

Efectos que tiene la implementación de un Material Educativo Digital en el
Fortalecimiento de la Competencias Ciudadanas Participación y Responsabilidad Democrática

Omar Ernesto Riveros Díaz

Universidad de La Sabana

Maestría en Informática Educativa

27 de noviembre de 2020

Efectos que tiene la implementación de un Material Educativo Digital en el
Fortalecimiento de la Competencias Ciudadanas Participación y Responsabilidad Democrática

Omar Ernesto Riveros Díaz

Universidad de La Sabana

Maestría en Informática Educativa

Dr. Crisanto Quiroga

27 de noviembre de 2020

AGRADECIMIENTOS

Dedico esta tesis a Dios, la virgen maría y los seres de luz, por haberme dado la fuerza, sabiduría, y la oportunidad de seguir creciendo en mi vida académica.

A mis padres, Ernesto Riveros Morales (QEPD), por haberme inculcado el amor al campo, el compromiso social y los buenos valores, e Ilsa Diaz de Riveros por su amor incondicional, por creer en mí siempre y por la educación que me ha brindado.

A mis hijos Sergio Daniel y Miguel Angel por ser parte de mi inspiración y aliento de lucha, a mi hija Paola Andrea por ser uno de los motores de vida, soporte en tantos trabajos y sus palabras de aliento no me dejaban decaer y me motivaban para cumplir los objetivos.

A mi hermana Mónica Marcela por ser apoyo y fortaleza.

A Orión, por ser esa mascota tierna, amorosa e incondicional.

A mis familiares Leonilde Diaz y Juan David Garcia por su valioso apoyo y energía positiva en todos los proyectos que realizo.

A mis asesores externos Joan Pages Blanch (QEPD), por ser el amigo, guía y consejero en muchos momentos difíciles que pase cuando redactaba este documento de grado, y Jennifer Romero por su paciencia, profesionalismo y don de gente al momento de manifestarme sus opiniones.

A los docentes, directivos y compañeros de maestría, por sus enseñanzas, apoyo emocional y el tiempo compartido en el aula de clase y fuera de ella.

Al Colegio Juan de la Cruz Varela de la localidad 20 de Sumapaz, su rector Rafael Cortes y todos los que participaron de la investigación, por ayudarme a desarrollar cada una de las actividades planeadas.

Por último, a cada uno de mis amigos y miembros de La Otra Colombia que siempre han creído en mis ideales.

Gracias a todos

TABLA DE CONTENIDO

I. JUSTIFICACIÓN.....	7
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
III. MARCO CONCEPTUAL.....	15
IV. METODOLOGÍA.....	24
VI. FASE DE IMPLEMENTACIÓN DEL MATERIAL EDUCATIVO DIGITAL (MED) “COMPETENCIAS CIUDADANAS”.....	37
Categoría Efectos en jóvenes de 9 grado de la implementación de un Material Educativo Digital.....	47
Categoría Manejo de Competencias Ciudadanas.....	50
Categoría Significado de Competencias Ciudadanas.....	51
Categoría Participación y Responsabilidad Democrática.....	53
Categoría Emergente Guía Sumapaceño.....	55
VIII EVALUACIÓN DEL MODELO CIPP.....	57
Hallazgos.....	57
Evaluación de contexto.....	57
Evaluación de Insumo.....	58
1. ¿Cuáles fueron los medios tecnológicos que utilizaron para implementar el MED?.....	58
Evaluación de proceso.....	59
Evaluación de Producto.....	60
Análisis y Discusión de los Hallazgos.....	61
Limitaciones del Materia Educativo Digital (MED) “Competencias Ciudadanas”.....	63
IX CRONOGRAMA.....	64
X CONCLUSIONES.....	65
XI RECOMENDACIONES.....	67
XII REFERENCIAS.....	68
XIII ANEXOS.....	71

TABLA DE FIGURAS

FIGURA 1 Modelo CIPP - Elaboración Propia	25
FIGURA 2 Criterios de evaluación - Elaboración propia.....	27
FIGURA 3 Unidad de análisis - Elaboración propia	28
FIGURA 4 Kiko Tunjano de la Vega.....	34
FIGURA 5 Portada	34
FIGURA 6 Acceso	36
FIGURA 7 Inicio Materia Educativo Digital (MED).....	39
FIGURA 8 Contexto Material Educativo Digital (MED)	39
FIGURA 9 Video - Localidad de Sumapaz.....	40
FIGURA 10 ¿Quién es Kiko Tunjano de la Vega?	40
FIGURA 11 Cuestionario.....	41
FIGURA 12 Lectura - Competencias Ciudadanas.....	42
FIGURA 13 Actividad - Sopa de Letra	42
FIGURA 14 Actividad de la Ruleta	43
Ilustración 15 Busca a Kiko Tunjano de la Vega	43
FIGURA 16 Buscando a Kiko Tunjano de la Vega.....	44
FIGURA 17 Video - Contextualización Competencias Ciudadanas	44
FIGURA 18 Cuestionario Final.....	45
FIGURA 19 Categorías de análisis	47
Ilustración 20 Ítems de la categoría Efectos en los jóvenes de 9 grado de la implementación del MED	49
FIGURA 21 Ítems Categoría manejo de las competencias ciudadanas.....	51
FIGURA 22 Ítems Categoría Significado de Competencias Ciudadanas.....	53
FIGURA 23 Ítems Categoría Participación y Responsabilidad Democrática	55
FIGURA 24 Ítems Categoría Emergente Guía Sumapaceño.....	56
FIGURA 25 Cronograma	64
FIGURA 25 Cronograma	64

INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación Nacional (en adelante MEN), formuló los estándares para la convivencia y la paz, la participación, la responsabilidad democrática, la pluralidad, la identidad y la valoración de las diferencias de las Competencias Ciudadanas. Estas competencias son entendidas como “el conjunto de conocimientos y habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articuladas entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática”. (MEN, 2004, p. 8).

La importancia de fortalecer las competencias ciudadanas y dentro de éstas el estándar de participación y responsabilidad democrática mediada por TIC en los jóvenes de la localidad 20 de Sumapaz, única 100% rural de Bogotá, parte de los resultados obtenidos en las pruebas Saber 11 (antes llamada prueba ICFES) Estas pruebas miden las destrezas adquiridas por los estudiantes durante su formación básica y media y para este caso han mostrado un resultado negativo en los últimos 3 años siendo estos jóvenes rurales los últimos en la medición (SED, 2016, p.34).

El propósito de la presente investigación, fundamentada en el modelo CIPP: contexto, insumo, proceso y producto, consiste en diseñar, implementar y valorar los resultados de formular y divulgar material de apoyo a los estudiantes de grado 9° de la IED Juan de la Cruz Varela, para el fortalecimiento de las competencias participación y responsabilidad democrática, mediadas por TIC.

En este tipo de investigación se busca medir los efectos que tiene en determinadas poblaciones la implementación de una "variable experimental" que para esta investigación será el Material Educativo Digital.

Utilizar esta metodología aquí se justifica en el marco de las preguntas generales y específicas que se suscitaron con respecto a la población rural de la localidad de Sumapaz y en el contexto de bajo rendimiento de sus jóvenes en las competencias ciudadanas.

En el documento se encuentra, entonces, una aproximación analítica al problema de investigación, el marco conceptual referido a las competencias vistas desde un paradigma constructivista para la transformación de la vida de los jóvenes elementos significativos para las personas y su forma de relacionarse con el otro, y estas entre el "saber hacer" y el "saber ser".

Es importante, resaltar el paso a paso establecido para el enfoque del proyecto, el cual se estructuró de la siguiente forma: análisis al contexto de la localidad en la que se implementará una prueba piloto, identificación del problema, revisión del estado del arte, fundamentos teóricos y objetivos en los que se centró la investigación.

Finalmente, a partir de la implementación del material educativo digital (MED), se evaluaron las actividades señaladas por medio del modelo CIPP y se estableció la utilidad de la herramienta tecnológica en el fortalecimiento de las competencias participación y responsabilidad democrática, en los estudiantes de ciclo cuarto en la localidad 20 Sumapaz.

I. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación busca identificar los efectos de la implementación de un material educativo digital centrado en el desarrollo de la competencia ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática en los estudiantes de noveno grado, sus profesores y padres de familia, es decir, la comunidad educativa, del Colegio Gimnasio del Campo Juan de la Cruz Varela, de la localidad 20 de Sumapaz. Esta competencia tiene su mayor impacto en los jóvenes ya que

potencia la reflexión sobre lo que ocurre en su cotidianidad y el entorno y así emprender acciones para transformar aquello que les genere malestar o pobreza (Pagés, 2009)

Desde la Constitución Política de 1991, Colombia, a través del Ministerio de Educación Nacional, tiene el compromiso de desarrollar prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios de participación ciudadana en todas las instituciones educativas, sean éstas urbanas, rurales, o con enfoque diferencial étnico; aún es un desafío institucional el diseño de un documento maestro técnico, conceptual y metodológico que oriente a las instituciones en el desarrollo de estrategias locales de comunicación educativa y de pertinencia de las mismas competencias (Ministerio de Educación Nacional, 2020; 2011)

En la vía de proponer algunos lineamientos al documento pendiente por parte del MEN, esta investigación busca aportar en el esclarecimiento de los principios de la participación ciudadana en áreas rurales. En particular, en la única localidad rural de Bogotá al ser neurálgicamente estratégica para la economía de la ciudad en conexión con el país y, al mismo tiempo, por estar compuesta por comunidades campesinas y jóvenes con características fundamentalmente rurales orientados al trabajo agrícola y pecuario (Secretaría de Educación del Distrito, 2020)

En análisis de una Encuesta de Ciudadanía efectuada en diferentes países, autores como Granja muestran que, si bien Colombia tuvo una mejoría importante en estas competencias, son los estudiantes quienes aún aprueban que haya situaciones de corrupción, creen que es adecuado que

se permita a los familiares de servidores públicos que tengan cargos políticos en las regiones y que los favores se paguen con dinero, o la compra de votos. (Granja, 2017)

En esta vía, desde la experiencia de vida y profesional del maestrando, se orientaron todos los esfuerzos por identificar la situación problema en la Localidad de Sumapaz y se tomó la decisión de elegir a la población por su relevancia. Como se verá en el Planteamiento del Problema, la Localidad 20 es la única con características eminentemente rurales y es el Colegio Juan de la Cruz Varela el que está ubicado en el extremo más alejado del casco urbano bogotano, siendo muy vulnerable a las dinámicas de reclutamiento forzado por parte de grupos armados ilegales. De otra parte, guiado por un interés particular, el investigador, criado y formado en el sector, hijo de docente y movido por un profundo interés en el mejoramiento de la calidad educativa y el bienestar de los jóvenes, formula esta investigación con el ánimo de transformar su situación política, social y económica.

Es por eso que se diseñó un estudio que evalúe las competencias ciudadanas de participación y democracia de la población de cuarto ciclo y poner a su disposición un Material Educativo Digital (MED) en el que las actividades se orientaron a ejercitar las competencias cognitivas, emocionales, comunicativas e integradoras y, así, tener un efecto posible que mejore los conocimientos y saberes (saber hacer y saber ser) de la Competencia Ciudadana Participación y Responsabilidad Democrática en el aula, la escuela, el hogar y la comunidad que habitan.

El fortalecimiento de las competencias ciudadanas, especialmente el estándar de Participación y Responsabilidad Democrática es una alternativa que permite a los estudiantes de los colegios públicos desarrollar habilidades socioemocionales, comunicativas, cognitivas e

integradoras que estimulan el compromiso académico y la ciudadanía activa y participativa en la toma de decisiones y el ejercicio de los derechos y deberes.

La elección del grado 9° está asociada al momento en el que los estudiantes ingresan a la educación media, hecho que dará la oportunidad de ofrecerles una opción de capacitación en las competencias propuestas, como una forma de apoyarlos en las decisiones trascendentales que deberán asumir al salir del colegio y enfrentarse al mundo adulto.

Es importante resaltar que, a pesar de tener establecido un Plan Educativo Institucional Rural (PEIR) en las instituciones educativas de la localidad 20 de Sumapaz, el Ministerio de Educación Nacional aún no tiene el horizonte claro, conceptual y técnicamente hablando, sobre cómo fortalecer estas competencias. En razón de esto, este documento y el Modelo Educativo Digital generado buscan ser un aliento inicial en esa vía y bajo la pertinencia que pueda tener para el contexto actual que vive la Institución Educativa en cuestión.

Juan de la Cruz Varela hace referencia a un habitante común y corriente que su interés primordial era luchar por la defensa de los Derechos de los campesinos y campesinas de Sumapaz. Así mismo rechazaba las injusticias sociales que cada vez eran más fuertes en este sector, fue creador de la organización agraria de la región, la cual buscaba mejorar las condiciones de vida de los Habitantes. Dinamizó las acciones de los campesinos y colonos en torno a la lucha por la tierra.

(PEI del Colegio).

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A continuación, se presenta el planteamiento del problema en donde se vislumbra una parte del contexto de conflicto que se vive en la Localidad 20 de Sumapaz en Bogotá y lo que representa para los jóvenes que están cursando el grado 9º de una Institución Educativa rural, aún en tiempos de postacuerdo entre el Gobierno Nacional y las FARC-EP y cómo las competencias ciudadanas se convierten en un pilar para dar algo de solución a la problemática e impactar en la vida de los jóvenes, en el numeral se desglosa la pregunta general de investigación, las preguntas específicas y los subsecuentes objetivos: general y específico.

De acuerdo con Pagués (2009^a) “la competencia social y ciudadana, los conocimientos, las habilidades y las actitudes que la concretan cobran sentido cuando se utilizan en la comprensión de los problemas de la vida y en su resolución, es decir, cuando implican reflexión y acción.” (p.4)

Una de las competencias fundamentales que deben ser desarrolladas por los jóvenes estudiantes de la Localidad de Sumapaz es la “Competencia Social y Ciudadana” porque esta ayuda a recobrar el sentido de la cotidianidad y a comprender los problemas del entorno social, político y cultural de ellos mismos y de sus familias, con una visión asertiva y propositiva que les invite a pensar profundamente en lo que acontece y en transformar su realidad.

La Localidad 20 de Sumapaz ubicada sobre la cordillera oriental, aún cuenta predominantemente con economías campesinas locales y ha sido un territorio prolífico, aunque gravemente afectado por el conflicto armado colombiano, que, según expertos, aún no ha llegado a su fin; por eso, no hablan de “Posconflicto” en la zona sino de una situación en el marco del “Post

acuerdo de La Habana”, en el que se han reconfigurado los actores armados y han hecho su aparición otros más. (Centro Nacional de Memoria Histórica, 2018)

Sumapaz, la Localidad Rural, tiene una fuerte afectación por el ingreso e instalación de actores armados, el Centro de Memoria Histórica argumenta que esto se debe al fracaso del proceso de paz de la década de 1980 que terminó con la toma guerrillera de Uribe Meta y la estrategia subsiguiente acordada por el Grupo Guerrillero Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia Ejército Popular FARC - EP; en su VIII conferencia en 1993, el Grupo Armado logró una estrategia de control importante sobre el Sumapaz y se acercó cada vez más al casco urbano de la Capital del país. (CNMH, op cit)

Las oportunidades sociales, políticas y económicas para la zona rural del Sur de Bogotá (Ciudad Bolívar, Usme, Sumapaz) son muy precarias; podría considerarse que es ventajoso estar en un lugar cerca del casco urbano de la Capital, pero, se convirtió en una región borrosa que no tiene los “privilegios” ni el acceso a los servicios públicos y tampoco se reconoce como una región autónoma rural o agropecuaria. (Romero, 2019)

Uno de los primeros rectores de la Escuela Juan de la Cruz Varela argumentó la necesidad de crear colegios con orientación agropecuaria en las localidades rurales de Bogotá tras evidenciar entre sus estudiantes una triste situación:

Pasó algo muy fuerte y es que mis niños terminaban 5° de primaria y se me estaban yendo para el monte (...) eran unos chinos y eran mis estudiantes; me decían que después de quinto se iban para la guerrilla... yo les pregunté ¿Bueno, por qué se van? Y me dijeron: <Direc, si me voy para Bogotá mi papá no tiene plata para mantenerme, los poquitos que van para allá la han pasado muy mal. Para tener un cupo en la ciudad usted debe tener un

padrino político, porque si no, no se lo dan...> fue cuando yo dije ¿Qué tal si fundamos un colegio?” (Pedro Pablo Fonseca, 2016, citado por Romero, 2019)

Los actores educativos rurales concuerdan en que, si bien Sumapaz es hermosamente única, es también un contexto que puede desacelerar los proyectos de vida de los jóvenes al no ofrecer posibilidades económicas ni autosostenibles ; la Secretaría de Educación del Distrito ha hecho énfasis en gestar competencias técnicas para el campo y la cría de animales en los colegios rurales de Bogotá, pero es importante a la par, fortalecer las competencias ciudadanas que les ayuden a comprender el entorno y transformarlo desde las comunidades y en eso aún existen desafíos.

Además de evaluar los aprendizajes de los estudiantes en áreas como matemáticas, ciencias y lenguaje con las pruebas Saber 3°, 5°, 9°, 11°, Bogotá es la ciudad pionera del país en valorar integralmente la formación ciudadana de las niñas, niños y jóvenes (...) además, esta prueba mide los conocimientos y las habilidades de los estudiantes frente al funcionamiento del Estado, el cumplimiento de las normas, los deberes, el ejercicio de la ciudadanía y la coexistencia inclusiva dentro del marco que propone la Constitución Política” (Secretaría de Educación del Distrito, 2020)

Este proyecto de investigación busca integrar la tecnología y la comunidad educativa para fortalecer la competencia ciudadana participación y responsabilidad democrática en el ámbito rural.

Pregunta general de investigación

¿Cuáles son los efectos de la implementación de un Material Educativo Digital centrado en el desarrollo de la Competencia Ciudadana Participación y Responsabilidad Democrática en los jóvenes del grado noveno del Colegio Juan de la Cruz Varela, de la localidad 20 de Sumapaz?

Objetivo General

Identificar los efectos de la implementación de un MED centrado en el desarrollo de las competencias ciudadanas estándar de participación y responsabilidad democrática en los estudiantes de 9º grado del Colegio Juan de la Cruz Varela de la Localidad 20 de Sumapaz en Bogotá.

Objetivos Específicos

- Diseñar un material educativo digital para fortalecer la Competencia Ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática.
 - Evaluar los resultados de los jóvenes de 9º después de conocer el Material Educativo Digital diseñado para fortalecer la Competencia Ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática.
 - Fortalecer el ejercicio de la Competencia Ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática en los jóvenes a través del desarrollo de un Material Educativo Digital ajustado a las necesidades particulares de la Institución Educativa.

III. MARCO CONCEPTUAL

Este marco conceptual se basa en el paradigma constructivista crítico propuesto por los teóricos analizados en el proyecto, las Competencias, entonces, se enmarcan en la configuración de dispositivos que permitan los elementos críticos para cambiar la vida de los jóvenes y estas aportan más allá de conocimientos cognitivos, también pueden ofrecer elementos significativos para las personas y la forma en que se relaciona con el otro. Las competencias ciudadanas se desenvuelven entre el saber hacer y el saber ser para sí mismo y para el otro. Aquí se plantea una revisión desde lo conceptual acerca de “las competencias” como un genérico, para después acercarse a la noción de competencia ciudadana y el contexto colombiano particular.

Las competencias vistas desde un paradigma constructivista: elementos críticos para la transformación de la vida de los jóvenes.

Desde el paradigma socio constructivo, Santisteban, A., & Pagès, J. (1994) “La participación democrática implica muchas más cosas que votar periódicamente y delegar las responsabilidades que todo el mundo tiene como ciudadano o ciudadana en otras personas. Implica una predisposición y una actitud frente a la vida y de las relaciones con las otras basadas en el diálogo, la tolerancia, la solidaridad y el cumplimiento de los derechos y de los deberes democráticos. Implica ser actor consciente y creativo ante las pequeñas cosas de cada día, en el interior de los grupos de los cuales se forma parte y en las relaciones entre las personas: desde la familia a la escuela, desde la localidad y el barrio en Cataluña, desde los grupos de los cuales se forma parte libremente a la misma humanidad” (Pag 17)

Con lo anterior, nos proponen una definición de competencia que refiere a la capacidad de resolver y responder a las exigencias individuales y sociales para realizar actividades, tareas y afianzar las habilidades más relevantes para que los jóvenes sepan hacer, tengan conocimientos,

alcancen objetivos y produzcan nuevos saberes que se hagan pertinentes a su entorno y a sus trayectorias de vida. Por otra parte, en el paradigma constructivista crítico los jóvenes, docentes y la comunidad educativa tienen un nivel de injerencia en la formación que no le otorgan otros paradigmas, tal y como señala Pagès al expresar respecto a los estudiantes “Dejar hablar, dejar actuar a los chicos y a las chicas y saber escuchar sus voces, sus palabras. Dejarles ser los y las protagonistas de la construcción de su mundo” (Pagès, 2012b, p.220)

Las competencias refieren a una capacidad notable para poner en práctica las habilidades, conocimientos y actitudes que desarrollan los jóvenes estudiantes con el ánimo de identificar, resolver problemas y solucionar diferentes situaciones a lo largo de su vida. “Competencia” es un término que denomina una disposición positiva por parte del aprendiz para cumplir una tarea y esta se logra cuando ya se es apto para llevar el conocimiento a la práctica de la vida cotidiana con todo el conjunto de saberes que ha obtenido; por eso es necesario dejar atrás desde la Escuela esa mirada “transmisiva” y acompañar al joven a través de dinámicas activas (Pagès, 2012b, p.221).

Uno de los elementos que “las competencias” fortalecen en la Escuela es el referido a la necesidad de convertir los conocimientos en insumos más significativos y pertinentes para los estudiantes ya que los vincula más activamente en su propio aprendizaje.

Poner en escena las competencias con las habilidades prácticas, cognitivas, la motivación, el pensamiento crítico y los valores: actitudes de resiliencia, habilidades socioemocionales “refleja la preocupación por convertir en más significativos y pertinentes los aprendizajes realizados en la escuela y por solicitar más la actividad cognitiva del alumno y su implicación en su propio aprendizaje” (Legendre, 2008, p.41).

Legendre (2008) señala una diferencia fundamental entre las “competencias” vistas como un mero instrumento para la elaboración de currículos y las competencias como una visión renovada del aprendizaje. Cuando son asumidas de modo renovado tienen un impacto transformador en las prácticas de enseñanza – aprendizaje, generando una cosmovisión constructiva de los procesos formativos de la participación activa de los jóvenes: lo aprendido en la escuela no debe quedarse allí, los estudiantes deberían poder transferir esos conocimientos a su vida cotidiana poniéndole un reto a la enseñanza clásica.

Las “competencias”, más que conocimientos, elementos significativos para las personas y su forma de relacionarse con el otro

Restrepo (2006) argumenta que es primordial que las competencias sean un elemento transformador en los entornos cotidianos de los jóvenes y configurar una formación con sentido para ellos, con habilidades que sirvan para su vida en diferentes ámbitos.

En el marco formativo la competencia es, operacionalmente, la capacidad real y efectiva de obtener un resultado idóneo en diferentes y variados contextos, con base en estándares fijados de modo anticipado; de desarrollar, eficaz y eficientemente, una labor determinada, medible, cuantificable. El saber-hacer marcará esta forma de percibir al sujeto competente y a quien se pretende habilitado para realizar una acción determinada. (Restrepo, 2006, p.148)

El autor interpreta brillantemente que para el contexto colombiano se definió la competencia como un saber hacer en contexto: un conjunto de acciones que cada estudiante debe

realizar en un contexto particular y que debería cumplir con las exigencias específicas del mismo. En las pruebas SABER las competencias se circunscribieron al ámbito interpretativo, argumentativo y propositivo que se ponen en juego en cada uno de los contextos disciplinares que hacen referencia al conjunto móvil de conceptos, teorías, historia epistemológica, ámbitos y ejes articuladores, reglas de acción y procedimientos específicos que correspondan a un área determinada.

Mientras tanto, Quinchía Ortiz, D. I. Muñoz Marín, J. H., & Sierra Ospina, N (2007) se afirman en la postura de Philippe Perrenoud para quien la competencia es la capacidad de actuar eficiente y eficazmente en situaciones definidas, basándose en los conocimientos racionales y otros recursos cognitivos y emocionales: “Estos conocimientos se construyen y acumulan a través de la formación y experiencia personal del individuo y siempre están presentes en todas nuestras acciones.” (s.p.)

Competencias ciudadanas: entre el saber hacer y el saber ser para sí mismo y para el otro.

Pagès (2009b) argumenta que las competencias ciudadanas son las más importantes para los centros educativos, declara que “tal vez se la pueda considerar la competencia principal de la enseñanza obligatoria” (p. 7), puesto que generan el espacio ideal para el crecimiento personal del estudiantado y porque allí se encuentra el aprendizaje de la democracia, su aplicación y la potencialidad de enriquecerla. Se busca en estas formar ciudadanos que sepan convivir pacíficamente con los demás, insertarse en la vida política, social, económica y cultural, se necesitan de muchos conocimientos, pero, para ser ciudadanos se requieren otras destrezas o

habilidades que deben ser puestas en contexto y permitir a los estudiantes establecerse en el mundo y con sus congéneres. En tal sentido Pagès se pregunta:

¿Qué clase de ciudadanos y ciudadanas queremos formar en las escuelas y cómo hemos de hacerlo? Ha de ser una respuesta contextualizada en un tiempo, un lugar y unas circunstancias que han cambiado mucho en los últimos años y todo indica que seguirán cambiando” (Pagès, 2009b, p.8)

El ejercicio de las competencias ciudadanas busca el bienestar colectivo y el personal, simultáneamente, pone de manifiesto la diversidad y las diferentes formas de interacción entre las personas, en el yo y los demás, aprender a vivir con otros y a configurar el entorno sabiendo que la acción individual y la colectiva están íntimamente ligadas; desde hace más de una década, Pagès (2012a) vislumbró entornos en donde las sociedades se hacen cada vez más complejas y plurales, si bien él mencionaba esto para el entorno de la Unión Europea, para los colombianos significa que las dinámicas de desplazamiento de los ciudadanos del ámbito rural se mantiene hacia las ciudades, jóvenes re integrados del conflicto armado ahora estudian cerca de los niños, niñas y jóvenes civiles; los indígenas llegan cada vez más a las escuelas en la capital, y, ahora también, los venezolanos nos muestran un nuevo reto para el cual no estaba preparado el país, que nunca se caracterizó por ser receptor de extranjeros migrantes y mucho menos “absorberlos”.

Se requiere, ni más ni menos, un cambio en la cultura política a nivel nacional y local, y así coadyuvar a formar ciudadanos activos, con motivación, capacidades y la preparación necesaria y transformadora para el ejercicio de la vida pública y privada. Será necesario, que los colegios, así como el profesorado estén dispuestos a renunciar a cuotas de poder y de autoridad que se le habían

asignado convencionalmente en la escuela de alumnos. Es precisamente a través de la práctica que se aprende a ser ciudadano y a tomar decisiones libremente.

Por eso es que Restrepo (2006) considera que en este ejercicio de las Competencias Ciudadanas la cotidianidad recupera su espacio como lugar privilegiado de la vida ya que es allí en dónde se comparte con el otro y jamás podrá escapar de la interacción y de la construcción social de la realidad: “Es aquí donde el ser humano se construye en un movimiento continuo en el cual fluyen pasado, presente y futuro, en el que se vislumbran las contradicciones y los choques, en el cual se es y no se es” (p. 153)

El pensamiento crítico: fundamental para la formación en competencias ciudadanas.

Para Pagès, (2009b) el desarrollo del pensamiento crítico es un proceso constante para la formación de competencias ya que éste logra poner en perspectiva para el estudiante la diversidad que tiene la realidad y las diferentes fuentes que le darían evidencia sobre esta. Sea cual fuere el ámbito en donde ejerzan la competencia, el pensamiento crítico ayudará a que, en vez de esperar la información como receptor pasivo, los jóvenes podrán buscar, encontrar y analizar la información que genera el entorno, las personas que le rodean, y así puede “comprender las reglas de juego” para ganarlo.

Introducir a los estudiantes a las realidades sociales actuales justificándolas y alentando a los estudiantes a tomar un papel activo pero compatible y respetuoso de transformación (...) Y, si los profesores logran despertar este análisis crítico en la enseñanza de las diferentes materias del currículo, incluyendo los derechos humanos, cuando los niños tengan 18 años, probablemente podrán transferir este análisis a las decisiones que tomen en sus vidas y les dará la oportunidad de crear comunidad y ser activos en su sociedad” (Pp. 9-10).

Para Restrepo (2006) el centro del conocimiento y las cualidades de la Ciudadanía que deben ser fortalecidas en la formación por competencias está en el atributo de la “crítica” ya que muestra la posibilidad que tienen los jóvenes (o sujetos aprendices) de tomar distancia de algo, manifestar su independencia de pensamiento y libertad de expresión; implica cierto alejamiento y un “extrañamiento” que permita la toma de posiciones. Las competencias ciudadanas nos abren la posibilidad de pensar críticamente lo ciudadano, lo competente y la convergencia de ambos términos.

Según el autor, “las instituciones educativas deben orientar al estudiante hacia la constitución de un pensamiento crítico que al situar el objeto logre someterlo a la discusión, a la comprobación y a la validez del debate.” (p. 150) En esto se encuentra el sustrato de “la ciudadanía crítica” en la que los jóvenes, pueden interpretar sus derechos y ejercer libremente y sin interferencias todo aquello que les es consagrado como legal y legítimo en el orden jurídico político.

Competencias ciudadanas: ámbitos para la Participación y Responsabilidad Democrática en Colombia

Las Competencias Ciudadanas se organizan en tres ámbitos:

- Convivencia y relaciones pacíficas
- Participación y responsabilidad democrática; y
- Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias.

Estos ámbitos se componen de las habilidades cognitivas, emocionales, comunicativas y competencias integradoras, en otras palabras, busca formar “buenos ciudadanos” que posean

capacidad de comunicación, de entendimiento del otro, empatía, comprensión de la situación y el contexto y cómo éste se afecta por la acción individual y social (Quinchía, et al, 2007)

Alinear estos ámbitos en acciones democratizadoras e interactivas deben tener prácticas efectivas que incluyan la voz de todos los involucrados en todos los procesos formativos y así se conduciría a la institucionalización de las competencias ciudadanas y a un Estado Social de Derecho, principal base de la Constitución Política de Colombia

El MEN (2011) “Desarrollar las competencias ciudadanas es la manera de formar niños, niñas y jóvenes para un ejercicio pleno de la ciudadanía que parta del reconocimiento de la dignidad inherente a todo ser humano. Tal reconocimiento es el origen de la concepción universal de los derechos humanos² y tiene tres características que se relacionan entre sí y permiten comprender su significado en la vida cotidiana” (P.16)

Por lo cual, comprendió desde la década pasada que las competencias sociales básicas que pueden aplicarse a todas las relaciones humanas se desarrollan en el centro de la resolución de conflictos de manera pacífica, en lugar de imponer opiniones o caminos violentos, busca el diálogo y la solución creativa que abarque tanto una parte como a la otra; para que esto ocurra es importante que los jóvenes sepan reconocer el marco normativo en el que ocurre el conflicto (normatividad social, comunitaria o jurídica), tener presente que todos los seres humanos tenemos los mismos derechos y deberes, reconocer el rol del Estado

Promover la participación y la responsabilidad democrática, ámbito que es el eje de esta investigación, supone entender que los niños, niñas y jóvenes del país pueden y deben participar

políticamente por medios democráticos y así lograr las transformaciones sociales que se necesiten. Las escuelas y colegios deben estimular y orientar esta participación en el barrio, la familia, las comunidades y el país. Con esto no sobra reconocer que niños, niñas y jóvenes hacen parte de la Sociedad y ellos deben ser quienes más propendan por la creación conjunta de acuerdos y normas y así mismo de su cumplimiento.

La participación y responsabilidad democrática en Colombia requiere de un trabajo en dos vías: el auto reconocimiento y la estima personal y la comprensión del mundo y la sociedad, el MEN señala al respecto:

si los estudiantes no saben quiénes son, a qué grupos culturales pertenecen, tampoco van a poder diferenciarse de los demás y disfrutar cabalmente de la enorme diversidad humana, como tampoco estarán en capacidad de poner al servicio del bien común su propia perspectiva del mundo. (MEN, 2006, p.161)

Toda esta formación se basa en una idea simple, aunque revolucionaria y es que ni los reyes, ni sacerdotes, ni dictadores, ni juntas militares, ni minorías ricas, ni solo los mejor preparados son los que deben gobernar las naciones, sino también la gente sencilla, cotidiana, jóvenes viviendo en sus contextos y contribuyendo en el avance del país, conjuntamente, y tomando parte en las decisiones que les competen (MEN, 2011b)

Las instituciones educativas, más las rurales, tienen un desafío enorme con los jóvenes y es averiguar cómo educar en competencias ciudadanas a partir del saber social sin caer en prejuicios

o intenciones unilaterales y estimulando un pensamiento crítico, transformador que vaya más allá de los conocimientos racionales convencionales.

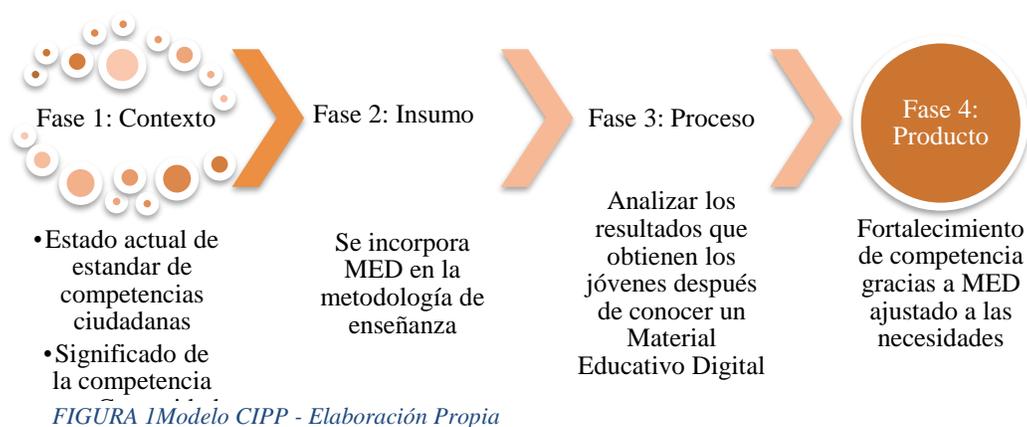
IV. METODOLOGÍA

La estrategia metodológica de esta tesis se basa en una investigación evaluativa que aplica el modelo de evaluación CIPP. Para describir el desarrollo de la misma se establecen en primer lugar las unidades de observación y las categorías de análisis pertinentes, en segunda instancia se describe el tipo de muestreo, unidades de análisis y técnicas de investigación pertinentes para el análisis y, por último, se establecen las fuentes de información primaria y secundaria.

Tipo de estudio: Investigación Evaluativa.

La pregunta de investigación de este proyecto es evaluativa, es decir, busca establecer los efectos que tiene en estudiantes de 9° grado de un colegio rural la implementación del Modelo Educativo Digital de fortalecimiento de las competencias ciudadanas en el ámbito de la Participación y Responsabilidad Democrática. Este análisis de caso no podrá generalizarse al contexto bogotano ya que fue concebido para un entorno rural específico de la Localidad 20. El propósito de la investigación evaluativa es el de medir los efectos de un proyecto, plan, programa, o, como es para esta tesis, un Material Educativo Digital en una población específica.

Modelo de evaluación: CIPP



Este modelo de evaluación recibe su nombre por su sigla en inglés: Context, Input, Process and Product, que en la mayoría de traducciones al español son: contexto, insumo o entrada, proceso y producto. Con este se busca obtener información útil sobre la planificación, realización e impacto de algún elemento determinado. Es fundamental identificar que la mayor riqueza que ofrece este modelo es la de ser guía para la toma de decisiones informadas, solucionar problemas e identificar los elementos pertinentes y los que no de la implementación de procesos (Bausela, 2003)

En el caso del análisis de competencias ciudadanas, cabe resaltar que por su definición fluida pone de manifiesto que se requieren más que conocimientos racionales convencionales, el modelo CIPP se muestra como una alternativa efectiva para medir el nivel de manejo por parte de los jóvenes del colegio objeto de este estudio. Sus objetivos serán los de definir el entorno, hacer una prueba de entrada, analizar el proceso, para finalmente, comprender los efectos que tiene el MED como producto en el aprendizaje del estándar de Participación y Responsabilidad Democrática. Para esta investigación se seguirá este modelo con el ánimo de probar una evaluación experimental y analizar cómo se encontraba el contexto previo a la implementación el

MED, cómo respondieron al MED y qué efectos generó; al mismo tiempo, identificar cómo los jóvenes, docentes y directivos adecúan el Material Digital a sus necesidades y su entorno.

Por lo cual, se establecieron unos criterios de evaluación que se verán reflejado en la siguiente tabla:

CRITERIO DE EVALUACIÓN		
Etapa	Objetivo de investigación	Técnica de investigación
Primera Etapa: Análisis del contexto	Identificar el estado actual del manejo de la Competencia Ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática en los jóvenes de grado noveno de la Institución Educativa en mención.	<ul style="list-style-type: none"> • Pre test. Cuestionario formulado con base en los indicadores del estándar de participación y responsabilidad democrática. • Grupo focal orientado a estudiantes de 9° del colegio objetivo • Entrevistas a representantes estudiantiles de 9°
	Comprender el significado que tiene la Competencia Ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática en los jóvenes del grado noveno, sus docentes y directivos	<ul style="list-style-type: none"> • Grupo focal orientado a conocer significados provenientes de estudiantes • Grupo focal para conocer significado para docentes <ul style="list-style-type: none"> • Grupo focal para directivos • Entrevista en profundidad para orientador del colegio
Segunda etapa: Insumo		<ul style="list-style-type: none"> • Se incorpora MED en la metodología de enseñanza

Tercera etapa: Proceso	Analizar los resultados que obtienen los jóvenes después de conocer un Material Educativo Digital enfocado en fortalecer la Competencia Ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática	<ul style="list-style-type: none"> • Test de salida: Cuestionario formulado con base en los indicadores del estándar de participación y responsabilidad democrática. • Grupo focal orientado a estudiantes de 9° del colegio objetivo • Entrevistas a representantes estudiantiles de 9°
Cuarta etapa: Producto	Fortalecimiento del ejercicio de la Competencia Ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática en los jóvenes a través del desarrollo de un Módulo Educativo Digital ajustado a las necesidades particulares de este grupo en la Institución Educativa objetivo.	Informe final.

FIGURA 2 Criterios de evaluación - Elaboración propia

Unidades de observación para la investigación evaluativa: Categorías de análisis pertinentes para el estudio

En términos de Correa, “las unidades de observación son las variables, categorías, asuntos o componentes que deben ser medidos. Los objetivos o preguntas de evaluación contienen las variables que deben ser observadas o medidas.” (Correa et al, 1996, p.144), en la siguiente tabla se encontrará la unidad de análisis que se pretende llevar en este proyecto:

UNIDAD DE ANALISIS		
Categoría de análisis	Fuente de información/Unidad de Análisis	Técnicas de investigación a implementar
Efectos en jóvenes de 9° grado de la implementación de un Material Educativo Digital.	<p>Fuentes de información primaria: estudiantes de 9°, directivos de la institución, docentes de la misma</p> <p>Fuentes de información secundaria: Documentos institucionales MEN, resultados pruebas SABER, PEI,</p>	<p>Grupo focal.</p> <p>Entrevista en profundidad semiestructurada</p> <p>Observación participante</p> <p>Revisión y Análisis documental</p>
Manejo de competencias ciudadanas	Unidad de análisis: estudiantes de 9° grado de la Institución Educativa rural mencionada	
Significado de competencias ciudadanas	Unidades de análisis: estudiantes de 9° grado, docentes y directivos	
Participación y Responsabilidad democrática	Unidad de análisis: documentos institucionales locales y nacionales: MEN, Sed Bogotá, DILE.	

FIGURA 3 Unidad de análisis - Elaboración propia

Las categorías de análisis de esta investigación son:

- Efectos en jóvenes de 9° grado de la implementación de un Material Educativo Digital: Siendo esta la principal dado los objetivos del estudio.
- Manejo de competencias ciudadanas
- Significado de competencias ciudadanas
- Participación y Responsabilidad Democrática.

Tipo de muestreo, unidades de análisis y técnicas de investigación

Una vez que se tienen claras las categorías deben establecerse las unidades de análisis que no son otra cosa que las “fuentes de información”; aquí se pregunta por quiénes o qué proporcionarán la información, sujetos u objetos, respectivamente. Esta elección está condicionada por lo que se quiere medir, el tipo de evaluación que se desarrollará “la naturaleza del objeto de investigación”, los recursos humanos, físicos y administrativos disponibles y por la accesibilidad y disponibilidad de tiempo (Correa, et al, 1996)

El modelo de evaluación es también determinante en la selección de las fuentes. Los enfoques cuantitativos hacen énfasis en los muestreos estadísticos y algunos diseños, como el experimental, implican la selección de muestras aleatorias. Los diseños cualitativos trabajan con muestreos teóricos, muestreos intencionales, informantes claves, etc. (Correa, et al p.149)

Es por eso que este estudio se centrará en un muestreo intencional, con informantes clave entre los docentes y directivos y toda la población estudiantil del grado 9º de la institución educativa rural Gimnasio Colegio Juan de la Cruz Varela, sobre todo los actores escolares que tienen que ver con los estudiantes de 9º grado. La descripción de la población y la justificación se expusieron al inicio del documento.

Grupos focales

Son sesiones que se comparten entre un moderador (o más, si forman parte del equipo de investigación) y de 6 a 10 participantes quienes pueden o no compartir actividades, intereses, motivaciones u otros aspectos; son reunidos bajo el criterio de selección de pertinencia para los objetivos de investigación (Guaragna, B & Fridman, A, 2011)

Esta técnica reúne los elementos del cara a cara, similares a los de la entrevista, pero busca ser asimilado como un espacio que vitalice la discusión y que motive a la conversación y construcción colectiva de significados, representaciones y otras. No se centra en la elaboración de una persona, sino en la grupal.

Entrevistas en profundidad semiestructuradas

Las entrevistas en profundidad semiestructuradas son encuentros cara a cara entre un entrevistador y un entrevistado, en estos encuentros se procura aprovechar el conocimiento que tiene el entrevistado acerca de las situaciones, experiencias y demás tópicos relacionados con su manera de interpretar nuestro objetivo de investigación. Es una técnica que proviene de la antropología junto con la psicología clínica, el éxito en lo que hace a la aplicación de la técnica reside fundamentalmente en la pericia del entrevistador a la hora de lograr una comunicación empática con el informante. Por ser una técnica con un formato “flexible”, resulta apropiado hacer preguntas abiertas, que den la posibilidad al entrevistado de elaborar y sentirse cómodo con su verdad y con las preguntas que se le están haciendo.

Es preciso asumir que tanto el entrevistador como el entrevistado, tienen ideas preconcebidas sobre cada hecho y sobre la misma relación cara a cara de la entrevista, por eso la mirada debe aguzarse para que dichos elementos preconcebidos no interfieran indiscriminadamente en la investigación. Esta técnica tiende a implementarse cuando se quieren analizar estilos de vida y formas de interpretar la cotidianidad. (Romero, 2019)

Observación participante

Es una técnica proveniente de la etnografía y a lo mejor es una de las más útiles, pero de la que menos se confía; sin embargo, en la investigación evaluativa es de gran ayuda. La observación

se asume como participante porque el investigador forma parte de la situación social que se está desarrollando. Los evaluadores clásicos, consideran que no debería informarse sobre la observación a los participantes de la misma e intentar mantener la mayor objetividad, sin embargo, las corrientes más recientes se reafirman en que el investigador difícilmente podrá ser ignorado, el comportamiento de las personas se alterará, pero, llegará un momento de acomodamiento, en donde el observador y los participantes, se sentirán cómodos y tranquilos para continuar con su vida como de costumbre.

Es parte de la pericia del investigador lograr que esto ocurra. La observación participante se orienta gracias a una guía de observación diseñada correspondientemente con los objetivos de investigación. No se trata de “ver por ver”, se trata de identificar los elementos pertinentes para responder a las preguntas de investigación. Estas guías de observación suelen contener elementos “disparadores de la mirada”, horas de los sucesos, u otras. No se trata de un modelo aleatorio por cada observación, se trata de un seguimiento estructurado. (Romero, 2019)

V. MATERIAL EDUCATIVO DIGITAL (MED) “COMPETENCIAS CIUDADANAS”

Para el desarrollo de esta investigación se diseñó el Material Educativo Digital Competencias Ciudadanas, teniendo en cuenta el bajo nivel académico de los jóvenes de la localidad 20 de Sumapaz, y la importancia de motivarlos y hacerles entender, que son muy importantes en el desarrollo de su entorno rural. A continuación, se describe el diseño del MED:

Descripción del MED “Competencias Ciudadanas”

El origen del nombre Competencias Ciudadanas derivó de lo establecido en la constitución política del 1991, en donde se estableció el compromiso de desarrollar prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios de la participación ciudadana, en todas las instituciones educativas. Se plantearon juego, lectura y videos sobre las competencias ciudadanas y el fortalecimiento de la

competencia participación y responsabilidad democrática, que estaban enmarcadas en mejorar en los alumnos del grado noveno del Colegio Campestre Juan de la Cruz Varela sus habilidades, conocimientos, trabajo en equipo, pruebas saber y conocimiento de la constitución política. Se creó un guía sumapaceño llamado Kiko Tunjano de la Vega para orientar a los estudiantes en todas las actividades planteadas en el material educativo digital.

Objetivos del MED “Competencias Ciudadanas”

El diseño del material educativo digital (MED), se establece según los siguientes objetivos:

Objetivo General

Identificar los efectos de la implementación de un MED centrado en el desarrollo de las competencias ciudadanas estándar de participación y responsabilidad democrática en los estudiantes de 9° grado del Colegio Juan de la Cruz Varela de la Localidad 20 de Sumapaz en Bogotá.

Objetivos Específicos

Establecer el estado actual del manejo de la Competencia Ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática en los jóvenes de grado noveno de la Institución Educativa en mención.

Indagar sobre el significado que tiene la Competencia Ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática en los jóvenes del grado noveno.

Evaluar los resultados de los jóvenes de 9° después de conocer el Material Educativo Digital diseñado para fortalecer la Competencia Ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática.

Fortalecer el ejercicio de la Competencia Ciudadana de Participación y Responsabilidad Democrática en los jóvenes a través del desarrollo de un Material Educativo Digital.

Meta del MED “Competencias Ciudadanas”

Motivar a los estudiantes del grado noveno del Colegio Campestre Juan de la Cruz Varela de la localidad 20 de Sumapaz – Bogotá - Colombia, a encontrar la mejor solución a situaciones de problemas planteados en el pretest y posttest, lectura, juegos y videos, que les permita fortalecer la competencia ciudadana participación y responsabilidad democrática.

Diseño del material educativo digital.

El diseño del material educativo digital (MED), inicia con la realización del storyboard (guion gráfico), desarrollado por el autor de esta investigación ver anexo 1. Este fue revisado inicialmente por Oscar Boude, docente del Centro de Tecnologías para la Academia (CTA), con más de 10 años de experiencia en temas de educación y materiales digitales. En esta revisión se realizaron ajustes de navegabilidad, ubicación de botones y contenidos.

La segunda revisión del storyboard se efectuó en el curso de profundización I – producción de materiales educativos digitales del CTA, en el cual se fijó el alcance del proyecto a nivel de programación, así como el ajuste de contenidos.

La última revisión del storyboard se realizó con el equipo de producción del CTA, en esa oportunidad se ajustaron los tiempos de ejecución de los retos, los puntajes, los datos y errores de audio que presentaba el material educativo digital (MED).

Estructura del MED

El personaje se diseñó en ilustrator versión CC2019 de acuerdo con la solicitud del estudiante, es un campesino y está vestido de acuerdo con la tradición del contexto del material,

adicional a ello tiene un escudo en su mano derecha con la inicial de su nombre. Kiko Tunjano de la Vega.



FIGURA 4 Kiko Tunjano de la Vega

La escenografía también se desarrolló en el programa adobe ilustrator CC2019, ilustrando imágenes reales del sector, haciendo especial énfasis en los frailejones y en el río Tunjuelito característicos de la población, algunos otros gráficos fueron tomados de la página con licencia abierta llamada freepik y ajustados para el material.



FIGURA 5 Portada

La paleta de colores utilizada fue fría, resaltando las tonalidades de la población de una manera clara, colorida y armoniosa.

La animación de todo el material y los juegos incrustados fueron desarrollados en anímate versión CC2019/HTML/CANVA en alta calidad, los vídeos fueron realizados en after effects versión CC2019 animados al 100% y exportados en formato mp4 full HD.

La voz de Kiko se desarrolló con un profesional en el tema, enfatizando en la tonalidad y en el acento requerido por el estudiante, la música de fondo de algunos recursos es música colombiana debidamente referenciada tomada de internet.

Una vez se culminó el desarrollo gráfico del material, se alojó en el LMS Moodle de la Universidad con dominio Virtual Sabana, el cual permite tener una interacción activa, participativa, seguimiento de estudiantes y control del proceso de implementación.

Así mismo, algunas actividades fueron vinculadas en formato H5P haciendo una evaluación más interactiva para el proceso de formación.

La plataforma permite llevar a cabo de manera satisfactoria la implementación del material y además recolectar la analítica necesaria para el cruce de datos a presentar en el proyecto final, seguimiento a los usuarios, envió de mensajería, actividades colaborativas, individuales, formativas y sumativas.

Así mismo, la plataforma estará activa para el proceso de implementación del estudiante, una vez este culminé el estudiante debe alojarlo en otro LMS u otro dominio que le permita llevar a cabo implementaciones posteriores.

Prueba piloto del MED “Competencias Ciudadanas”.

La prueba piloto se desarrolló virtualmente el día 25 de septiembre de 2020, debido a la crisis de salubridad generada por el covid19, y al cierre de la localidad 20 de Sumapaz y sus instituciones educativas. Por problemas de conectividad en la localidad de Sumapaz, solo 7 estudiantes de los 33 inscritos para realizar la implementación, pudieron ingresar al MED y desarrollar las actividades establecidas, ya que disponían de una herramienta tecnológica con acceso a internet en sus hogares.

Para el pilotaje se envió por parte del Departamento Local de Educación (DILE) de la localidad 20 de Sumapaz correo electrónico donde se les indicaba a los estudiantes el link de acceso al material educativo digital, usuario y contraseña. También, se les explico que deberían realizar todas las actividades establecidas y la fecha límite de la implementación.

Para la Secretaría de Educación del Distrito y la Universidad de La Sabana es importante que accedas al material relacionado "competencias ciudadanas". Puedes al final dejar tus comentarios, opiniones, observaciones o sugerencias. El plazo máximo para la implementación será el día **25 de septiembre del 2020**.

Para ingresar, atiende los siguientes pasos:

- Abrir el link: <https://formacion.ctadesarrollos.com.co/login/index.php>
- Usuario: xxxxxx
- Contraseña: xxxxxx
- Cambiar Contraseña: xxxxxx
- Dar doble clic en "competencias ciudadanas"
- Desarrollar todas las actividades diseñadas en el MED
- Hacernos llegar tus comentarios al correo omarridi@unisabana.edu.co

FIGURA 6 Acceso

Acceso

Al ingresar el estudiante al Moodle donde estaba cargado el material educativo digital (MED), se emitía un mensaje de cambio de contraseña, para poder iniciar la implementación. Algunos estudiantes tuvieron problema con la clave, sin embargo, había la opción que permitía asignar nueva clave de acceso.

VI. FASE DE IMPLEMENTACIÓN DEL MATERIAL EDUCATIVO DIGITAL (MED) “COMPETENCIAS CIUDADANAS”

Para la implementación del material educativo digital (MED) se enfocó en la necesidad de identificar la estructura, conceptos y tipos de competencias ciudadanas, en particular la competencia participación y responsabilidad democrática en los alumnos de grado 9 del colegio campestre Juan de la cruz Varela.

Tipo de MED: Un material multimedia con diferentes módulos. Se puede encontrar en <https://formacion.ctadesarrollos.com.co/login/index.php>

Sinopsis del MED

El material educativo digital está enfocado en la problemática que presentan los estudiantes de la localidad 20 de Sumapaz, en cuanto al bajo conocimiento sobre competencias ciudadanas, en particular la competencia participación y responsabilidad democrática, aportar a orientar sus proyectos de vida, y estar en un nivel muy bajo en las pruebas Saber. El material presenta tres módulos de trabajo y desarrollo de varias actividades, las cuales corresponden a los módulos: Iniciemos este recorrido, Genial ya vamos en la mitad, Falta poco terminamos. Posee una parte

inicial de bienvenida donde suena música Andina, y se presentan los mapas de Colombia, Bogotá y Sumapaz. Cada ambiente corresponde a un tema a desarrollar.

En el primer módulo se contextualiza al estudiante sobre el contexto de la localidad de Sumapaz y se presenta al guía Sumapaceño Kiko Tunjano de la Vega. Se realiza el Pretest, con el fin de determinar los conocimientos iniciales sobre la competencia participación y responsabilidad democrática enfocado a casos cotidianos que se presentan en la sociedad. En el módulo 2 se motiva al estudiante a realizar una lectura sobre la historia de Sumapaz y posteriormente, desarrollar una sopa de letras con conceptos enmarcados en la competencia participación y responsabilidad democrática y contexto de la localidad 20 de Sumapaz. El módulo 3 presenta cuatro actividades interactivas que les permitieron a los estudiantes del grado noveno del Colegio Campestre Juan de la Cruz Varela, complementar la implementación del material educativo digital y determinar por medio del Pos test, cual fue el avance de los estudiantes sobre los conceptos de la competencia ciudadana participación y responsabilidad democrática.

Fase de implementación del material educativo digital (MED)

Modulo 1 - Iniciemos este recorrido

El Material educativo Digital estuvo guiado por Kiko Tunjano de la Vega, el cual dialogó y orientó a los estudiantes, para realizar el recorrido por las diferentes etapas que tiene esta herramienta tecnológica. Por lo cual, en este primer módulo se pretendía contextualizar al lector, sobre la historia de Kiko Tunjano de la Vega y la Localidad 20 de Sumapaz.



FIGURA 7 Inicio Materia Educativo Digital (MED)

Al inicio se verá reflejada la imagen de Kiko Tunjano de la Vega y de fondo el páramo de Sumapaz ambientado con música andina. Lo podrán evidenciar en la Ilustración 7.



FIGURA 8 Contexto Material Educativo Digital (MED)

En la ilustración 8, se mostró un mapa ubicando la localidad 20 de Sumapaz y dando la bienvenida de lo que se vería en el material educativo digital (MED).



FIGURA 9 Video - Localidad de Sumapaz

En este escenario se mostrará un video, en el cual se contextualiza al estudiante que es la localidad de Sumapaz, en donde está ubicada, sus principales corregimientos y características, etc. Encontrada en la ilustración 9.



FIGURA 10 ¿Quién es Kiko Tunjano de la Vega?

Se mostró en la ilustración 10 una secuencia contando la historia de Kiko Tunjano de la Vega, con el fin de que los estudiantes se identificaran con él, y vieran que es un personaje basada en la vida de un ciudadano de Sumapaz.



FIGURA 11 Cuestionario

En este escenario se buscó identificar que conocimientos previos tienen los estudiantes sobre las competencias ciudadanas. Por lo cual, se orientó a los estudiantes con preguntas basadas en casos que se pueden presentar en la cotidianidad y así entender e identificar las competencias ciudadanas. En la Ilustración 11 se verá reflejado.

!!!Modulo 2 – Genial!!! Ya vamos en la mitad

En este segundo módulo, tenía como objetivo que los estudiantes tengan claro el contexto de hechos históricos que habla de la localidad 20 de Sumapaz y conocimientos básicos de las competencias ciudadanas, en particular la competencia participación y responsabilidad democrática.



FIGURA 12 Lectura - Competencias Ciudadanas

En la lectura se busca que los estudiantes entiendan el contexto histórico de Sumapaz, y comprendan la importancia de conocer su entorno y motivarlos a la lectura.

En la ilustración 13, se buscaba que los estudiantes reforzaran conceptos fundamentales enmarcados en la competencia participación y responsabilidad democrática, por lo cual, la actividad estaba basada en una sopa de letras.

¡Modulo 3 – ¡Falta poco, terminamos!

Competencias

0 PUNTOS

00:06 TIEMPO

K R E M O G H C H A C I E N D A
 C I N V A S I O N E S X K I D P
 B O J C O Q U N S W K R K B E L
 V N M H X S R S O K M M P Q C A
 S O F E C C H T T K Y A G C R D
 U J V F H O O I N B O X D P E C
 P B G G T P Y T E D S G A K T Q
 E A O C B A Q U I N G V D T O M
 H D B K O X B C I E C K E V R V
 T G I F D A A I G Y P E I E Y U
 H D E S R F M O E S J F P G N S
 Y D R C E G I N R K P A O T S C
 K U N G U H Y F R Y D P R T R C
 M T O T C X E M O I D C P E S X
 D X N V A S L O C P B V T T P N
 C X L I D E R E S A K I H S I R

1. CORREGIENTOS
2. CONSTITUCION
3. INVASIONES
4. PROPIEDAD
5. GOBIERNO
6. HACIENDA
7. ACUERDO
8. DECRETO
9. LIDERES
10. LEY

Mostrar palabra

FIGURA 13 Actividad - Sopa de Letra

En este tercer modulo, se basa en afianzar más los conocimientos de las competencias ciudadanas.



FIGURA 14 Actividad de la Ruleta

En este escenario podremos encontrar 5 preguntas, concernientes a la lectura que realizaron con el fin de seguir afianzando los conocimientos de la historia de la localidad 20 de Sumapaz.



Ilustración 15 Busca a Kiko Tunjano de la Vega



FIGURA 16 Buscando a Kiko Tunjano de la Vega

En este escenario lo que se buscaba era fortalecer la identidad de los jóvenes sumapaceños y adicionalmente reforzar conceptos enmarcados en la competencia participación y responsabilidad democrática. Se verá reflejado en las ilustraciones 14 y 15.



FIGURA 17 Video - Contextualización Competencias Ciudadanas

En este escenario se muestra un video hablando de la importancia de las competencias ciudadanas, competencia participación y responsabilidad democrática, y por qué se debe seguir implementando en los jóvenes de la localidad 20 de Sumapaz.

Pregunta 1
Correcta
Puntúa 0,30 sobre 0,30
Marcar pregunta

Legalidad de Sumapaz

Pos Test

El padre de Andrea está molesto por el matoneo al que se la ha sometido en la escuela. Él considera que no han sancionado adecuadamente a quienes han matoneado a su hija.

¿A qué instancia debe recurrir el padre de familia para solucionar este problema?

Seleccione una:

a. A la estación de Policía más cercana, para asegurarse de que apliquen la ley de convivencia.

b. A la oficina del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) para que les haga seguimiento a quienes molestan a Andrea.

c. Al equipo de docentes, psicólogos y trabajadores sociales del colegio por representar la autoridad en el colegio. ✓

FIGURA 18 Cuestionario Final

Con el Pos-test se buscaba lograr identificar los conocimientos adquiridos por los estudiantes que implementaron en el material educativo digital (MED). Después de culminar con el post test, se le entregara un diploma al estudiante por su participación.

VII. RESULTADOS Y ANALISIS

Para realizar el análisis de los resultados de la implementación del material educativo digital (MED) "Competencias ciudadanas", se tuvieron en cuenta las categorías a priori efecto en jóvenes de noveno grado de la implementación del material educativo digital, manejo de competencias ciudadanas, significado de competencias ciudadanas, participación y responsabilidad democrática y la categoría emergente guía sumapaceño. Se utilizó el software QDA miner, el cual permitió cargar las entrevistas semi estructuradas realizadas a los alumnos de grado noveno del colegio Juan

de la Cruz Varela de la localidad 20 de Sumapaz, con el fin, de realizar un análisis objetivo y categorizar las respuestas dadas por los estudiantes de acuerdo a la frecuencia y segmentación de datos.

Efectos en jóvenes de 9 grado de la implementación de un Material Educativo

Digital

Determinar cuál fue el impacto, fortalecimiento, identidad, trabajo en equipo, inconsistencias y conectividad, al momento de realizar todas las actividades diseñadas en el MED.

Manejo de Competencias Ciudadanas

Lograr que los estudiantes mejoren sus conocimientos y habilidades a través de una herramienta tecnológica que les permita fortalecer las competencias ciudadanas en el aula de clases.

Significado de Competencias Ciudadanas

Fortalecer los conceptos para ser aplicados en el contexto rural de la localidad 20 de Sumapaz, con el fin de afianzar su aprendizaje.

Participación y Responsabilidad Democrática

Percibir si los estudiantes del grado noveno conocen esta competencia ciudadana, sus conceptos, enfoques e importancia, que les permita mejorar el trabajo en equipo, su crecimiento académico y tener claridad en sus proyectos de vida.

Es importante resaltar, que adicional a estas categorías a priori, dentro del proceso de segmentación, codificación y análisis emergió una categoría emergente como es:

Guía Sumapaceño

Poder determinar si Kiko Tunjano de la Vega, logro motivar y guiar a los estudiantes en el desarrollo de las actividades dinámicas del MED, y los estudiantes se sintieron identificados con este personaje.



FIGURA 19 Categorías de análisis

Categoría Efectos en jóvenes de 9 grado de la implementación de un Material

Educativo Digital

La implementación del material educativo digital (MED), generó en los estudiantes curiosidad y ganas de desarrollar todas las actividades diseñadas, teniendo en cuenta que no habían trabajado este tipo de ejercicios mediados por las TIC en su proceso académico.

En concordancia con Cacheiro (2011) en la presente investigación, la adquisición de conocimientos apoyados en el uso de materiales educativos digitales, brinda la posibilidad de presentar las temáticas y las actividades de forma que generen mayor motivación en los estudiantes, permitiendo alcanzar mejores resultados.

Teniendo en cuenta los instrumentos empleados para el análisis de los resultados de esta categoría, se realizaron las siguientes preguntas:

¿Qué errores presencia en el MED?, ¿Qué conceptos del MED fortalecieron?, ¿La localidad de Sumapaz cuenta con una buena conectividad?, ¿Crees que sería importante que este MED se compartiera con la comunidad educativa?, ¿Puede indicarme si las actividades realizadas en el MED les aportaron para fortalecer sus conocimientos en la competencia Participación y Responsabilidad Democrática?, ¿Coméntanos tu experiencia al momento de desarrollar el MED, que fue lo que más le impacto?, ¿Qué dificultades se les presentaron al momento de desarrollar las actividades del MED?.

A partir de las respuestas emitidas por los estudiantes a las preguntas anteriormente mencionadas y del análisis hecho a cada una de sus respuestas, consideran que el poder tener acceso a este tipo de recursos tecnológicos les ayudara a mejorar la toma de decisiones en su vida personal, académica y del contexto donde viven. Según lo manifestado por García (2003), quien indica que

“los recursos tecnológicos favorecen un acercamiento más particular a los intereses y las necesidades de las personas usuarias, lo que facilita aprendizajes más significativos” (p. 11).

Se encontró que los estudiantes fortalecieron los conocimientos sobre la competencia participación y responsabilidad democrática, ya que lograron identificar la importancia de los procesos mentales, la generación de ideas y opciones creativas ante una situación de conflicto y

sus habilidades que les permitirá expresar asertivamente su punto de vista y mejorar su proceso académico, lo cual se ve tipificado en los tipos de competencias ciudadanas presentados en los estándares que se requieren en la educación para la ciudadanía.

A pesar de la mala conectividad que presentan los 3 corregimientos de la localidad 20 de Sumapaz, y el no poder realizar la implementación del MED en la institución educativa Juan de la Cruz Varela, debido a la crisis sanitaria presentada por el Covid 19, los estudiantes a pesar de sus dificultades para poder tener acceso a internet se sintieron motivados y comprometidos con desarrollar todas las actividades indicadas en el material educativo digital.

Según Aguilar (2012), las TIC han contribuido a mejorar la calidad educativa modificando la manera de buscar, interactuar y analizar la información, fomentando un entorno personal de aprendizaje enfocado en la personalización del estudiante.

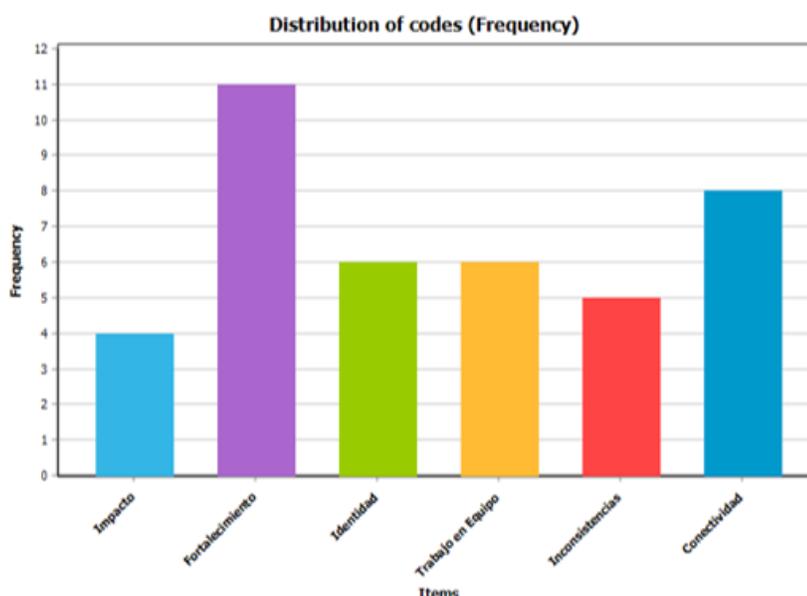


Ilustración 20 Items de la categoría Efectos en los jóvenes de 9 grado de la implementación del MED

Categoría Manejo de Competencias Ciudadanas

Se Diseñó una actividad en el módulo 3 del MED llamada Ruleta, con el propósito que el estudiante fortaleciera su identidad campesina, información geográfica del territorio, la comprensión lectora, herramientas tecnológicas y algunos conceptos de las competencias ciudadanas, para lo cual en los instrumentos empleados se les realizaron las siguientes preguntas:

¿Cuáles fueron los elementos tecnológicos que utilizaron para implementar el MED?, ¿Cuáles consideran que pueden ser los beneficios si se aplica el MED en el aula de clases?, ¿Según usted, cual es el propósito del material educativo digital?, ¿Que descubrió que no sabía al momento de implementar el MED?

A partir de las respuestas emitidas a las preguntas anteriormente mencionadas , los comentarios realizados por los estudiantes, y los 2 intentos que realizaron para cumplir con la actividad ruleta, se puede afirmar que obtuvieron muchos beneficios desde el aprendizaje y conocimiento a través de una forma experiencial y la importancia de este material educativo digital para reforzar las habilidades y los saberes que debemos tener para fortalecer la parte cognitiva, comunicativa y emotiva inmersa dentro de la competencia participación y responsabilidad democrática.

Lo anterior permite considerar el cumplimiento de un propósito pedagógico según lo planteado por Galvis (1992), Cabero y Gisbert (2005), quienes refieren que lo más importante de un material es fundamentarse en un proceso de enseñanza y aprendizaje, más que en su entorno gráfico.

Una vez aplicada esta actividad establecida en uno de los tres módulos del material educativo digital (MED), se evidencio un cambio de mentalidad en cada estudiante, ya que vieron en esta herramienta tecnológica una estrategia educativa que les permitirá mejorar los resultados obtenidos en las pruebas Saber, sus conocimientos sobre competencias ciudadanas y la importancia del trabajo en equipo. Desde el punto de vista pedagógico, también se puede resaltar que el MED aporta cuando desafía al estudiante en el logro de los retos. Esto habla de una característica que debe estar presente en un juego digital según lo propone. Proactive (2011).

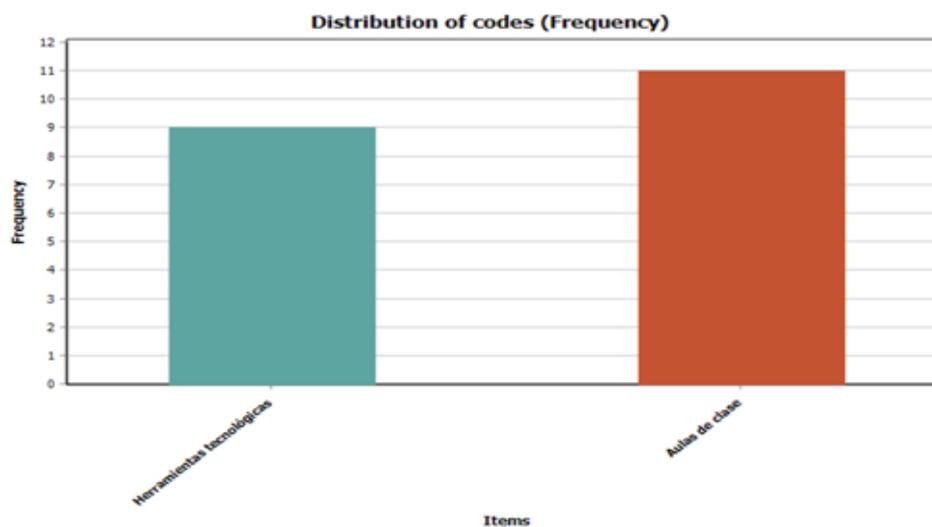


FIGURA 21 Ítems Categoría manejo de las competencias ciudadanas

Categoría Significado de Competencias Ciudadanas

La sociedad requiere que las comunidades actúen de manera democrática, para ello es fundamental fortalecer los conocimientos y habilidades comunicativas, emocionales y cognitivas en los estudiantes del grado noveno del Colegio Juan de la Cruz Varela de la localidad 20 de Sumapaz, por lo cual se diseñaron 2 actividades dentro del Módulo 2 del MED (1) lectura sobre la

historia de Sumapaz, (2) Sopa de letras de conceptos sobre las competencias ciudadanas que les permitan reforzar los objetivos propuestos en esta investigación.

Algunas preguntas realizadas para el análisis de esta categoría fueron:

¿Qué problema educativo se resuelve con el MED?, ¿De acuerdo con las actividades realizadas en el MED, que tipo de competencias ciudadanas identifico?, ¿El MED fue importante para fortalecer sus conocimientos y habilidades?

A partir de las respuestas emitidas por los estudiantes en los instrumentos utilizados para la obtención de información sobre la implementación del MED, se puede analizar en esta categoría, que los estudiantes del grado noveno del Colegio Juan de la Cruz Varela, tienen claro el respeto por su contexto campesino, ya que conocen que es el páramo más grande del mundo y se debe cuidar por su biodiversidad, que las competencias integradoras identificadas en las actividades desarrolladas en el material educativo digital, como lo son las competencias emocionales, comunicativas, cognitivas y de conocimientos, son muy importantes para poder seguir resolviendo de manera pacífica los conflictos que se presenten en la institución educativa, la adecuada toma de decisiones en cualquier contexto, el conocimiento de los derechos fundamentales y mejorar sus habilidades para obtener un diálogo constructivo dentro de la comunidad educativa.

Además, manifestaron que implementar actividades interactivas como las establecidas en la herramienta tecnológica que implementaron, les ayudara a tener un mejor desempeño en las pruebas del Icfes, ya que lograron mejorar sus conocimientos y aprendizajes para la toma de decisiones y análisis de problemas.

Lo anterior se relaciona con diferentes factores articulados con el contexto propio de cada colegio y los antecedentes académicos de los estudiantes, como consecuencia de inadecuados

hábitos de estudio, el escaso acompañamiento de los padres y la insuficiencia de estrategias pedagógicas y de recursos tecnológicos que generen motivación (Bernal, 2013).

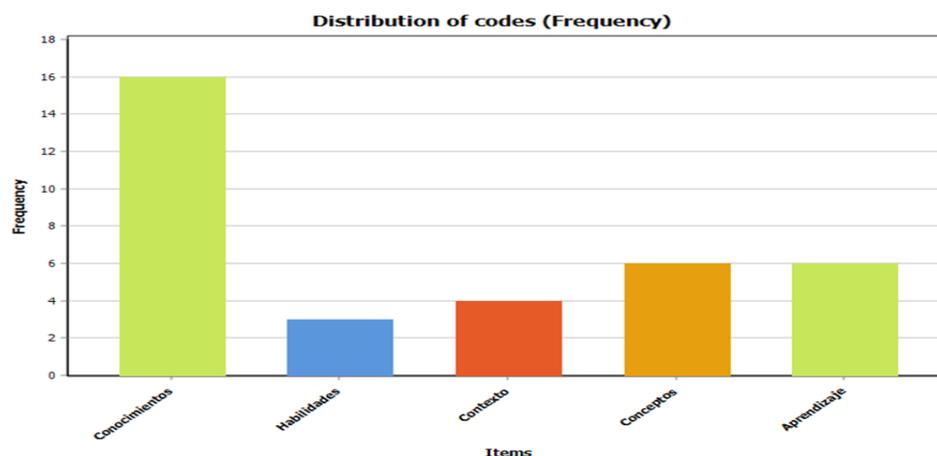


FIGURA 22 Ítems Categoría Significado de Competencias Ciudadanas

Categoría Participación y Responsabilidad Democrática

La calidad de la educación, el saber y el saber hacer son parte indispensable para el crecimiento de una comunidad educativa. El video radio Sumapaz incluido en le modulo 3 del material educativo digital (MED) “Competencias ciudadanas”, explicaba la importancia de la competencia participación y responsabilidad democrática, ya que se envía un mensaje orientador de como tomar decisiones en su entorno que les permita trabajar en equipo, aceptar la opinión del otro, colocar en práctica el manual de convivencia y el reforzar las leyes y la constitución que rigen la comunidad.

Se establecieron las siguientes preguntas de análisis para esta categoría:

¿Les gustaría que se siguiera implementando un MED en el Colegio Juan de la Cruz Varela?, ¿Tienes alguna pregunta sobre el MED?, ¿Considera usted que es importante seguir

fortaleciendo la competencia participación y responsabilidad democrática en la localidad 20 de Sumapaz?

De acuerdo con las respuestas emitidas por los estudiantes a las preguntas que anteceden, se logró identificar que los alumnos del grado noveno desean que se siga implementando este MED en su institución educativa, ya que les permitirá a más estudiantes mejorar sus conocimientos, habilidades, mejorar en las pruebas Icfes y poder planificar adecuadamente sus proyectos de vida.

Al respecto Cabero (2010) afirma que estas permiten que el estudiante adquiera competencias y capacidades a través de la interacción con los objetos de aprendizaje desarrollados con fines educativos.

Seguir fortaleciendo la competencia participación y responsabilidad democrática en la institución educativa rural Juan de la Cruz Varela es indispensable para los estudiantes que implementaron esta herramienta tecnológica, ya que les permitirá fortalecer los conceptos de esta competencia ciudadana, socializar mejor con sus compañeros de estudio, resolver mejor las pruebas Icfes, y hay que reconocer que si trabajan unidos como comunidad educativa, crecerán en su rendimiento académico.

Mediante este recurso digital pudo repasar conceptos, proponer soluciones y analizar casos de una forma autónoma, evidenciando como el computador le da un rol activo al estudiante y se convierte en su aliado según Papert (1987).

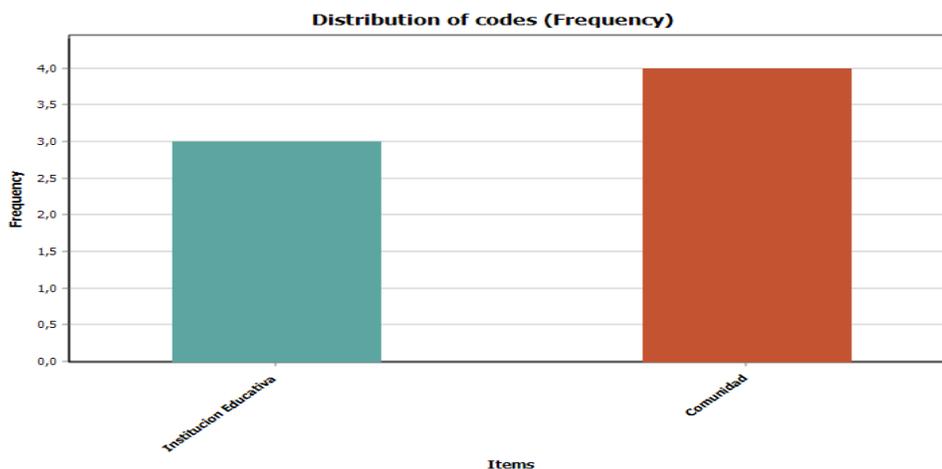


FIGURA 23 Ítems Categoría Participación y Responsabilidad Democrática

Categoría Emergente Guía Sumapaceño

Se diseñó a Kiko Tunjano de la Vega como guía Sumapaceño, teniendo en cuenta que esta localidad que hace parte de la ciudad de Bogotá es la única 100 % rural, el amor y liderazgo por la vereda las vegas de uno de sus habitantes, y la importancia de la laguna de los Tunjos representa natural de agua ubicada en el Páramo de Sumapaz en el sur de Bogotá y fuente de nacimiento del Río Tunjuelito. Este guía acompañó y orientó a los estudiantes en todas las actividades diseñadas en los 3 módulos del MED.

Se realizaron las siguientes preguntas para analizar esta categoría:

¿Qué opinas de tu guía sumapaceño?, ¿Coméntanos tu experiencia al momento de desarrollar el MED, que fue lo que más les impactó?

Las respuestas por parte de los estudiantes a la pregunta de la opinión del guía Sumapaceño, estuvo enfocada a que les había gustado la personificación de Kiko Tunjano de la Vega, porque se habían identificado con sus raíces, les había explicado con claridad lo que debían desarrollar en cada una de las actividades y había generado seguridad en ellos porque venían desmotivados en

algunas actividades académicas desarrollados y él les genero motivación con todas las actividades dinámicas del MED.

En este ambiente de desmotivación las nuevas tecnologías pueden desempeñar un papel fundamental, ya que se pueden considerar como una potente herramienta motivacional (Hernandez, 2017).

Por último, a la pregunta sobre la experiencia y el impacto del MED, manifestaron que fue muy divertida, ya que nunca habían tenido una herramienta tecnológica como esta, que el juego buscando a Kiko Tunjano de la Vega, los motivo a seguir estudiando los conceptos de competencias ciudadanas, el estándar participación y responsabilidad democrática y valorar el páramo de Sumapaz por ser el más grande del mundo y tener un capital humano tan valioso e importante para la formación ciudadana.

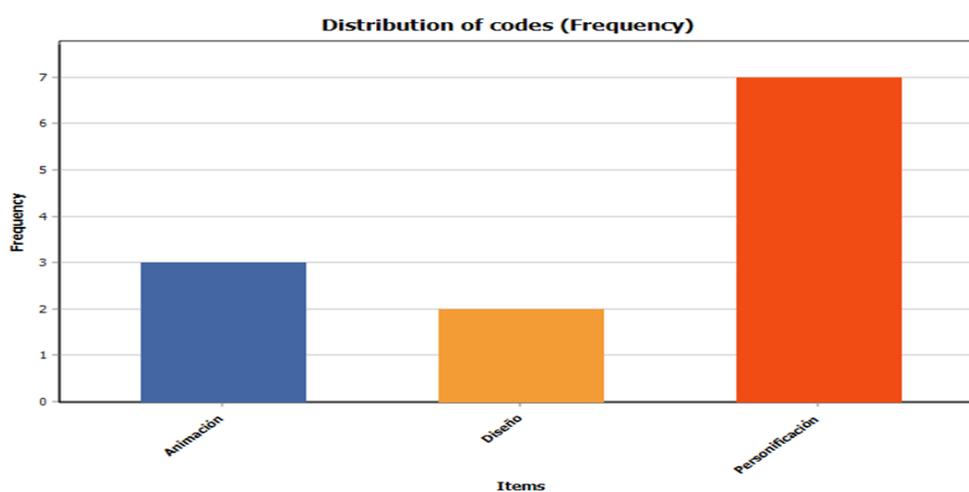


FIGURA 24 Items Categoría Emergente Guía Sumapaceño

VIII EVALUACIÓN DEL MODELO CIPP

Hallazgos

Evaluación de contexto

¿Han trabajado en el colegio Juan de la Cruz Varela, los conceptos de la competencia participación y responsabilidad democrática?

Si, en el plan educativo institucional rural (PEIR), se tiene establecido dentro del área de sociales conceptos concernientes a las competencias ciudadanas, pero de acuerdo con lo manifestado por los estudiantes, no se ha trabajado sobre la competencia participación y responsabilidad democrática, solo se aprendió de este tema cuando implementaron el material educativo digital “Competencias Ciudadanas”.

1. ¿Tienes alguna pregunta sobre el MED?

Si, ¿Cuándo se solucione el problema del covid19, se implementará en las materias que vemos en clase el material educativo digital “Competencias Ciudadanas”?

La prueba piloto se hizo por el momento virtualmente por el problema generado por el Covid19, el cierre de las instituciones educativas y el no poder ingresar a la localidad 20 de Sumapaz. Una vez se levante estos impedimentos, se implementará en el aula de clases, para que los demás alumnos que no pudieron realizar esta actividad por no tener conectividad en sus veredas y falta de equipos tecnológicos con plan de datos lo puedan realizar y versen beneficiados con esta herramienta tecnológica.

2. ¿Qué concepto del MED fortalecieron?

Se aprendió sobre los estándares básicos de las competencias ciudadanas, grupos y tipos de competencias ciudadanas, pero en particular la definición e importancia de la competencia participación y responsabilidad democrática, fundamental para nuestras metas académicas, personales y el sentido de pertenencia que debemos tener por nuestra localidad.

3. ¿Qué errores presencio en el MED?

La mala conectividad que se presenta en las veredas y por lo cual varios alumnos no pudieron realizar la implementación del material educativo digital, las actividades diseñadas eran muy pesadas y no cargaban con facilidad y no poder descargar el diploma.

Evaluación de Insumo

1. ¿Cuáles fueron los medios tecnológicos que utilizaron para implementar el MED?

Portátiles prestados por el Colegio Juan de la Cruz Varela y Celular con plan de datos.

2. ¿Qué problemas educativos se resuelven con el MED?

Poder involucrar esta herramienta tecnológica les ayudo a la comprensión lectora, y fortalecer las habilidad y conocimientos en el área de Ciencias Sociales. Para los estudiantes, docentes y directivos vieron la importancia de fortalecer los conceptos de las competencias ciudadanas y en particular la competencia participación y responsabilidad democrática mediadas por la tecnología, y aplicarlas en otra área del currículo académico.

3. ¿Qué opinas de tu guía sumapaceño (Kiko Tunjano de la Vega)?

La metodología constructivista usada por Kiko Tunjano de la Vega fue acogida con agrado en los estudiantes, ya que los motivo a realizar cambios necesarios en su vida personal y académica, además, de ver la importancia de su territorio, por la biodiversidad y gran calidez humana de su gente.

Evaluación de proceso

1. ¿Cuál considera que pueden ser los beneficios, si se aplica el MED en el aula de clases?

A corto, mediano y largo plazo poder mejora en las pruebas del Icfes (Saber), importancia de tener este tipo de herramienta tecnológica que permitan reforzar las habilidad y saberes de los estudiantes de la localidad 20 de Sumapaz y planear los proyectos de vida.

2. ¿Crees que sería importante que este material se compartiera con la comunidad educativa (familia, docentes, rector y estudiantes)?

Si, porque la participación se hace en comunidad, y podemos compartir un encuentro de saber que sería interesante en la planeación educativa del territorio.

3. ¿La localidad de Sumapaz cuenta con una buena conectividad?

No, solo en los centros poblados e instituciones hay acceso a internet. En general en la mayor parte de las veredas de la localidad no hay conectividad, dificultando la preparación académica de los estudiantes.

Evaluación de Producto

1. ¿Les gustaría que se siguieran implementando un material educativo digital en el colegio Juan de la Cruz Valera?

Si, porque son espacios muy importantes, enriquecedores y ayuda a fortalecer y organizar mejor los planes de trabajo de la comunidad educativa.

2. ¿Puede indicarme si las actividades realizadas dentro del MED, les aportaron a fortalecer su conocimiento sobre la competencia participación y responsabilidad democrática?

Si, porque ayuda a recordar la importancia de la toma de decisiones en cualquier contexto, y a mejorar el currículo académico de las instituciones educativas rurales.

3. Coméntanos tu experiencia al momento de desarrollar el material educativo digital ¿Qué fue lo que más les impacto?

Se logro implementar un material educativo guiado por un guía sumapaceño, que se seguirá trabajando en la localidad. Impacto como estaba organizada la plataforma lo cual generó un efecto positivo en los estudiantes, ya que nunca habían realizado una actividad dinámica, interactiva y clara, que les permitió fortalecer la competencia participación y responsabilidad democrática, lo que les permite seguir ilusionados en el trabajo a largo plazo con esta herramienta tecnológica.

Análisis y Discusión de los Hallazgos

La intención de la aplicación del modelo CIPP en el material educativo digital (MED) fue (1) Realizar una evaluación de las actividades diseñadas en el MED para detectar las fortalezas y debilidades de esta herramienta tecnológica. (2) Verificar que tan efectiva fue su implementación en los alumnos del grado noveno del Colegio Campestre Juan de la Cruz Varela. (3) El impacto que género y la importancia que tuvo en los estudiantes el guía sumapaceño Kiko Tunjano de la Vega.

Según Daniel Stufflebeam, este modelo busca el perfeccionamiento de los programas a los que sirve, y se orienta a la toma de decisiones. La aplicación del modelo CIPP da como resultado un estilo de aprendizaje con aplicación práctica en la vida profesional del alumno.

Una vez revisados los Hallazgos, se detectó varias falencias dentro del material educativo digital (MED) “Competencias Ciudadanas”. El Covid 19 no permitió realizar la implementación de manera presencial, la cual se realizaría en el aula de tecnología del Colegio Campestre Juan de la Cruz Varela. La implementación del MED se debió realizar de manera virtual, lo cual solo les permitió a 7 estudiantes de los 33 inscritos en la base de datos de la plataforma, realizar las actividades diseñadas. La mala conectividad en las veredas de los 3 corregimientos de Sumapaz y el no tener los equipos y la conectividad necesaria para dicha implementación, dejó por fuera de la misma a 26 alumnos de los 33 habilitados para realizar la implementación, lo cual no les permite fortalecer la competencia participación y responsabilidad democrática fundamental, estándar fundamental en la formación ciudadana.

Chaux, Lleras y Velásquez (2004) indican que la formación en ciudadanía: Es fundamental hoy en día en cualquier sociedad del mundo. Sin embargo, en nuestro contexto esa labor es todavía más necesaria y urgente, dado que Colombia sigue teniendo uno de los índices de violencia más

altos del mundo. Lo mismo ocurre con la corrupción y con otros problemas sociales como la inequidad y las discriminaciones de diverso tipo. Tristemente, no podemos decir que los Derechos Fundamentales del ser humano estén garantizados en nuestro país. A pesar de que en principio nuestra Democracia es relativamente sólida y nuestra Constitución Política de 1991 se destaca en muchos aspectos frente a otras constituciones en el mundo, lo que ocurre en la cotidianidad de la vida de millones de colombianos y colombianas está todavía lejos de lo que se espera de una verdadera democracia y de lo que propone nuestra Constitución Política. Ante esta situación, es prácticamente un consenso que la educación tiene un papel fundamental que cumplir. Una transformación en la manera como actuamos en sociedad, como nos relacionamos unos con otros o como participamos para lograr los cambios que requieren los niños, niñas y jóvenes de nuestra sociedad, así como las generaciones que están por venir, reciban una formación que les permita ejercer de manera constructiva su ciudadanía. (p. 10).

La explicación de como debían desarrollar las actividades del MED, se realizó por medio de llamada telefónica a los 7 estudiantes que contaban con los elementos necesarios, y no tuvo el apoyo de ningún docente ni administrativo del colegio en mención, lo que le permitió al guía sumapaceño tomar una mayor relevancia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado noveno.

Esto puede explicarse debido a que deducir conlleva a procesos de pensamiento más complejo que implican interpretar y traducir la información previa para la creación de nuevas ideas y la generación de conclusiones (Pacheco y Reyes 2012).

Dentro de las ventajas que conto la implementación de este MED se pudo evidenciar, que los 7 alumnos que realizaron todas las actividades diseñadas estaban felices ya que nunca habían

realizado una actividad con un herramienta tecnológica como esta en su institución educativa, se motivaron demasiado con la lectura y los retos planteados, ya que les permitió conocer más a fondo el contexto de su localidad, los conceptos de las competencias ciudadanas, competencia participación y responsabilidad democrática, el respeto por sus compañeros, la importancia de la constitución política, el trabajo en equipo y el fortalecimiento de sus conocimiento y habilidades, que les llevara a lograr mejor en sus pruebas del Icfes y en la planeación de sus proyectos de vida.

Los estudiantes solicitan que se siga implementando este material educativo digital (MED) en todos los grados de los colegios de la localidad 20 de Sumapaz, ya que les permite mejorar tanto en su vida personal como académica y valorar la importancia de la medicación de la tecnología en sus clases en el aula de clase.

La anterior situación concuerda con la concepción de Alonso (2005), quien afirma que una situación de aprendizaje no solo debe incrementar las capacidades y competencias de los estudiantes, sino que además debe permitir disfrutar de ellas.

También se evidencio que la implementación de este material educativo digital, ayudo a la unión de la comunidad Sumapaceña, ya que se contó con la opinión de docentes, administrativos, padres de familia, estudiantes y el aval del Departamento Local de Educación (DILE), para la prueba piloto y la continuidad del proyecto en la localidad 20 de Sumapaz.

Limitaciones del Materia Educativo Digital (MED) "Competencias Ciudadanas"

Dentro de la planeación para la implementación de este material, se quería involucrar a los alumnos del grado noveno del Colegio Jaime Garzón, pero no fue posible porque hubo varios cambios de rector y no se logró conseguir el permiso de acceso a esta institución educativa. El

cierre de la localidad 20 de Sumapaz por la presencia de Covid 19 en Bogotá, no permitió realizar otras actividades de campo que complementarían esta investigación. No se cuenta con equipos de cómputo ni buena conectividad en la mayoría de los hogares de la localidad 20 de Sumapaz – Bogotá - Colombia, por lo cual muchos alumnos no pudieron realizar la implementación del MED.

IX CRONOGRAMA

No.	Actividad principal	Semanas														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Diseño de proyecto	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					
2	Análisis documental, Entrevista a Expertos	■	■	■	■											
3	Planeación de trabajo de campo de evaluación cualitativa	■	■													
4	Diseño de instrumentos cualitativos	■														
5	Prueba de entrada	■														
6	PRODUCTO 1: MED															
7	Realización de las entrevistas	■	■													
8	Sistematización y conformación de casos	■	■	■	■											
9	Transcripción de entrevistas e informes de trabajo de campo	■	■													
10	PRODUCTO 2: Prueba de entrada vs. Prueba de salida															
11	Consolidación de información cualitativa	■	■	■	■	■										
12	Análisis de información por objetivo y por casos	■	■	■	■	■										
13	Análisis de información general del proyecto	■	■	■	■	■										
14	Redacción informe final															
15	PRODUCTO 3: ENTREGA INFORME FINAL DE LA EVALUACIÓN DE RESULTADOS															

FIGURA 25 Cronograma

FIGURA 26 Cronograma

X CONCLUSIONES

Apostar al fortalecimiento de la competencia ciudadana participación y responsabilidad democrática, en las instituciones educativas rurales mediante la implementación de un material educativo digital (MED), permitirá orientar a los estudiantes hacia la toma de decisiones, , trabajar en equipo, fortalecer sus habilidades y conocimientos, conocer los derechos fundamentales establecidos en acuerdos, normas y la constitución política y respeto por la opinión del otro, entendido como el reconocimiento de los derechos y responsabilidades de los individuos (Kant, 2007), con el fin de lograr estrategias que permitan la solución de conflictos de manera pacífica, además, de un crecimiento académico que les permitan mejorar en las pruebas saber y generar proyectos de crecimiento para la localidad 20 de Sumapaz. “La competencia social y ciudadana y los conocimientos, las habilidades y las actitudes que la concretan cobran sentido cuando se utilizan en la comprensión de los problemas de la vida y en su resolución, es decir, cuando implican reflexión y acción” (Pagés, 2009a, P. 4)

Los estudiantes participantes exigen de condiciones cada vez más novedosas que hagan posible la experiencia de aprendizaje, según lo refiere Moreira (2005). A pesar de no tener un profundo conocimiento de la importancia de las TIC y el aporte que esta hace a la educación y crecimiento de la comunidad educativa, los alumnos del grado noveno del Colegio Campestre Juan de la Cruz Varela mostraron un alto interés en este tipo de herramienta tecnológica implementada y reconocen que es fundamental seguirla trabajando en su localidad, gestionado elementos tecnológicos, ya que es una de las falencias en sus hogares y el territorio Sumapaceño.

A pesar de tener una guía sobre competencias ciudadanas emitida por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y un proyecto educativo institucional rural (PEIR) formulado por el Colegio Campestre Juan de la Cruz Varela como cartas de navegación sobre competencias ciudadanas, es indispensable evaluar y reflexionar que tanta importancia se le ha dado a estos documentos, ya que los estudiantes manifestaron que muy pocas veces habían profundizado sobre la competencia ciudadana participación y responsabilidad democrática en el área de sociales, y que se motivaron y aprendieron bastante con la implementación del material educativo digital “Competencias Ciudadanas”.

Teniendo en cuenta los objetivos planteados en esta investigación y los resultados obtenidos de la aplicación de los instrumentos en los estudiantes del grado noveno, el efecto generado en ellos fue de satisfacción, ya que, a pesar de contar con conocimientos sobre tecnología, nunca habían desarrollado en su institución educativa una herramienta tecnológica tan dinámica como lo fue el material educativo digital “competencias ciudadanas”, lo cual les permitió adquirir mayor conocimiento y curiosidad sobre la competencia Participación y Responsabilidad Democrática.

Lo expuesto anteriormente permite concluir que las actividades planteadas en el material educativo digital con el fin de fortalecer las competencias ciudadanas y dentro de éstas el estándar de participación y responsabilidad democrática mediada por TIC en los jóvenes de la localidad 20 de Sumapaz, única 100% rural de Bogotá, les permitió mejorar en habilidades, conocimientos, trabajo en equipo, respeto a los conceptos del otro, conocimiento

de la constitución política, sentido de pertenencia por su localidad, además de un gran aporte en su vida académica.

La incorporación de las TIC, a la educación se ha convertido en un proceso, cuya implicancia, va mucho más allá de las herramientas tecnológicas que conforman el ambiente educativo, se habla de una construcción didáctica y la manera cómo se pueda construir y consolidar un aprendizaje significativo en base a la tecnología, en estricto pedagógico se habla del uso

tecnológico a la educación. (Díaz-Barriga, 2013)

Por último, el material educativo digital (MED), se podrá mejorar si se diseña una nueva versión que permita utilizarlo sin conexión a internet, ya que la localidad 20 de Sumapaz no cuenta con una buena conectividad.

XI RECOMENDACIONES

Los resultados de esta investigación hacen un llamado a la reflexión de cómo se está estructurando y aplicando en las instituciones educativas rurales de la localidad 20 de Sumapaz, los contenidos concernientes a las competencias ciudadanas y el estándar de la competencia participación y responsabilidad democrática, ya que son fundamentales en el crecimiento académico y personal de los estudiantes de este territorio. Se debe asignar dentro del Plan Nacional de Desarrollo proyectos y presupuesto que fortalezcan la educación en la localidad 20 de Sumapaz. Es necesario involucrar al Ministerio de las TIC y al Gobierno Nacional y Distrital, con el fin de mejorar la conectividad y entregar equipos de cómputo de última tecnología, a los estudiantes y jóvenes escolarizados de esta localidad, para motivarlos y estimulando, y de esta manera potenciar sus proyectos académicos, personales e

institucionales. Se recomienda seguir implementado y evaluando este tipo de material educativo digital en todos los estudiantes y jóvenes de la localidad 20 de Sumapaz.

XII REFERENCIAS

Amores, V. A. (12 de Febrero de 2020). *Las nuevas tecnologías como factor de motivación*. Obtenido de <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/las-nuevas-tecnologias-como-factor-de-motivacion/>

Bausela, E. (2003). Metodología de la Investigación Evaluativa: Modelo CIPP. *Revista Complutense de Educación*, 361-376.

CNMH. (2018). *El batallón de alta montaña del Sumapaz*. Centro Nacional de Memoria Histórica.

Correa Uribe, S., Puerta Zapata, A., & Restrepo Gómez, B. (1996). *Investigación Evaluativa*. Instituto Colombiano para el Fomento de La Educación Superior.

Gómez, V., Díaz, C & Celis, J. (2004). *Cultura para el trabajo: el puente está quebrado*. Universidad Nacional de Colombia.

Granja, S. (2017). ¿Qué tanto saben los estudiantes colombianos sobre democracia? Tomado de www.eltiempo.com

Guaragna, B., & Fridman, A. (2011) Investigación de mercados en el siglo XXI: un enfoque desde el cono sur. DUNKEN

ICFES. (2013). *Preguntas analizadas competencias ciudadanas 9º grado*. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior.

ICFES (2014). *Resolucion 503*. Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior.

<https://www.icfes.gov.co/documents/20143/166604/Proyecto+de+resolucion+de+metodologias+de+calculo+en+el+examen+saber+11.pdf/9990da6f-3e07-f6f3-2155-29f884938672>

LEGENDRE, M.-F. (2008): “La notion de compétence au cœur des réformes curriculaires : effet de mode ou moteur de changements en profondeur ? ».

AUDIGIER, F./TUTIAUX-GUILLON, N. (dir.) : *Compétences et contenus. Les curriculums en questions*. Bruxelles. De Boeck, 27-50

MALFASIA, M. S. (2014). *fortalecimiento de competencias ciudadanas a traves de estrategias mediadas por las tecnologias de la información y la comunicación*.

MEN. (2006). *Estándares Básicos en Competencias Ciudadanas: formar para la ciudadanía sí es posible*. Ministerio de Educación Nacional.

MEN. (2011a). *Orientaciones para la institucionalización de las competencias ciudadanas Cartilla 1 Brújula competencias ciudadanas*. Ministerio de Educación Nacional.

MEN. (2011b). *Orientaciones para la institucionalización de las competencias ciudadanas Cartilla 2 MAPA*. Ministerio de Educación Nacional.

MEN (s.f.) *Competencias ciudadanas*. Ministerio de Educación Nacional:
www.mineduccion.gov.co

Pagès, J. (2007). Un itinerario por el mundo de las competencias en ciencias sociales, geografía e historia a través de distintos currículos. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 29-39.

Pagès, J. (2009a). Ciudadanos y Ciudadanas del siglo XXI: lectores y constructores de su realidad. *Aula de Innovación Educativa*, 5.

https://competenciasaula.webnode.es/_files/200000024-d8f69d9ee9/competencia%20social%20y%20ciudadana.pdf

Pagès, J. (2009b). La competencia social y ciudadana. *Revista Aula de innovación Educativa* (187), 7-11.

Pagès, J. (2009c). Las ciencias sociales: Geografía e Historia y el desarrollo de la competencia ciudadana. *El Busgosu Revista de Innovación Educativa*, 6-15.

Pagès, J. (2012a). Enseñar a enseñar a participar. sugerencias, experiencias e investigaciones. *Educação e Filosofia. Uberlândia*, 203-228.

Pagès, J. (2012b). Las competencias ciudadanas, una finalidad de la enseñanza de la historia. En S. Plá, X. Rodríguez , & G. Gómez , *Miradas diversas a la enseñanza de la historia* (págs. 19-66). Universidad Pedagógica Nacional.

Quinchía Ortiz, D. I. Muñoz Marín, J. H., & Sierra Ospina, N (2015). Evaluación del contexto de un programa de competencia lectora en inglés en una universidad pública en Colombia a través del modelo de evaluación CIPP. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 20(3) 293–314.

Restrepo, J. (2006). estándares básicos en competencias ciudadanas: una aproximación al problema de la formación ciudadana en Colombia. *Papel Político*, 137 - 175.

Rodríguez, A., Ruíz, S., & Guerra, Y. (2007). Competencias ciudadanas aplicadas a la educación en Colombia. *Revista Educación y Desarrollo Social*, 140 - 157.

Romero, J. (2019). Jóvenes de colegios veredales de Bogotá y el reconocimiento de la construcción de paz a través de la Investigación Acción Participativa y la Comunicación Rural. IPAZUD, Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Santisteban, A., & Pagès, J. (2009). La educación política de los jóvenes: una investigación en didáctica de las ciencias sociales. En R. Ávila, & B. Borghi, *L'educazione alla cittadinanza europea e la formazione degli insegnanti. Un progetto educativo per la "strategia di Lisbona"* (págs. 101 - 108). Pàtron Editore.

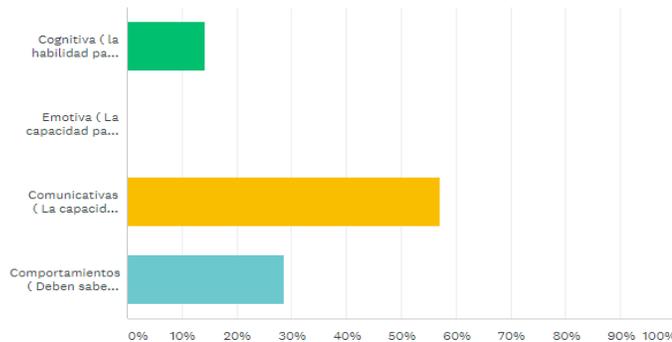
SED. (s.f.). Competencias ciudadanas [http://:www.educacionbogota.edu.co](http://www.educacionbogota.edu.co)

XIII ANEXOS

Anexo 1 – Encuesta

Pregunta 1.

De acuerdo a las actividades realizadas en el material educativo digital (MED) ¿Qué tipos de competencias ciudadanas identifico?



Con esta pregunta se buscaba identificar si los estudiantes lograban distinguir las diferentes competencias ciudadanas. De acuerdo a lo aprendido por el material educativo digital, en donde se evidencia que el 56% y 15% de los estudiantes coincidieron que comunicativa y cognitiva eran tipos de competencias y un 29% no lograron identificar.

Pregunta 2.

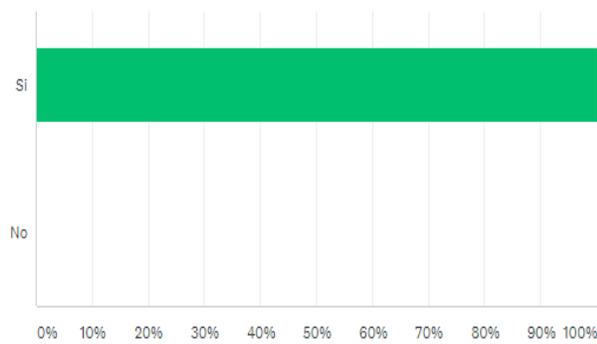
Según usted ¿Cuál es el propósito del material educativo digital (MED)?

Mejorar democráticas
 responsabilidad
 participación guiarnos
 conceptos ciudadanas
 propósito
 competencia

Con esta pregunta analizamos que los estudiantes de grado 9 del colegio Juan de la Cruz Varela, percibieron que el propósito del material educativo digital (MED) era el fortalecimiento sobre la competencia responsabilidad y participación democrática y adicional les ayudaba a reforzar en conceptos, contexto e identidad.

Pregunta 3.

El material educativo digital (MED) ¿fue importante para fortalecer sus conocimientos y habilidades? ¿Por qué?

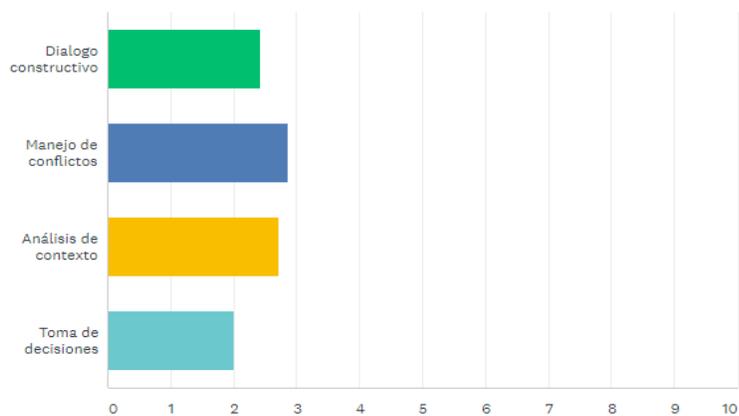


Conocer
distinguir Historia
análisis Manejar
respeto Contexto
diferenciar
habilidades
Fortalecer
desarrollo
competencias

Se puede analizar que el 100% de los estudiantes de noveno grado manifestaron que el material educativo digital ayudo a fortalecer sus conocimientos y habilidades.

Pregunta 4

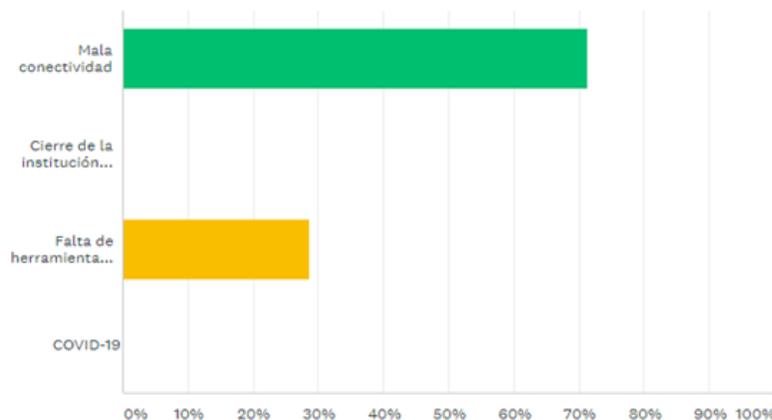
Seleccione de 1 al 4 las siguientes habilidades que le permitió desarrollar el material educativo digital (MED)



Se puede identificar que las habilidades desarrolladas a través del Material educativo digital (MED), fue en primer lugar el manejo de conflictos, en segundo análisis de contexto, en tercero dialogo constructivo y por último toma de decisiones, donde se puede evidenciar que los estudiantes pueden analizar y tener una comunicación asertiva para solucionar cualquier tipo de conflicto.

Pregunta 5

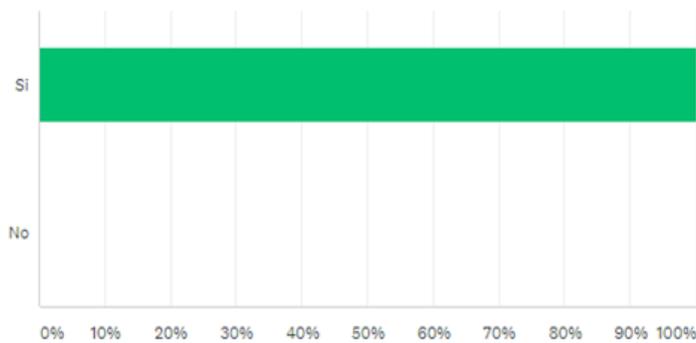
¿Qué dificultades se les presento al momento de desarrollar las actividades establecidas en el material educativo digital (MED)?



Con esta grafica se puede analizar que la localidad 20 de Sumapaz, una de sus problemáticas ha sido la conectividad que se presenta en la zona, ya que solo cuenta en los centros poblados o colegios pueden contar con el acceso a este, pero en el caso de las veredas no pueden acceder a una buena conectividad.

Pregunta 6

Considera usted ¿Qué es importante seguir fortaleciendo la competencia participación y responsabilidad democrática en la localidad 20 de Sumapaz?



Sumapaz
 Cultura
 Entorno
 Procesos Conocimientos Localidad
 Educación Problemáticas Ciudadanas
 Fortalecer Socializar Resolver Comunidad
 Historia Reconocer

Se puede evidenciar que el 100% de los estudiantes indicaron que se debe seguir fortaleciendo la competencia participación y responsabilidad democrática, ya que fue un aspecto positivo la implementación de todas las actividades diseñadas en el material educativo digital.

Pregunta 7

¿Qué descubrió que no sabía, al momento de implementar el material educativo digital?

Contexto
 bueno
 equipo Desarrollar
 Entretenido Dinámico Competencias
 Ciudadanas Clasificación Implementar
 Interesante Importante
 Tipos
 grupos