dicha clasificación, como lo fue el caso de MRSAE11, MRSAE14, MRSAE15 y MRSAE16, quienes acertaron en algunas de los alimentos, pero erraron afirmando que dentro de los platos típicos se encontraba alimentos como la cerveza y el café, etc.

A partir de los datos presentados mediante la tabulación anterior, es posible comprobar que la carencia de identidad cultural que cada vez es más fuerte en las generaciones actuales, también es una realidad de los estudiantes que hacen parte de las dos muestras representativas (Gigante y San Agustín). ¿La razón? En la entrevista directa que fue aplicada en cada una de los grupos en cuestión, en aras a identificar el nivel de conocimiento y reconocimiento de los elementos culturales más destacados en el municipio en que viven, se evidenció que si bien, hubo un mayor nivel de conocimiento por parte de los estudiantes pertenecientes a la muestra representativa de San Agustín que en la de Gigante, en ambas muestras dicho grado de conocimiento en la mayoría de las preguntas no llegó a superar el porcentaje mediano. Es más, en ambos grupos se encontraron casos en los que ni un solo estudiante demostraba tener conocimiento alguno, reflejándose, que en ambas instituciones educativas la identidad cultural se encuentra ausente. Por tanto, se hace imperativo diseñar una propuesta pedagógica que permita el fortalecimiento de tan importante aspecto en estos estudiantes, al tiempo que se requiere revisar los contenidos curriculares de las Ciencias Sociales y su respectiva didáctica.

Así que, en definitiva, en la implementación de esta entrevista fue posible reafirmar la tesis de que los estudiantes no tienen un adecuado conocimiento del Patrimonio Cultural y del desarrollo de la identidad cultural, y que, de manera contraria, cada vez se apropian más de las

culturas ajenas. Y es que el resultado obtenido en los dos grupos de estudiantes no difiere mucho uno de otro, a pesar de que se trata de dos grupos poblacionales muy diferentes en edad y grado de escolaridad, como ya se ha mencionado, lo que simplemente debería dar muestra de un mayor desarrollo en los estudiantes de San Agustín, quienes deberían tener más interiorizados estos conocimientos y experiencias culturales, al estar en básica secundaria y tener un mayor grado de conciencia.

7.2 Análisis y discusión de resultados de la aplicación de la estrategia gamificada interdisciplinar, para la contextualización en patrimonio cultural de los estudiantes del grado 4 y 5 de la institución educativa Jorge Villamil Ortega, sede alto Corozal del municipio de Gigante y de 6 a 9 de la sede Puerto Quinchana de San Agustín Huila

En respuesta a la problemática identificada por las investigadoras, la presente intervención pedagógica se desarrolló desde la implementación de una secuencia didáctica, que, citando a Patiño & Tuta (2019), es una importante oportunidad para que desde el rol docente, se generen prácticas de enseñanza de gran significado para los estudiantes, mediante el diseño, planeación y ejecución de actividades secuenciales, que respondan a un mismo propósito de acuerdo con un orden preestablecido, y este a su vez, constituye un objetivo de aprendizaje, que paulatinamente conllevará al estudiante a un aprendizaje macro.

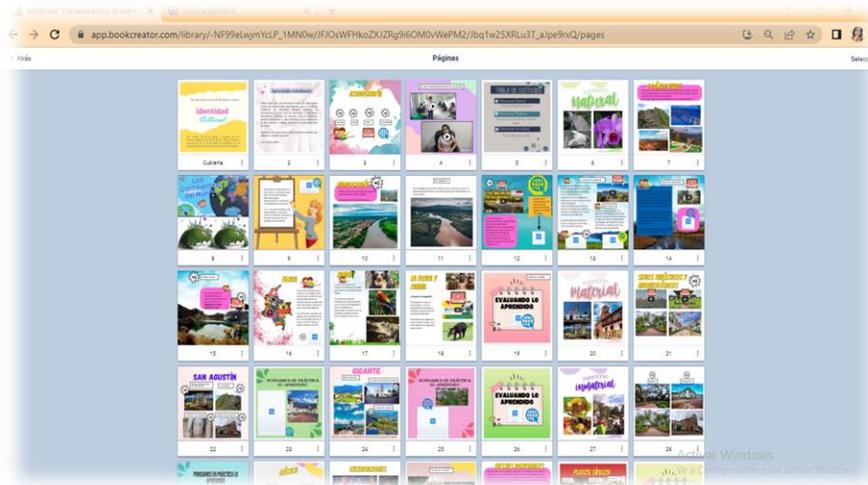
7.2.1 Descripción de la Cartilla

En ese orden de ideas, para contextualizar a los estudiantes de las dos instituciones en torno a los aspectos culturales que más se destacan en cada uno de los municipios a los que pertenecen, se diseñó una cartilla digital interactiva mediante la herramienta

<https://bookcreator.com/> , como se evidencia en la figura 3.

Figura 3.

Interfaz de la Cartilla Digital Interactiva



Nota. En la figura 3 se presenta la interfaz de la cartilla digital interactiva de manera general, mediante la cual es posible evidenciar la forma en que fue construida y las actividades que allí se presentan. Fuente: propia. https://read.bookcreator.com/JFJOsWFHkoZXJZRp9i6OM0vWePM2/Jbq1w25XRLu3T_aJpe9rxQ

A esta cartilla se le denominó “*Una divertida manera de fortalecer nuestra identidad cultural*”, un título que logra responder al propósito de aportar a la formación sobre el patrimonio cultural y al fortalecimiento de la identidad cultural mediante una experiencia didáctica soportada en la gamificación. Para ello, esta cartilla digital se compuso de una serie de elementos, como se detalla a continuación.

El primer elemento que se presenta en la cartilla es la portada, en la que las investigadoras presentan a los estudiantes el nombre la misma, al tiempo que hacen una breve presentación del trabajo a realizar.

Figura 4.

Portada de la Cartilla Digital



Nota. En la figura 4 se presenta la portada de la cartilla digital interactiva, la cual da cuenta de su título, el nombre de las autoras, y el nombre de la universidad y programa académico en el que se desarrolla. Fuente: propia. El segundo elemento es la introducción al lector, mediante la cual se les brinda a los estudiantes una orientación general respecto a cuál es el propósito de la cartilla y qué es lo que ellos encontrarán en ella.

Figura 5.

Introducción de la Cartilla

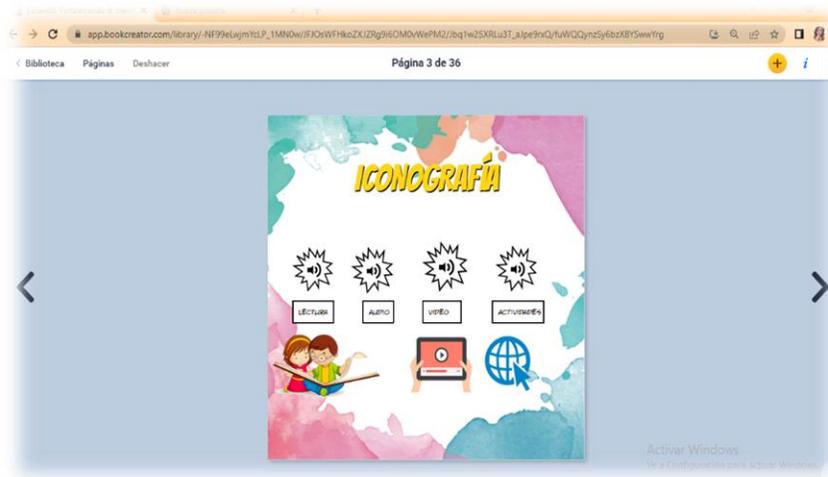


Nota. En la figura 5 se presenta la introducción que desde la cartilla brindan las investigadoras a los estudiantes. Fuente: propia.

El tercer elemento es la iconografía y dedica un espacio de la cartilla a presentar a los estudiantes los iconos que allí se utilizan, así como su respectivo significado.

Figura 6.

Iconos Presentes en la Cartilla



Nota. En la figura 6 es posible evidenciar que la cartilla se compone de cuatro iconos, explicados mediante audios. Fuente: propia.

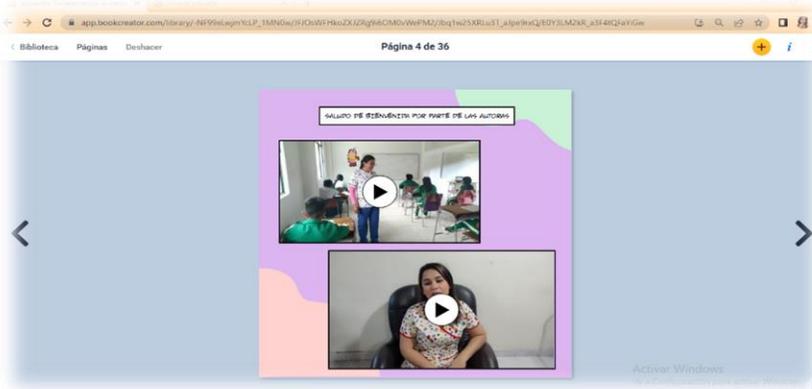
Cada uno de los iconos presentados en este apartado de la cartilla, le informa al estudiante qué tipo de actividad es la que se le presenta en cada una de sus páginas. Así pues, cuando el estudiante encuentre el icono de los niños leyendo un libro, sabrá que hay un texto por leer; cuando encuentre el icono del parlante, sabrá que debe reproducir un audio; cuando observe la pantalla en la que se ve un video, sabrá que debe reproducir y observar un video; y cuando vea el círculo con la flecha de hipervínculo, comprenderá que es hora de desarrollar una actividad interactiva, mediante la cual deberá demostrar cuánto ha aprendido. En otras palabras, mediante los videos, audios y textos, los estudiantes tendrán acceso a la información y conocimiento a abordar; y las actividades serán la forma de evaluar lo aprendido al final de cada temática y unidad.

El cuarto elemento de la cartilla digital es el saludo de bienvenida por parte de las autoras, el cual se presenta en formato de video y está dirigido a invitar a los estudiantes a

participar de esta cartilla, así como a orientarlos una vez más, y de forma más personal, sobre las actividades que allí se proponen.

Figura 7.

Saludo de Bienvenida



Nota. En la figura 7 se evidencian los videos integrados en la castilla digital interactiva, para brindarle a los estudiantes un saludo de bienvenida y la invitación a participar de la misma. Fuente: propia.

El cuarto elemento es la tabla de contenido, mediante la cual se le presenta a los estudiantes las unidades temáticas que con el apoyo de la cartilla desarrollarán, así como cada uno de los tópicos que en cada unidad se encuentran.

Figura 8.

Tabla de Contenido



Nota. En la figura 8 se muestra la tabla de contenido integrada dentro de la cartilla, para mostrarle a los estudiantes las unidades temáticas que en ella se abordan. Fuente: propia.

Los elementos siguientes corresponden a las unidades temáticas. Así pues, en primera unidad, denominada “*Patrimonio Natural*”, se orientó hacia el conocimiento de los elementos naturales que más se destacan en los municipios de Gigante y San Agustín, tales como la ubicación geográfica (América del sur, Colombia, Huila, Gigante y San Agustín), la hidrografía (el río Magdalena, la Laguna del Magdalena, el Páramo Miraflores y Estrella Fluvial), la flora (la Orquídea Especial, el cactus, la flor exótica, la ceiba, el cacao y el café), la fauna (el caimán del Magdalena, el loro cascabelito, la guacamaya, la danta, el oso de anteojos, venados, pumas, puercoespines, etc.).

La segunda unidad se denominó “*Patrimonio Material*” y presenta los sitios turísticos y arqueológicos que más se destacan en cada uno de estos municipios. Así pues, dentro de esta unidad se hizo un recorrido virtual iniciando por; a) el Parque Arqueológico de San Agustín, la Chaquira, la Pelota y el Purutal, la Iglesia de San Agustín; y también por b) el Mirador Brisas de Mirthayu, la Iglesia San Antonio de Padua y La Mano del Gigante. Los primeros situados en el municipio de San Agustín y los últimos en Gigante.

Por su parte, la tercera unidad denominada “*Patrimonio Inmaterial*”, reúne los principales elementos culturales inasibles, tales como la historia de cada uno de los municipios en mención, su música y/o compositores, sus celebraciones, fiestas patronales y comidas típicas.

Es importante reiterar que en cada una de estas actividades se integra una serie de elementos interactivos que brindan a los estudiantes la posibilidad de aprender desde la gamificación. De ahí que dentro de los recursos que se enlazan en la cartilla, se encuentren videos, audios, fotografías, y actividades de preguntas interactivas, que fueron diseñadas en herramientas como Educaplay y Kahoot. Estas últimas tienen la apariencia de un videojuego, lo que hace más interesante y atractivo el proceso de aprendizaje para los estudiantes. En lo

respectivo a las actividades, estas fueron implementadas en la medida en que se fueron desarrollando las diferentes temáticas, en aras a evaluar el impacto generado por la implementación de la cartilla en torno a la identidad cultural de los estudiantes. De ahí que haya una actividad evaluativa al concluir cada temática y unidad.

7.2.2 Aspectos Didácticos

Una vez diseñada la cartilla digital interactiva se llevó a cabo su implementación, la cual, igual que con la entrevista directa, se efectuó de manera individual; es decir que mientras una de las docentes investigadoras implementaba la cartilla en la población educativa de Gigante, la otra lo hacía en la de San Agustín. Cabe aclarar que, pese a que la cartilla se diseñó en aras ser implementada de manera online, la intermitencia del internet generado por las fuertes lluvias y la ausencia de energía eléctrica en los dos municipios, llevó a las docentes a hacer uso del plan B, consistente en trabajarla como E-BOOK. Fue así como en cada computador de las dos sedes educativas, descargaron la cartilla en formato PDF, en la que era posible acceder a las imágenes, texto y audios. Como los videos no se descargaban en ese formato, las docentes los proyectaron mediante un Video Beam, desde un solo computador.

Por otra parte, la implementación de la cartilla digital interactiva se desarrolló en tres sesiones, cada una con una duración de cuatro horas, En el momento en que esta estuvo culminada, se procedió a su implementación. En lo concerniente a la primera unidad, esta se desarrolló en la sala de informática de ambas instituciones en tiempos sincrónicos, como se describe a continuación.

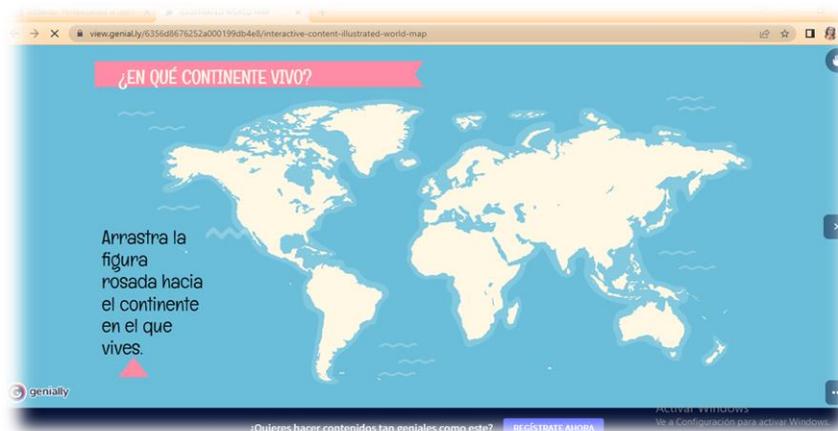
7.2.2.1 Primera Unidad: Patrimonio Natural

El desarrollo de esta primera unidad consistió en desarrollar un total de seis actividades, cada una apoyada con recursos multimedia que varían entre videos, imágenes y audios. Así

pues, para desarrollar la primera actividad denominada “Me sitúo en el mapa”, los estudiantes accedieron a un video de Youtube, titulado “Los continentes para niños”, mediante el cual fueron contextualizados sobre cuántos y cuáles son los continentes existentes en el planeta Tierra. Posteriormente ingresaron a una actividad de mapeo, diseñada mediante la herramienta <https://genial.ly/es/> , que consistía en arrastrar una pequeña figura hacia el continente en el que vive, como se muestra en la figura 8.

Figura 9.

Primera Actividad del Patrimonio Natural



Nota. En la figura 9 se presenta la primera actividad de mapeo diseñada en Genially, en aras a que los estudiantes reconozcan su ubicación. Fuente: propia.

Del mismo modo, se presentaron mapas correspondientes a los países de Latinoamérica, los departamentos de Colombia y los municipios del Huila, cada uno acompañado de un video explicativo que familiarizaba a los estudiantes con la ubicación a nivel nacional, departamental y local.

Respecto a la actividad trabajada en Gigante, esta dio inicio a las 8:00 am y culminó a las 12:00 pm. Para ello, los estudiantes ingresaron muy animados a la clase, dado que trabajar con tabletas les resulta supremamente agradable. Esto los llevó a dirigirse a dicha aula corriendo, por lo que la docente, al ver que estaba lloviendo les sugirió ir más despacio. Cuando llegaron al

salón, MRGE4, un nuevo estudiante, no pudo evitar la emoción y dijo “*yo nunca había trabajado en esas Tablet*” otros por su parte afirmaron “*yo si las he usado para jugar*”, hubo también quienes expresaron “*sí, yo también. Ahí se pueden escuchar las emisoras*” otros por su parte manifestaron “*la cámara es muy buena*”. Esto deja en evidencia que, si bien la mayoría de los estudiantes han utilizado tabletas tecnológicas en su cotidianidad, no le han dado un uso educativo y simplemente le han atribuido la función de instrumento de esparcimiento y entretenimiento, pero también existen, quienes simplemente no han tenido la oportunidad de conocer tan útil herramienta, como fue el caso de MRGE4.

Una vez las tabletas estuvieron conectadas a la red de energía, se procedió a instalar la cartilla digital, los niños manifestaron sentirse ansiosos por conocer la cartilla, algunos preguntaron “*¿Sobre qué será?*”, mientras que otros cuestionaron: “*¿Qué vamos a hacer?*” Una vez instalada la cartilla, la docente a cargo les preguntó si sabían el ¿Cuál es el nombre del municipio en el que habitan?, ¿Cuántos continentes hay en el planeta Tierra?, ¿Cómo se llama el país y municipio en el que viven? Interrogantes cuya respuesta variaron entre: “*el continente se llama Colombia*” lo cual generó las risas de otros quienes corrigieron: “*Colombia es el país*”. En este sentido, se hace notoria la poca claridad respecto a estos conceptos por parte de los estudiantes. Fue así como se dio inicio a la lectura de las primeras páginas de la cartilla, iniciando con la introducción al lector, continuando con la observación de los videos de bienvenida y fue allí donde tuvieron conocimiento de que iban a conocer aspectos culturales de los municipios de Gigante y San Agustín. Al respecto algunos dijeron: “*yo he ido al parque arqueológico de San Agustín*” otros preguntaron: “*¿Dónde queda San Agustín? ¿Cómo es el clima de allá?*” a lo que la docente respondió que fueran con calma, que todas esas preguntas

iban a ser resueltas con el desarrollo de la cartilla. Continuaron entonces revisando la iconografía, la cual fue explicada por la docente.

Figura 10.

Inicio de la implementación de la Cartilla en la Muestra Representativa de Gigante



Nota. En la figura 10 se evidencia el momento en el que se dio inicio a la implementación de la cartilla en la muestra representativa del municipio de Gigante. Fuente: propia.

Se inició con el título macro: “Patrimonio Cultural”, los estudiantes al observar los dibujos que acompañaban tal título, afirmaron que el patrimonio cultural eran las plantas, los animales y las quebradas. Bajo la indicación de la docente se dio vuelta a la página, lo que les permitió encontrar el título “¿Dónde Vivo?” y comentar al respecto: “yo he ido a la mano del Gigante”, “yo he pasado por el puente más largo de Colombia”, “yo he ido al desierto de la Tatacoa”. En relación a este último algunos preguntaron: “¿Hace mucho calor allá?” “¿Hay culebras?”. Al dar una vez más vuelta a la página la docente les pregunta ¿Dónde viven? A lo que responden “yo vivo en Alto Corozal, en Gigante”.

Se inició con el video explicativo sobre los continentes, pero este no se escuchaba en algunas tabletas, en otras no cargó y como no había auriculares, se decidió proyectarlo en un Video Beam con el apoyo de un parlante y así todos escucharon y comprendieron el video. Una vez terminado, algunos dijeron que no sabían que había tantos continentes, otros en cambio dijeron “yo nunca había escuchado esa palabra”, haciéndose notorio un gran desconocimiento

respecto a la ubicación geográfica y el concepto de continente. Fue así como se accedió a una actividad de mapeo en Genially, que apoyada en videos explicativos les brindó a los estudiantes la posibilidad de ubicarse correctamente en el mapa. En lo concerniente a los estudiantes de Gigante, esta actividad fue desarrollada por los estudiantes de manera individual y por turnos, mediante un proyector, dado que los estudiantes tuvieron dificultad para acceder desde los computadores, dada la intermitencia del internet. Una vez allí, cuando ingresaron, fue muy interesante ver la emoción de los estudiantes en el desarrollo de la actividad, especialmente en el momento en que debían arrastrar la figura. Hubo algunos como MRGE5, MRGE9 y MRGE2, quienes no tenían mucha práctica con el mouse y se les soltaba la figura antes de llegar con el cursor al lugar en el que debían ubicarla (América del Sur, Colombia, Huila, Gigante), esta situación generaba en los demás comentarios como el de MRGE10, MRGE8, MRGE7 y MRG1, quienes en el momento en que veían a sus compañeros soltar la figura antes de tiempo, gritaban al unísono: “*Cójala duro*”, como si se tratara de sostener algo en las manos, pero todo esto era parte de la emoción que les generaba participar en esta actividad.

En lo respectivo a los estudiantes de San Agustín, al inicio de la sesión se observó mucha expectativa entre los estudiantes, ya que las clases normales se realizan en un segundo piso. Como eran las primeras horas de clase los estudiantes tuvieron que descender hasta la sala de sistemas y hacer una fila, mientras se les daba el ingreso y se les daba la entrega del respectivo computador por grupos, puesto que fue imposible que se trabajara de manera individual, por las fallas que presentaban algunos computadores. En este aspecto se realizaron varios comentarios como el de la estudiante identificada como MRSAE1: “*Ya era hora de la tal cartilla*”, quien fue complementada por su compañera identificada como MRSAE14: “*¡por fin!*”.

A partir de lo anterior, es posible evidenciar que, igual que sucedió en la sede de Gigante, estos estudiantes se sentían muy ansiosos y motivados por trabajar con la cartilla digital, de ahí que se generaran los comentarios anteriores. Ahora bien, una vez reunidos, organizados y con los computadores listos, la docente a cargo procedió a dar el saludo de bienvenida y a brindarles las orientaciones necesarias para trabajar con dicho recurso. Les comentó que se trabajaría con tres unidades y que en esa sesión se enfocarían en la primera, la cual estaba focalizada en el patrimonio natural. Abrió un paréntesis para explicar de manera general el contenido de esta primera unidad.

Seguidamente los estudiantes exploraron la cartilla, pasando por la introducción al lector, la iconografía y demás elementos introductorios, para continuar con la primera temática, que gira en torno a la ubicación geográfica. Fue así como en la cuestión: “¿Sabes la ubicación geográfica de dónde vives?”, la mayoría de los estudiantes respondieron que en Quinchana, sin hacer más precisiones. Cuando se les preguntó, cómo se llama la laguna donde nace el río Magdalena, hubo un gran silencio y miradas entre ellos, pero nadie logró dar una respuesta en un largo tiempo, hasta que por fin el estudiante MRSAE9 respondió: “*pues la Magdalena*”, y todos empezaron a reír, dado que no salían del asombro. Cuando la docente les preguntó, qué especies de fauna se encuentran en Quinchana, una de las respuestas que más se destacan, es la del estudiante MRSAE13: “*dantas y osos*”.

Acto seguido, se dio inicio al desarrollo de la cartilla. Para ello se mostró en ella imágenes sobre el patrimonio natural, lo que la docente aprovechó para preguntar si alguien conocía tales especies. Como respuesta, MRSAE11 dijo que una de las especies es el cocodrilo, la docente evidenciando su error le corrigió diciendo que es una babilla. Las reacciones de sus compañeros no se hicieron esperar, quienes afirmaron que eran especies muy parecidas.

La presentación de estas imágenes en la cartilla resultó ser muy efectiva en el sentido en que mediante su observación y el reconocimiento de algunas de las especies de flora y fauna presentes en la vereda de Quinchana, tales como el oso y la danta de montaña, se logró afianzar conocimientos sobre el patrimonio natural de dicha región, con estas y las imágenes sobre los sitios turísticos de los municipios en cuestión.

En la siguiente página de la cartilla, encontraron sitios turísticos del municipio de San Agustín, donde algunos estudiantes reconocieron sitios de la Chaquira en San Agustín y la mano del gigante en Gigante. Por otro lado, se notó cierta dificultad para reconocer el puente que atraviesa la represa del Quimbo. Tanto así, la estudiante MRSAE1 preguntó: *“¿En dónde queda ese puente? A lo cual la docente respondió: “está ubicado entre Garzón y el Agrado, siendo uno de los puentes más largos de Colombia”.*

En la página siguiente, los estudiantes encontraron un video sobre los continentes, en cuya observación se les explico cuál era su ubicación del continente en el que viven, cuantos países lo conforman, entre otros datos. Como actividad, encontraron un enlace a una presentación en Genially, mediante la cual los estudiantes tuvieron la posibilidad de poner en práctica sus conocimientos sobre la ubicación geográfica en la que se encuentran. Allí encontraron unos videos de apoyo sobre la ubicación de Suramérica con los países que lo conforman, sus respectivas capitales y de esa misma manera encontraron videos adicionales sobre la división política de Colombia y del Huila. Estos recursos fueron el insumo para que mediante la actividad de mapeo propuesta en Genially pudieran ubicarse correctamente en el mapa.

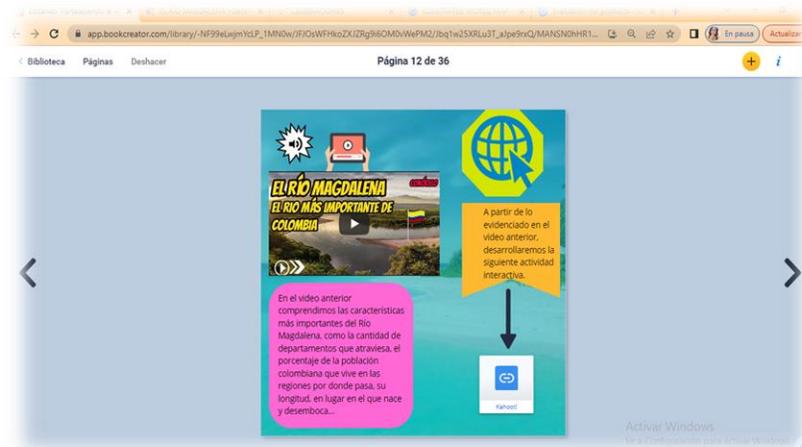
En este punto cabe resaltar la calidad y el alto valor semántico que esta actividad generó en los estudiantes de ambas muestras representativas, pues en ambos casos se ubicaron

correctamente y sin ninguna dificultad en el mapa, identificando su continente, su país, su departamento y municipio.

La segunda actividad de esta primera unidad giró en torno a la hidrografía, y específicamente a la caracterización del Río Magdalena. Para ello, se presentó al estudiante una serie de elementos tales como enunciados, audios y videos explicativos en los que se abordaron las características principales de este río; los cuales sirvieron de insumo para desarrollar una actividad de preguntas interactivas diseñada en Kahoot, las cuales estaban relacionadas con el número de departamentos que atraviesa el rio Magdalena, los kilómetros, su ubicación precisa, nacimiento y desembocadura.

Figura 11

Segunda Actividad de la Primera Unidad



Nota. En la figura 11 se presenta la segunda de la primera unidad. Fuente: propia.

En la muestra representativa de Gigante, el concepto de hidrografía generó muchas dudas, llevándolos a preguntar, que significaba. En relación a la pregunta de la cartilla: “¿Sabes cuál es la fuente de agua más importante de la región?” algunos respondieron que la quebrada Honda, que es de donde sale el acueducto para la vereda y el municipio. Respecto a ello la docente les aclaro que efectivamente era una importante fuente de agua, pero que había otros ríos

mucho más importantes, porque surtían el agua de muchas más personas, municipios y departamentos. Cuando en la cartilla se les mostro una imagen del rio magdalena un estudiante grito con emoción: “¡Magdalena!”, otros dijeron que siempre lo veían cuando iban a Garzón. Acto seguido se observó el video explicativo sobre el rio Magdalena y se puso en práctica lo aprendido mediante un test interactivo en Kahoot.

Leyeron también sobre la laguna del Magdalena, algunos dijeron: “*yo no sabía que allá nacía el rio Magdalena*”, otros preguntaron: “*¿Es muy grande la laguna?*” y no faltó quien preguntara si había pescados, si era muy frio y como se llegaba. Uno de los comentarios que más se destaca por parte de los estudiantes, es la apreciación sobre el tamaño de dicha laguna: “*tiene que ser muy grande, porque el rio Magdalena es inmenso*”.

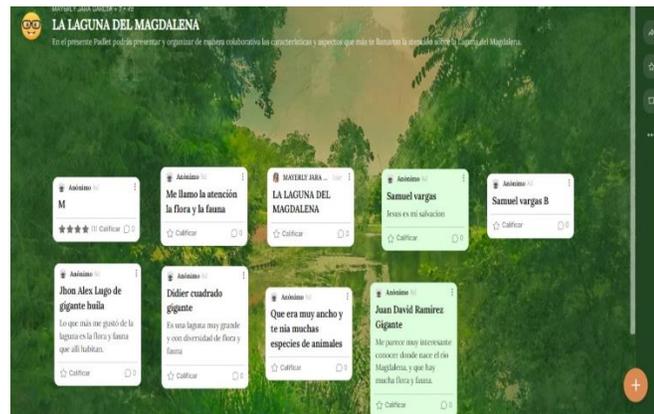
En la muestra representativa de San Agustín, y para desarrollar esta segunda actividad, los estudiantes se situaron en la página correspondiente a la hidrografía, de ahí, que les planteara la cuestión: “*¿Cuáles son las fuentes de agua que existen en su región?*”, pregunta que fue resuelta por el estudiante identificado como MRSAE9: “*Rio Magdalena, Mulales, y el Quinchana*”, quien es complementado por el estudiante MRSAE12, quien contestó, “*El Rio Blanco*”. Con esto se evidencia que varios de los estudiantes tienen conocimiento de algunos aspectos relacionados con el patrimonio natural de su municipio. Y es que los estudiantes aprecian lo que popularmente conocen, obteniendo otro punto de vista hasta la fecha, como es la contaminación y la cantidad de sedimento que lleva el rio Magdalena hasta su desembocadura en Bocas de Ceniza en Barranquilla sobre el Mar Caribe.

A partir de lo aprendido en las actividades descritas anteriormente, en ambos resultados de los talleres, se procedió a desarrollar la tercera actividad de la unidad, que estuvo compuesta por enunciados, audios, video y una página web, los cuales cumplieron con la función de

explicar a los estudiantes los aspectos más destacados de la Laguna del Magdalena, para que posteriormente colocaran comentarios en un muro interactivo en Padlet, consistente en que los estudiantes generaran aportes de manera colaborativa, respecto a los elementos que más les llamó la atención en relación a la Laguna del Magdalena.

Figura 12.

Tercera Actividad de la Primera Unidad



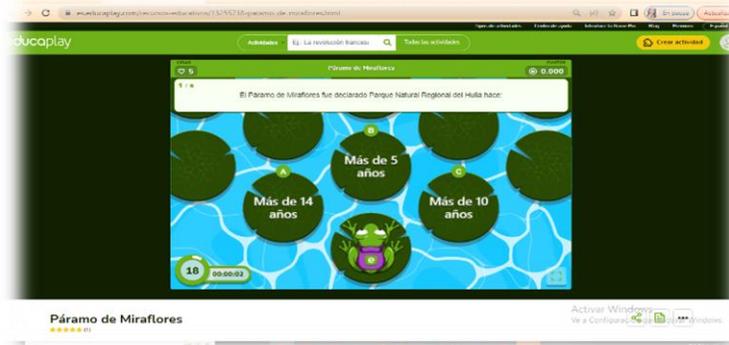
Nota. En la figura 12 se muestra la participación de los estudiantes en el muro interactivo sobre la laguna del Magdalena. Fuente: propia.

Se continuó con el Páramo de Miraflores, y en los talleres de los estudiantes de las dos instituciones se evidenció que algunos estudiantes habían escuchado hablar de él y otros no tenían ni idea de qué se trataba. Cuando se reprodujo el video, un estudiante de Gigante dijo que en el video se veía la casa de la tía, que el papá había ido al páramo y que la familia vivía por esa vía. Otros niños decían que la cascada se llamaba el Duende y han ido a bañarse allí. Se les mostraron fotos del páramo y les llamó la atención los frailejones y dijeron al respecto que había estado de moda una canción con ese nombre, la del Frailejón Ernesto Pérez; pero lo que más se destaca de los comentarios realizados por los estudiantes es que afirmaron que la canción invitaba a los niños a cuidar los páramos y el agua.

Para desarrollar la cuarta actividad, la cual se centró en el Páramo de Miraflores, los estudiantes encontraron en la cartilla un enunciado y un video explicativo, que les brindaron las orientaciones correspondientes para que pudieran desarrollar la actividad llamada “Open Froggy Jumps”, la cual fue diseñada mediante Educaplay y consistió en que los estudiantes respondieran una serie de preguntas y en cada acierto hacían avanzar a una ranita. Allí los estudiantes de ambas muestras representativas pasaron por las hojas sin caer al agua; es decir que no tuvieron desaciertos.

Figura 13

Cuarta Actividad de la Primera Unidad



Nota. En la figura 13 se muestra la actividad de las ranitas trabajada con los estudiantes para fortalecer el conocimiento sobre el Páramo Miraflores.

La quinta actividad estuvo focalizada hacia el conocimiento de la flora y la fauna de los municipios de Gigante y San Agustín, para ello, en la cartilla se enlazo una página web mediante la cual los estudiantes tuvieron acceso a los nombres y fotografías de las especies endémicas de estos municipios, para que luego y mediante la herramienta Canva, crearan un álbum de fotografías es el que se representara la flora y fauna propia de estos municipios.

Figura 14.

Quinta Actividad de la Primera Unidad



Nota. En la figura 14 se presenta la actividad del álbum de fotografías con las especies de flora y fauna que los estudiantes debían realizar. Fuente: propia.

Finalmente se aplicó la actividad evaluativa de esta primera unidad. En lo respectivo a la muestra representativa de Gigante, algunos de los estudiantes, pese a que afirmaban saber las respuestas, se confundieron en el color por contestar rápido. De igual forma otros afirmaron que era muy poco tiempo para responder, le preguntaban a la docente, quien había diseñado el programa y si era posible que todas las evaluaciones fueran así. Por otro lado, en la muestra representativa de San Agustín, se hizo más visible la gran emoción y entusiasmo de los estudiantes, como en el caso del estudiante identificado como MRSAE5, quien dijo: “*¡uy qué chévere!*” Y como MRSAE7: “*sí, es buena*”. La estudiante MRSAE1, por su parte comentó: “*hay que estar alertas y ser rápido*”, refiriéndose a que tenían poco tiempo para responder, antes de que cambiara la pregunta.

A partir de lo narrado en relación a la implementación de la cartilla en la primera unidad, es válido afirmar que el impacto generado en ambas muestras representativas, fue muy significativo, dado que permitió recuperar en los estudiantes la motivación y el interés por aspectos relacionados con el patrimonio natural de los municipios. Así mismo hizo más sencillo el proceso de enseñanza y fortalecimiento de los elementos naturales, dada su mayor disposición frente a los recursos interactivos, sin mencionar que los videos e imágenes fueron supremamente ilustrativos y comprensibles para ellos, lo cual se hizo evidente en la actividad evaluativa de esta

unidad, presentada en la figura 14, y en donde fueron significativos los aciertos de los estudiantes en ambas muestras. En este punto conviene adquirir la postura interrogativa:

¿Sucederá lo mismo en el desarrollo de las unidades siguientes?

Figura 15.

Actividad Evaluativa de la Primera Unidad



Nota. En la figura 15 se muestra la actividad evaluativa de la primera unidad, presentada mediante un Kahoot, y estuvo compuesta por una serie de preguntas que invitaban a los estudiantes a dar cuenta de la hidrografía, la flora, la fauna y la ubicación geográfica de los municipios en cuestión. Fuente: propia.

7.2.2.2 Segunda Unidad: Patrimonio Material

En la segunda unidad “Patrimonio Material” se abordó los sitios turísticos y arqueológicos más destacados de San Agustín y Gigante. Para ello, como primera medida, se presentó a los estudiantes un video ilustrativo de los sitios turísticos y arqueológicos más representativos de estos municipios, en aras a brindarles un recorrido muy general de estos aspectos, como se muestra en la parte derecha de la figura 16.

Figura 16

Sitios Turísticos y Arqueológicos de los municipios de Gigante y San Agustín.



Nota. En la figura 16 se evidencian los videos ilustrativos de los sitios turísticos y arqueológicos de Gigante y San Agustín, más representativos. Fuente: propia.

La primera actividad de esta segunda unidad se enfocó en que los estudiantes relacionaran las fotografías de los sitios emblemáticos más destacados de San Agustín, con su nombre, mediante una actividad interactiva diseñada en Liveworsheets. Para ello y en lo concerniente a la muestra representativa de Gigante, de manera previa se presentó a los estudiantes imágenes, enunciados y audios mediante los cuales se brindaba una contextualización respecto al Parque Arqueológico de San Agustín, La Chaquira, la Pelota y el Purutal y la Iglesia de San Agustín como se muestra en la figura 17.

Figura 17

Primera actividad de la Segunda Unidad



Nota. En la figura 17 se presenta la actividad relacionada con los sitios turísticos y arqueológicos de San Agustín. Fuente: propia.

En lo correspondiente a los estudiantes de San Agustín, en esta segunda unidad se trabajó en grupos, dado que algunos de los equipos de cómputo no estaban funcionando correctamente. Esto explica la razón por la que algunos observaron la cartilla y desarrollaron las actividades desde sus celulares. Uno de los comentarios que más se destacaron al inicio de la sesión fue el de la estudiante identificada como MRSAE14: “*Vamos a ver cómo nos va hoy*”, recordando que en la sesión anterior tuvo muchas dificultades con su equipo, lo que retardó su ingreso a las actividades interactivas. Otro de los comentarios a mencionar fue el del estudiante MRSAE16, quien de manera efusiva afirmó: “*Hoy les gano a todos*”. A ello respondió la docente a cargo, quien aclaró que primero debían prestar suma atención a las lecturas y videos.

Con esto queda en evidencia que la sesión anterior dejó fructíferos resultados en los estudiantes, quienes como se ha evidenciado en distintas ocasiones, suelen aburrirse muy fácilmente; y, sin embargo, llegaron muy motivados y ansiosos por continuar con las actividades de la cartilla.

La docente dio inicio a la sesión planteando preguntas diagnósticas como “*¿Qué entienden por patrimonio material?*”, interrogante que no fue resuelto por los estudiantes, quienes simplemente guardaron silencio, dando muestra de que no conocían la respuesta a tal pregunta. Luego de un prolongado tiempo, el estudiante MRSAE12, respondió: “*Es lo que podemos ver y tocar*”, dándole así la oportunidad a su compañero MRSAE13 de burlar su respuesta diciendo: “*pues claro*”, lo que provocó la risa de todos los asistentes. A partir de respuestas como las mencionadas, se infiere que los estudiantes no tenían conocimiento sobre qué es el patrimonio material, razón por la que el único estudiante que intentó responder simplemente lo hizo a partir de un ejercicio de abstracción; pero sí realmente hubiese tenido tal

conocimiento, habría sido más específico, habría proporcionado nombres propios mediante su respuesta o al menos, un argumento sólido.

Otra de las preguntas planteadas por la docente al inicio fue: “*Qué entienden por patrimonio material?*” e igual que en la cuestión anterior, los estudiantes guardaron silencio por un rato, hasta que se pronuncia el estudiante MRSAE8: “*son las riquezas de piezas que han tallado los antepasados y que se conservan, como el Parque Arqueológico que hay en la vereda Gaitana*”.

A partir de las preguntas planteadas al inicio de la sesión por la profesora y de las respuestas por los estudiantes brindados, fue posible determinar que, en esta muestra representativa, igual que en la de Gigante, había grandes vacíos en lo que al conocimiento del patrimonio material respecta. De ahí que solo un estudiante intentara responder en cada uno de los interrogantes y que de estos solo uno acertara.

Luego de estas preguntas introductorias y una vez listos los equipos de cómputo, la docente dio inicio a la presentación de la cartilla digital desde la segunda unidad “*Patrimonio Material*”. Una vez allí ubicados, la docente les preguntó a los estudiantes si conocían el municipio de Gigante y la historia de su nombre, a los que todos respondieron al unísono que no.

Posteriormente la docente presentó mediante la cartilla las imágenes de los sitios turísticos que existen en el municipio de Gigante, tales como el Parque Central, la Iglesia de San Antonio de Padua y el mirador de la Mano del Gigante. Seguidamente presentó un video en el que se abordó la historia del gigante llamado Matambo y la Diosa Mirthayú, y la formación de los cerros a partir de esta historia. También se indicó el tiempo que tarda realizar el recorrido por el cerro de Matambo y su ubicación. Una vez culminado este video, los estudiantes accedieron a un test interactivo en Liveworksheets, consistente en arrastrar las imágenes de los

sitios turísticos abordados en el video, hacia su nombre, el cual fue resuelto por los estudiantes; sin embargo, se generaron algunas dificultades, dado que los estudiantes no estaban muy familiarizados con estos lugares, por lo que se equivocaron en reiterativas ocasiones.

De igual manera se desarrolló la segunda actividad de esta segunda unidad, la cual estuvo focalizada en los sitios turísticos y arqueológicos más emblemáticos de Gigante. En este sentido, en la actividad de Gigante, la docente presentó a los estudiantes enunciados, fotografías y audios que dieran cuenta de El mirador Brisas de Mirthayu, la Iglesia San Antonio de Padua y la Mano del Gigante. Estos fueron el insumo para desarrollar una actividad más en Liveworksheets, que consistió en arrastrar la imagen de cada uno de estos lugares hacia el nombre correspondiente, como se muestra en la figura 17.

Figura 18.

Segunda Actividad de la Segunda Unidad



Nota. En la figura 18 se presenta la actividad relacionada con los sitios turísticos y arqueológicos del municipio de Gigante. Fuente: propia.

En los estudiantes de San Agustín, la docente continuó con la presentación de una nueva página de la cartilla, en la que se mostraron imágenes del municipio de San Agustín, focalizadas en el mirador La Chaquira, El Purutal y la Pelota, el Parque Arqueológico de San Agustín y la Iglesia Central de este municipio. En el desarrollo de esta página se evidenció una mayor expectativa por parte del estudiantado, empezando por la estudiante identificada como MRSAE17

quien apuntó: “Yo no conocía estos lugares, salvo la iglesia central”, ocasionando risas entre sus compañeros. Con comentarios como el anterior, se hace más fuerte la tesis de que los estudiantes no conocen lo propio, y el ejemplo está en que, pese a que estudiantes como la mencionada, nacieron y han vivido toda su vida en San Agustín, desconocen la existencia de sus lugares más emblemáticos. En ese sentido conviene preguntar ¿Qué es lo que hacen los estudiantes en su tiempo libre?, ¿Será que no salen en familia a disfrutar de la magia de los sitios turísticos y arqueológicos de su municipio?

La tercera y última actividad de esta segunda unidad se diseñó en Kahoot y cuestionó a los estudiantes sobre aspectos relacionados con el Parque Arqueológico de San Agustín, la Estatua de Colores hallada en la Pelota y el Purutal y la ubicación de la huella del Gigante entre otros, cuestiones con las que los estudiantes tuvieron contacto, mediante los audios presentados en cada fotografía de esta segunda unidad y que en ambas muestras representativas les fue muy bien.

Figura 19

Tercera Actividad de la Segunda Unidad



Nota. En la figura 19 se presenta la actividad evaluativa presente en la cartilla digital. Nota: fuente propia.

De las conclusiones generadas a partir del desarrollo de esta segunda unidad en ambas instituciones se destaca que los estudiantes conocieron sitios cuya existencia en ambos municipios, desconocían, así como su historia como lo fue el caso de Matambo y Mirthayú y la formación de estos dos cerros uno al oriente y el otro al occidente, así afianzando sus conocimientos sobre los sitios arqueológicos de estos municipios; y lo que más se destaca es la gran efectividad de la cartilla, teniendo en cuenta casos de estudiantes que al principio evidenciaban un total desconocimiento del patrimonio material; y sin embargo, en la actividad evaluativa, ocupó uno de los primeros lugares, evidenciando excelentes resultados, como fue el caso de la estudiante de San Agustín identificada como MRSAE17.

Así que, en definitiva, la implementación de esta segunda unidad generó grandes y muy positivos efectos en las dos instituciones, en donde se reflejó una diferencia abismal entre el estado del conocimiento del patrimonio material que tenían los estudiantes al inicio de la unidad y al final de la misma.

7.2.2.3 Tercera Unidad: Patrimonio Inmaterial

La tercera y última unidad titulada “Patrimonio Inmaterial”, abordó aspectos como la historia de los municipios de Gigante y San Agustín, los compositores más destacados, sus celebraciones, fiestas patronales y sus platos típicos. Para ello se estructuró en tres actividades: la primera, diseñada en Kahoot, presentó a los estudiantes preguntas relacionadas con la fundación y asentamientos de dichos municipios datos a los que accedieron mediante audios como se muestra en la figura 20.

Figura 20

Tercera Unidad



Nota. En la figura 20 se muestran los audios que dan cuenta de la historia de los municipios de Gigante y San Agustín. Fuente: propia.

En lo alusivo a esta primera actividad en los estudiantes de Gigante y a partir de lo observado en la página inicial de esta unidad en la cartilla y de las imágenes que allí se mostraban, se generaron diálogos por parte del estudiantado, en los que algunos mencionaban que comían constantemente mojarra frita; mientras que otros compartían que su madre hacía unos tamales muy deliciosos, que en todas las fiestas compartían en familia. Por otro lado, hubo quienes afirmaban ir cada año a la celebración del San Pedro en Neiva, haciendo énfasis en los desfiles, donde iban las reinas en carrosas muy bellas. En la página siguiente, los estudiantes observaron imágenes de Gigante y San Agustín, cada una con sus respectivos audios, en los que se explicaban aspectos del patrimonio inmaterial de cada uno de estos municipios y como paso siguiente, procedieron a realizar una actividad interactiva en Kahoot. En esta se observó que los estudiantes estaban muy ansiosos, como son muy competitivos, querían quedar en el primer lugar. En general, todos respondieron acertadamente las preguntas, sin embargo, se destacaron los estudiantes MRGE3 y MRGE1, quienes ocuparon el primer lugar; MRGE2 y MRGE6, el segundo lugar y MRGE10 y MRGE5, el tercer lugar.

En lo que al desarrollo de esta actividad respecta, lo que más les llamó la atención fueron los audios, que en este caso desempeñaban el mismo papel que los textos escritos, lo que para ellos resultó mucho más interesante, porque les ahorraba el “trabajo” de leer; sin contar que, en

sus palabras, comprendían mejor. Otros de los aspectos que se destacan con el desarrollo de esta actividad, es que estaban muy motivado por responder de la mejor manera, para quedar en el primer lugar, lo que hacía que estuvieran supremamente concentrados en la información que mediante los audios se proporcionaba.

En lo correspondiente a los estudiantes de San Agustín, en el desarrollo de esta tercera y última unidad, igual que en la de Gigante había expectativa por parte de los estudiantes, pese a que ya sabían que continuarían con el desarrollo de la cartilla digital. Algunos preguntaron “¿Qué vamos a hacer hoy?, ¿Ya vamos a jugar?” a lo que la docente responde afirmativamente. Pero antes les preguntó si recordaban qué tema habían visto en la sesión anterior. Una de las primeras respuestas proporcionadas por los estudiantes fue la de MRSAE16, quien contestó: “*Patrimonio Material*”, seguido por MRSAE7: “*sobre el patrimonio arqueológico y Matambo y Mirthayú*”.

Luego, la docente a cargo le presentó a los estudiantes una introducción de la unidad a abordar, en la que les comentó que ahondarían en el patrimonio inmaterial de los municipios de San Agustín y Gigante, preguntándoles si saben qué es el patrimonio inmaterial. A lo que el estudiante identificado como MRSAE6 respondió “*inmaterial, que no se puede tocar*” y todos los demás guardaron silencio. Aquí se evidencia una vez más, un alto nivel de coherencia entre las respuestas brindadas por los estudiantes en la entrevista directa y las respuestas que ellos proporcionan al inicio de cada unidad, dejando ver que efectivamente, no tienen un adecuado conocimiento de los aspectos culturales de su región. De ahí que la docente les explicara: “*es lo referente a las tradiciones artísticas y musicales, compositores, fiestas tradicionales y también hace parte la comida típica*”.

Paso a seguir, la docente a cargo inició la presentación de la cartilla en la unidad tres, en la que los estudiantes pudieron observar imágenes alusivas a las comidas típicas e identificar el asado huilense y el tamal. Luego, bajo la indicación de la docente a cargo, dieron vuelta a la página y se encontraron con fotografías como la del Parque Central del municipio de Gigante, sobre la cual clickearon para escuchar un audio, en el que se les relataba la reseña histórica de este municipio, la fecha de fundación, quien vendió los terrenos, entre otros aspectos.

Posteriormente, mediante una imagen presentada en la cartilla, la docente a cargo les presentó a los estudiantes la calle de la Locería ubicada en el municipio de San Agustín. Allí clickearon una vez más en el icono de audio e inmediatamente escucharon el relato sobre la reseña histórica del municipio, en el que se hacía énfasis en su origen indígena, sus primeros asentamientos, la fecha de su fundación, entre otros aspectos históricos igual de importantes.

Los estudiantes observaron en la misma página el enlace que los conduciría a la actividad interactiva, de ahí que, al terminar de escuchar los audios, algunos dijeron entre risas *“llegamos al juego”*, *“profe, ¿ya ingresamos?”*, *“ya tengo mi celular listo”*, *¿Cuál es el código?*, haciendo referencia a que habían llegado a la primera actividad interactiva de la unidad, diseñada en Kahoot, la herramienta que más les gustó por su relación con los videojuegos. Antes de que la docente les diera la aprobación, todos empezaron a revisar sus apuntes, como una forma de recordar todo lo visto, para responder rápido y correctamente las preguntas y así, ocupar el primer puesto.

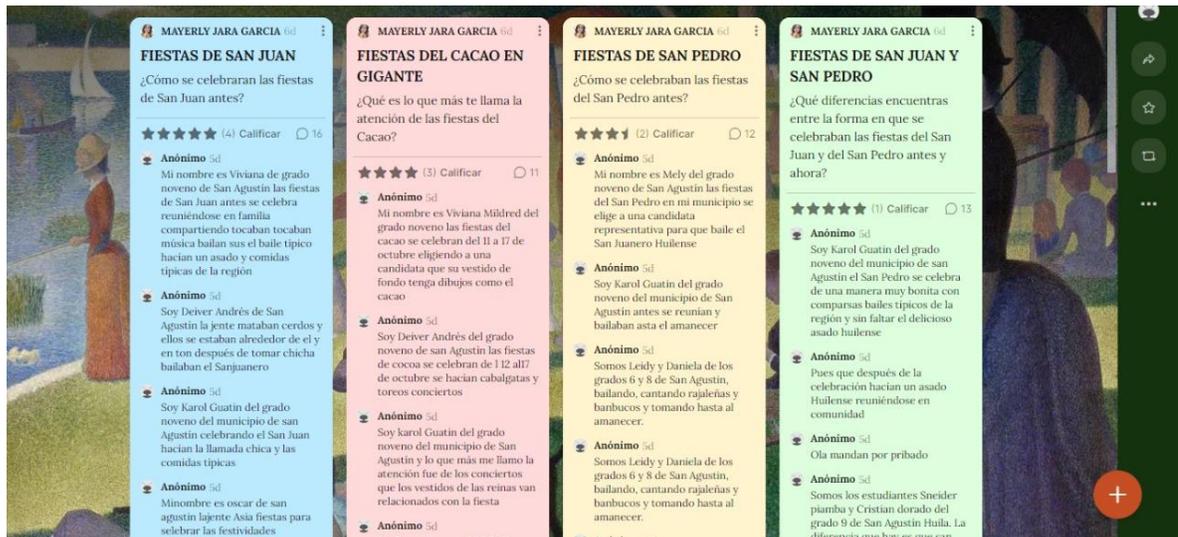
Una vez la docente les dio luz verde, ingresaron a la actividad en la que se encontraron con cinco preguntas, que giraban en torno a las temáticas abordadas en los audios, las cuales respondieron en tiempo record, especialmente el equipo conformado por 7 y MRSAE1, quienes

quedaron en el primer lugar; el equipo compuesto por MRSAE15 y MRSAE14, el cual quedó en el segundo lugar; y MRSAE13 quien quedó en el tercer lugar.

Antes de dar continuidad a la segunda y tercera actividad de esta tercera unidad, en ambas instituciones se contextualizó a los estudiantes mediante fotografías, audios y enunciados sobre los dos compositores más destacados de los municipios en mención; sobre las celebraciones propias de estos lugares; sobre las fiestas patronales más destacadas y sus platos típicos. Una vez efectuada dicha contextualización, los estudiantes procedieron a desarrollar las respectivas actividades. La segunda actividad consistió en gestionar un muro virtual en Padlet mediante el cual respondieran de manera colaborativa a preguntas relacionadas con las celebraciones de San Juan, San Pedro y las Fiestas del Cacao, como se muestra en la figura 21.

Figura 21

Muro Interactivo en Padlet



Nota. En la figura 21 se presenta el muro interactivo desarrollado por los estudiantes en torno a las celebraciones de Gigante y San Agustín.

La tercera y última actividad de esta unidad se diseñó en Kahoot con el propósito de evaluar los conocimientos adquiridos a lo largo de la misma. De ahí que integrara preguntas relacionadas con la historia, los compositores y los platos típicos de dichas regiones.

En lo que a la muestra representativa de Gigante respecta, cuando los estudiantes llegaron a la página en la que se abordó los compositores propios de los municipios en cuestión, los estudiantes escucharon audios en donde se les relataba los datos biográficos más destacados de cada uno de los compositores allí presentes. Seguidamente se les preguntó si asistían a las fiestas patronales, obteniendo una respuesta negativa que, argumentaban diciendo que ni las abuelas, ni los padres de familia asistían, así como tampoco ellos, que además desconocían las fechas en las que estas se celebraban.

Con el desarrollo de una nueva página en la cartilla, los estudiantes comprendieron las fechas de las fiestas patronales en los municipios en cuestión. Acto seguido, pudieron observar en la cartilla imágenes de los platos típicos, que a ellos les resultaban muy familiares. Es más, algunos afirmaban que se les hacía agua la boca. En efecto, el estudiante identificado como MRGE3 mencionó que cuando iban al pueblo compraban un plato de lechona de los que venden en el parque.

El estudiante identificado como MRGE5, por su parte, dijo que su abuela hacía el asado más rico de la vereda y en San Pedro hasta vendía. Otros comentaron que en todas las casas se hacían tamales en diciembre, que en algunas casas hacen sancocho de gallina y mazamorra, pero que poco les gustaba. Luego de esto ingresaron a un enlace que los condujo a un blog en el que se les mostraba los platos típicos de estos municipios, con su respectiva explicación. De estos, les llamó la atención los biscochos, decían que eran muy ricos, pero también que eran muy pequeños.

Otros dijeron no haber probado el “Juan Valerio”¹, fue ahí cuando los que lo habían probado empezaron a compartir su experiencia; al concluir la observación del blog y su respectiva socialización, los estudiantes realizaron dos actividades evaluativas, las cuales no fue posible culminar porque el internet estaba fallando, así que la docente les solicito terminarlas en casa.

Pero en lo poco que se alcanzó a realizar en la clase se pudo observar el gusto que les generó conocer la comida típica de estos municipios y, en coherencia con los resultados obtenidos en la entrevista directa, algunos comentaron, que pensaban que la comida típica, era la comida especial, como las pizzas y las hamburguesas.

Como es de notar, el desarrollo de esta unidad fue mucho más atractivo para los estudiantes que el de las unidades anteriores, teniendo en cuenta que en esta tercera unidad estuvo implicado el gusto y la fascinación que les generaba observar los platos que para ellos eran deliciosos. Al concluir esta unidad también se evidencia una mejora en cuanto al estado de conocimiento de los estudiantes, quienes al principio no sabían que era el patrimonio inmaterial, que elementos conformaban el patrimonio inmaterial de San Agustín y Gigante y no sabían cuáles eran sus platos más típicos, pese a que estaban en constante contacto con ellos. Por tanto, fue muy satisfactorio escucharlos hablar sobre todos estos asuntos con mayor acierto y dominio. Lamentablemente por dificultades presentadas por la falta de conexión, no fue posible en esta muestra representativa desarrollar las actividades finales, sin embargo, cada estudiante asumió el compromiso de realizarlas en casa.

En lo correspondiente a los estudiantes de San Agustín, en el espacio dedicado a los compositores más destacados de los municipios de Gigante y San Agustín observaron una fotografía de cada uno de los compositores y escucharon un audio por cada compositor, en el que

¹ El “Juan Valerio” es una receta que hace parte de la gastronomía colombiana, el cual se prepara a base de plátano y chicharrón, y se complementa con cebolla larga, ajo, pimienta, entre otros ingredientes.

se relataban los aspectos más destacados de su vida y obra. Así mismo continuaron observando las imágenes y videos siguientes, que como se evidenció en lo relatado en respecto a las actividades de Gigante, giraban en torno a aspectos como las celebraciones, las fiestas patronales y los platos típicos de cada municipio.

En esta población, a diferencia de la de Gigante, fue posible la realización de las dos actividades evaluativas, que tuvieron como propósito valorar el nivel de conocimiento adquiridos por los estudiantes con el desarrollo de la unidad final. Fue así que los estudiantes ingresaron primero a una actividad en Padlet, en la que respondieron a cuatro preguntas relacionadas con las comidas típicas de la región. Actividad en la que todos participaron generando comentarios muy significativos, en los que se evidenció dominio por parte de los estudiantes frente a cada uno de los aspectos implicados en las cuestiones. De igual manera, en la actividad siguiente hubo una participación muy activa y acertada, especialmente en el caso del estudiante identificado como MRSA12 quien ocupó el primer lugar, el del estudiante MRSA7 y la estudiante MRSAE1, quienes ocuparon el segundo lugar; y el del estudiante identificado como MRSAE2, quien ocupó el tercer lugar.

Una vez culminado el desarrollo de la unidad tres en ambas muestras representativas, fue posible determinar que el diseño e implementación de la cartilla digital interactiva fue una acertada decisión, puesto que no solo permitió fortalecer en los estudiantes una serie de conocimientos culturales sobre los cuáles la mayoría no tenían ideas claras, otros habían tenido contacto con ellos; sin embargo no les daba el debido reconocimiento como sucedió especialmente con los platos típicos y los sitios turísticos; sino hizo posible que los estudiantes realmente se interesaran por saber un poco más de cada uno de los patrimonios abordados en la cartilla. De ahí que siempre preguntaran un poco más y que cuando se llegó al final de esta, hayan expresado la tristeza que les

generaba la terminación de la cartilla, porque según ellos, volverían a las clases normales, en las que las herramientas digitales ya no desempeñan un rol tan central como lo fue en estas tres sesiones de clase.

7.3 Análisis y discusión de resultados de la evaluación del impacto de las estrategias gamificadas interdisciplinares trabajada con los estudiantes de los grados 4 y 5 de la sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y de los estudiantes de 6 a 9 de la sede Puerto Quinchana de San Agustín

Para determinar el impacto generado por la implementación de la cartilla digital interactiva las docentes investigadoras llevaron a cabo la organización de un grupo focal, compuesto por diez estudiantes de la institución de Gigante y catorce estudiantes de la institución de San Agustín.

Luego de que cada una de las docentes les brindara a sus respectivos estudiantes las instrucciones para tener en cuenta en el desarrollo del grupo focal, emergieron una serie de comentarios y apreciaciones por parte de los educandos que en cada grupo focal, permitieron evidenciar que la implementación de la cartilla generó un impacto muy positivo, no solo porque les hizo posible el aprendizaje de elementos de su patrimonio natural, material e inmaterial; sino también porque les brindó la posibilidad de aprender de manera diferente, innovadora y muy agradable.

En concreto y en lo alusivo al *Patrimonio Natural*, en el grupo focal llevado a cabo en Gigante algunos estudiantes comentaron que la cartilla había sido muy útil a la hora de reconocer aspectos naturales de su municipio de los que no habían tenido conocimiento antes, como se reflejó en la entrevista directa. Por ejemplo, el estudiante identificado como MRGE4 mencionó

que le llamó la atención el hecho de que mediante la cartilla pudo conocer mucho más del río Magdalena. Así mismo, MRGE3, señaló que fue muy significativo para él saber que el río Magdalena nace en el macizo colombiano y que hay una laguna llamada Magdalena, de la que él no sabía. Otro de los apuntes que en este respecto se destacan del grupo focal en este municipio fue el de MRGE1, quien opinó que, pese a que nació en Gigante, no tenía idea de la existencia del Páramo de Miraflores y añadió: *“aprendí que está ubicado entre los municipios de Gigante, Garzón y Algeciras y que allí hay mucha riqueza de flora y fauna”*. Similar fue el aporte del estudiante MRGE5, quien dijo que le llamo la atención la flora y la fauna de nuestra región.

No fue diferente la naturaleza de los comentarios presentados en el grupo focal de San Agustín, en donde algunos estudiantes hicieron énfasis en el río más importante de Colombia, como fue el caso del estudiante identificado como MRSAE2, al expresar: *“La cartilla me pareció muy buena, porque con ella aprendí mucho del río Magdalena y de donde vivo”*. Por ese mismo estilo fue la apreciación de MRGE6, quien refiriéndose a la cartilla expresó: *“Yo le califico 10 de 10, porque aprendí sobre el río más importante de Colombia, que es el río Magdalena y aprendí mucho también sobre el macizo colombiano”*. En ese mismo sentido, la estudiante MRSAE7 dijo: *“Aprendí sobre el Macizo Colombiano, donde nace el río Magdalena”*.

En lo que al *Patrimonio Material* respecta, no se generaron aportes por los estudiantes en ninguna de las dos instituciones, con la salvedad de MRGE10, quien destacó la cultura de San Agustín, diciendo que las estatuas eran hermosas y que estaban muy bien talladas.

En lo concerniente al *Patrimonio Inmaterial*, en Gigante, unos de los comentarios que más se destacan fue el de la estudiante identificada como MRGE7, quien dijo que le llamo la atención conocer la historia de Gigante, la leyenda que explica la razón del nombre del

municipio y su fundación. De igual modo, la estudiante MRGE8 mencionó que le llamó la atención el municipio de San Agustín y que le gustaría conocerlo; mientras que MRGE2 comentó que le hubiera gustado conocer al señor *Canencio*, que le parece un señor muy inteligente y con muchas capacidades, y que además le llama la atención que él inventó los instrumentos musicales y las composiciones musicales. A la estudiante MRGE6 le llamó la atención la gastronomía, compartió que casi todos los platos típicos los hacen en su casa para las fiestas y que ella no lo sabía.

También hubo estudiantes de San Agustín que se pronunciaron respecto al Patrimonio Inmaterial, como fue el caso de la estudiante identificada como MRSAE7, quien dijo que le había encantado la historia del nombre de Gigante, así como la de Matambo y Mirthayu.

En términos generales, las dos docentes dieron cuenta del interés de los estudiantes en cada una de las actividades planteadas y desarrolladas mediante la cartilla digital interactiva; pero, sobre todo, de los reiterativos aciertos que lograban en cada pregunta abordada. Sin embargo, fue de gran notoriedad que en ambos grupos hubo un mayor interés por el aprendizaje de los elementos que configuran el patrimonio natural, que el demostrado en el patrimonio material e inmaterial. La raíz de este hallazgo se encuentra en que para los estudiantes son más atractivos los paseos, las caminatas, los baños en el río, el contacto con la naturaleza, que la visita a un museo, por ejemplo.

Otro de los aspectos abordados de manera voluntaria por los estudiantes en los dos grupos focales, estuvieron directamente relacionados con los *ambientes de aprendizaje y las estrategias didácticas*. Puntualmente, en la sede de Gigante, los estudiantes manifestaron el gusto que les había generado trabajar con la cartilla, siendo una herramienta muy diferente a lo acostumbrado. También aludieron a las actividades desarrolladas en Kahoot, en las que

estuvieron muy activos. Al respecto mencionaron que les parecía muy divertida esa forma de aprender. De igual modo, expresaron que les daba mucha tristeza al ver que la cartilla ya había terminado, por lo que pidieron que se realizaran más actividades así.

En ese mismo sentido, en San Agustín todos los estudiantes coincidieron en tener una excelente percepción de la cartilla. Primero, porque con su implementación, cambió el ambiente de sus clases, empezando porque ya no se desarrollaban en el salón de clases, sino en la sala de informática, segundo, porque trabajar con la cartilla digital les implicó el uso de las herramientas tecnológicas con que ellos tanto disfrutaban. En este respecto cabe traer a colación el aporte brindado por el estudiante identificado como MRSAE6: *“A mí me pareció muy chévere, porque aprendí muchas cosas y también fue muy divertida. Me gustó la manera de aprender porque me distraigo y me mantengo alerta”*.

Los estudiantes comentaron que más allá de lo entretenida que fue la cartilla para ellos, les permitió adquirir nuevos conocimientos. Con pena dijeron que había muchas cosas de su municipio que ellos no sabían que existían y que, gracias a la cartilla, ahora conocen.

Como es de anotar, todas las apreciaciones expresadas por los estudiantes de las dos instituciones alrededor de la cartilla digital fueron muy positivas, hablaron de cómo dicha implementación les generó un importante cambio de ambiente de estudio, de cómo trabajar con las tecnologías, desde la interactividad les permitió aprender de manera más eficiente. Tanto así, que pidieron a las docentes continuar con trabajos de esa índole en el desarrollo de las clases como una forma de garantizar óptimos procesos educativos en torno a la identidad cultural.

8. Conclusiones

1. El desarrollo de la presente investigación permitió evidenciar que la carencia de identidad cultural, es una problemática presente en los estudiantes de los grados 4° y 5° de la Sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega de Gigante, así como en los estudiantes de los grados 6° a 9°, de la Institución Educativa Puerto Quinchana, sede Puerto Quinchana, situada en el municipio de San Agustín. Llegar a esta primera conclusión fue posible, luego de un trabajo de indagación en el que las docentes investigadoras diseñaron una entrevista directa, mediante la cual plantearon a los estudiantes que hicieron parte de las mencionadas muestras representativas, una serie de preguntas que giraron en torno al conocimiento sobre los elementos del patrimonio natural, material e inmaterial del municipio en el que viven.

El resultado obtenido fue más alentador en la muestra representativa de San Agustín que en la de Gigante, tal vez, porque en ellos es significativa la diferencia de edades y nivel de escolaridad. Mientras la muestra representativa de San Agustín pertenece al nivel secundaria; la de Gigante cursa el nivel básico primaria. Pero, aun así, realizar un análisis profundo de sus respuestas permitió evidenciar que, en ambas muestras representativas, el nivel de conocimiento de cada uno de estos patrimonios; y, por ende, el nivel de desarrollo de la identidad cultural en cada muestra era insuficiente, y más aún, si se tiene en cuenta que, en la mayoría de las preguntas por ellos respondidas, ninguna de las muestras poblacionales evidenciaba un conocimiento en más del 50%.

2. Los hallazgos generados en el diagnóstico permitieron dar cuenta de la necesidad de estructurar una estrategia gamificada interdisciplinar, mediante la cual fuera posible contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los ciudadanos del departamento del Huila, a través de

una experiencia didáctica basada en la interdisciplinariedad y la gamificación, la cual se realizó con el apoyo de una cartilla digital interactiva, enfocada a brindar conocimiento sobre los elementos más destacados de cada municipio en torno al patrimonio natural, material e inmaterial, cual, una vez implementada, permitió evidenciar que implementar herramientas y recursos tecnológicos en los procesos de enseñanza que se relacionan con la identidad cultural es aportarle a la calidad educativa.

A esta tesis se llegó, luego de ver el interés de los estudiantes por llegar a la clase, cuando sabían que continuarían trabajado con la cartilla, su actitud participativa, la forma tan sencilla en la que trabajaban en equipo, apoyándose entre sí cuando veían que los demás no sabían la respuesta a una de las preguntas. Pero, sobre todo, al ver su evolución, al saber que luego de demostrar pocos conocimientos en torno a las temáticas abordadas, luego de la implementación de la cartilla, lograron un mayor conocimiento frente a aspectos que inicialmente desconocían y por los que no sentían interés alguno.

Lo anterior permitió a las docentes investigadoras una reflexión profunda alrededor de tan significativa experiencia didáctica, la cual impactó de manera importante sus discursos. Es así que los conceptos de pedagogía, didáctica y potenciamiento de identidad cultural; como también la resignificación de las teorías que, en torno a ellos, al ser implementadas por las docentes, al inicio de la investigación en sus prácticas de enseñanza, sufrieron una importante transformación, teniendo en cuenta que se encuentra íntimamente relacionada con el auge de las tecnologías y su efectiva aplicación en los procesos de enseñanza.

En esencia develan que, en los recursos interactivos, como son las actividades propuestas mediante Liveworkshets, Educaplay y Kahoot, integradas en la cartilla digital, permiten una mayor activación de los conocimientos previos, una mayor disposición en los estudiantes frente a

las temáticas que se propone enseñar y, por ende, una atención mucho más duradera, lo que a su vez genera, aprendizajes realmente significativos, aprendizajes para la vida.

Por lo tanto, dicha reflexión conlleva a una resignificación del currículo, del plan de área y de las tres acciones constitutivas de las prácticas de enseñanza, especialmente de aquellas que se enmarcan en el fortalecimiento de la identidad cultural, así como en las áreas de Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Música y Arte.

Si se analiza un poco, es posible evidenciar que los contenidos que se orientan en las diferentes asignaturas, especialmente en el área de Ciencias Sociales, no logran responder a las necesidades educativas actuales, dentro de las que se destaca el fortalecimiento de la identidad cultural. En efecto, en esta asignatura se desarrollan aspectos como la ubicación geográfica, la flora y la fauna de las diferentes regiones del mundo, no obstante, no se logra generar un adecuado nivel de consciencia que les permita a los estudiantes apropiarse de los patrimonios que componen su cultura, en parte, porque las didácticas empleadas tampoco son las adecuadas. Así que parte de generar procesos de enseñanza y aprendizaje en este y demás aspectos, es preguntarse ¿Qué didácticas son las más pertinentes? De hecho, el desarrollo de este trabajo permitió hallar que los recursos digitales, como los empleados mediante la cartilla, son una adecuada manera de lograr en los estudiantes la identidad cultural porque aportan interés y motivación frente a las diversas temáticas.

Esta resignificación da cuenta de lo esencial de trabajar desde la interdisciplinariedad. En efecto, la cartilla estuvo focalizada en una temática puntual: la identidad cultural desde los tres patrimonios culturales; sin embargo, en cada uno de ellos los estudiantes potenciaron varias áreas del saber de manera integrada. Por ejemplo, el Lenguaje estuvo presente en el momento en que los estudiantes leían las indicaciones y textos presenten en la cartilla, y también cuando

analizaban los videos allí dispuestos, cuando socializaban las actividades y participaban de manera oral y escrita; la Historia también estuvo presente en el patrimonio material e inmaterial, cuando los estudiantes comprendían el origen de su región, de las piezas artísticas, arquitectónicas y musicales de su municipio.

De manera similar sucedió con las Ciencias Sociales, que tuvieron especial protagonismo en el patrimonio natural, con la ubicación geográfica, la división de los continentes, países, departamentos y municipios y con la hidrografía de la región, etc.; teniendo en cuenta que en la ubicación geográfica los estudiantes conocieron la distancia entre un municipio y otro, que en el patrimonio natural se aludió a la longitud del río Magdalena, también se trabajó Matemáticas, con las medidas de longitud.

Las Ciencias Naturales también tuvieron lugar en este patrimonio, puntualmente, en lo que respecta a la presentación de la flora, fauna y sitios naturales de la región. La música y el arte también estuvieron presentes, especialmente en el patrimonio inmaterial, en el que se aludió a los compositores e instrumentos de la región, y las creaciones artísticas propias de cada uno de los municipios.

Por lo anterior, este estudio es el inicio de un arduo trabajo de transformación del currículo, de los planes de áreas, en donde cada asignatura sea desarrollada pedagógicamente de manera interdisciplinaria, es decir, de manera articulada con las demás y en apoyo de las tecnologías. Es decir, se busca que tanto la planeación pedagógica, como la aplicación de didácticas y los procesos evaluativos que se aplican a los estudiantes, se medien con las herramientas y recursos digitales. Esto permitirá una mayor y mejor calidad en los procesos educativos, considerando el incommensurable mundo de posibilidades que las tecnologías hoy pone a disposición de la educación.

Cabe aclarar que, así como las tecnologías representan una novedosa y prometedora forma de enseñar, potenciar y adquirir aprendizajes; entre otros aspectos, porque propicia en los estudiantes un gran estímulo a la hora de aprender; también existen en ellas algunas debilidades, como lo fue en el caso de la cartilla digital, su dependencia de la conectividad, lo que afectó en cuestión de tiempo el desarrollo de las diferentes actividades, pues al tener un internet intermitente en las dos instituciones, se hizo necesario descargar cada una de las mismas, ralentizando el trabajo en las distintas sesiones de clase. De ahí la importancia de responder a la pregunta: ¿De qué manera implementar tecnologías y recursos interactivos en un contexto educativo de difícil conexión a internet?, lo cual puede ser un tópico de estudio para una próxima investigación.

Otro aspecto a destacar, respectivo a la implementación de esta experiencia didáctica, que se encuentra soportada en la interdisciplinariedad y la gamificación como ya se ha explicado, permitió una mayor apropiación de la identidad cultural de los estudiantes, al tiempo que abre posibilidades para adelantar proyectos individuales o colectivos de emprendimiento. Con esto no solo se estaría potenciando la identidad cultural, también se les brindaría a los estudiantes herramientas sanas de construcción y desarrollo social y económico.

En este sentido, no se trata simplemente de que los estudiantes conozcan los aspectos más importantes de su cultura, sino que además estos sean el insumo para el desarrollo de una cultura empresarial, como guías de los sitios relevantes de cada municipio y también en donde los estudiantes vean la preparación de sus platos típicos, en la práctica de la música de su región, en el aprovechamiento de los conocimientos artesanales y demás particularidades culturales, que articulan una oportunidad para generar ingresos en sus familias.

3. Lo descrito anteriormente no se reflejó solamente en el proceso de implementación de la

cartilla digital, sino también en la evaluación de la aplicación, llevada a cabo con un grupo focal; el cual estuvo orientado a identificar el impacto generado en los estudiantes por la cartilla, en donde se generaron apreciaciones muy positivas por parte de los estudiantes de ambas muestras representativas, quienes más allá de decir que la cartilla había sido excelente, se enfocaron en hacer aportes relacionados con la identidad cultural, con los elementos culturales que más se destacan de los dos municipios, que fueron abordados en la cartilla y de los que ahora tenían total conocimiento, demostrando así que la cartilla había cumplido con el propósito de fortalecer ese aspecto en ellos. Y lo mejor es que cada una de las muestras representativas daba cuenta no solo del patrimonio cultural de su municipio, sino también del otro.

4. Así que, efectivamente, la experiencia didáctica que llevaron cabo los estudiantes de ambas muestras representativas bajo la orientación de las docentes investigadoras, generó una importante contribución al fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes. La realización de este trabajo de investigación permitió evidenciar una serie de dificultades que en torno a la apropiación del patrimonio cultural en los estudiantes.

Creemos que, habiéndose evidenciado todas las falencias sobre el patrimonio cultural, debería en el currículo de nuestras Instituciones Educativa producirse una resignificación de los contenidos del área de Ciencias Sociales y, sobre todo, prestar atención a la didáctica; en el sentido de hacer que los procesos de aprendizaje-enseñanza sean más eficientes y perdurables, como un componente fundamental de la identidad cultural de los estudiantes de los municipios de Gigante y San Agustín.

5. Bibliografía

Bákula, C. (2000). *Tres definiciones en torno al patrimonio*. Revista turismo y Patrimonio.

Lima-Perú. Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de:

<https://doi.org/10.24265/turpatrim.2000.n1.11>

Esteban Osorio, F. R., & Mendoza Rodríguez, N. Y. (2020). *Definiciones y técnicas de interpretación del patrimonio cultural orientada al turismo. Una revisión bibliográfica de las bases de datos de Scopus, Ebsco y Dialnet durante los años 2008 al 2019*". Lima-Perú. Universidad Tecnológica del Perú. Recuperado de:

<https://hdl.handle.net/20.500.12867/4173>

Estrada Martinez, V., Rivero, A., & Gonzales Perez, E. (2021). *La formación de la identidad cultural del estudiante desde las clases de educación artística*. 18. Revista Didasc@lia:

D&E. Las Tunas-Cuba. Universidad de las Tunas. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7922021>

Orozco Fabián , J. R. (2012). *Recursos Didácticos 2.0 y rendimiento académico de estudiantes de la Facultad de Ciencias Aplicadas de Universidad Nacional del Centro del Perú*.

Huancavelica-Peru. Universidad Nacional de Huancavelica. Recuperado de

<https://repositorio.unh.edu.pe/items/6624cd6e-1c08-4b44-be20-a6c29bff19a5>

Torres Toukoumidis, Á. , & Romero Rodríguez, L. M. (2018). *Aprender Jugando. La Gamificación en el aula*. Quito-Ecuador. Universidad Politécnica Salesiana. Recuperado de:https://www.researchgate.net/publication/324950179_Aprender_jugando_La_gamificacion_en_el_aula

- Vergara Blanco, A. (2018). *Patrimonio cultural: organización y su protección a través del sistema de evaluación de impacto ambiental*. Revista de Derecho Administrativo Económico, N° 26 [enero-junio 2018] pp. 163-186. Santiago de Chile. Pontificia Universidad de Chile. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/329070134_2018_Patrimonio_cultural_Organizacion_y_su_proteccion_a_traves_del_sistema_de_evaluacion_de_impacto_ambiental
- Ortiz Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2017). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. Sao Paulo-Brasil. Facultad de Educacion de Universidad de Sao Paulo. Recuperado de <https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS>
- Patiño Hernández, M., & Tuta López, L. M. (2019). *Secuencia didáctica para el favorecimiento de la Competencia Lectora en Escuela Nueva*. Educación y Ciencia No. 22. Año 2019 Pag. 291-304. Tunja-Colombia. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Recuperado de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/educacion_y_ciencia/article/view/10053/8330
- Vidal Solano, K. J. (2018). *Identidad Cultural en la Vereda Filo de Platanares, Municipio de Garzón, Departamento del Huila*. Huila-Colombia. Universidad Nacional, Abierta y a Distancia (UNAD). Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/19279>
- Abreu, O., Gallegos, M. C., Jacome, J. G., & Martínez, R. J. (2017). *La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador*. *Form. Univ.* [online]. 2017, vol.10, n.3, pp.81-92. Ibarra-Ecuador. Universidad Técnica del Norte. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062017000300009>.

Alcaldía Municipal de Gigante (s.f.). *Historia del municipio de Gigante*. Gigante -Huila.

Recuperado de <http://www.gigante-huila.gov.co/municipio/nuestro-municipio>

Alcaldía Municipal del San Agustín. (s.f.). *Historia del municipio de San Agustín*. San Agustín-

Huila. Recuperado de municipio.com.co/municipio-san-agustin.html

Arias Vanegas, J., Bolívar R, Í. J., Ruíz Serna, D., & Vásquez, M. d. (2006). *Identidades*

Culturales y Formación del Estado en Colombia. Bogotá-Colombia. Bogotá. Colombia.

Universidad de los Andes Facultad de Ciencias Sociales. Recuperado de

https://appsciso.uniandes.edu.co/sip/data/pdf/identidades_culturales.pdf

Barrera Luna, R. (2013). *El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales*.

Revista de Claseshistoria artículo 343. Barcelona-España. Universidad Autónoma de

Barcelona. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5173324>

Basarab, Nicolescu. (1994). *La transdisciplinariedad. Manifiesto*. Ediciones Du Rocher. París.

Cachon Reyes, J. (2007). *Educación, Interdisciplinariedad y Pedagogía*. RMIE [online], vol.18,

n.58, pp.735-768. ISSN 1405-6666. Veracruz-México. Universidad Veracruzana.

Recuperado de

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S140566662013000300004&script=sci_abstract

Caicedo Duque, I., Velosa, N. J., & Linares Barrero, L. (2018). *Estrategia lúdica para fortalecer*

la identidad cultural de la comunidad educativa del Instituto Pedagógico Nacional

.Bogotá-Colombia. Fundación Universitaria los Libertadores. Recuperado de

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1947/Caicedo_Jeanette_Linares_Rosemary_Velosa_Nelson_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Campo Ospino, O. M. (2018). *Factores que Inciden en la perdida de identidad cultural de las etnias indigenas presentes en la Institución Educativa Alfonso López Pumarejo de Valledupar*. Cesar-Colombia. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/17946>

Cepeda Ortega, J. (2018). *Una aproximación al concepto de identidad cultural a parit de experiencias: el patrimonio y la educación*. Revista Tabanque. Valladolid-España. Ediciones Valladolid. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6448230.pdf>.

Cuchimba Iquira, A. M., & Valencia, L. P. (2020). *Fortalecimiento de la identidad del pueblo Nasa mediante los tejidos, como herramienta pedagógica en la institución educativa agroambiental – La Ceja del resguardo indígena de Cohetando*. Cauca-Colombia. Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Recuperado de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/39402>

De la Hoz Gonzalez, A. (2021). *Patrimonio y educación. Metodologías y buenas prácticas*. Bilbao-España. Unesco Etxea. Recuperado de https://www.unescoetxea.org/dokumentuak/OndareUp_Educacion_patrimonio.pdf

De las Casas, B. (1552). *Brevísima relación de la destrucción de las Indias*. Buenos Aires-Madrid. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Sevilla-España. Recuperado de <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcjm259>

Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodriguez, Y. (2013). *El potencial de la gamificaicón aplicado al ámbito educativo*. Sevilla-España. Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/59067>

Dominguez Rivera, E. (2020). *Pérdida de identidad cultural de la etnia Uitoto del departamento del Amazonas en Colombia*. Medellín-Colombia. Universidad Cooperativa de Colombia.

Recuperado de

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/12556/cartadederechosdeautorpdf.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Fernandez-Soria, J. M. (2020). *Identidad Cultural y Derecho a la Educación en Contextos Educativos*. Revista Contextos Educativos 26, 23-39. Valencia-España. Universidad de Valencia.

Recuperado de

<https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/4445>.

Hall, S., & Du Gay, P. (1996). *Cuestiones de Identidad Cultural*. Buenos Aires-Madrid.

Amorrortu Editores. Recuperado de

<https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/hall-s-du-gay-p-1996-cuestiones-de-identidad-cultural.pdf>

Jimenez Rojas, M. d., & Trujillo Gonzalez, J. E. (2017). *La identidad cultural como mediación para la enseñanza de la oralidad en estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa La Perdíz*. Algeciras-Huila. Universidad Santo Tomás.

Recuperado de

<http://repository.usta.edu.co/handle/11634/12633>

Lamilla Quintana, W. (2019). *Valores de identidad cultural como eje transversal en la educación primaria colombiana*. Huila-Colombia. Universidad UMECIT.

Recuperado de <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/2327>

Luengo Navas, J. (2004). *La educación como objeto de conocimiento. El concepto de educación*.

Madrid-España Biblioteca Nueva. Recuperado de

<https://www.ugr.es/~fjrrios/pce/media/1-EducacionConcepto.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2016). *Derechos Básicos de Aprendizaje en Ciencias*

Sociales. Bogotá-Colombia Panamericana Formas E Impresos S.A..Recuperado de
https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-06/DBA_C.Sociales-V2.pdf

Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2006). *Estándares Básicos de Competencias en*

Ciencias Sociales. Bogotá-Colombia Ministerio de Educación. Recuperado de
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf3.pdf

Molano L, O. L. (2007). *Identidad cultural un concepto que evoluciona*. Revista Opera, núm. 7,

mayo, 2007, pp. 69-84. Bogotá-Colombia. Universidad Externado de Colombia.

Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>

Ortegón Moreno, J. A. (2019). *Las ciencias de la complejidad y el aula: un enfoque alternativo*

en la educación en ciencias. Bogotá-Colombia. Universidad Pedagógica Nacional.

Recuperado de

<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12021/TE-24080.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ortiz Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una*

panorámica sobre el estado de la cuestión. Educ. Pesqui v. 44, e173773. Sao Paulo-

Brasil. Universidade de São Paulo. Recuperado de

<https://www.scielo.br/j/ep/a/5JC89F5LfbgvtH5DJQQ9HZS>

Peñate Villasante, A. G. (2019). *Propuesta de un concepto sobre interpretación del patrimonio*.

En Atenas, vol. 1, núm. 45, 2019. Matanzas-Cuba. Universidad de Matanzas Camilo

Cienfuegos. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/journal/4780/478058273007/478058273007.pdf>

Quiroga Caicedo, C. A. (2018). *Didáctica del patrimonio histórico-cultural y su integración en el aula en la IE Arturo Salazar Mejía del municipio de Támara departamento de Casanare*. Casanare-Colombia. Universidad Autónoma de Manizales. Recuperado de https://repositorio.autonoma.edu.co/bitstream/11182/799/1/Did%C3%A1ctica_patrimonio_hist%C3%B3rico_cultural_integraci%C3%B3n_aula_IE_Arturo_Salazar_Mej%C3%ADa_municipio_T%C3%A1mara_departamento_Casanare.pdf

Ramirez Maldonado, A. D. (2002). *Una reflexión sobre nuestra identidad cultural desde la persona y el entorno local*. Bogotá-Colombia. Universidad de la Sabana. Recuperado de <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/5863/128245.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Secretaría de Salud del municipio de Gigante. (2018). *Documento de análisis de situación de salud con el modelo de los determinantes sociales de salud del municipio de Gigante*. Gobernacion del Huila. Gigante.Huila-Colombia. Recuperado de <https://www.huila.gov.co>

Tamayo y Tamayo, M. (1995). *La interdisciplinariedad*. Santiago de Cali-Colombia Publicaciones CREA.. Recuperado de https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/5342/1/interdisciplinariedad.pdf

Tarride, M. (1995). *Complejidad y sistemas complejos*. Revista Manguinhos Vol II. Maghinos-Rio de Janeiro. Brasil. Fundação Oswaldo Cruz. Recuperado de <https://www.scielo.br/j/hcsm/a/cfGJmwpVSg8rwYJX3bXPjpv/?format=pdf&lang=es>

Toaza Pacha, C. M. (2021). *Sensibilización en el contexto socio educativo para el fortalecimiento de la identidad cultural "TILIVI"*. Ambato-Ecuador. Pontificia

Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de

<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3361>

UNESCO. (1972). *Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural*.

Paris-Francia. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la

Cultura. Recuperado de <https://whc.unesco.org/archive/convention-es.pdf>

UNESCO. (2014). *Indicadores de cultura para el desarrollo*. Paris-Francia. Organización de las

Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado de

https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/iucd_manual_metodologico_1.pdf

Valencia Castillo, C. L. (2020). *Propuesta Educativa fundamentada en la Historia Regional*

Lambayecana para el fortalecimiento de la identidad cultural. Chiclayo-Perú.

Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Recuperado de

<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/2715>

Vargas Llosa, M. (2000). *Las Culturas y la Globalización*. Bogotá-Colombia. Periódico el País.

Recuperado de https://elpais.com/diario/2000/04/16/opinion/955836005_850215.html

Listado de Anexos

A. Técnicas e Instrumentos.	134
B. Formulario con guion de preguntas para Entrevista Directa.	136
C. Formato de Planeación de las guías de aprendizaje.	138
D. Diario de Campo.	140
E. Base de Datos de la encuesta aplicada.	143
F. Carta de autorización de rectores.	145
G. Consentimiento informado.	149
H. Evidencia Fotográfica.	151
I. Sensibilización con padres de familia.	153
J. Código QR de la cartilla digital.	154

Anexo A. Técnicas e Instrumentos

Número de la Estrategia	Estrategias	Categorías	Subcategorías	Técnica	Instrumento
1	Identificación del estado del conocimiento histórico de identidad cultural de los estudiantes del grado 4° y 5° de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y de los estudiantes de 6° a 9° de la sede Puerto Quinchana de San Agustín en el Huila.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Identidad cultural ✓ Conocimiento histórico 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Patrimonio cultural ambiental ✓ Patrimonio cultural tangible ✓ Patrimonio cultural intangible. ✓ Precolombino ✓ Descubrimiento ✓ Conquista ✓ Colonia ✓ República ✓ Actualidad 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entrevista Directa. 	Formulario con guion de preguntas.
2	Aplicación de una estrategia gamificada interdisciplinar, para la contextualización cultural en los estudiantes del grado 4° y 5° de la	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Secuencia didáctica gamificada 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cartografía ✓ Sitios turísticos ✓ Procesos históricos ✓ Reconocimiento del patrimonio cultural material ✓ Reconocimiento del patrimonio 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Creación de Cartilla digital. ✓ Talleres. ✓ Sistematización de los talleres. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Programa Bookcreator ✓ Formato de planificación de talleres. ✓ Diario de campo.

	<p>institución educativa Jorge Villamil Ortega y en los estudiantes de 6° a 9° de la sede Puerto Quinchana de San Agustín en el Huila.</p>		<p>cultural inmaterial</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividades de interacción digital ✓ Actividades de autoevaluación ✓ Actividades de evaluación. 		
3	<p>Evaluación del impacto de las estrategias gamificadas interdisciplinarias en los estudiantes del grado 4° y 5° sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y en los estudiantes de 6° a 9° de la sede Puerto Quinchana de San Agustín.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Impacto de la implementación de la cartilla digital. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Comparación con los saberes iniciales ✓ Dominio de dispositivos digitales ✓ Adquisición de nuevos saberes ✓ Valoración por parte de los estudiantes de la estrategia didáctica. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Grupo Focal. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuestionario de Evaluación.

Anexo B. Formulario con guion de preguntas para Entrevista Directa

Fortalecimiento de la Identidad Cultural de los ciudadanos, a través de una experiencia didáctica basada en la interdisciplinariedad y la Gamificación en dos instituciones educativas en el departamento del Huila

Objetivo: Identificar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes de la Institución Educativa Puerto Quinchana y Jorge Villamil Ortega sede Alto Corozal, sobre el patrimonio cultural de los municipios San Agustín y Gigante.

La presente encuesta no es una evaluación de conocimientos. La información que escribas es anónima y tendrá un manejo estrictamente confidencial. Agradecemos que respondas con la mayor sinceridad.

Completa la información faltante.

Nombra la ubicación en donde vives

Continente _____

País _____

Departamento _____

Municipio _____

1.- Escribe que conoces de la historia de tu municipio

Fundación de tu municipio _____

Historia de hechos o acontecimientos _____

2.- Hidrografía del municipio

Cuál es el principal río o fuente acuífera en la vereda o municipio _____

Dónde nace _____

Distancia o recorrido _____

Cantidad de agua en épocas de: sequía _____ lluvia _____

3.- Qué especies identificas en tu zona de

Flora _____

Fauna _____

4.- Cuáles son los sitios turísticos o geoformas que conoces en tu municipio

Cerros _____

Lagunas _____

Páramos _____

5.- ¿Cuáles son los sitios turísticos más visitados de tu municipio?

6.- ¿Qué hay en tu zona de:
Patrimonio arqueológico _____
Petroglifos _____
Pictogramas _____

7.- ¿Conoces qué sitios son declarados patrimonio arquitectónico?
Calles _____
Haciendas _____
Iglesias _____
Casas _____

8.- ¿De qué compositores de tu municipio has escuchado hablar?
Música _____
Otro _____

9.- ¿A qué fiestas patronales, tradicionales, y otras asistes con tu familia?

10.- Cuáles comidas o bebidas típicas de tu región conoces?
Comidas _____
Bebidas _____

Anexo C. Formato de Planeación de las guías de aprendizaje.

Guía de aprendizaje.				
Nombre del taller: Fortaleciendo mi identidad cultural				
Área: Cultura/ Identidad Cultural				
Objetivo General del taller: Contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los ciudadanos del departamento del Huila, a través de una experiencia didáctica basada en la interdisciplinariedad y la gamificación dirigida a los estudiantes del grado 5 sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y grado 6 sede Puerto Quinchana de San Agustín.				
Duración de cada sesión: 4 horas				
Fecha	Objetivo de Aprendizaje	Actividades	Recursos y/o materiales	Evaluación
14 de noviembre de 2022	Desarrollar en los estudiantes el conocimiento del patrimonio natural de los municipios de Gigante y San Agustín.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mapeo para trabajar la ubicación geográfica de los estudiantes. ✓ Test Interactivo para poner en práctica lo aprendido sobre el Río Magdalena. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Video en Youtube y mapeo en Genially. ✓ Video en Youtube y test interactivo en Kahoot. ✓ Videos en Youtube y un mural en https://es.padlet.com/ ✓ Video en Youtube y Educaplay. ✓ Canvas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrollo de un test interactivo en Kahoot.

		✓ Álbum fotográfico de la flora y fauna.		
15 de noviembre de 2022	Desarrollar en los estudiantes el conocimiento del patrimonio material de los municipios de Gigante y San Agustín.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Actividad de relacionar en Liveworksheets, sobre los lugares turísticos y arqueológicos de San Agustín. ✓ Actividad de arrastrar elementos sobre los lugares turísticos y arqueológicos de Gigante. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Imágenes, videos, audios y Liveworksheets. ✓ Imágenes, videos, audios y Liveworksheets. 	✓ Desarrollo de un test interactivo en Kahoot.
16 de noviembre de 2022	Desarrollar en los estudiantes el conocimiento del patrimonio inmaterial de los municipios de Gigante y San Agustín.	✓ Test interactivo sobre las tradiciones, celebraciones y platos típicos de los municipios de Gigante y San Agustín.	✓ Imágenes, videos y Kahoot.	✓ Desarrollo de un test interactivo en Kahoot.

Anexo D. Diario de Campo.

PROYECTO	Fortalecimiento de la Identidad Cultural de los ciudadanos, a través de una experiencia didáctica basada en la interdisciplinariedad y la Gamificación en dos instituciones educativas en el departamento del Huila.	
FECHA		
TEMA		
DOCENTE		
INSTITUCIÓN		
DESCRIPCION GENERAL DEL AULA (lugar, N° participantes, tiempo de la sesión)		
DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES (Desarrollo didáctico, comportamientos, actitudes, “universo vocabular”)	REGISTROS TEÓRICOS Y PERSONALES	

REFLEXIBILIDAD DEL DOCENTE	
INTORROGANTES DE LA OBSERVACION INICIAL	
INTERROGANTES PARA LOS DIRECTIVOS Y DOCENTES	
INTERROGANTES PARA LOS ESTUDIANTES	
INTERROGANTES PARA EL DOCENTE	
ANALISIS DE LA EXPERIENCIA DE AULA	
ANALISIS DE LA RELEVANCIA Y APLICABILIDAD DEL TEMA TRATADO	



ANALISIS DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS	
ANALISIS DE LOS ACONTECIMIENTOS Y EXPRESIONES IMPORTANTES	
REGISTROS TEÓRICOS Y PERSONALES	
ANALISIS DE LA REFLEXIBILIDAD	
PROPUESTAS PARA EL PLAN DE MEJORAMIENTO CURRICULAR SEGÚN LOS ANTERIORES ANÁLISIS	

E.- Base de Datos de la encuesta aplicada

	estudiante 1	estudiante 2	estudiante 3	estudiante 4	estudiante 5	estudiante 6	estudiante 7	estudiante 8	estudiante 9	estudiante 10
pregunta 1	3	3	3	3	2	1	1	1	2	1
pregunta 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
pregunta 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
pregunta 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
pregunta 5	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
pregunta 6	2	1	2	3	1	1	3	1	1	1
pregunta 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
pregunta 8	1	1	1	2	2	3	1	1	1	2
pregunta 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
pregunta 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
pregunta 11	1	1	1	3	3	1	1	1	1	1

Base de Datos, encuesta de diagnóstico estudiantes sede Alto Corozal de Gigante.

	estudiante 1	estudiante 2	estudiante 3	estudiante 4	estudiante 5	estudiante 6	estudiante 7	estudiante 8	estudiante 9	estudiante 10
pregunta 1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
pregunta 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
pregunta 3	2	2	2	1	2	3	1	1	1	1
pregunta 4	2	2	2	2	2	3	1	2	2	1
pregunta 5	2	1	1	1	2	3	1	3	2	1
pregunta 6	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3
pregunta 7	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2
pregunta 8	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1
pregunta 9	2	2	3	2	1	1	2	3	2	1
pregunta 10	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2
pregunta 11	1	2	1	1	1	2	3	3	1	2

Base de Datos, encuesta de diagnóstico estudiantes sede Puerto Quinchana de San Agustín.

F. Carta autorización de rectores

 UNIVERSIDAD
SURCOLOMBIANA
NIT: 891180084-2





San Agustín Huila, 29 de agosto de 2022.

Especialista

Rector Institución Educativa JORGE VILLAMIL ORTEGA
Ciudad

Asunto: solicitud implementación proyecto de investigación.

Cordial saludo,

Con el propósito de mejorar los espacios de la educación, en el año 2020 participé de la convocatoria del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, para la formación de Capital Humano de Alto Nivel para las regiones, en convenio con la Universidad Surcolombiana, y a la fecha me encuentro estudiando el cuarto semestre de la Maestría en Estudios Interdisciplinarios de la Complejidad.

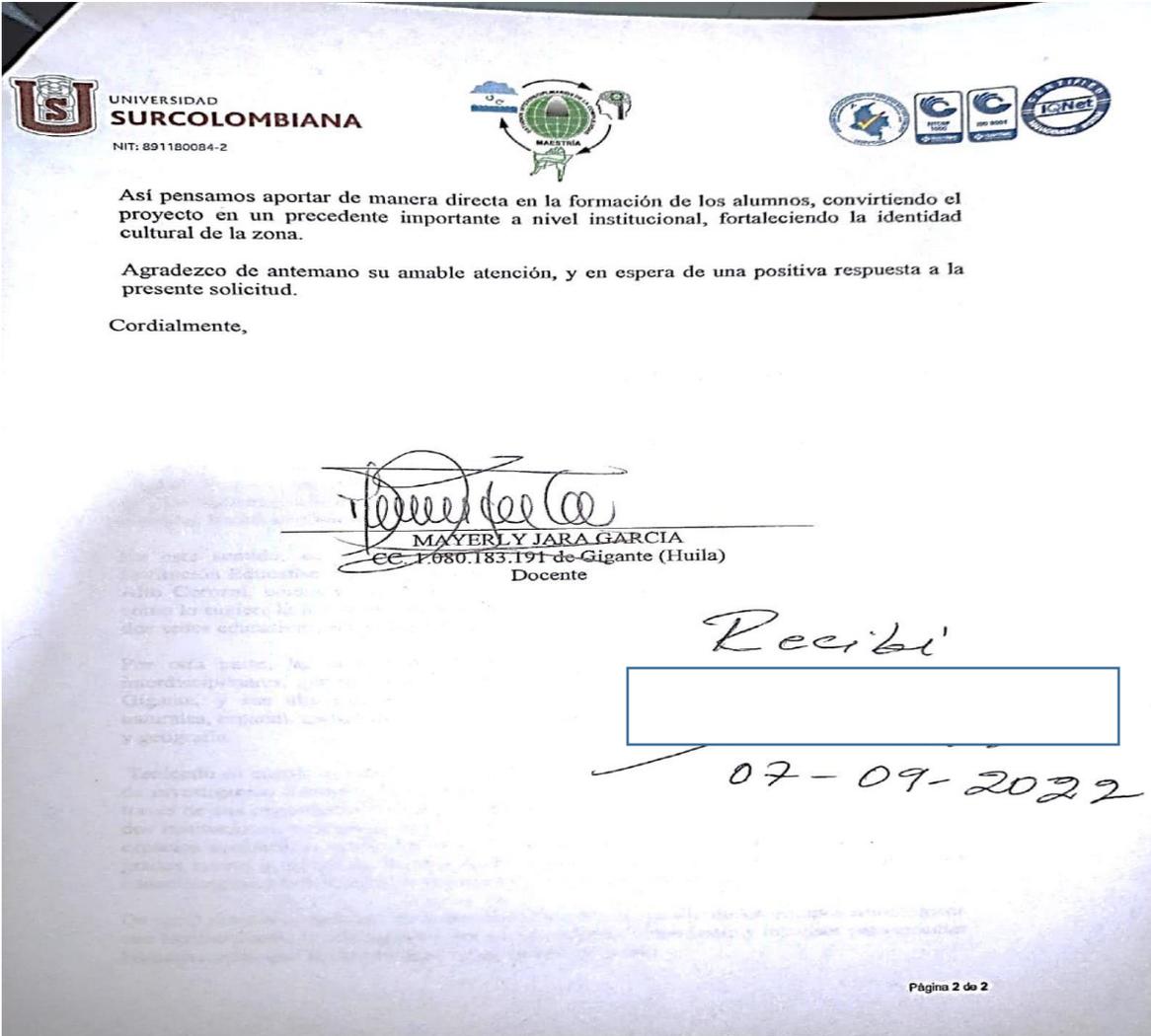
En este sentido, en compañía de la docente DORA MIREYA SAMBONI, de la Institución Educativa Puerto Quinchana, del municipio de San Agustín (Huila), y la sede Alto Corozal, hemos realizado una propuesta que considera la intervención curricular como lo sugiere la investigación, y fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de las dos sedes educativas, antes mencionadas.

Por otra parte, las labores de campo proponen implementar guías de aprendizaje interdisciplinarios, que permitan el aprendizaje de la identidad cultural del municipio de Gigante, y sus alrededores. Dicha estrategia involucra otras áreas como ciencias naturales, español, matemáticas, siendo la principal ciencias sociales relacionando historia y geografía.

Teniendo en cuenta lo anterior, solicito amablemente, autorice el desarrollo del proyecto de investigación llamado: “Fortalecimiento de la identidad cultural de los ciudadanos, a través de una experiencia didáctica basada en la interdisciplinariedad y la gamificación en dos instituciones educativas en el departamento del Huila”. Permitiendo trabajar en los espacios académicos asignados de Ciencias Sociales y Tecnología e Informática, en los grados cuarto y quinto de la sede Alto Corozal, en el sentido que dicho trabajo aporta conocimientos y habilidades de manera transversal en estas áreas.

De igual manera se requiere de la autorización para el manejo de los equipos tecnológicos con los que cuenta la institución como computadores, video beam y televisor para ejecutar las actividades que se desean desarrollar en este proyecto.

Página 1 de 2





San Agustín Huila, 10 de octubre de 2022.

Especialista

Rector Institución Educativa PUERTO QUINCHANA
Ciudad

Asunto: solicitud implementación proyecto de investigación.

Cordial saludo,

Con el propósito de mejorar los espacios de la educación, en el año 2020 participé de la convocatoria del Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación, para la formación de Capital Humano de Alto Nivel para las regiones, en convenio con la Universidad Surcolombiana, y a la fecha me encuentro estudiando el cuarto semestre de la Maestría en Estudios Interdisciplinarios de la Complejidad.

En este sentido, en compañía de la docente MAYERLY JARA GARCIA, de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega, del municipio de Gigante (Huila), y la sede Puerto Quinchana de San Agustín, hemos realizado una propuesta que considera la intervención curricular como lo sugiere la investigación, y fortalecer la identidad cultural en los estudiantes de las dos sedes educativas, antes mencionadas.

Por otra parte, las labores de campo proponen implementar guías de aprendizaje interdisciplinarias, que permitan el aprendizaje de la identidad cultural del municipio de San Agustín, específicamente la zona de la vereda Puerto Quinchana y sus alrededores. Dicha estrategia involucra otras áreas como ciencias naturales, español, matemáticas, siendo la principal ciencias sociales relacionando historia y geografía.

Teniendo en cuenta lo anterior, solicito amablemente, autorice el desarrollo del proyecto de investigación llamado: "Fortalecimiento de la identidad cultural de los ciudadanos, a través de una experiencia didáctica basada en la interdisciplinariedad y la gamificación en dos instituciones educativas en el departamento del Huila". Permitiendo trabajar en los espacios académicos asignados de Ciencias Sociales y Tecnología e Informática, en los grados sexto a noveno de la sede Puerto Quinchana, en el sentido que dicho trabajo aporta conocimientos y habilidades de manera transversal en estas áreas.

De igual manera se requiere de la autorización para el manejo de los equipos tecnológicos con los que cuenta la institución como computadores, video beam y televisor para ejecutar las actividades que se desean desarrollar en este proyecto.

Página 1 de 2



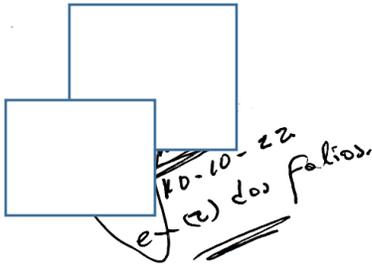
Así pensamos aportar de manera directa en la formación de los alumnos, convirtiendo el proyecto en un precedente importante a nivel institucional, fortaleciendo la identidad cultural de la zona.

Agradezco de antemano su amable atención, y en espera de una positiva respuesta a la presente solicitud.

Cordialmente,



DORA MIREYA SAMBONI CAICEDO
CC.66863089 de Cali (Valle)
Docente



Handwritten notes: "KD-10-22" and "ex (e) dos folios." with two empty rectangular boxes.

G.- Consentimiento informado

San Agustín, 31 de agosto de 2022

Señores

PADRES DE FAMILIA

Institución Educativa Puerto Quinchana

San Agustín (Huila)

Cordial saludo,

Por medio de la presente me permito solicitar su autorización y consentimiento para la participación de su hijo o hija en un proyecto de investigación que, en el marco de la maestría en Estudios Interdisciplinarios de la Complejidad, se denomina “ Fortalecimiento de la Identidad Cultural de los ciudadanos, a través de una experiencia didáctica basada en la interdisciplinariedad y la Gamificación en dos instituciones educativas en el departamento del Huila”, el cual se encuentra avalado por la Universidad Surcolombiana y cuenta con las siguientes características.

Objetivo:

Contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural de los ciudadanos del departamento del Huila, a través de una experiencia didáctica basada en la interdisciplinariedad y la gamificación dirigida a los estudiantes del grado 5 sede Alto Corozal de la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega del municipio de Gigante y grado 6 sede Puerto Quinchana de San Agustín.

Responsables:

Mayerly Jara García y Dora Mireya Samboni Caicedo.

Procedimiento:

Previa autorización de la Institución y consentimiento informado por parte de los padres y el niño (a), debidamente firmado, se procederá a aplicar instrumentos como pruebas diagnósticas y diseño de actividades pedagógicas de manera anónima

Agradeciendo su atención,

Cordialmente,

Dora Mireya Samboni Caicedo

Docente y directora de los grados sexto a noveno

Correo electrónico: doram.samboc@gmail.com

Teléfono: 314 2785002

Mayerly Jara Garcia

Docente directora Primaria

mayerlyjaragarcia@gmail.com

3214176796

Se adjunta: Formato de consentimiento informado.

Gigante, 31 de agosto de 2022

Señores
CUERPO DOCENTE Y ADMINISTRATIVO
Institución Educativa Jorge Villamil Ortega
Gigante (Huila)

Cordial saludo,

Yo [redacted] identificado (a) con cédula de ciudadanía número 1116918435, acudiente responsable del estudiante [redacted], quien estudia en la Institución Educativa Jorge Villamil Ortega, sede Alto Corozal, en el grado 4º, identificado con el documento de identidad número 4080185973, autorizo con la suscripción de este documento a la Institución Educativa para:

1. Que vincule a mi hijo (a) en el proyecto de investigación "Fortalecimiento de la Identidad Cultural de los ciudadanos, a través de una experiencia didáctica basada en la interdisciplinariedad y la Gamificación en dos instituciones educativas en el departamento del Huila".
2. Captar imágenes personales (total o parcialmente), tomar fotografías, realizar videos, audios, que en la implementación de la mencionada intervención investigativa se registren para la realización y divulgación de material informativo, académico o de evidencia.
3. La divulgación y publicación o difusión parcial o total de los productos o resultados desarrollados en el evento.
4. Hacer uso limitado de estas imágenes, teniendo en cuenta que se respetarán los derechos morales del estudiante.

Atentamente: [redacted]

San Agustín Huila, 31 de agosto de 2022

Señores
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PUERTO QUINCHANA
Rectoría, Coordinación, Administrativo, Docentes,
Ciudad.

Cordial saludo,

Yo, [redacted] identificado (a) con cédula de ciudadanía número 55183726, acudiente responsable del estudiante [redacted], quien estudia en la Institución Educativa Puerto Quinchana, en el grado septimo, identificado con el documento de identidad número 1083893723, autorizo con la suscripción de este documento a la Institución Educativa para:

1. Que vincule a mi hijo (a) en el proyecto de investigación "Fortalecimiento de la Identidad Cultural de los ciudadanos, a través de una experiencia didáctica basada en la interdisciplinariedad y la Gamificación en dos instituciones educativas en el departamento del Huila".
2. Captar imágenes personales (total o parcialmente), tomar fotografías, realizar videos, audios, que en la implementación de la mencionada intervención investigativa se registren para la realización y divulgación de material informativo, académico o de evidencia.
3. La divulgación y publicación o difusión parcial o total de los productos o resultados desarrollados en el evento.
4. Hacer uso limitado de estas imágenes, teniendo en cuenta que se respetarán los derechos morales del estudiante.

Atentamente:

[redacted]
C.C.No. 55183726 Celular: 3172947611

H. Evidencia Fotográfica

Fotografía implementación de la Cartilla Digital con los estudiantes sede Alto Corozal de Gigante.



Foto No.1 Estudiantes grado cuarto y quinto la sede Alto corozal del Municipio de Gigante, interactuando con la cartilla digital.

Fotografía implementación de la Cartilla digital con los estudiantes de la sede Puerto Quinchana del Municipio de San Agustín.



Foto No.2.- Estudiantes grado 6^a a 9^o de la sede Puerto Quinchana del Municipio de San Agustín, interactuando con la cartilla digital.

I.- Sensibilización con los padres de Familia



Foto No.1 Padres de familia de los estudiantes grado 6° a 9° de la sede Puerto Quinchana de San Agustín.



Foto No.2 Padres de familia de los estudiantes Institución Educativa Jorge Villamil Ortega, sede Alto Corozal del municipio de Gigante.

J. Código QR de la Cartilla Digital

