

**El Videojuego y Otras TIC Como Estrategia de Educomunicación al Servicio de la
Educación Popular en la Clase de Inglés**



Héctor Harold Torres Fonseca

**Universidad del Cauca
Facultad de Ciencias Naturales y Exactas de la Educación
Maestría en Educación Popular
Santander de Quilichao
2021**

**El Videojuego y Otras TIC Como Estrategia de Educomunicación al Servicio de la
Educación Popular en la Clase de Inglés**

**Trabajo de Grado para optar al título de Magíster en Educación Popular
Línea de Investigación – Educación Popular, Medios de Comunicación y
Nuevas Tecnologías**


Héctor Harold Torres Fonseca

Director

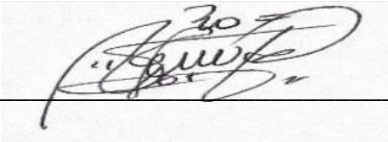
Luis Hernando Rincón

**Universidad del Cauca
Facultad de Ciencias Naturales y Exactas de la Educación
Maestría en Educación Popular
Santander de Quilichao
2021**

Nota de Aceptación

Asesor 
Mg. Luis Hernando Rincón

Jurado 
Mg. David Felipe Bernal Romero

Jurado 
Mg. Robert Alfredo Euscátegui Pachón

Lugar y fecha de sustentación: Santander de Quilichao, 3 de Septiembre de 2021

Agradecimientos

Primeramente, le quiero agradecer al Dios de los Cielos por ser mi apoyo y mi fortaleza en este largo proceso ya que sin él nada hubiese sido posible.

Le agradezco a mis padres Betty Fonseca y Héctor Harold Torres, quienes siempre me han apoyado en todos los momentos de mi vida y me han enseñado valores como la dedicación, la responsabilidad y la solidaridad.

Le quiero dar las gracias a la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras por ser parte de este proceso de Investigación Acción, especialmente al profesor Rolando Zapata Ortega, Rector de la institución, quien puso su confianza en mí y me apoyó en esta propuesta, facilitando el permiso para su implementación; a la planta de educadores de bachillerato quienes en repetidas oportunidades cedieron amablemente el espacio de sus clases para la realización de los foros de dialogo y sensibilización; también le agradezco a los educandos de los grados 10:1, 10:2, 11:1 y 11:2 ,promoción 2019, quienes se dispusieron a llevar a cabo esta investigación para generar una transformación en la conciencia colectiva de la comunidad educativa.

Finalmente le agradezco a la Universidad del Cauca por formarme y permitirme tener el apoyo de excelentes educadores y expertos como el profesor Luis Hernando Rincón quien fue mi director de proyecto y cuyos aportes y enseñanzas fueron de vital importancia para realizar esta Tesis de Maestría en Educación Popular.

“No hay enseñanza sin investigación, ni investigación sin enseñanza”.

- Paulo Freire (1968)

“Porque todo aquel que pide, recibe; y el que busca, halla; y al que llama, se le abrirá”.

- Mateo 7:8

Contenido

Introducción	12
Capítulo 1: El Problema de Investigación	14
1.1 Antecedentes	14
1.2 Planteamiento y Formulación del Problema	20
1.3 Preguntas de Investigación	27
1.4 Objetivos	28
1.4.1. <i>Objetivo General</i>	28
1.3.2. <i>Objetivos Específicos</i>	29
Capítulo 2: El Contexto de la Experiencia	29
2.1 Aspectos Históricos	30
2.2 Aspectos Físicos y Geográficos	33
2.3 Aspectos Socioculturales	38
2.4 Aspectos Educativos en el Plan de Desarrollo Territorial	45
2.5 Aspectos del Contexto Educativo Institucional	47
Capítulo 3: Referentes Conceptuales	51
3.1. Educación Popular	51
3.2. Educomunicación.....	57
3.3. Las TIC en la Educación popular.....	60

3.4.	El Videojuego Educativo	62
3.5.	Las TIC en los Procesos de Lectura Crítica en inglés	64
3.5.1.	<i>Enfoques Didácticos para el Desarrollo de la Habilidad Lectora en inglés.....</i>	<i>65</i>
3.6.	El Pensamiento Crítico	68
3.6.1.	<i>El Papel de la Indagación en el Proceso de Investigación.....</i>	<i>69</i>
3.7.	Trabajo por Proyectos	71
Capítulo 4: Diseño Metodológico		72
4.1.	Paradigma	72
4.2.	Tipo de Investigación.....	74
4.3.	Instrumentos de Recolección de Datos	76
4.3.1.	<i>Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos Primarios</i>	<i>77</i>
4.3.2.	<i>Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos Secundarios.....</i>	<i>80</i>
4.3.	Análisis, Reducción y Categorización	82
4.4	Fases de la Investigación	83
Capítulo 5: Análisis de la Información		87
5.1	Educomunicación.....	88
5.1.1.	<i>Comunicación.....</i>	<i>89</i>
5.1.2.	<i>Sensibilización.....</i>	<i>96</i>
5.1.2.	<i>TIC.....</i>	<i>104</i>
5.2.	Adquisición del Inglés como Segunda Lengua.....	112
5.2.1.	<i>Enfoques.....</i>	<i>113</i>

5.2.2.	<i>Aprendizajes Significativos</i>	117
5.2.3.	<i>Lectura Critica</i>	120
5.3	Educación Popular	122
5.3.1.	<i>Problemáticas Sociales</i>	123
5.3.2.	<i>Saberes Previos</i>	126
5.3.3.	<i>Acciones Políticas</i>	129
5.4	Trabajo por Proyectos	134
5.4.1.	<i>Investigación</i>	135
5.4.2.	<i>Visión de Futuro</i>	138
5.4.3.	<i>Identidad Cultural</i>	140
5.4.4.	<i>Sentido de Pertenencia</i>	144
Capítulo 6: Hallazgos y Recomendaciones		146
Referencias Bibliográficas		154
ANEXOS		161

Lista de Imágenes

Imagen 1: Singo Viejo.....	31
Imagen 2: Capilla donde inicialmente funcionó la vieja escuela	32
Imagen 3: División política del Cauca- ubicación del municipio de Buenos Aires	33
Imagen 4: Mapa del corregimiento de Honduras y sus alrededores.....	34
Imagen 5: Institución Educativa Nueva Visión de Honduras.....	47
Imagen 6: La comunidad de Honduras participando en la construcción del colegio bachillerato de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras	47
Imagen 7: Colegio bachillerato, Institución Educativa Nueva Visión de Honduras	48
Imagen 8: La dialogicidad: Esencia de la educación como práctica de la libertad.	55
Imagen 9: Fases de la Investigación – Acción según Colas y Buendía (1994).....	84
Imagen 10: Matriz de Análisis.....	87
Imagen 16: Foros de sensibilización organizados por estudiantes de grado 10s y 11s	92
Imagen 17: Foros de sensibilización organizados por estudiantes de grados 10s y 11s	93
Imagen 14: Proyecto de lectoescritura - Estudiantes de grado 10s y 11s.....	98
Imagen 18: Foros de sensibilización organizados por estudiantes de grados 10s y 11s	100
Imagen 19: Foros de sensibilización organizados por estudiantes de grados 10s y 11s	101
Imagen 11: Proyecto Mitos y Leyendas - Estudiantes de grados 11s	106
Imagen 12: Implementación de Videojuego Educativo - Estudiantes de grados 10s y 11s ...	107
Imagen 13: Estudiantes de grados 10s y 11s	108
Imagen 15: Grupos de Investigación Acción - Estudiantes de grados 11s.....	109
Imagen 20: Historia Afectiva y Proyecto de Vida.....	112
Imagen 22: Brain Storm – grados 10s y 11s.....	115

Imagen 21: Exposición Gastronómica – grados 10s y 11s.....	118
Imagen 23: Actividad lúdica - Parados Sobre las Sillas – grados 11s.....	131
Imagen 24: Producción de Artículos de Periódico Escolar – grados 11s.....	134

Resumen

En este documento se expone un proyecto de Educomunicación, desarrollado en el marco de los principios de la Educación Popular, en el que, desde la lectura en inglés, el videojuego y otras TIC; se logró motivar actividades didácticas que permitieron fortalecer el pensamiento crítico y con ello otros aspectos importantes como la identidad y el sentido de pertenencia en el espacio de las clases de inglés y de tecnología e informática en los grados 10° y 11° del año lectivo 2019, de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras del Municipio de Buenos Aires, Cauca.

De esta manera los educandos emprendieron y desarrollaron acciones políticas encaminadas a transformar sus prácticas culturales relacionadas con procesos identitarios en concordancia con los valores de su comunidad, convirtiéndose en promotores del fortalecimiento de los valores de su cultura con impacto en la comunidad educativa institucional.

Este proyecto se llevó a cabo por medio del paradigma “crítico social” con la Investigación Acción (IA), donde los educandos fueron los protagonistas del proceso de investigación y las TIC sus facilitadoras.

Palabras Claves: Lectura en inglés, videojuego educativo, TIC, pensamiento crítico, Educomunicación, Educación Popular, Investigación Acción (I.A.)

Abstrac

This document presents a Educommunication Project that was developed through the Popular Education approaches. It also motivated didactic activities related with english reading, videogame and ICT implementation; which let strenghtening critical thoughts and other important aspects as identity and ownership sens in the context of the english class and the technology and informatic class for 10 and 11 levels in 2019 school year, in the I.E.Nueva Vision de Honduras School from Buenos Aires, Cauca.

From this way, the learners comprehended and developed political actions directed to transform their cultural practices. Which were related with identitary proceses according their community valures. Thus the learners became themself in promoters of strenghtening cultural valures to impact the educative community of their school.

This project was done upon the “socio-critical paradigm” with Action Research (AR). Where the learners were the protagonists in the research process and the ICT were their facilitators.

Clue Words: English Reading, Educative Video Game, ICT, Critical Thought, Edu Communication, Popular Education, Action Research (A.R.)

Introducción

El proyecto se implementó en la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras, en el corregimiento de Honduras en Buenos Aires Cauca, con una población de 582 estudiantes mayoritariamente afrodescendiente.

Los estudiantes reflejan las problemáticas de pobreza y salud de su región, debido a la ausencia de liderazgo, autonomía política y capacidad organizativa. La institución educativa ha identificado las razones de fondo que han desencadenado esta problemática y una de ellas es el inadecuado desarrollo de valores como la identidad y el sentido de pertenencia. Situación que se ha agravado por la acción de un sistema escolar descontextualizado, homogenizante y excluyente que refuerza los valores y formas de ser de una clase social dominante, “representante de la sociedad colombiana” que contradice la constitución colombiana y el sentido de la escuela. Esto debido a la falta de una adecuada conciencia pedagógica que debería fortalecer el pensamiento crítico e investigativo de los educandos. Conceptos que la institución educativa intenta rescatar al tratar de implementar su Proyecto Educativo Institucional (PEI) a través de su enfoque constructivista social dialogante el cual sugiere unas prácticas pedagógicas en contexto etnoeducativo.

Por tanto, desde mi práctica pedagógica como educador popular, me planteé desde el enfoque de la comunicación, el lenguaje y las tecnologías; Implementar el videojuego educativo y otras TIC para motivar actividades didácticas que fortalecieran el pensamiento crítico y con ello otros aspectos importantes como la identidad y el sentido de pertenencia en la clase de inglés y de tecnología e informática.

De manera que los educandos emprendan y desarrollen acciones encaminadas a transformar su realidad cultural y social desde el fortalecimiento de valores identitarios relacionados con la comunidad y el territorio.

Es así como este proyecto se implementó en los grados 10° y 11° en el año lectivo 2019; donde se usó un videojuego educativo con los valores y principios implícitos de la Educación Popular, lo cual incentivó posteriormente unas dinámicas dialécticas y reflexivas de los educandos frente a las problemáticas de su realidad y desde la Investigación Acción (IA), se logró que estos se constituyeran en grupos de investigación, donde ellos mismos propusieron las temáticas y las acciones de impacto sociopolítico a la comunidad educativa de su institución; convirtiéndose en protagonistas y sujetos de su proceso investigativo.

Capítulo 1: El Problema de Investigación

1.1 Antecedentes

Teniendo en cuenta las principales categorías contenidas en este proyecto de investigación como son: Lectura en inglés, Videojuego Educativo, TIC, Pensamiento Crítico, Identidad cultural, Educomunicación, Educación Popular e Investigación Acción(I.A.); se realizó una búsqueda detallada de investigaciones a nivel regional, nacional e internacional; que estuvieran relacionadas con el campo educativo y que reunieran parte de estos elementos centrales, con el fin de vislumbrar unos lineamientos que sirvieran de guía a nuestro proceso de investigación y fortalecimiento del pensamiento crítico en los estudiantes de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras del municipio de Buenos Aires Cauca, con los equipos de investigación en grados décimos y onces en el espacio de la clase de inglés y de tecnología e informática.

A nivel regional, se tuvo en cuenta la investigación de July Maribel Benavides Dorado, llamada: *“Hacia una lectura crítica de la publicidad presente en los comerciales de la televisión desde el dialogo, como principio de la comunicación popular, con estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Agropecuaria Santa Rita La Vega-Cauca, 2016-2018”* con el que optó por el título de Magister en Educación Popular en la Universidad del Cauca, en la ciudad de Santander de Quilichao, Cauca, Colombia, 2018.

Este estudio propone una lectura crítica de la publicidad, presente en los comerciales de la televisión, desde el dialogo como principio de la educación popular, con estudiantes del grado noveno de una Institución Educativa del Cauca, promoviendo el análisis e interpretación de los

mensajes publicitarios que circulan por el canal de televisión Caracol, al igual que generó espacios de participación e interacción en las aulas escolares entre actores sociales (maestro-estudiante) desde el dialogo de saberes, como estrategia pedagógica que permite el encuentro con el otro y su entorno, para resignificar los procesos de interacción que fortalecieron las capacidades y dimensiones humanas, la cultura, la identidad y la noción de territorio como lugar de referencia histórico, que reivindica la diversidad como una puesta al fortalecimiento de tejido social y realidades posibles generando un pensamiento crítico y una transformación desde el ámbito social.

Esta investigación se abordó desde la Educación Popular con metodologías y conceptos del paradigma cualitativo, desde un enfoque crítico social, con un diseño metodológico centrado en la Investigación Acción, con el objetivo de generar una estrategia pedagógica desde el área de lengua castellana, para brindar herramientas argumentativas que promuevan en los estudiantes competencias lectoras y pensamiento reflexivo con el ánimo de que ellos asuman un criterio político frente a la intencionalidad de los mensajes que circulan en la televisión nacional.

Pese a que este proyecto de investigación no está relacionado con el uso de videojuegos, ni la lectura en inglés; como investigador, decidí apoyarme en este estudio puesto que reúne varios de los elementos centrales que se conectan con nuestro proyecto, como son el dialogo de saberes, la identidad, la Educomunicación en el marco de la Educación Popular, el fortalecimiento del pensamiento crítico a partir del análisis de una Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) y el diseño metodológico de la Investigación Acción I.A. Es así como esta investigación aportó referentes pedagógicos, conceptuales y metodológicos que sirvieron de guía para abordar dichas temáticas.

Como investigador popular, con experiencias previas en proyectos de desarrollo e implementación de material tecnológico y didáctico para el desarrollo de la habilidad lectora en inglés, me he encontrado siempre en el aula, con las problemáticas generalizadas de desinterés y apatía por la escuela y el desasosiego de que la mayoría de las áreas y el material didáctico implementado está completamente desvinculado del contexto, la realidad y la cultura lúdica de los estudiantes donde los videojuegos representan una de las practicas lúdicas más atractivas y comunes para la juventud actual, por consiguiente ; yo Hector Harold Torres Fonseca citaré mi proyecto de pregrado llamado *“Diseño y desarrollo de un videojuego educativo como material didáctico de tipo auto instruccional para la práctica de la habilidad de lectura en inglés para estudiantes de niveles A1 a A2 de grado séptimo en el colegio público”* con el que opté por el título de Licenciado en lenguas extranjeras Inglés y Francés en la Universidad del Valle, Colombia, 2015; en cuyo documento se expone un proyecto de tipo interdisciplinar, enfocado en el diseño y desarrollo de un videojuego educativo llamado “The Fantasy of Marianne” como material didáctico de tipo auto instruccional, con el ánimo de motivar la práctica de la habilidad lectora en inglés en un colegio público de la ciudad y así mejorar el nivel de los estudiantes en la asignatura.

Para la construcción de este material se usó un enfoque de tipo constructivista y dinámico llamado “playcentric” que propone un proceso de diseño y desarrollo en el que profesores y alumnos se involucran para retroalimentar el proceso y así lograr un material que cumpla con las necesidades de la clase de inglés en colegios públicos para las generaciones actuales de estudiantes, inmersos en las nuevas tecnologías (Nativos digitales).

Teniendo en cuenta los planteamientos de Marco Raúl Mejía (2012), referentes a la selección de las tecnologías importadas y adecuadas para las necesidades del contexto específico

y comunitario, decidí apoyarme en este documento de monografía, para reflexionar frente a los enfoques pedagógicos con los que se construyó el videojuego educativo “The Fantasy of Merianne” y evaluar si este material pedagógico podría servir para plantear una plataforma local enfocada al contexto y al proceso cultural de la I.E Nueva Visión de Honduras, en Buenos Aires, Cauca, la cual busca el fortalecimiento del pensamiento crítico y con ello otros elementos como la identidad cultural y el sentido de pertenencia. Es así como bajo los principios de la Educación Popular y la Edu-comunicación, este material pedagógico aplico como una estrategia motivacional TIC para incentivar la lectura crítica en inglés, en una de las etapas del proyecto emancipador de la Investigación Acción (I.A).

A nivel nacional, se tomó como referente el proyecto de la investigadora Aura Isabel Mora, llamado: “*Comunicación, Desarrollo y Colonialismo: El Caso de ACPO Radio Sutatenza de Colombia*” para optar por el título doctoral en Comunicación, de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social, Universidad Nacional de la Plata, Provincia de Buenos Aires, Argentina 2019; en el cual se analiza todo lo hablado y escrito desde 1950 hasta finales de la década del setenta, para reinterpretar la realidad de un proyecto educativo popular realizado en Colombia, centrado en la implementación de un medio masivo de comunicación llamado Radio Sutatenza realizado por Acción Cultural Popular (ACPO), que rebela como se establecieron los saberes del desarrollismo en situación de superioridad sobre los saberes populares de los campesinos colombianos.

Es así como esta investigación se realizó a partir del diseño metodológico de la ontología crítica del presente y a través del análisis crítico de esta experiencia histórica de edu-comunicación, se rescata la visión y la opinión de los campesinos que participaron de los procesos de evangelización y alfabetización de ACPO, además se reconoce los procesos de

Resistencia de las mujeres campesinas y las experiencias populares de Radio Nacional Huanuni y Pio XII.

Esta investigación, apporto referentes bibliográficos y fundamentos claros frente a la manera como se han usado históricamente los medios masivos de comunicación en Colombia, al servicio del colonialismo y el capitalismo, sin embargo la investigación también, permitió vislumbrar unos criterios que sirvieron para redireccionar los objetivos de nuestro proyecto, además de la manera como los medios de comunicación en la educación deberían ser usados en el proyecto emancipador de la educación popular para fortalecer la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los saberes de las regiones.

A nivel internacional me intereso tomar como referente una investigación llamada “*El desarrollo del pensamiento crítico en la enseñanza/aprendizaje de inglés como lengua extranjera a través del uso de dispositivos móviles*”, realizada por los profesores Teadira Pérez y Jesús Sosa de la Universidad de los Andes de la ciudad de San Cristóbal Venezuela de la Escuela de Idiomas Modernos del Departamento de Inglés; cuyo modelo metodológico es la investigación-acción I.A, la cual tuvo como finalidad explorar la relación existente entre el uso de dispositivos móviles y el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico en estudiantes de un curso de Lectura y Escritura II de inglés de la Escuela de Idiomas Modernos en una universidad de los andes venezolanos.

Esta investigación – acción se desarrolló bajo el paradigma cualitativo de la investigación, contó con 23 participantes y los datos de la misma fueron recopilados a través de la aplicación de encuestas y un cuestionario. Los resultados obtenidos demostraron que el uso de dispositivos móviles puede funcionar como un puente para ayudar a los estudiantes a

desarrollar el pensamiento crítico, a que se empoderen de su proceso de aprendizaje y a que desarrollen la escritura en inglés.

Este proyecto fue útil porque permitió reafirmar el potencial pedagógico y didáctico que tienen las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, para fortalecer el pensamiento crítico, además los hallazgos encontrados en esta investigación, permitió considerar el rol de la escritura como un proceso adicional para fortalecer la lectura crítica en inglés, también me ratificó la importancia de incluir los teléfonos móviles y los editores de texto como medios tecnológicos que ayudarían a fortalecer la participación autónoma y crítica de los educandos, ya que estos hacen parte del contexto virtual e interactivo en el que se encuentran inmersas las nuevas generaciones.

Finalmente me quiero referir a la investigación de Alexandra Ranzolin titulada *“Videojuegos para el Desarrollo del Pensamiento Crítico y su Relación con la Educación para los Medios”*, del Instituto de Investigaciones de la Comunicación ININCO-UCV, Universidad Central de Venezuela. Esta investigación reconoce la propuesta interdisciplinar de educación en la que un medio tecnológico-audiovisual como son los videojuegos favorecen el desarrollo de una conciencia crítica sobre el entorno.

Para dar cumplimiento al objetivo de este estudio, se encuestó a 232 adolescentes, escolarizados, de 13 a 17 años de edad, del área urbana de Caracas. Los principales resultados arrojaron el hecho de que los adolescentes, aunque pueden actuar impulsivamente, requieren explicaciones, razones y criterios al interactuar con los videojuegos, lo que da muestras de la necesidad de ir a fondo en dicha relación. Así mismo, estas evidencias permiten inferir la

presencia de procesos de análisis, resolución de problemas y toma de decisiones, asociados al proceso de desarrollo del pensamiento crítico.

El objetivo general de esta investigación es formular los lineamientos para el desarrollo de una propuesta de uso de los videojuegos en el aula, asociado al desarrollo del pensamiento crítico en un grupo de jóvenes venezolanos escolarizados con edades entre 13 y 17 años. La investigación fue de tipo descriptivo, con rasgos cuali-cuantitativos y diseño de campo.

A pesar de que esta investigación no está enmarcada dentro de los principios emancipadores de la educación popular y no cuenta con una intención liberadora y política, si brinda unos conceptos y lineamientos que permiten vislumbrar estrategias para emplear el videojuego como un medio edu-comunicativo para fortalecer e incentivar el pensamiento crítico en el marco de la educación popular.

1.2 Planteamiento y Formulación del Problema

Las ciencias y las tecnologías que se han venido enseñando en la educación tradicional se han fundamentado en el paradigma colonialista y capitalista occidental de una modernidad que estandariza y universaliza el conocimiento para vincular a los sujetos en un sistema de producción y consumo; desconociendo el saber y el contexto cultural de estos, quienes desde su propia identidad crítica y cultural son capaces de resolver las situaciones de su realidad y aún pueden transformarla usando su saber tradicional, que ha sido opacado por la mediatización y la comunicación bancaria y opresora en la era digital de las telecomunicaciones.

Por otro lado, la Educación Popular latinoamericana busca integrar el aprendizaje formal e informal a través del dialogo y la praxis, donde los saberes previos adquiridos en el contexto

cultural son fundamentales para que los sujetos generen una conciencia frente a la realidad y las situaciones de la cotidianidad que habitan, para que así puedan transformarla por medio de acciones políticas, desde lo social y lo comunitario.

No obstante, es preciso destacar que las nuevas tecnologías mediáticas como la televisión, la internet, las redes y los videojuegos han irrumpido en la realidad cotidiana de las comunidades y territorios latinoamericanos y esto ha hecho que se integren en nuestras culturas como un proyecto de dominación social que induce en los sujetos, un comportamiento desinteresado, acrítico y sumiso frente a una realidad de opresión donde se organiza y se reconfigura el sistema de producción y consumo en el que se encuentra inmersas las clases proletarias y oprimidas, en función del capital.

Mejía (2012) manifiesta que: El uso instrumental y eficiente de las TIC en la educación es una forma moderna de poder y control para constituir una sociedad global, por lo tanto el conocimiento, la información, la comunicación y la tecnología tienen un carácter político con intereses específicos, ya que manejan códigos sociales con componentes ideológicos que fortalecen el modelo capitalista de subordinación, acumulación y consumo; como consecuencia de este modelo, se hacen evidentes las situaciones de desigualdad e inequidad en las nuevas y múltiples *culturas juveniles* a nivel mundial, en un proceso de apropiación desigual de esos medios que configuran de manera deficiente el mundo de la Educomunicación al haber una carencia de formación enfocada a la relación crítica y consciente de los jóvenes con estos nuevos ámbitos de la información.

La influencia de las tecnologías mediáticas en la cultura ha transformado también la cultura escolar, la autoridad y la institucionalidad que se hace visible en los saberes occidentales

de hoy, donde se modifica la naturaleza del saber y el conocimiento, ya que se han reconfigurado como un nuevo sistema de símbolos, mediaciones y sensibilidades presentándonos un nuevo campo cultural modificado, en el que se hace necesario que los educadores implementemos nuevas estrategias y metodologías (Mejía, 2012).

McLaren & Jandric (2014) plantean que *la sociedad del conocimiento* mediada por las TIC en principio, se basa en la comunicación, el dialogo y en la creación de conocimiento para el bien de las comunidades; en contraparte, *la economía del conocimiento* se adueña de las TIC para crear información que pueda ser controlada y distribuida para el beneficio del sistema capitalista; por consiguiente, esta economía del conocimiento enfocada al bienestar de las clases opresoras, ha limitado los objetivos de la educación restringiendo la pedagogía crítica; es por ende que los educadores desde su posición privilegiada, tienen la responsabilidad de descolonizar estas subjetividades y resignificar la relación de los educandos con las TIC.

Los educandos de hoy llegan al aula de clase con muchos saberes previos provenientes de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como la internet, la televisión, las redes sociales y los videojuegos; los cuales están presentes en la práctica lúdica y cultural de la juventud de hoy y a pesar de ello, muchos profesores de las diferentes asignaturas utilizan las tecnologías de manera instrumental en el aula de clase, como refuerzo expositivo, pero a la larga no las integran al contexto del proyecto educativo como medios que ayuden a formar la conciencia crítica y autónoma de los estudiantes, más que lo concerniente a su funcionamiento técnico y operativo olvidando que las TIC son una ventana al mundo de hoy, siendo esta una manera más integradora y contextual para llegar a las nuevas culturas juveniles, en función de motivar y generar una conciencia crítica.

Partiendo del hecho que las TIC hacen parte del saber cotidiano y empírico de las nuevas generaciones de educandos y a pesar de los intentos realizados e iniciativas, la Educación Popular debe empezar a implementar seriamente una propuesta educativa relacionada con la tecnología y con los saberes previos, es decir una Edu-comunicación que implique una educación para las TIC's tanto para educadores como educandos (Cortés, 2004).

Mejía (2012) describe que es fundamental para la Educación Popular reconocer que hay una revolución tecnológica y cultural que está generando nuevas dinámicas de política y de poder en las mediaciones comunicativas, educativas y pedagógicas; con el fin de implementar una pedagogía crítica capaz de interpretar estas formas de dominación para transformar su uso y salir del abordaje instrumental y tecnicista del saber hacer; para ir más allá y reconocer que el uso de cualquier herramienta tecnológica depende del contexto y las relaciones sociales de los grupos humanos. Por consiguiente, requieren un uso ético, pues cada recurso tecnológico que se usa contiene información política, moral y educativa que implica una interdisciplinariedad y dialogo de saberes en su aplicación; es así que el papel del educador frente al uso de las TIC es reinterpretarlas como medios para que los educandos construyan saber por medio de la investigación, facilitando así, situaciones de aprendizaje significativo y colaborativo que fortalezcan el análisis, el liderazgo y la identidad de los sujetos.

Huergo & Fernández (1999) argumentan que los educadores en la escuela deben hacer que los medios de información se conviertan en medios de comunicación, en aras de promover el análisis, la criticidad y la creatividad a través de los mismos medios; es así que la Edu-comunicación desde el enfoque de la Educación Popular, debe ser capaz de vincular el dialogo reflexivo, constructivo y crítico frente al uso de la tecnología por medio de estrategias que permitan procesos de dialogo desde la participación y la horizontalidad, para que su uso tengan

algún sentido en el campo de la educación y no sean solo herramientas transmisionistas e instrumentales de refuerzo escolar.

Huergo & Fernández (1999) también plantean el concepto de la “*Educación para la Recepción*”, fundamentada en la lectura crítica de los medios que no se enfoca en los medios mismos, sino en las relaciones sociales que los educandos logran a través de estos y como parte de este enfoque también surge la estrategia de los “foros” siendo un espacio hecho para *Las Comunidades Ideales de Comunicación* donde también la escritura fortalece la bidireccionalidad del proceso de lectura crítica de los medios.

Una de las opciones que actualmente las instituciones educativas en Colombia están explorando para contrarrestar la desmotivación y estimular el pensamiento crítico y la autonomía en los procesos de construcción del conocimiento, es el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) las cuales hacen parte del entorno cotidiano de la nueva generación de estudiantes, a quienes el ordenador les resulta muy atractivo por su carácter interactivo y multimedial, pero sobre todo porque les facilita el acceso a los videojuegos que se han convertido en un fenómeno cultural pues representan la conexión inicial directa entre la juventud y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (Morales,1995).

Es por ello que esta propuesta busca desarrollar el trabajo por proyectos de aula en la clases de inglés, a través del cual se implementara un material didáctico multimedia o videojuego educativo, entre otras herramientas tecnológicas, para que los estudiantes de niveles básicos de pro eficiencia en inglés, puedan desarrollar sus habilidades relacionadas con los procesos de lectura y escritura que implican la apropiación de una segunda lengua, pero sobre todo la prioridad de este proyecto es promover el pensamiento crítico y con ello el

fortalecimiento de valores como la identidad , los saberes ancestrales de la región y la cultura para el empoderamiento de su realidad, a través de la investigación acción en el marco de las metodologías de construcción temática o curricular planteados por Paulo Freire.

Los grados Decimos y Onces de la I.E. Nueva Visión de Honduras, son los grupos seleccionados para implementar este proyecto y una característica importante es que muestran gran interés en el uso de dispositivos electrónicos como celulares y computadores a través de los cuales practican la lectura y la escritura incentivadas por las redes sociales y videojuegos. Por otra parte, ha sido muy difícil estimular la lectura de libros y textos tanto en español como en inglés dentro del marco del plan lector en el aula.

Torres Carrillo (2016) refiere que la EP reconoce saberes culturales sociales e históricamente construidos por las clases populares, a la vez que impulsa la apropiación crítica de saberes generados por otros sujetos y prácticas sociales como la tecnología y la ciencia. “Los rasgos más visibles de la EP son la construcción colectiva de conocimientos, el dialogo, a partir de la realidad de los educandos, la participación y la articulación entre teoría y práctica.” (p.20 y 21).

Los estudiantes de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras, son un reflejo de la situación que está viviendo la comunidad de Honduras, ya que esta atraviesa una crisis social donde sus pobladores son víctimas del abandono estatal y la explotación indiscriminada de sus recursos naturales, por consiguiente, existe una problemática de pobreza y salud. Todo ello debido a que sus habitantes han perdido autonomía política y capacidad organizativa, necesarias para lograr una gestión social más integradora y contundente. Es por ello que la institución educativa Nueva Visión de Honduras ha identificado las razones de fondo que han

desencadenado esta problemática y una de ellas es: *el inadecuado desarrollo de valores como la identidad cultural y la apropiación de los saberes ancestrales fundamentados en el sentido de pertenencia por la región*, situación que se ha agravado por la acción de unas políticas educativas descontextualizadas, que inducen un currículo único excluyente y memorístico tradicional, que catequiza en un espacio alienante y fomenta una cultura de sumisión y conformidad con la realidad; esto debido a la falta de una adecuada conciencia que debería estar fortalecida por el *pensamiento crítico e investigativo*. Conceptos que la institución educativa desde hace unos años, intenta rescatar al tratar de implementar los enfoques y principios de la *“Etnoeducación”*, con ayuda de algunas organizaciones sociales que se han preocupado por hacer investigación y sistematización de las realidades del contexto.

Estas organizaciones sin ánimo de lucro, han intentado promover el liderazgo y la participación juvenil por medio de la formación de grupos de trabajo, sin embargo, los medios de difusión como las revistas, los videos, los seminarios, los talleres y las mismas clases tradicionales; no han sido suficientes para difundir conciencia frente a la realidad del contexto, la historicidad y los valores ancestrales de la región y a esta situación se le suma que las nuevas tecnologías como la televisión, las redes sociales y los videojuegos han irrumpido en las dinámicas cotidianas y culturales de los habitantes de la región, monopolizando la atención, el entretenimiento y las prácticas sociales de sus pobladores, principalmente de las nuevas generaciones; por consiguiente existe un alto grado de conformismo, desmotivación y apatía frente a los procesos sociales, culturales, académicos y educativos en los educandos de los últimos años. No obstante, pese a la propuesta constructivista y dialogante planteada en el PEI de la I.E. Nueva Visión de Honduras, aún se evidencia la implementación de la pedagogía tradicional y bancaria en sus prácticas de aula, lo que genera un conflicto entre la realidad social

y la escuela, siendo este aspecto uno de las posibles causas de desmotivación y falta de compromiso de los estudiantes frente a dichos procesos.

La Institución Educativa cuenta en la actualidad, con una sala de sistemas que tiene 20 computadores de mesa, 16 ordenadores portátiles (Computadores para Educar), señal WIFI de internet y tres proyectores (video beams); sin embargo, a pesar de los recursos, estos están enfocados al uso instrumental y técnico de la clase de tecnología en informática y en algunos casos recurrentes y esporádicos, se usan para el refuerzo ilustrativo de los temas de alguna asignatura. Por otra parte, la mayoría de los educandos solo tienen acceso en sus casas, a las tecnologías móviles (celulares y tablets), desde donde acceden principalmente a las redes sociales y a los videojuegos, por consiguiente, los estudiantes suelen aprovechar la clase de informática y sistemas para ingresar de manera furtiva, a estos entornos virtuales (redes sociales y videojuegos) los cuales hacen parte de su práctica cotidiana de entretenimiento inmersa en la cultura lúdica juvenil de la región.

1.3 Preguntas de Investigación

¿Qué estrategia pedagógica TIC, se debería implementar para desarrollar el pensamiento crítico en la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras durante el año lectivo 2019, en las clases de inglés de grados 10° y 11°, en el marco del plan lector?

De acuerdo a los precedentes de desmotivación por la lectura crítica y teniendo en cuenta que el colegio contaba con 36 equipos de cómputo, de los cuales 16 eran computadores portátiles que han sido subutilizados pues gran parte del tiempo han permanecido guardados y solo se han usado en la clase de informática, cuando alguno de los computadores de mesa fallaba; entonces se pretendía usar estos equipos como un medio que motivara la lectura, ya que la mayoría de los

estudiantes manifestaron afinidad por las Tecnologías de la Comunicación y la Información (TIC), sobre todo por los videojuegos y redes sociales. A partir de dicha información se observó que era posible articular los videojuegos y otras herramientas tecnológicas a este proceso como estrategia pedagógica y edu-comunicación para empezar a desarrollar el pensamiento crítico; es por ello que surgió la siguiente interrogante:

¿Qué lineamientos se deberían seguir para desarrollar el pensamiento crítico la identidad y el sentido de pertenencia por medio de un videojuego educativo y otras estrategias TIC?

Finalmente, de acuerdo a la Investigación Acción, los procesos dialógicos no estaban completos si no se generaba una acción o práctica desde la iniciativa y las propuestas planteadas por los mismos alumnos, es por ello que surgió la siguiente pregunta complementaria:

¿Qué acciones y estrategias de sensibilización se deberían implementar en las clases de inglés e informática en los grados 10° y 11° para promover el pensamiento crítico, los valores identitarios y el sentido de pertenencia en los educandos?

1.4 Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Contribuir al desarrollo del pensamiento crítico por medio de la implementación y el uso adecuado del videojuego educativo y otras tecnologías en la clase de inglés e informática en grados 10° y 11°, para motivar iniciativas de empoderamiento sociopolítico en la comunidad educativa de la I.E. Nueva Visión de Honduras del municipio de Buenos Aires, Cauca.

1.3.2. Objetivos Específicos

1. Incentivar el plan lector o lectura crítica en inglés por medio de la implementación adecuada del videojuego educativo y otras TIC en la clase de inglés e informática de los grados 10° y 11°
2. Fomentar los principios de la Educación Popular y la Edu-comunicación como lineamientos para la implementación del videojuego y otras tecnologías como estrategia pedagógica y crítica.
3. Promover proyectos, actividades y espacios de dialogo, reflexión y sensibilización para el fortalecimiento del pensamiento crítico, los valores identitarios y el sentido de pertenencia en los educandos.

Capítulo 2: El Contexto de la Experiencia

Para hacer el análisis del contexto, sin ir en contra de los parámetros formativos y pedagógicos establecidos por la comunidad en el marco de la base constitucional de la ley 115 de la educación nacional colombiana, este proyecto se apoyó en los siguientes documentos: Plan de Desarrollo Territorial “Construyendo con la Gente para la Gente” 2016-2019 , en el Proyecto Educativo Institucional (P.E.I) de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras , la Cartilla Etno-Pedagógica Institucional “Desde Singo Viejo Hasta Nuestros Días”¹,y la revista informativa

¹**“Desde Singo Viejo hasta nuestros días”** es una cartilla etno-pedagógica que es el producto de una construcción intelectual, realizada en equipo donde participaron de manera activa: Estudiantes, padres de familia, mayores, sabedores, docentes, consejo comunitario e instituciones públicas y privadas; para expresar el trasegar histórico, los valores culturales y los saberes ancestrales de la comunidad hondureña con el ánimo de rescatar y transmitir este conocimiento a las nuevas generaciones de la región.

“Restaurando Nuestra Cultura”² con ello se tomó en cuenta los valiosos aportes realizados por estudiantes, profesores y miembros de la comunidad de Honduras, los cuales proporcionaron información histórica, política, social y cultural que le dieron una base justificable a esta investigación. Por consiguiente, este capítulo busca articular la información textual con la información oral para reconocer y visibilizar la importancia de los saberes de los habitantes de la comunidad hondureña.

2.1 Aspectos Históricos

El municipio de Buenos Aires, Cauca data desde el año de 1535 cuando los españoles y los frailes Franciscanos crean un asentamiento en el Cerro Catalina que traían con ellos a indígenas y esclavos afrodescendientes con el ánimo de explotar las minas de oro del Norte del Cauca. Luego se desplazaron hacia la región de Santo Domingo para finalmente llegar al lugar donde se encuentra actualmente el municipio. Es así como durante más de 400 años los afrodescendientes han sido la población predominante en este municipio, seguida por la indígena y luego por la mestiza (I.E Nueva Visión de Honduras, UNICEF, UOAFROC et al., 2015).

Siendo este sitio la ruta por donde se transitaba de Popayán a Cali, se convirtió en el lugar más adecuado para ubicar las grandes haciendas de las elites Payanesas en el siglo XVII.

Luego llegaron familias de diferentes lugares, atraídas por el oro, la hospitalidad, la belleza y la suave brisa de su clima; de allí su nombre: “Buenos Aires”.

² **“Rescatando Nuestra Cultura”** es una revista realizada por las estudiantes de grado 11: Estefany Balanta Mina, Gabriela Carabali Ararat y Karen Yulieth Balanta Solís, en la I.E. Nueva Visión de Honduras, 2019, en el marco de la clase de Lengua Castellana de la Docente Rubiela Carabali, con el objetivo de expresar la identidad histórica y cultural del corregimiento de Honduras, por medio de la sistematización de relatos orales y fotografías.

Mas tarde, cuando los españoles habían partido y en la zona solo quedaron los esclavos afro descendientes, estos últimos fundaron el corregimiento de Honduras a finales del siglo XIX, los cuales pertenecían a las familias llamadas Carabali y Herrera, que trabajaban por vestido y comida, quienes en principio se asentaron en un lugar llamado Singo Viejo, donde actualmente se encuentra el cementerio católico, puesto que quedaba cerca a sus sitios de trabajo en la orilla del rio Cauca donde buscaban el oro (I.E Nueva Visión de Honduras, UNICEF, UOAFROC et al., 2015).

Imagen 1: Singo Viejo



Fuente: Cartilla pedagógica institucional “Desde Singo Viejo Hasta Nuestros Días”, 2015, pg.12

En este lugar se construyeron cinco chozas o casas de paja donde los labriegos constituyeron sus familias y luego de un incendio forestal que inicio en las montañas y llego a Singo Viejo, los descendientes de los esclavos asentados en este lugar, se trasladaron a lo que hoy se conoce como el corregimiento de Honduras al que fueron llegando nuevas familias a poblar la zona.

Entre los años 1905 y 1910 se construyó la primera escuela sobre un lote donado por la comunidad, la cual era católica, de carácter público con jornada única de 8 a 11 a.m. y de 1 a 4

p.m., para los niños del corregimiento, pero para ellos esto representó un reto muy difícil ya que aparte de sus estudios tenían que hacerse cargo de sus hermanos menores y de los quehaceres domésticos puesto que sus padres se ausentaban para trabajar la minería y el agro y solo regresaban hasta la noche; situación que aun hace parte de la realidad actual de la comunidad. Posteriormente la escuela se convirtió en Capilla (I.E Nueva Visión de Honduras, UNICEF, UOAFROC et al., 2015).

Imagen 2: Capilla donde inicialmente funcionó la vieja escuela



Fuente: Cartilla pedagógica institucional “Desde Singo Viejo Hasta Nuestros Días”, 2015, pg.12

En el año 1940, una compañía británica, con sus dragas, hecho a perder la tierra en la que se trabajaba la agricultura y la minería y por consiguiente los pobladores tuvieron que buscar otros lugares para trabajar como La Chamba y Mary López.

En 1950 llegaron a esta comunidad unos misioneros Norte Americanos con el objetivo de impartir la religión protestante que fue bien acogida por la comunidad de Honduras y que hoy en día es la religión predominante en el sector, donde además de construirse un templo también se construyó una escuela de carácter privado donde los padres de familia debían pagar

las profesoras que en su mayoría provenían de la ciudad de Palmira y otras ciudades del Valle, (I.E Nueva Visión de Honduras, UNICEF, UOAFROC et al., 2015).

2.2 Aspectos Físicos y Geográficos

Buenos Aires hace parte de los 42 municipios del departamento del Cauca y a su vez pertenece a los 13 municipios que conforman el Norte del Cauca, con una extensión territorial de 410 km² y está ubicado al sur del valle geográfico del Río Cauca, a 115km de Popayán y a 1 hora de la capital del Valle del Cauca.

Imagen 3: División política del Cauca- ubicación del municipio de Buenos Aires

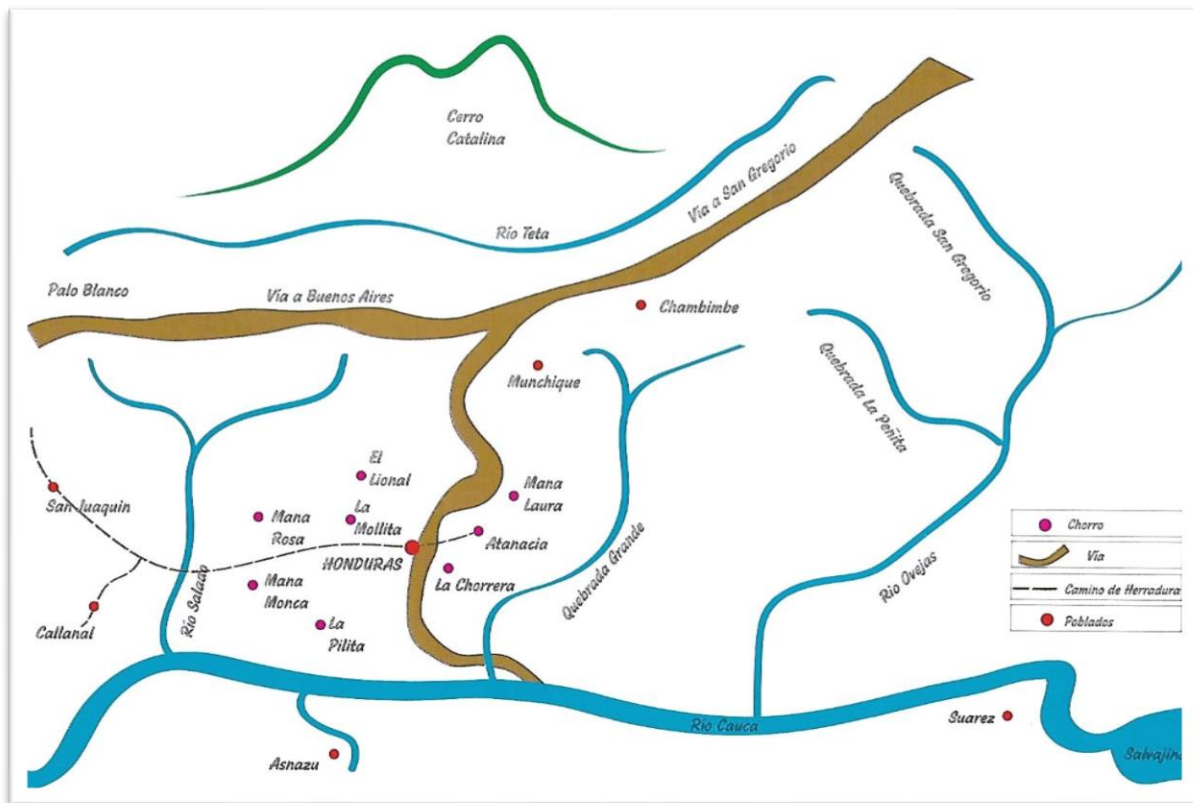


Fuente: Plan de Desarrollo Territorial, 2016-2019, pg.13

La Institución Educativa Nueva Visión de Honduras se encuentra ubicada en el municipio de Buenos Aires, Cauca; específicamente en el corregimiento de Honduras, en la zona rural, al suroccidente de este municipio y es una cabecera corregimental de importancia

para el municipio por su densa población y porque comprende las veredas de Chambimbe, Honduras, Ovejas y Muchique, con una extensión territorial de 9.15 km²; lo riegan las cuencas de los ríos Teta o Catalina, río Salado, quebrada La Quebrada y el río Ovejas, (I.E Nueva Visión de Honduras, 2009).

Imagen 4: Mapa del corregimiento de Honduras y sus alrededores



Fuente: Cartilla pedagógica institucional “Desde Singo Viejo Hasta Nuestros Días”, 2015, pg.11

Los diferentes lugares de los territorios afrodescendientes, ubicados en la extensión del municipio de Buenos Aires (Cauca), tienen un gran valor étnico, histórico, económico y social para sus habitantes puesto que en estos sitios habitaron sus ancestros y tienen un significado histórico, es por ello que los afro-hondureños hacen referencia de ellos como parte de su pasado cultural e histórico. Algunos de ellos son:

El Cerro Catalina: Este es un cerro tutelar que hace referencia a la leyenda de “La Negra Catalina” una de las protagonistas de la lucha por la libertad del pueblo afro bonaerense. Además, es fuente de yacimientos hídricos y de oro, importantes para la economía de la región.

El Rio Cauca: Siendo el segundo río más importante de Colombia, su cauce por el corregimiento de Honduras beneficia a muchos de sus habitantes, puesto que de este se extrae el aluvión y a pesar de la contaminación minera, aun se practica la pesca.

La Pila Grande: Es un reservorio de agua que fue construido por los esclavos durante la colonia para ser usado en las minas de oro, sin embargo, ahora solo quedan vestigios.

La Chamba: Este lugar se encuentra en la cabecera del río Salado, donde algunas familias de la comunidad plantan sus productos de pan coger y donde habita el mito de “El Quiebra Chamiza” el cual es un espanto que intimida a las mujeres que buscan leña en el sector.

Malembá: Se ubica a las orillas del río Cauca y también es un lugar donde se plantan productos de pan coger.

Tapa ojo: Se encuentra a las orillas del río Cauca, fue el lugar donde se establecieron las minas de oro las cuales no alcanzaron a ser saqueadas por las dragas de la compañía inglesa Asnazu Golden Company.

Singo Viejo: Lugar donde se asentaron los primeros negros libertos a mediados del año 1851.

Rio Teta: Es una de las fuentes hídricas más importantes de la región porque ancestralmente ha sido fuente de extracción de oro de filón y aluvión; además es un sitio de encuentro de las familias de Honduras, Muchique y Chambimbe en el cual se realizan los

famosos paseos de olla y los charcos más concurridos del río Teta son: Los Higuierillas, El charco del Amor y Las Pailas.

Río Ovejas: De este río se extrae el aluvión de sus orillas, se practica la bolsería de madera, caña brava y guadua que se vende en la ciudad de Cali, en el pasado se practicaba la pesca y en la actualidad se extrae arena para construcción.

Raíz vieja: Es uno de los barrios más tradicionales de la vereda de Honduras y su nombre está inspirado en un gigantesco árbol de sombra, bajo la cual se sentaban a descansar los muchachos luego de jugar fútbol en la primera cancha que había en la comunidad la cual se encontraba en este barrio.

El Salado: Es el río alrededor del cual se han tejido muchas historias de brujas, duendes y espantos ya que a este lugar llegan las mujeres a lavar la ropa con sus pequeños niños y durante este proceso los niños juegan en el agua y ellas ríen y cuentan historias.

El Asomadero: Fue el primer nombre que se le dio a la vereda de Muchique, y el origen de este nombre tiene dos versiones: la primera era porque los hombres se asomaban en este lugar los domingos para esperar a sus mujeres que venían con el mercado desde Suarez y así poderlas ayudar con la carga. La segunda versión dice que la gente se asomaba para ver si venían los Chulavitas en épocas de violencia y avisar a los demás para escapar.

El Alto: Es uno de los lugares más importantes del corregimiento de Honduras puesto que es el centro de encuentro social de la comunidad, donde se llevan a cabo tertulias, corrillos, negocios, etc.

Los Chorros o Fuentes de Agua: Tradicionalmente fueron sitios de intercambio cultural y social femenino donde se hablaba de moda, bailes tradicionales, matrimonios, embarazos y divorcios mientras se lavaba la ropa sucia, los cuales estaban ubicados en diferentes sectores de la vereda. En la actualidad muchos de estos ya han desaparecido y los que quedan aún sirven para refrescar, (I.E Nueva Visión de Honduras, UNICEF, UOAFROC et al., 2015).

A pesar del valor cultural e histórico que tiene este territorio, la tenencia de la tierra por parte de sus habitantes ha generado que esta haya perdido sus bosques donde muchas afluentes de agua corrían y que en la actualidad también desaparecieron, todo ello debido al monocultivo de yuca, a la tala indiscriminada y a la extracción de oro y carbón vegetal; por lo que esto ha generado una preocupación ambiental sumado al mal uso de sus recursos.

El corregimiento de Honduras está conformado básicamente por 12 barrios llamados: El Alto, La Escuelita, La Concentración, La Loma, Raíz viejo, La Canchita, La Agüita, La Chorrera, La Guaca, La Cuchilla, La Peñita y El Filo.

La comunidad habita en 378 viviendas, aproximadamente; de las cuales un poco más de la mitad tienen condiciones higiénicas y aunque la mayoría tienen tubería de acueducto y baterías sanitarios; presentan riesgo de salubridad ya que con regularidad merodean roedores y artrópodos en las viviendas. Por otro lado, algunas casas tienen una débil arquitectura ya que son de madera, guadua, bareque y aquellas que son de ladrillo presentan deterioro en sus techos.

El municipio de Buenos Aires cuenta con 9 centros educativos oficiales y 11 instituciones educativas; de las cuales hace parte la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras, conformada por dos plantas físicas concernientes a un colegio de bachillerato y una escuela. En total la institución cuenta con un aproximado de 582 estudiantes y un potencial en

el futuro cercano de 1500 estudiantes, donde convergen estudiantes de veredas cercanas como Muchique, Chambimbe y San Gregorio.

El corregimiento de Honduras tiene tres templos religiosos pertenecientes a tres creencias diferentes (la iglesia católica, la iglesia Unión Visión “Vino Nuevo” y la iglesia Fuente de Poder), también cuenta con una cancha de futbol profesional, un polideportivo y un centro de salud, los medios de transporte por excelencia son la motocicleta y el bus escalera (La Chiva), (Balanta, Carabali et al., 2009).

2.3 Aspectos Socioculturales

Para los habitantes del corregimiento de Honduras y sus alrededores, siempre ha sido importante visibilizar su cultura y los conocimientos ancestrales han persistido en muchos campos del quehacer cotidiano de los pobladores por ejemplo las unidades de medida propias, usadas en la minería, la agricultura y la ganadería. Entre estas unidades de medida se encuentran las medidas de longitud como: La cuarta, el pie, el jeme, la brazada y el codo; por otro lado, como medida de cantidad líquida siempre se ha usado la botella. A pesar del uso de estos sistemas, la comunidad también usa las unidades universales de medida como la onza, la libra, el kilo, la arroba, etc.

El sistema de finca tradicional para los afronortecaucanos es un proceso histórico que ya traían los ancestros esclavizados cuando llegaron a la región y que luego de su liberación conjugaron con el conocimiento que les compartieron los indígenas del sector, logrando producir maíz, cacao y otras variedades nativas. Este conocimiento se configuro como mecanismo de supervivencia y en la actualidad en Honduras se promueve el sistema de

producción biodiverso, donde se tiene en cuenta el ecosistema y el medio ambiente; en el que mayores y mayores juegan un papel activo con su conocimiento ancestral.

Entre los productos de la finca tradicional están: las plantas medicinales como la hoja jedionda, papunga, caña agria, paico, limoncillo, sauco, sábila entre otras; las plantas que sirven de alimento como maíz, plátano, yuca, aguacate, cacao, café, pepa de pan, carambolo, guanábana, guayaba, naranja, limón, guamo, entre otros y los animales domésticos que se mantienen en la granja son la gallina, el pato, el bimbo, la gallineta, la vaca, el caballo, el conejo y el pez; además también se usan abonos orgánicos como la cascara de café y de cacao, la descomposición de los sitios de beneficio y el excremento de los animales de la granja (I.E Nueva Visión de Honduras, UNICEF, UOAFROC et al., 2015).

Es importante destacar que la mujer juega un papel importante en este proceso pues se encarga de preparar los alimentos y bebidas refrescantes, también ayuda a preparar los abonos orgánicos, hace la limpieza y preparación del terreno, ayuda en la siembra y cosecha y enseña a los niños como hacer las actividades de la finca tradicional.

Siendo la finca tradicional un sistema de producción autosostenible y bondadoso con el medio ambiente, ha habido factores que han debilitado este medio de subsistencia como: el auge de la minería, el desplazamiento de los jóvenes a las ciudades del país, las plagas que afectan los cultivos, la desvalorización de los productos agrícolas, falta de apoyo técnico estatal, falta de créditos, la desarticulación de la familia obligando a dividir la finca por lotes y la proliferación del monocultivo.

La gastronomía de la región es el resultado histórico de muchos momentos vividos desde la llegada de los africanos esclavizados y el encuentro con otras culturas como la indígena y la

española, además de la influencia de los productos del territorio, por consiguiente, se fueron desarrollando nuevos sabores propios de la identidad afro-hondureña. Su gastronomía está inspirada en los siguientes productos:

- **El maíz** del cual se producen platos típicos como mote, mazamorra, birimbí, masato, envuelto de choclo y maíz seco, cancharina, panes, sopa de cuchuco, sopa de carantanta, arepa de maíz curado y colada de maíz.
- **El plátano** del cual se suele preparar el sancocho, las coladas de plátano verde y plátano seco y el fufú.
- **El arroz** del cual se preparan arroz atollado, tollo, arroz playero, sopa de arroz y arroz con frijoles que se suele comer los miércoles y los viernes.
- **La yuca** de la que se suele preparar enyucado, pastel de yuca, sopas, empanadas de cambray y se extrae el almidón.
- **La caña de azúcar** de la que se produce blanqueado, guarapo, miel y panela casera.

Los platos anteriormente mencionados son los más populares en la comunidad, sin embargo, hay una cantidad de platos típicos preparados a partir de productos y especias como la Arrascadera, el Pipilongo y las frutas nativas como la papaya de las cuales se prepara una variedad de dulces y bebidas, (I.E Nueva Visión de Honduras, UNICEF, UOAFROC et al., 2015).

Además de la identidad gastronómica también existe una identidad medicinal que se fue desarrollando cuando los ancestros esclavizados para dar solución a sus problemas médicos, no tuvieron otra opción que hacer uso del conocimiento en plantas medicinales, la manteca de animales y conjuros, para dar alivio a sus males y enfermedades que en su mayoría eran

consecuencia del maltrato físico y el arduo trabajo en las minas de oro donde usualmente sufrían de fracturas, luxaciones, desgarres, cortaduras, hernias y heridas múltiples por la agresión de los capataces.

Por consiguiente, este legado medicinal y espiritual fue transmitida de generación en generación y hace parte de la cultura hondureña a pesar de haber sido satanizado y castigado por la iglesia católica en tiempos de la colonia y ahora muchos de esos conocimientos hoy sobreviven y son manejados celosamente por curanderos, chamanes, parteras, sobanderos, yerbateros y rezanderos de las comunidades de Honduras, Muchique, Chambimbe, Palo Blanco y San Joaquín.

En la actualidad, estas personas son muy reconocidas en las comunidades de la región pues sus servicios han dado cuenta del nacimiento de más de 600 niños y niñas en sus casas, de la fertilización de muchas mujeres que no podían alcanzar el sueño de ser madres, de la recuperación de huesos y luxaciones de muchos trabajadores y deportistas, ayudados con el uso de medicamentos como la manteca de oso, manteca de culebra Mapaná y la de cuatro narices, al lado del infaltable alcohol con marihuana, la curalina y la suelda consuelta. Otros de los males curados por estos médicos ancestrales son el mal de ojo, susto, fisión o cuajo volteado.

Con respecto a la música ancestral, las faldas, los peinados y los bailes típicos como las danzas tradicionales y las fugas son un elemento esencial en los ritmos autóctonos producidos por el tambor, la flauta y los violines caucanos.

En cuanto a las actividades socioculturales y religiosas, la comunidad participa de muchas, por ejemplo la iglesia católica organiza las fiestas tradicionales constituidas principalmente por la fiesta de la virgen del Carmen que se realiza en Buenos Aires, la de San

Cayetano, La procesión, el arrullamiento y la noche buena; con respecto a la iglesia misionera, cada año realiza congresos al que invita otras iglesias del municipio para adorar a Dios con panderos, danzas y música; a nivel social se llevan a cabo ferias de integración comunitaria donde todos pueden participar; además de esto en el polideportivo se hacen otras actividades sociales de integración como fiestas de 15 y los torneos Inter barrios de fútbol donde cada barrio participa con su equipo; a final de cada año, a principio del mes de diciembre se realiza la ceremonia de graduación de los estudiantes de grados 11 en la escuela de Honduras, este es un evento muy importante donde asiste toda la comunidad hondureña y habitantes de las veredas aledañas, ya que es un momento que llena de mucha felicidad a las familias de la zona, (I.E Nueva Visión de Honduras, UNICEF, UOAFROC et al., 2015).

Esta comunidad cuenta con una población aproximada de 3000 habitantes; un 90% pertenece a la etnia Afro descendiente y un 5% pertenece a la etnia indígena nativa y en una menor proporción es de la población mestiza.

A nivel municipal el 50.81% de la población pertenece al género femenino y el 49.19% al género masculino. El 10.6% pertenece a los rangos de edades de 0 a 5 años, el 9.6% están entre 6 a 11 años, el 11.1% están entre los 12 a 18 años, el 21.9% están entre los 14 a 26 años, el 38% están entre los 27 a 59 años y el 8.6% están entre los 60 años o más; en conclusión el grupo etáreo que mayor representación tiene en la población es el de 27 a 59 años de edad, confirmando la gran carga poblacional juvenil y adulta en el municipio; el 48.2% pertenece a la población menor de 18 años, correspondiente al ciclo vital de primera infancia, infancia y adolescencia (Carabali C., 2016-2019).

En relación a la dinámica familiar municipal, se analizó que el 51% de las familias tienen como cabeza de hogar a una mujer y el 49% a un hombre. También se observó que el 11% de la jefatura del hogar es responsabilidad de adolescentes entre 14 a 17 años.

De acuerdo a la ficha territorial DNP, en el 2014, a nivel municipal, la cobertura neta de educación media era del 22,5% y la tasa de analfabetismo en mayores de 15 años era del 9,9%, (Carabali C., 2016-2019).

La crisis social por la que atraviesa el corregimiento de Honduras ha hecho que las organizaciones y las instituciones de base social y gubernamental, busquen enfocarse en un nuevo modelo de planificación social con enfoque comunitario que explore campos específicos de desarrollo sostenible, que involucre a las comunidades y su red de influencia a partir del respaldo de los actores sociales (organizaciones sociales, grupos comunitarios e instituciones), los cuales requieren de procesos de organización más eficientes y de una capacitación que permita a las comunidades los instrumentos y los mecanismos para alcanzar la *AUTOGESTION COMUNITARIA* y con ello la autonomía política, mediante iniciativas que permitan desarrollar la identidad, el liderazgo y el sentido de pertenencia regional y proporcione los conocimientos y criterios específicos que se requieren para poner en marcha un plan de Desarrollo Comunitario en el cual se materialicen los sueños de la comunidad Hondureña.

El análisis de las expresiones culturales de la comunidad refleja los miedos, las esperanzas y los sentimientos de las personas de la zona; y es por ello que en el PEI de la I.E. Nueva Visión de Honduras se incluye la dimensión cultural de la vida y la cultura política de la sociedad civil.

La deficiencia en la articulación de tecnologías básicas con el contexto cultural de la institución educativa se considera una debilidad de los procesos de formación y desarrollo comunitario en el corregimiento de Honduras, pues afecta la sistematización, es decir el registro formal del saber popular producto de las dinámicas sociales de la vereda y las diferentes formas de retroalimentarse con los proyectos que se adelantan tanto en la institución educativa como en el plan de desarrollo comunitario, es así que existe una comunidad preocupada por las nuevas tecnologías que se ha esforzado por la adquisición de algunos equipos de sistemas, sin embargo persiste el riesgo de contaminación cultural, en otras palabras existe un temor a que las nuevas generaciones olviden sus tradiciones y se fomente el desinterés por lo propio debido a estos procesos tecnológicos que se deberían manejar con planeación y cautela en pro de generar una reflexión crítica, integrando estas nuevas tecnologías de la comunicación con las del entorno, permitiendo a los educandos avanzar en la construcción permanente de un currículo propio, pues el análisis institucional ha revelado que existe un desinterés por capacitarse, sumado a un permanente rechazo por lo autóctono y una carencia de sentido de pertenencia por parte de las nuevas generaciones.

A pesar de que las comunidades afro colombianas son el motor del desarrollo económico, cultural y político de la región, pues también han sido la mano de obra de las principales actividades económicas de la zona como son la minería, la hacienda, el transporte fluvial y el servicio doméstico; se evidencia la desatención de las políticas públicas de acuerdo a la concepción de desarrollo de las mismas.

Esta región sigue siendo víctima de la explotación desmedida de los recursos naturales tanto a nivel nacional como foráneo y a esto se le suma la discriminación de gran parte del resto de la sociedad y el estado, por medio de una serie de prejuicios y rechazo de los valores

autóctonos y de las formas de vivir de estas comunidades, evidenciado en las problemáticas que durante años han sido desatendidas por el estado como: desempleo, conflictos armados, pobreza, falta de agua potable, deficiencia del sistema de salud, narcotráfico, modernización descontextualizada, explotación multinacional, deterioro del medio ambiente, consumo de sustancias psicoactivas, contaminación de fuentes hídricas y el despojo forzoso de territorios; entre otros.

El desarrollismo incorporado por otras culturas en la identidad africana de este territorio, ha influido en el quehacer diario, las políticas y planes; afectando la concepción propia de los grupos étnicos y de su desarrollo, menoscabando la visión identitaria de construcción de futuro. Lo que ha generado una pérdida de autonomía política, que a su vez ha incidido en la falta de participación en los planes y proyectos de desarrollo dirigidos a las comunidades afro colombianas, situación que ha nublado su visión propia de desarrollo, (I.E. Nueva Visión de Honduras, 2009).

2.4 Aspectos Educativos en el Plan de Desarrollo Territorial

El plan de desarrollo del municipio busca el bien de la comunidad en armonía con la dimensión de los aspectos ambientales, socio-culturales, económicos y político-administrativos de la región.

Desde la dimensión Social Cultural en el aspecto educativo, el plan de desarrollo plantea la importancia de mejorar la conectividad en los establecimientos educativos y renovar los computadores obsoletos, además de la capacitación de las comunidades educativas en el manejo de esta herramienta, para contribuir en los procesos de mejoramiento de la calidad educativa,

estimulada por la capacitación docente, la innovación e investigación en Ciencia y Tecnología aplicadas a las áreas de conocimiento.

También se enfatiza en la importancia de sensibilizar a las comunidades de apropiarse de la educación con el apoyo de unos docentes comprometidos con el desarrollo y bienestar de los niños, niñas y jóvenes del municipio. Teniendo en cuenta que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona y obedeciendo a las políticas del sector y a la ley 115 general de la educación.

Se destaca la construcción de propuestas Etnoeducativas es decir currículos propios que fortalezcan la identidad cultural y la apropiación de procesos para estimular la identidad y la autonomía territorial, todo ello acorde a la realidad económica social y política de la comunidad. Con ello también se plantea una autonomía para formular, implementar y hacer seguimiento de sus procesos Etnoeducativos y además se sugiere el diseño e implementación de herramientas o material didáctico propio como medios para fortalecer este enfoque, (Carabali C., 2016-2019).

Finalmente, una de las estrategias del programa de calidad educativa es la implementación del bilingüismo de los grados cero, pre escolar y básica primaria, lo que implica que el municipio está buscando un fortalecimiento en la formación bilingüe de sus nuevos ciudadanos, por ende es importante fortalecer las otras etapas formativas bilingües tal como lo plantea este proyecto de investigación.

2.5 Aspectos del Contexto Educativo Institucional

Imagen 5: Institución Educativa Nueva Visión de Honduras



Fuente: El autor, 2017

En el corregimiento de Honduras durante el periodo de 1905 y 1910 se construyó la primera escuela pública en un lote de terreno donado por la comunidad en la que los niños del corregimiento tenían dificultad para asistir debido a sus obligaciones domésticas.

Imagen 6: La comunidad de Honduras participando en la construcción del colegio bachillerato de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras



Fuente: Archivos fotográficos de la Institución Educativa, 1987

Luego el 24 de septiembre de 1987 reinicio la escuela primaria con 24 estudiantes siendo un satélite del María Auxiliadora de Buenos Aires, por tal razón su nombre inicial era María Auxiliadora Satélite de Honduras. Cuando el colegio bachillerato inició, tenía 60 estudiantes y gran parte de los profesores venían de Buenos Aires y la jornada académica se dividía en la mañana para la escuela y en la tarde para bachillerato (I.E. Nueva Visión de Honduras, 2009).

Imagen 7: Colegio bachillerato, Institución Educativa Nueva Visión de Honduras



Fuente: Archivos fotográficos de la Institución Educativa, 2004

Mas adelante, en el 2003 con el proyecto plan pacifico, la alcaldía municipal y la gobernación direccionaron recursos para construir la planta física que hoy tenemos y el 26 de abril del 2004 por medio de la resolución 0449, el colegio se desliga de la Institución María Auxiliadora y es convertido en Institución Educativa, adoptando el nombre de I.E. Nueva Visión de Honduras (I.E. Nueva Visión de Honduras, 2009).

La Institución Educativa Nueva Visión de Honduras se encuentra ubicada en el corregimiento de Honduras en el municipio de Buenos Aires, Cauca y hoy en día cuenta con una población aproximada de 582 estudiantes en su gran mayoría de la etnia afrodescendiente, a la institución también convergen estudiantes habitantes de veredas cercanas como Munchique,

San-Gregorio y Chambimbe; la institución educativa está conformada por 2 sedes, una es la que atiende la básica primaria y la otra la secundaria y la media, en la actualidad hay 32 docentes atendiendo la población estudiantil, 2 Directivos y 1 Docente Orientadora, además de 3 administrativos, La población estudiantil se divide así: Básica Primaria: 216 estudiantes, 116 Hombre y 100 Mujeres y en la Secundaria hay 366 estudiantes, de los Cuales 177 son Hombres y 189 corresponden al género Femenino, la institución tiene un enfoque ambiental y su modalidad es diurna con un horario único que va de 7:45 a.m. a 1:45 p.m.

En la secundaria y media, donde se implementa este proyecto, los grupos de estudio se encuentran divididos en tres sextos, tres séptimos, dos octavos, dos novenos, dos décimos y dos onces, con un promedio de 26 estudiantes por salón. Los grupos con los que se implementó el proyecto de investigación son los grados 10-1, 10-2, 11-1 y 11-2 con una población de 59 estudiantes en grados 10s y 39 estudiantes en grados 11s, comprendidos por hombres y mujeres de edades entre los 15 a los 19 años.

La misión de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras es formar estudiantes dentro de una concepción humanista, hacia la protección del medio ambiente, para generar sentido de pertenencia de la región y desarrollo de destrezas, habilidades y actitudes en la vida productiva, hacia un ser ético.

La Institución Educativa implementa una propuesta pedagógica que se sustenta en la teoría pedagógica del **constructivismo social, con un enfoque pedagógico dialogante.**

La institución establece un modelo pedagógico sustentado en principios del constructivismo social, aplicándolos como un proceso permanente de enseñanza y aprendizaje, plantea criterios del aprender a aprehender, del aprendizaje significativo y del aprendizaje

autónomo. El Proyecto de Educación Institucional (PEI) de la institución propone un nuevo orden en la relación: profesor - saberes - estudiantes - contexto - sociedad. De esa manera es posible evidenciar que el aprendizaje es un proceso permanente y continuo del ser humano; lo que coincide con los principios de la Educación Popular.

El Constructivismo Social propone que el aprendizaje permanente es aquel donde existe una interacción entre los profesores, estudiantes y que éstos sean creadores de su propio saber. Desde la perspectiva del Modelo Pedagógico Dialogante se tienen en cuenta los siguientes aspectos fundamentales:

- Entre lo cognitivo y socio-afectivo existen interacciones, pero cada una mantiene su autonomía relativa.
- Todo proceso de formación humana es social, contextual e histórico; para entender las ciencias desde su contexto (social, cultural e histórico) en el que se producen las ideas, las prácticas y los valores.
- Las dimensiones cognitivas, socio-afectiva y prácticas del ser humano son susceptibles de modificación positiva o negativa.

Por consiguiente, la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras, se ha proyectado a través del fomento y rescate de valores y de la formación del conocimiento; estructurar un ser íntegro en el desarrollo de sus facultades humanas, espirituales, deportivas y sociales que lo preparen para comprometerse en la preservación de su medio ambiente y en la construcción de una nueva sociedad, (I.E. Nueva Visión de Honduras, 2009).

Capítulo 3: Referentes Conceptuales

Este proyecto de Maestría, se encuentra en la línea investigativa de *Educación Popular, Medios de Comunicación y Nuevas Tecnologías*; en la que se Implementó el videojuego educativo y otras TIC para motivar actividades didácticas que fortalecieran el pensamiento crítico y con ello otros aspectos importantes como la identidad y el sentido de pertenencia en la clase de inglés y de tecnología e informática; logrando así, desde el enfoque crítico social de la investigación acción , codificar, fomentar, registrar y sistematizar procesos y acciones de impacto cultural, político y social donde las tecnologías y la lectura crítica en inglés actuaran como medios para empoderar a los educandos en el proyecto emancipador de la Educación Popular.

3.1. Educación Popular

En el siglo XX la educación popular se convirtió en un movimiento pedagógico-cultural con gran influencia en América Latina; desde los planteamientos revolucionarios de Paulo Freire en los años 70. Sin embargo, no han sido ampliamente implementados en la educación pública en muchos países de Latinoamérica debido a la influencia de la educación tradicional y bancaria promovida por las políticas mundiales de consumo que han generado una estandarización en el marco de la globalización olvidando las particularidades culturales de las regiones.

Por otra parte, la educación popular tiene sus orígenes en la época de la colonia en la que se instruían a sujetos pobres para vincularlos al sistema social y sirvió como herramienta colonizadora para introducir la lengua y la religión. Sin embargo, durante la etapa de independencia, “Simón Rodríguez, el pedagogo roussoniano y su discípulo Simón Bolívar, ven

en la educación de las masas populares una condición y una garantía para la democratización de las jóvenes republicas hispanoamericanas.” (Torres Carrillo, 2016, p. 24)

En los años venideros se replanteó este concepto y la educación popular se convirtió en una corriente pedagógica que buscó reivindicar la identidad de los pueblos, por medio de la conciencia social y política de la realidad donde se busca que los movimientos sociales cuestionen el orden establecido en que los sectores capitalistas, opresores e injustos; manipulan a los sectores populares. Este concepto revolucionario dio lugar a lo que hoy conocemos de esta corriente pedagógica; la cual se identifica como un “paradigma latinoamericano con especificidades que le dan nuestra identidad, nuestra historia, nuestro contexto y nuestras luchas, caracterizando el diálogo, la confrontación de saberes y la negociación cultural como ejes de su propuesta metodológica.” (Mejía, 2015, p.9)

Simón Rodríguez (1979 citado por Mejía, 2015), “maestro del libertador Simón Bolívar. Habla de una educación que denomina como popular y que debe cumplir con las siguientes características:

- Nos hace americanos y no europeos, inventores y no repetidores.
- Educa para que quien lo haga deje de ser siervo de mercaderes y clérigos.
- Hace capaz de un arte u oficio para ganarse la vida por sus propios medios”

(p.12)

Los males de la educación “antipopular” o tradicional y publica en Latinoamérica; Peresson, Cendales y Mariño (1983 citados por Torres Carrillo, 2016):

- Es elitista y discriminatoria
- Es autoritaria verticalista y represiva

- Es individualista y competitiva
- Es memorística y repetitiva
- Es positivista y acrítica
- Separa el trabajo intelectual del trabajo material (p.17)

Es así como Torres Carrillo (2016) plantea que:

El elemento identificatorio de la EP en cualquiera de sus momentos y tendencias es su abierta intencionalidad política al servicio de los intereses populares y en la construcción de una utopía social que lo redima. La EP es popular porque tiene su razón de ser en los sujetos populares, sus organizaciones y sus luchas; sus objetivos, contenidos y metodologías buscan ponerse en función de este proyecto de emancipación popular. (p.18)

Torres Carrillo (2016) refiere que la EP reconoce saberes culturales sociales e históricamente construidos por las clases populares, a la vez que impulsa la apropiación crítica de saberes generados por otros sujetos y prácticas sociales como la tecnología y la ciencia. “Los rasgos más visibles de la EP son la construcción colectiva de conocimientos, el dialogo, el partir de la realidad de los educandos, la participación y la articulación entre teoría y práctica.” (p.20 y 21)

Freire (2000, citado por Mejía Jiménez, 2015) plantea que: “La lectura crítica del mundo es un quehacer pedagógico-político pues la acción política implica la organización de grupos y de clases populares para intervenir en la reinención de la sociedad” (p.7). Este concepto le da forma a los procesos de interculturalidad, intraculturalidad y transculturalidad lo que deja en claro su quehacer pedagógico, construyendo procesos que rompen la separación entre educación

formal, no formal en informal siendo esta una apuesta educativa para toda la sociedad; teniendo en cuenta que el carácter emancipatorio – transformador de la dinámica político-pedagógico en la educación popular, desencadenará un movimiento social (Mejía, 2015).

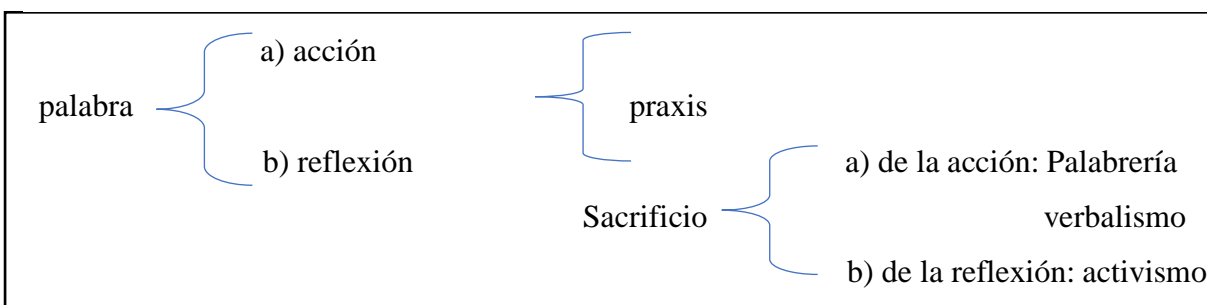
Implementar la EP en la educación pública representa un reto muy grande para los educadores, puesto que según Rincón Bonilla (2015) existe una idea de rechazo hacia esta, ya que ha sido mirada como subversiva, peligrosa y alternativa por los Estados, gobiernos y diversos sectores de la sociedad debido a su horizonte político emancipador.

Freire (1968) Refiere que la liberación del oprimido no podría provenir nunca de los métodos opresivos de la educación bancaria opresora y tradicional, es así como la educación debe ser una práctica liberadora traducida en una “pedagogía del oprimido”, en la que este tenga la oportunidad de descubrirse reflexivamente como sujeto de su destino histórico. Por ende, el oprimido aprende a escribir su vida, como autor y testigo de su historia, es decir biografiarse e historiarse; por eso, esta pedagogía se plantea como una dimensión humana de la educación como práctica de la libertad que tiene dos momentos: 1) Es en el que el oprimido se hace consciente de su realidad y así se compromete más con la praxis (hacer y reflexión) y con su transformación; 2) Una vez se logra transformar la realidad opresora, La pedagogía del oprimido se convierte en La pedagogía de los hombres en permanente liberación.

El proceso de liberación por medio de la *Pedagogía del Oprimido* implica una concepción problematizadora y contradictoria entre educador y educando que Freire (1968) resuelve con la siguiente declaración: “nadie educa a nadie – nadie se educa a si mismo-, los hombres se educan entre si con la mediación del mundo” (p.50).

Los oprimidos siempre han estado dentro del sistema que los convierte en “seres para otro” y su solución está en la acción y la reflexión que transforme esta estructura para que se conviertan en “seres para si” (Freire, 1968).

Imagen 8: La dialogicidad: Esencia de la educación como práctica de la libertad.



Fuente: Freire, 1968, p.69.

La comunicación es la base de la educación y el pensar crítico se desarrolla con la dialogicidad que se enfoca principalmente en la transformación de la realidad, paralela a una permanente humanización de los hombres y para el educador-educando, el contenido programático logrado por medio del dialogo problematizador es la devolución organizada y sistematizada a la comunidad de los elementos surgidos del proceso de transformación (Freire, 1968).

Freire (1968) refiere en esta metodología de investigación; que es fundamental hacer que los individuos aporten el “tema generador” que equivale a las “palabras generadoras” o relacionadas con el contexto de la realidad, las cuales permiten la reflexión, en otras palabras, es la comprensión crítica de la totalidad en que el educando se encuentra inmerso, pero si esto no ocurre y este aparenta estar oculto o es captado de forma distorsionada, es indispensable, Que el educador ilustre de alguna manera la situación del contexto y a través de la reflexión crítica el educando pueda asociarlo con el suyo propio, en este sentido la investigación del tema

generador contenido en el universo temático, se hace a través de una metodología concienciadora y entre más se profundiza en la conciencia crítica de la realidad, más se apropian de esta los educandos. Es así que se reconoce por medio de esta metodología que los humanos somos seres del quehacer donde su hacer es acción y reflexión es decir praxis, es transformación del mundo, es teoría y práctica.

La educación crítica y la praxis del liderazgo que no se da en el marco de la dialogicidad, es seguida por la sombra del opresor y por ello no es revolucionaria porque la verdadera revolución no renuncia a la comunicación y la participación de las masas, es así que el dialogo es un requisito de la revolución, porque los seres son comunicación en sí (Freire, 1968).

En síntesis, para este proyecto de investigación acción, los principios de la Educación Popular representan el hilo conductor de su proceso investigativo el cual apunta a la movilización y a la praxis dialógica de los educandos en pro de reivindicar los valores identitarios y el sentido de pertenencia; por medio de estrategias de fortalecimiento del pensamiento crítico que cuestionen la realidad y el orden establecido de la sociedad de consumo en las que se caracterice:

- El dialogo y la confrontación de saberes previos de los educandos (Mejia, 2015).
- Que los educandos sean inventores libres como lo sugiere Rodríguez.
- Que se vislumbre un actuar y una intencionalidad política en función del cambio y los intereses colectivos aterrizados a las necesidades del contexto y no del sistema global de consumo (Torres Carrillo, 2016).

No obstante, esta investigación también buscaba que se reconocieran los saberes culturales, sociales e históricos construidos por los miembros de la comunidad, sin dejar de lado la

apropiación y la reflexión “*critica*” de nuevos saberes generados por el contexto actual y las practicas sociales como la tecnología y la ciencia, a través de una segunda lengua, para lograr una lectura crítica del mundo contemporáneo.

3.2. Educomunicación

Al igual que hay una educación “bancaria” , que impone y niega los saberes previos del sujeto y que no permite pensar críticamente, así mismo hay una comunicación “bancaria”, que tradicionalmente se configura de manera vertical donde solo existe un emisor (E) que transmite un mensaje (M) y un receptor (R) que recibe la información de manera pasiva, siendo este el concepto colonialista y opresor que se enseña en las escuelas donde el emisor es el educador y el educando es el receptor del mensaje o espectador de una temática y de un material didáctico (artículo, periódico, video, programa radial, audio, etc.) ,en el que el educador impone su visión del mundo, siendo esta un tipo de comunicación unidireccional, donde el educador es el dueño y protagonista de la comunicación (Kaplún, 2002).

Este modelo vertical de comunicación anteriormente expuesto emisor/mensaje/receptor está tan incorporado en la sociedad que resulta natural su aplicación en todos los espacios cotidianos de comunicación, puesto que aun los medios masivos de comunicación sindicales, sociales o populares no suelen consultar con sus destinatarios, ni suelen consultar sus necesidades, ni sus aspiraciones y se llenan a partir de los principios y las ideas de quienes los emiten, depositando información e ideas que por liberadores y progresistas que sean los contenidos de los mensajes, continuaran siendo una comunicación autoritaria, vertical y unidireccional (Kaplún, 2002).

Los medios audiovisuales y tecnológicos en la educación tradicional, se suelen usar únicamente como refuerzo de contenidos que a veces son descontextualizados, sin dar lugar a un proceso de confrontación de saberes, ni a una construcción crítica de conceptos; siendo la comunicación en la educación tradicional una especie de ingeniería del comportamiento, cuya función es inducir pensamientos, sentimientos y acciones (Ramsay et al, 1960, citado por Kaplún, 2002).

Por otro lado, la comunicación social, eficiente y eficaz en el contexto educativo, debe permitir que el emisor (educador) y el receptor (educando) construyan los objetivos del proceso educativo transformador, por medio de la retroalimentación crítica y participativa, promover las actividades cooperativas y solidarias, fortalecer los valores culturales tradicionales para incentivar la identidad y el sentido de pertenencia por la región; además debe promover la participación, la autogestión y la autonomía de decisión. En otras palabras, el eje no es el profesor, sino el grupo de educandos; y el educador debe estar ahí como facilitador del proceso para problematizar y hacer preguntas, para ayudar al grupo a expresarse, de esta manera esta metodología de Educomunicación también permite emplear medios de comunicación audiovisuales y tecnológicos para problematizar y estimular la discusión, el dialogo, la reflexión y la participación (Kaplún, 2002).

La mediatización tecnológica de la comunicación puede representar una espada de doble filo para la comunicación popular, ya que amenaza la libertad de expresión y de información debido al monopolio mundial y regional de las grandes corporaciones capitalistas; sin embargo, al mismo tiempo representa oportunidades de digitalización que facilitan el amplio acceso económico a la información traducida en textos, videos, imágenes, videojuegos, etc. Así como a la configuración de nuevos espacios de participación social y ciudadana que nos ofrecen las

redes sociales y la virtualidad al servicio del proyecto político y emancipador de la educación popular (Barbero, citado por Mejía, 2012).

Y si bien, las innovaciones en el campo de la producción de conocimiento y la comunicación en la sociedad de la información se han convertido en un instrumento de dominación capitalista, también se han usado para la creación de movimientos de oposición que plantean una alternativa socialista (McLaren & Jandric, 2014).

Por consiguiente, la Educomunicación plantea que la tecnología es transversal a todas las actividades disciplinarias por tanto, no existe un área del conocimiento que no esté relacionada con la tecnología, es así como el problema de hoy en la educación, es la construcción de sistemas educativos que eduquen tecnológicamente a los educandos y educadores más allá del uso instrumental y para ello sería necesario que los centros escolares estén pensados como proyectos culturales en los que la tecnología hace parte de la cultura (Mejía, 2012) .

En resumen, este proyecto de Investigación Acción asume la Educomunicación como una base metodológica para lograr una implementación del video juego y otras TIC de una manera transversal, constructiva, crítica y dialógica que rompa el esquema tradicional bancario y vertical de comunicación escolar donde en la mayoría de los casos las TIC solo son usados como herramientas operativas de transmisión de conocimiento; en otras palabras este proyecto ve en la Educomunicación unos lineamientos para usar las TIC como una llave o un medio para fomentar los principios de la Educación Popular en las nuevas generaciones de educandos.

3.3. Las TIC en la Educación popular

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son tecnologías que han sido creadas para representar y transmitir información y por tal motivo, han tenido un gran impacto en la dinámica social de la humanidad, en la organización social y aun en la forma de ver y entender el mundo. En este sentido, Marco Raúl Mejía (2012) Refiere que la tecnología es una construcción social y cultural; desarrollada a partir de las necesidades particulares de una sociedad en un momento dado, por ello es necesario darle contexto a su uso.

Mejía (2012) destaca que la Educación Popular se fundamenta en la opción ética de transformación y esto requiere reconocer que la dificultad de desarrollar el pensamiento crítico en esta era es no contar con bases éticas acordes a estos tiempos ya que las tecnologías han transformado la sociedad, la forma del capital dominante, las formas de derecho, la política y la educación. Por consiguiente, la regla básica para constituir procesos educativos es reconocer la relación entre ciencia, tecnología y conocimiento escolar ya que los objetos tecnológicos invadieron todos los ámbitos y todas las edades, lo que ha cambiado nuestra relación con el mundo en los últimos años y siendo nuestra realidad tan cambiante, también se han producido muchos fenómenos que unen lo local y lo global; lo cual solo puede ser explicado por la existencia de lo tecnológico. Es por tanto que la educación popular exige la búsqueda de procesos pedagógicos adecuados para las nuevas generaciones de educandos y sus realidades.

Cada tecnología resuelve una necesidad propia de una sociedad y contexto económico, social, cultural y político; por lo tanto, al usar una tecnología importada en el ámbito escolar es importante plantear una plataforma local enfocada en el contexto a partir de un proceso cultural propio con una base humana y técnica, porque de lo contrario esto puede resultar

contraproducente. Por consiguiente, el objetivo deberá ser la recreación de un contexto tecnológico de la realidad propia de la comunidad educativa en la que se implemente, para así fortalecer el *pensamiento crítico* y con ello lograr un empoderamiento social fortalecido por *la identidad y el sentido de pertenencia* (Mejía, 2012).

Las TIC agilizan el manejo de la información y generan conocimiento e inteligencia, están presentes en todos los momentos de la experiencia humana haciendo parte de la vida de cada ser humano y modificando su cotidianidad en el trabajo, la educación, la manera de hacer transacciones, de comprar, de vender, de aprender, de divertirse y aun en la estimulación de los sentidos. En consecuencia, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han generado nuevos espacios de comunicación intangibles conocidos como “espacios virtuales” donde toman lugar las relaciones sociales humanas de las últimas generaciones y en donde además se produce el intercambio de información y conocimiento, siendo este el motivo por el cual estos espacios virtuales se han usado en el ámbito de la educación, pues posibilitan nuevos procesos y dinámicas de aprendizaje (Acosta Luévano, 2014).

En los contextos adecuados, esto le ha brindado al aprendiz la oportunidad de dirigir su propio aprendizaje y modificar su rol, dándole más autonomía y responsabilidad a la hora de decidir que, como y cuando este decide aprender, eliminando los obstáculos espacio-temporales.

Mejía (2012) destaca las diferentes clases de aprendizaje informal que toman lugar fuera del ámbito escolar y aun enfatiza en como las tecnologías han influido en las dinámicas lúdicas de la juventud actual, por ejemplo, en pasatiempos cotidianos de los estudiantes como el uso de videojuegos, software y medios digitales. Por tanto, es preciso reconocer la relevancia del

videojuego en el aprendizaje significativo, personalizado e informal en la era digital de la educación.

3.4. El Videojuego Educativo

Huizinga (1938) refiere que el juego es un fenómeno cultural donde la cultura misma ofrece un carácter lúdico con función social y lo define como una acción libre que se ejecuta dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, regido por reglas obligatorias que son libremente aceptadas y a esto se le agrega un sentimiento de tensión y alegría, donde los participantes asumen un rol diferente al de la vida corriente. De esta manera los seres vivos se preparan de forma inconsciente para ejecutar un rol en la vida real.

Prieto Figueroa (1984 citado por Torres,2002). Afirma que el juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados “*juegos didácticos o educativos*”, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular (p. 129).

De acuerdo con Burgos et al (2006 citado por Gómez Alvares, 2010), los juegos didácticos o educativos deben cumplir con las siguientes características: Deben proponer una situación a resolver, el problema debe tener al menos una solución, el Jugador deberá aprender algo de esta situación a resolver a partir de: Introducir nuevos temas, usar conocimiento previo, practicar habilidades, descubrir nuevos conceptos, usar la creatividad e intercambiar experiencias. Por consiguiente, es preciso reconocer que una de las razones por las cuales el uso

de videojuegos educativos ha sido tan popular en la educación actual, es porque este ha resultado ser una de las respuestas al problema generalizado de “desmotivación”.

Prensky (2001 citado por Buckingham, 2008) plantea una diferencia entre el estilo de aprendizaje de los “nativos digitales” y los “inmigrantes digitales”, es decir que los nativos digitales son aquellos que se criaron teniendo contacto con la tecnología y los inmigrantes digitales son aquellos que comenzaron a usar la tecnología durante la etapa de la adultez. Es así como en el proceso de aprendizaje, los nativos digitales aprenden a través de la interactividad, le dan más significado a las imágenes que a las palabras, prefieren acceder a la información de forma aleatoria y ejecutan actividades a la velocidad de los videojuegos. Como consecuencia los estilos tradicionales de enseñanza que son expositivos y secuenciales resultan insatisfactorios para ellos.

Es así que algunos investigadores universitarios ven factible la aplicación de tecnologías digitales, es decir el uso de videojuegos, en la enseñanza dirigida a niños, buscando de esta manera nuevas alternativas a los estilos anticuados, dirigidos y conformistas propios del estilo escolar que educó a los adultos de hoy. Es por esto que algunos enfoques educacionales de algunos investigadores están dirigidos a las experiencias de aprendizaje que tienen los niños en su tiempo libre, siendo el uso de las tecnologías fuera del aula, en alguna medida, algo más auténtico y natural (Buckingham, 2008).

Buckingham (2008) afirma que el uso cotidiano de videojuegos o de internet por parte de los niños implica toda una variedad de procesos de aprendizaje informal en los que suele establecerse una relación sumamente democrática entre “docentes” y “educandos”. Los niños aprenden a usar estos medios sobre todo a través del ensayo y el error –a través de la exploración,

la experimentación y el juego-; la colaboración con otros- tanto cara a cara como virtual- (...). Jugar ciertos tipos de videojuegos, por ejemplo, puede implicar una amplia serie de operaciones cognitivas: recordar, poner a prueba hipótesis, predecir y planificar estratégicamente (p.134, 135).

Incluso algunos videojuegos educativos están diseñados para desarrollar el pensamiento crítico en el educando ya que están basados en una temática social que sirve para reflejar la realidad de alguna comunidad o país en situación de desigualdad y opresión como es el contexto latinoamericano. Mientras juega, el usuario va desarrollando una visión crítica sobre las desigualdades y las problemáticas sociales debido al argumento que plantea la historia del juego. Mejía Ramírez (2015 citado por Rivera y Torres, 2017)

En la actualidad, los videojuegos educativos y otras tecnologías de la comunicación, son plataformas virtuales animadas con códigos de imágenes y textos cortos (hipertextos) que facilitan el aprendizaje de la lectura y aun de la escritura crítica en la juventud actual, sin embargo, estos procesos resultan ser muy diferentes a los de generaciones anteriores.

3.5. Las TIC en los Procesos de Lectura Crítica en inglés

Trujillo Sáez (2017) Refiere que las generaciones actuales son conocidas como la generación del “lecto espectador” según Vicente Luis Mora, pues se definen como los receptores de una forma artística compuesta por texto corto y directo, imagen y sonido no necesariamente secuenciales (hipertexto) y como consecuencia de esta inmersión digital, nuestros jóvenes han creado un código que les permite expresarse con rapidez y eficiencia por medio de las redes sociales.

Huergo & Fernández (1999) refieren que existe una *Educación para la Recepción Activa* de los mensajes y símbolos emitidos por los medios masivos y las tecnologías de la comunicación (TIC), alimentada principalmente de dos vertientes: La *vertiente dialéctica* y la *vertiente de la lectura crítica* de los medios; ambas implementadas en el marco de las organizaciones sociales y los movimientos populares, cuya metodología se enfoca principalmente en la función mediática de los medios y las TIC, en otras palabras, se refiere a las relaciones de las personas con estas, es así como esta metodología hace que el educando confronte el mensaje emitido con los saberes culturales previos a través de la lectura crítica y el análisis dialéctico; con el fin de aprender a leer el lenguaje de los medios masivos y resistir su manipulación. Esto pone al educando en situación de producirlos para estar en situación de comunicación en vez de ser solo un espectador, creando una nueva línea de educación democrática y popular.

No obstante, el entorno digital que plantea las TIC amplía las posibilidades de crecimiento personal intelectual pues supera la distinción entre emisor y receptor pues se logra un acercamiento interactivo con el texto, convirtiendo al lector en protagonista de la historia, como ocurre con los videojuegos, generando en el lector un mayor compromiso con la lectura (Trujillo Sáez 2017).

3.5.1. Enfoques Didácticos para el Desarrollo de la Habilidad Lectora en inglés

La lectura en la clase de inglés debe ser considerada como un proceso fundamental para el logro de individuos críticos, autónomos y reflexivos; ésta no debe ser concebida como una habilidad pasiva, ya que está relacionada con el procesamiento de la lengua escrita (Nunan, 1999); es decir, la comprensión de ideas generadas por otros y que son expresadas a través de la escritura.

Siendo que la lectura es considerada una de las cuatro destrezas lingüísticas (lectura,

escritura, habla y escucha) más importantes en el proceso de adquisición de lenguas extranjeras y del desarrollo del pensamiento crítico, es preciso utilizar unas tecnologías (videojuego educativo y navegadores de internet) que planteen contenidos y estrategias afines a las prácticas pedagógicas de la Educación Popular.

Desde los principios de Mario Kaplún (2002), se concibe el medio de comunicación (el videojuego y las tecnologías) como instrumento de la educación popular que alimenta un proceso educativo de transformación, el cual hace más énfasis en el proceso de transformación de los sujetos y en su interacción dialéctica con la realidad que con los contenidos de la asignatura.

Para lograr que los estudiantes comprendan de manera óptima el mensaje expresado en una segunda lengua a través de la lectura, es preciso utilizar un enfoque adecuado como el de Smith (1978 citado por Nunan, 1991) el cual propone el uso de un modelo de lectura llamado modelo interactivo compensatorio (*interactive-compensatory model*), donde la comprensión del texto se da a través del análisis fonológico, lexical, sintáctico, semántico y del conocimiento previo del lector; para darle la posibilidad a los lectores de usar diferentes recursos y ampliar las estrategias para asimilar y comprender los textos escritos en una lengua extranjera tanto para los lectores avanzados como para los principiantes.

Estas estrategias de acuerdo a Moncada V et al. (2013) se resumen en: “Adivinanza de términos de acuerdo con el contexto, predicción e inferencia, lectura rápida para conseguir la idea principal del texto (*skimming*), la búsqueda de información específica (*scanning*), identificación de las partes del discurso y la utilización del diccionario”. (p.125)

Brown (2000) plantea que estas estrategias o técnicas de lectura en una clase de inglés se pueden dividir en tres fases, las cuales son:

Pre-lectura (pre-reading): En esta etapa se debe invertir tiempo en introducir el tema del texto y el vocabulario, promoviendo la predicción y la esquematización (el “skimming” y el “scanning”); de esta manera los estudiantes podrán traer a colación lo mejor de sus conocimientos y habilidades que los prepara para asumir la lectura de manera fácil.

Lectura (duringreading): En esta etapa el alumno procede a realizar el proceso de lectura silenciosa e interactiva pues hay ciertos hechos o elementos retóricos que el lector debe apuntar o memorizar, es por ende que al estudiante se le debe dar un propósito más allá que el solo hecho de leer porque si, es decir que a la información que él está interpretando y adquiriendo le debe servir para cumplir un objetivo dentro de la actividad de clase.

Pos-lectura (afterreading): En esta etapa se realizan preguntas de comprensión también se deben desarrollar actividades de reflexión y dialogo considerando el vocabulario y la gramática de estudio como medios para examinar el seguimiento y la comprensión general de la lectura.

Es así como todos estos conceptos y lineamientos se articulan para permitir la implementación de una propuesta didáctica y lúdica enfocada a la práctica lectora traducida en un videojuego educativo y auto instruccional; el cual busca motivar la reflexión y el dialogo; lo que nos lleva a incentivar el fortalecimiento del pensamiento crítico en los educandos.

3.6. El Pensamiento Crítico

La educación popular de Paulo Freire (1970) destaca el desarrollo del pensamiento crítico, alimentado por la conciencia ambiental, el sentido de pertenencia y la identidad cultural en la educación, como herramientas al servicio del cambio y la transformación de las sociedades latinoamericanas. Este es un proceso que deberá ser nutrido con la realidad presente en función de generar una transformación. “Es una pedagogía para la transición social, y por tanto define su actividad educativa como una acción cultural cuyo objetivo central puede resumirse en el término concientización” (Torres, 2016: 36-37).

El pensamiento crítico está relacionado con varios elementos importantes como es la habilidad de identificar argumentos, relacionar, inferir correctamente, evaluar la evidencia y la autoridad y deducir conclusiones. Todo esto a partir de la base del conocimiento (López, 2012).

La escuela debe ayudar al estudiante a aprender a aprender, es decir que la meta es que el alumno alcance una autonomía intelectual y esto se logra haciendo que el estudiante desarrolle la destreza del pensamiento crítico. Esto conlleva a que el estudiante aporte disposición de pensamiento, apertura mental, deseo de superación y empatía por las creencias, los sentimientos y el conocimiento de otros. (López Aymes, 2012).

El pensamiento crítico está relacionado con varios elementos importantes como es la habilidad de identificar argumentos, relacionar, inferir correctamente, evaluar la evidencia y la autoridad y deducir conclusiones. Todo esto a partir de la base del conocimiento.

- El conocimiento es la base del pensamiento pues facilita la organización de la información Perkins (1987 citado por López, 2012).

- La inferencia es la relación que se hace entre conocimientos o hechos sin conexión aparente y así comprender situaciones de una forma más profunda Lipman (1998 citado por López, 2012). Así, la inferencia puede ser “*deductiva*”, es decir que se llega a una conclusión específica a partir de la información; o puede ser “*inductiva*” es decir, cuando se llega a una conclusión general Bruning et al (1999 citado por López, 2012).
- La evaluación es el proceso de análisis y juicio sobre algo en particular que hace una persona, de acuerdo a su experiencia, comprensión, perspectiva y valores McPeck (1990 citado por López, 2012).
- La metacognición regula el sistema cognitivo por medio de la conciencia del propio pensamiento y nos permite planificar, desarrollar tareas intelectualmente exigentes, predecir y verificar la realidad Justicia (1996 citado por López, 2012).

Para desarrollar la metacognición se debe hacer que los estudiantes sean conscientes de sus habilidades y limitaciones útiles para el proceso de pensamiento crítico donde se evalúa las opiniones y la información Bruning (1999 citado por López, 2012).

3.6.1. *El Papel de la Indagación en el Proceso de Investigación*

La indagación es fundamentalmente requerida en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque permite conocer los puntos de vista y las ideas de los participantes de una clase, permitiendo desarrollar el pensamiento reflexivo y metacognitivo, ampliando la destreza de pensamiento para resolver problemas. Por ello es importante saber cómo indagar, haciendo las preguntas adecuadas (López, 2012).

Splitter (1995 citado por López, 2012). Plantea que existen 5 tipo de preguntas indagatorias como: las ordinarias, las cerradas, las abiertas, las de indagación y las retóricas. La

pregunta ordinaria se usa para obtener datos como una dirección o un nombre. Las preguntas cerradas son aquellas que buscan confirmar un conocimiento previo. La pregunta de indagación no busca que el estudiante sepa la respuesta sino estimula la duda y motiva a la investigación. La pregunta retórica no busca ser respondida porque el que la hace ya tiene la respuesta, este tipo de preguntas solo buscan despertar el interés por un tema específico durante la clase.

Por otro lado, las preguntas “Socráticas” buscan indagar sobre la lógica usada para emitir un juicio. Las preguntas socráticas también sirven para estimular la exploración y la investigación de conceptos e ideas, facilitando el proceso del pensamiento creativo y crítico, lo que incrementa el interés por los estudiantes hacia una asignatura (López, 2012).

Técnicas de enseñanza: Piette citado por López (2012), expone las siguientes cuatro estrategias

1. Trabajar en las habilidades del pensamiento crítico implementando el debate, el intercambio de puntos de vista, hacer preguntas de nivel superior, exigir respuestas elaboradas, implementar procedimientos científicos y estimular el trabajo en equipo.
2. Enseñar las habilidades de pensamiento crítico directamente, es decir mostrando a los alumnos las diferentes etapas de la solución del problema, los modelos de razonamiento, pensar en voz alta y mapas mentales; por ejemplo, la discusión socrática, role-playing (juegos de rol), analizar y compartir experiencias y lluvia de ideas.
3. Desarrollar las habilidades metacognitivas mostrando al alumno la manera de planear, controlar y evaluar su propio pensamiento.
4. Transferir las habilidades del pensamiento crítico a situaciones y problemáticas cotidianas del entorno del estudiante con el fin de que estas habilidades se usen para solucionar problemas concretos.

Modelo de comunidad de investigación: El aula representa a la comunidad universal de investigación y un propósito de producción y reconstrucción social; por lo que su herramienta más preciada es el dialogo. Los elementos de este enfoque pedagógico son: a) El ofrecimiento del texto, en forma de relato b) La construcción del plan de discusión c) La solidificación de la comunidad d) La utilización de ejercicios y de actividades para la discusión e) Alentar compromisos para el futuro Lipman (1998 citado por López, 2012).

3.7. Trabajo por Proyectos

Pozuelos (2007) plantea que el trabajo por proyectos es una dinámica de aula que facilita el aprendizaje significativo, porque vuelve al estudiante el protagonista y el centro del proceso de aprendizaje pues se promueven las relaciones fluidas y experiencias positivas en un clima interactivo de participación y compromiso.

Pozuelos (2007) refiere que el desarrollo de proyectos en el aula sigue una secuencia de fases que son:

1. **Identificación temática y contacto inicial:** Durante esta etapa se implementan actividades que permitan elaborar una visión sobre una temática y se procura una inmersión que genere un panorama de la situación y por ende una motivación o afinidad por este. Es así como se pretende que, en esta etapa, el alumno se apropie del tema el cual será el hilo conductor del proyecto.
2. **Exploración inicial y definición del objeto de estudio:** Acordado el tema, se recogen las ideas y conceptos previos que los estudiantes tienen sobre la temática para ser discutidos y perfeccionados de manera colectiva en clase facilitando la exploración, acompañado a ello se recomienda plasmar la conceptualización en cartel o tablero de manera

sintetizada, exponiendo las ideas más representativas y a partir de estas ideas se plantea el objeto de estudio concreto.

3. Tareas destinadas: La red de preguntas se concreta en un mural o tablero como herramienta metacognitiva para ayudar a hacer conciencia del proceso y así establecer el plan de trabajo con la secuencia de actividades a desarrollar para dar respuesta a las problemáticas a resolver. También se deben evaluar los logros de las actividades a resolver y exponer los resultados y las conclusiones del proyecto, por medio de los grupos de discusión y dialogo entre pares.

Capítulo 4: Diseño Metodológico

4.1. Paradigma

El siguiente proyecto se ejecuta usando los paradigmas **cualitativos** y **crítico social** para lograr una reflexión de los participantes, que permita entender la realidad y transformarla el cual se define mediante los siguientes pasos: 1. Intercambio entre preconceptos y los hechos percibidos, 2. Acción para constatar la realidad a conceptualizar, 3. Reflexionar sobre conceptos más adecuados que tengan afinidad al contexto real, 4. Reiniciar el ciclo de investigación y finalizar en la acción.

El paradigma cualitativo en este proyecto, se caracteriza por darle significado a las acciones de las comunidades y a la intencionalidad; en su objetivo por comprender los fenómenos toma en cuenta las distintas perspectivas de las situaciones y los contextos; Las interpretaciones y conceptos se desarrollan de manera inductiva, o sea a partir de los datos; el

investigador esta al mismo nivel que el objeto de estudio y usa instrumentos de observación como la entrevista informal, los diarios, los registros de campo, el registro audiovisual y el análisis de documentos (Fals Borda 2007, citado por Ortiz & Borjas, 2008).

La investigación de tipo cualitativa describe las experiencias, los lugares, los objetos, las personas, las conversaciones y las conductas por medio de palabras o imágenes para tomarlas como datos que son analizados para luego descubrir significado aun en los propios contextos donde ocurren los fenómenos estudiados y este tipo de estudio exige que el investigador se involucre con el problema objeto de investigación (Gil 1994, citado por Murillo, s.f.).

Desde el método dialectico, se propone una dinámica de grupo en el que los educandos analicen y reflexionen sobre las problemáticas y propuestas, sometiéndolas a dialogo, por medio de preguntas, propuestas y argumentos, abriendo la posibilidad de ver la problemática desde diferentes perspectivas de solución, generando así un nuevo conocimiento científico, en un proceso de apropiación del tema desde los referentes teóricos-contextuales presentes en la mente de los sujetos investigadores y constructores de nuevos saberes; lo que requiere una disposición y motivación por pensar lo que no ha sido pensado y dar solución a la situación que no ha sido solucionada (Peña & Calzadilla, 2006).

El paradigma **crítico - social** de este proyecto se abordó desde la tradición Latinoamericana y desde la vertiente educativa que rechaza el positivismo pedagógico y las concepciones políticas de la estandarización, retomando los principios de Paulo Freire y su propuesta de investigación temática y problematizadora, lo que más adelante se llamó Investigación Acción (I.A.) que desde la modalidad de Joao Bosco Pinto se enfoca en la

formación de conciencia política y la participación en procesos sociales y comunitarios por medio de acciones y estrategias pedagógicas (Oviedo, s.f.).

En otras palabras, en esta investigación el paradigma **crítico - social** privilegia una dinámica de dialogo y construcción grupal donde los educandos analizan de manera critica su realidad social y la problematizan por medio de preguntas generadoras tal como lo propone Paulo Freire, para así enfocar propuestas y acciones políticas en procura de una transformación activa del entorno social.

4.2. Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se implementa en este proyecto es la *Investigación Acción (IA)* la cual se encuentra dentro del paradigma “**crítico social**” que permite una práctica dialogante entre el sujeto y el objeto y la construcción de conocimiento desde el pensamiento crítico. Así, todos los participantes asumen un papel protagónico en los procesos científicos, sociales, económicos, políticos y culturales para producir un cambio social (Rincón, 2017). Para ello se implementan técnicas como: Dinámicas de trabajo grupal donde hay reflexión, discusión, y observación participante. Pues el dialogo frecuente entre pares permite relacionar la teoría con la práctica, el saber académico y el saber popular, de acuerdo al problema objeto de investigación (Rincón, 2017).

Otras características de la I.A. son: 1. Se propone para mejora las practicas educativas, sociales o personales; 2. Las personas participan para mejorar en su quehacer practico de lo vivencial y social; 3. Se sigue un ciclo investigativo de espiral que consiste en diagnóstico, planificación, acción, observación y reflexión que finalmente vuelve para repetir el proceso; 4. Se forman grupos de investigación autorreflexivo con los implicados, con los que inicia un

proceso de aprendizaje donde se hace análisis crítico de la situación del contexto, induciendo a que las personas teoricen sobre sus prácticas sociales y culturales; 5. Es un proceso de aprendizaje orientado a la práctica que se somete a prueba (Kemmis y McTaggart 1988, citados por Berrocal de Luna & Lopez, s.f.).

También se tienen en cuenta los aportes de Marcela Gajardo (1985, citada por Oviedo, s.f.) quien destaca que la vertiente educativa de la I.A. usa la experimentación como apoyo al proceso educativo, evaluativo y de producción de instrumentos para el trabajo en grupos.

En términos más específicos, esta metodología precisa que el educador realice un diagnóstico inicial, facilite experiencias de acuerdo a las demandas del grupo y produzca material de aprendizaje y evaluativo, buscando la concientización y la participación de los educandos, donde el diseño metodológico, la sistematización y la evaluación son desarrolladas por el investigador (Oviedo, s.f.).

Kemmis (1989, citado por Berrocal de Luna & Lopez, s.f.) define la “*Investigación Acción*” como una forma de investigación y búsqueda introspectiva, autorreflexiva y colectiva emprendida por participantes con un objeto social en común, dirigido a perfeccionar la equidad y la justicia social en sus prácticas comunitarias y educativas; así como lograr el análisis y el entendimiento de dichas prácticas en su contexto; por tanto la I.A. requiere ser colaborativa y participativa para solucionar preocupaciones compartidas; es así como en la educación, la I.A. se ha empleado en la construcción de currículos escolares y en el perfeccionamiento escolar, como en el caso de esta investigación.

4.3. Instrumentos de Recolección de Datos

A continuación, se describirá los instrumentos o las técnicas implementadas en el proceso de investigación para reunir los datos o la información primaria o secundaria que posteriormente se someterían a un proceso de análisis, categorización y conceptualización.

Es así como esta investigación se apoyó en dos tipos de datos para construir unos saberes y un conocimiento previo en función de identificar el problema de investigación, hacer una planeación y encontrar el enfoque metodológico adecuado, por consiguiente, en este proyecto los instrumentos se clasificaron de acuerdo al tipo de datos.

No obstante, como Investigador Popular autónomo, consciente y comprometido, en su momento decidí apoyarme en Sabino (1992) no siendo cercano a la perspectiva de la Educación Popular, ya que desde su visión objetiva me brindó un panorama más comprensible y detallado a mi criterio, sobre las necesidades de esta investigación con respecto al manejo de los datos recopilados, sin ir en contra de los fundamentos de la E.P. ni de la I.A., por la cual la información se clasificó en datos primarios y datos secundarios; es así que los datos primarios fueron los que el investigador obtuvo a partir del contacto con la realidad del entorno, recolectados con sus propios instrumentos; mientras que los datos secundarios fueron registros o sistematizaciones realizadas por otros procesos de investigación previos, que han sido llevados a cabo en el mismo entorno o contexto de realidad objeto de investigación y que brindaron una perspectiva previa de la problemática y la realidad del entorno.

4.3.1. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos Primarios

Observación participante:

Este tipo de observación se implementó ya que el instrumento requiere que el investigador este integrado al grupo y al proceso donde este realiza varias tareas ya que es uno más del grupo de investigación y a la vez va recogiendo datos, es decir que, a pesar de ser un miembro activo y participante de las actividades grupales, conserva el rol de observador a la que se le añade una relación emocional y ética con el grupo de investigación y su realidad (Sabino, 1992).

Entrevista informal:

Al principio del proyecto, en aras de hacer un análisis exploratorio del contexto, se usó esta técnica que se basó en tener simples conversaciones sobre los aspectos sociales, culturales e históricos del colegio y el corregimiento, con estudiantes, profesores y padres de familia; lo que permitió formular criterios y conceptos importantes de las problemáticas y situaciones cotidianas de la realidad objeto de estudio.

Registro y formalización de la observación:

La observación en investigación, cualquiera que sea su tipo; debe ser un ejercicio activo en el cual los datos se deben seleccionar, organizar y relacionar; ya que no todo lo que sucede tiene la misma relevancia para los objetivos de la investigación; por consiguiente, resulta indispensable registrar la información durante los acontecimientos del proceso (Sabino, 1992).

Es así que los instrumentos que se usaron en esta *Investigación Acción* para llevar a cabo esta técnica fueron:

Diario de Campo: Se implementó en esta investigación a manera de informe estructurado y sistematizado donde se describió sensaciones, reacciones, interpretaciones y reflexiones que además se ilustró con registro fotográfico. Cuya información se insertó en un formato que clasificaba los datos dentro de ítems como: tiempo, actividad y comentarios.

Registro Audio Visual: Esta investigación uso instrumentos de registro audiovisual como la fotografía, el video y el registro de voz, ya que permitió ambientar y analizar muchas características del entorno y la realidad. Estas técnicas se implementaron para registrar eventos importantes que merecían un análisis previo, por ejemplo, la fotografía se usó para evidenciar eventos y actividades relevantes dentro del proceso y para ilustrar el diario de campo; por otro lado, el registro audiovisual y de voz permitió registrar la participación, las opiniones y emociones de los educandos que demandaban un análisis posterior y que sirvió para enriquecer el diario de campo.

Trabajo por Proyectos:

Reconstrucción de Historia Afectiva: Es una técnica del enfoque psicopedagógico “Aprender a Aprender” que al implementarse en este proyecto, permitió que los participantes de los grupos de discusión hicieran un autodiagnóstico de sus valores, sus creencias y el entorno que los rodea para alcanzar un mayor grado de conciencia frente a la realidad cultural vivida y su compromiso social comunitario, lo que también brindó experiencias y herramientas de investigación a los educandos para incentivar la participación en el análisis crítico de la realidad objeto de estudio.

Proyecto de Vida y Predicción del Contexto: Es un instrumento experimental de introspección donde el estudiante debe construir y socializar en segunda lengua, sus planes a futuro y su visión de la región a 10 años; ejercicio que surgió en el transcurso del proceso de

investigación, que además de estimular el sentido de pertenencia de los educandos, permitió obtener información sobre su visión identitaria de futuro y observar así la manera como el proceso investigativo estaba impactando su criterio de progreso y desarrollo social.

Grupos de Discusión: Los grupos de discusión fueron un instrumento fundamental en el fortalecimiento del pensamiento crítico en el aula, ya que esta técnica se implementó con los grados 10-1, 10-2, 11-1 y 11-2; para generar dialogo frente a las problemáticas extraídas del videojuego, a partir de preguntas problematizadoras las cuales permitieron extraer información sobre las temáticas y problemáticas de la realidad del contexto, dando origen a los contenidos que sirvieron para la construcción del currículo de estudio, además con esta técnica se evaluó cada una de las acciones y procesos realizados en el marco del “*trabajo por proyectos*”.

Grupos Focales de Investigación Acción: Luego de problematizar la realidad objeto de estudio se crearon estos grupos de investigación o subgrupos conformados por los integrantes de los grupos de discusión (grados 10-1,10-2,11-1 y 11-2), para llevar a cabo el “*trabajo por proyectos*” que consistió en que cada grupo se focalizo en investigar una temática o problemática diferente con el propósito de desarrollar *proyectos* o acciones que contribuyeran a mitigar y solucionar la problemática dentro de la comunidad educativa.

Anteproyectos: Fue una técnica implementada con los grupos focales de investigación en aras de incentivar la investigación y la reflexión autónoma y creativa, además de fortalecer la lectura crítica y la escritura; para ello los educandos usaron tecnologías como el internet y los editores de texto como “el programa Word”; además se valieron de estrategias como la entrevista no formalizada, la observación y los criterios previos; para desarrollar un texto corto donde expresaban objetivos, justificaciones, temáticas, requerimientos, población académica y

cronograma de actividades; las cuales serían llevadas a cabo en la siguiente etapa del proceso emancipador.

Foros: Fue la alternativa de acción participativa que plantearon los educandos desde sus proyectos focales de investigación frente a las problemáticas del contexto; la cual se implementó en los diferentes grados del bachillerato correspondientes a los grados 6-1,6-2,6-3,7-1,7-2,7-3,8-1,8-2,9-1,9-2,10-1,10-2,11-1y11-2; en los cuales se desarrollaron varias modalidades de foros de sensibilización y discusión como: Foro Dramatizados, Foro Conferencias, Foro Performances, Cine Foros y Video Foros; donde los educandos pusieron toda su imaginación para generar dinámicas experimentales de dialogo y reflexión frene al contexto objeto de estudio.

Artículos de Periódico Escolar: Es una técnica experimental que surgió en el marco de este proyecto de investigación (I.A.) con el fin de motivar a los educandos a sistematizar y socializar los resultados de sus propios procesos de investigación, en el cual cada integrante de los grupos focales de investigación escribiría un artículo a manera de reflexión de la experiencia con la temática. A fin de que estos saberes sirvieran como material pedagógico para ser utilizados en el marco del plan lector y se pudieran usar para el fortalecimiento del pensamiento crítico de otros procesos de dialogo, de análisis y construcción sobre la realidad del contexto.

4.3.2. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos Secundarios

Análisis de Documentos

Esta técnica fue necesaria para complementar y cotejar los testimonios orales y las observaciones del contexto, además permitió determinar ciertas categorías que se repetían en

los diferentes análisis, descripciones, testimonios y narraciones histórico-culturales sistematizadas en los documentos estudiados, que caracterizaban las problemáticas socioculturales de la región y la institución educativa; ya que son el resultado de investigaciones previas a este proyecto.

Aparte de alimentar la conceptualización del contexto, el análisis de estos documentos permitió hallar información y datos esenciales que ayudaron a justificar este proyecto.

Documentos Legales: Los documentos legales sobre los que se apoyó esta investigación para identificar algunas de las problemáticas del contexto fueron; El Proyecto Educativo Institucional (P.E.I); El Plan de Desarrollo Territorial “Construyendo con la Gente para la Gente” 2016 – 2019 de Buenos Aires, Cauca; entre otros documentos de carácter institucional no tan relevantes como los dos primeros.

Documentos Informativos: Los documentos informativos analizados fueron textos realizados en el marco de otros proyectos de investigación diferentes a esta I.A. entre los que podemos encontrar: la Cartilla pedagógica institucional “Desde Singo Viejo Hasta Nuestros Días”, en cuyo desarrollo participo tanto la comunidad educativa como los sabedores y sabedoras del corregimiento que proporcionaron criterios, testimonios y relatos; brindando una visión más específica de la realidad inmediata y cotidiana. Por otro lado, se decidió tomar en cuenta la revista “Rescatando Nuestra Cultura” ya que fue un proyecto realizado por estudiantes de grado 11 quienes, a su vez, hacían parte de este proyecto investigativo en su momento, donde describían aspectos que complementaban los otros documentos analizados anteriormente y aportaban una visión juvenil y contemporánea de la realidad analizada en la I.A. No obstante, también se tuvo en cuenta los registros fotográficos que alberga la institución cuyas secuencias

brindaron un relato ilustrado de los eventos histórico y sociales alrededor de la institución educativa Nueva Visión de Honduras.

4.3. Análisis, Reducción y Categorización

El análisis cualitativo de los datos en este proyecto de Investigación Acción consistió en extraer e interpretar esta información puesto que su objetivo es la comprensión de la realidad y producir saberes relevantes en relación con la problemática de investigación, además de emprender unas acciones políticas que generen una transformación de la realidad (Murillo,s.f).

Miles y Huberman (1984, citados por Murillo, s.f.) implican en el proceso de análisis, la reducción de datos para poderlos expresar y describir en unidades manejables por medio de la categorización y codificación, ya que la cantidad de datos recogidos en un proceso cualitativo puede llegar a generar una dificultad para analizarlos, comprenderlos y extraer conclusiones.

Gil (1994, citado por Murillo, s.f.) explica el proceso de análisis de datos cualitativos por medio de este esquema:

- Reducción de datos:
 - Separación de elementos
 - Identificación y clasificación de elementos
 - Agrupamiento
- Disposición de datos:
 - Transformación y disposición
- Obtención y verificación de conclusiones:
 - Proceso para extraer conclusiones

- Verificación de conclusiones (pg.13)

En otras palabras, Murillo (s.f.) explica que el proceso de análisis de datos se divide en tres pasos:

1° La reducción de datos: Implica simplificar la información en categorías.

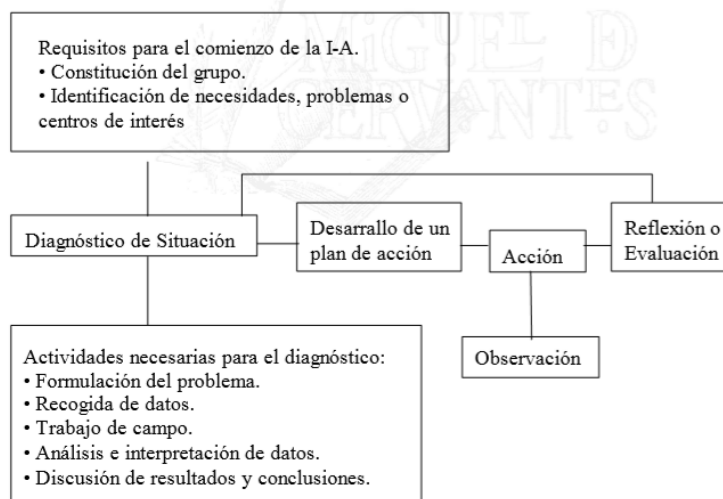
2° La disposición de datos: Se refiere a la presentación de la información de una forma especial para extraer conclusiones en un proceso de ordenación y transformación de los datos cualitativos.

3° Obtención de conclusiones y verificación: Es cuando se establecen relaciones entre los elementos durante el análisis con el ánimo de estructurar y significar el resultado o los saberes adquiridos durante la investigación.

4.4 Fases de la Investigación

La I.A. sigue un espiral introspectivo conformado por diagnóstico, planificación, acción, observación y reflexión; que luego se repite. Este proceso de I.A es descrito con matizaciones de diferentes autores como Lewin, Kemmis, MacTaggart, Ander y Elliot de la siguiente manera según la imagen 9 donde se muestran sus fases:

Imagen 9: Fases de la Investigación – Acción según Colás Bravo (1994, citado por Bausela Herrera, s.f.)



Fuente: La Docencia a Través de la Investigación – Acción, por Esperanza Bausela H. Siguiendo la secuencia descrita por el esquema anterior, este proyecto se desarrolló de la siguiente manera:

Diagnóstico de Situación:

En esta etapa se implementó la *entrevista informal*, para extraer una idea del contexto sociocultural, el cual permitió prever problemáticas sociales como la violencia, la escasa inversión social, el desempleo, la falta de gestión y liderazgo por parte de sus pobladores, el detrimento de valores identitarios y sentido de pertenencia, sumado a una práctica pedagógica mayoritariamente tradicional y bancaria. Lo que a su vez permitió llegar a los *análisis de documentos legales e informativos* de la institución con los cuales se pudo enriquecer el contexto histórico y político que ilustra mejor las problemáticas comunitarias como el impacto ambiental en la región por deforestación, contaminación, explotación indiscriminada de recursos que a su vez ha generado problemáticas de salud por ausencia de agua potable, a lo que también se le suma la apatía social, el desempleo y el limitado acceso a la tecnología y el internet, lo cual ha

mantenido desactualizados los procesos educomunicativos que la I.E. Nueva Visión de Honduras ha planteado desarrollar desde su P.E.I.

Lo anterior facilitó el hacer una observación participante más focalizada de la realidad objeto de estudio, que a su vez fue acompañada de registro escrito y audiovisual; donde los grupos de *investigación acción* conformados por los educandos de grados 10° y 11°, lograron identificar la problemática educativa fundada por el contexto sociocultural como: el consumo de sustancias psicoactivas, el conflicto armado, el deterioro del medio ambiente, las enfermedades de transmisión sexual, la violencia intrafamiliar, los desastres por deslizamientos de tierra y los accidentes por movilidad y deficiencia de las vías de la región; lo cual sirvió para que los educandos comprendieran la realidad de su situación personal y social y asumieran las acciones políticas necesarias para la transformación de su realidad en consonancia con la investigación acción y los planteamientos de la pedagogía de Paulo Freire, los cuales se fueron materializando con las diversas estrategias metodológicas que se implementaron en la investigación.

Plan de Acción:

En esta etapa surgieron las preguntas de investigación y los objetivos, pero para ello se realizó un plan de sensibilización y motivación de los grupos por medio del uso del videojuego y otras tecnologías disponibles; además se hizo un proceso de reflexión sobre la identidad y el sentido de pertenencia en los cuales se implementó las técnicas de reconstrucción de historia afectiva y proyectos de vida con el objetivo de fortalecer los valores socioculturales y así interiorizaran la importancia de este proyecto que buscaba fortalecer el pensamiento crítico, lo que permitió la

creación de los grupos de discusión y los grupos focales de investigación, con los cuales se pudo problematizar e implementar el trabajo por proyectos.

Acción:

En esta etapa se implementaron los proyectos desarrollados por los grupos focales de investigación los cuales llevaron a cabo las diferentes modalidades de Foro y grupos de discusión; durante estas jornadas se hizo registro audiovisual y escrito que se consignó en el diario de campo además de la construcción del periódico escolar como material pedagógico con enfoque pedagógico y crítico.

Reflexión y evaluación:

Sabiendo que este proyecto no solo busca el desarrollo del pensamiento crítico para la emancipación de los sujetos, sino que también busca el crecimiento personal del individuo como sujeto autónomo en la construcción de su futuro y la transformación de su propia realidad; se realizó la socialización de la construcción de la historia afectiva, el proyecto de vida y la predicción del contexto con la finalidad de autoevaluar el impacto del proceso a nivel personal e interiorización de valores como la identidad y el sentido de pertenencia surgidos a partir del fortalecimiento del “pensamiento crítico”; por otra parte también se implementó el artículo de periódico escolar para sistematizar los conocimientos y saberes adquiridos del contexto durante el proceso, siendo un material pedagógico propio, que aportaría en los próximos procesos de discusión y reflexión social y política en la comunidad educativa.

Capítulo 5: Análisis de la Información

En este capítulo se hace el análisis y la reducción de todos los datos recolectados durante el proceso de investigación con el propósito de desarrollar una “*Matriz de Análisis*” en la cual se hará una descripción de las categorías y las subcategorías, estableciendo la relación que existe entre ellas, para finalmente sintetizar el análisis de la información.

La siguiente imagen esquematiza el proceso de reducción de datos expresado en categorías y subcategorías para facilitar su comprensión.

Imagen 10: Matriz de Análisis

DIMENSION	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS
Pensamiento Critico	1. Educomunicación	- Comunicación - Sensibilización - TIC
	2. Adquisición del Inglés como Segunda Lengua	- Enfoques - Aprendizajes Significativos - Lectura Critica
	3. Educación Popular	- Problemáticas Sociales - Saberes Previos - Acciones Políticas

	4. Trabajo por Proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Investigación - Visión de Futuro - Identidad Cultural - Sentido de Pertenencia
--	--------------------------	---

Fuente: El Autor, 2020

5.1 Educomunicación

Basado en las expectativas comunicativas del Plan Educativo Institucional (PEI), que guarda una relación comunicativa interactiva y horizontal entre docente y estudiante donde los contenidos temáticos deben ser contextualizados, negociados y construidos en el aula; se adoptó la “*Educomunicación*” como una categoría de análisis cuyo concepto engloba todos los elementos encontrados en el diagnóstico de la situación, los cuales se configuran en requerimientos institucionales de una propuesta pedagógica que hace parte de la solución a una problemática del contexto, previamente analizada por la institución educativa.

Desde los principios de la “*Educomunicación*” de acuerdo a Kaplún (2002), en este proyecto se implementó el modelo comunicativo social, horizontal y dialogante donde el educador y el educando construyeron el currículo y los objetivos del proceso educativo transformador a través de la retroalimentación crítica y participativa propios de la “*Comunicación*” bidireccional e interactiva como subcategoría de análisis, desarrollando también actividades cooperativas y solidarias de dialogo y reflexión crítica de la realidad local, logrando así la “*Sensibilización*” como otra subcategoría de análisis, frente a los valores comunitarios y a las problemáticas del contexto; donde también se usó la subcategoría de las “*TIC*” como medios contextualizados en los que los educandos no fueron solo receptores pasivos

de información, sino que además se convirtieron en sujetos activos, usando estos medios tecnológicos y audiovisuales para interactuar y confrontar la realidad donde a través de los cuales también se construyeron conceptos y contenidos informativos y educativos.

5.1.1. Comunicación

Esta subcategoría aportó un criterio de evaluación y análisis frente a la relación educador – educando – saberes – contexto – sociedad , ya que desde el *Análisis de documentos* se encontró que el modelo pedagógico adoptado por la I.E. Nueva Visión de Honduras en su P.E.I, plantea que la comunicación educador-educando debe evidenciar una interacción entre lo socio-afectivo y lo cognitivo y que las ciencias y las tecnologías deben ser entendidas desde el contexto social, cultural e histórico en el que se generan las practicas, los valores y las ideas, que posibilite un proceso permanente y continuo de aprendizaje.

A pesar de que el enfoque pedagógico adoptado por la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras parece ser una alternativa acertada a las necesidades del contexto y además muy afín a los principios de la “*Educomunicación*” y a la Educación Popular; desde la *observación participante* y la *entrevista no formalizada* en reuniones pedagógicas con los docentes de la institución educativa, se hizo un diagnostico institucional que permitió evidenciar que actualmente las practicas pedagógicas predominantes están ampliamente influenciadas por la educación tradicional y bancaria, donde no existe una construcción dialogante de currículo propio, sino solo desde los criterios del profesor con relación a los principios establecidos por las políticas estatales de educación, configurados en los *Estándares de Competencia* y los *DBA (Derechos Básicos de Aprendizaje)*, por lo tanto no se implementan de manera eficiente los principios del Constructivismo Social Dialogante como modelo pedagógico institucional

sugerido desde el PEI, el cual busca favorecer una comunicación más incluyente que sugiere indirectamente la implementación de la “*Educomunicación*” como modelo reflexivo de educación para formar seres humanos más incluyentes, autónomos, comprometidos y críticos; sensibles con las necesidades del entorno.

Por consiguiente, este modelo de comunicación horizontal tomó lugar en diferentes actividades del proceso investigativo configurándose en una serie de experiencias y estrategias que experimentaron los educandos de los grados 10s y 11s de la I.E. Nueva Visión de Honduras así:

La Exposición Gastronómica fue un proyecto de socialización cultural que se realizó a través de la comunicación bidireccional en *segunda lengua (inglés)* entre educador y educando en un ejercicio práctico de preguntas y respuestas, con el fin de compartir y reconocer la gastronomía típica de la región entre todos los miembros de la clase de inglés en los grados 10° y 11°; permitiendo que los educandos reconocieran la gastronomía familiar como un elemento de su identidad que fortalece las relaciones sociales dentro de la comunidad. ([Ver Anexos pg. 161 a 162](#))

El *Proyecto de Mitos y Leyendas* implicó una investigación donde los educandos de los grados 11:1 y 11:2 buscaran a abuelos y sabedores de la comunidad, para tener una comunicación directa con ellos para conocer las historias ancestrales de su comunidad y así sistematizarlas a través del programa *Power Point* en la clase de tecnología e informática, con el fin de socializar en clase, los hallazgos investigativos. ([Ver Anexos pg. 162 a 164](#))

Posteriormente, como resultado del proyecto de implementación del *videojuego educativo y del taller de sensibilización*, se llevó a cabo un proceso de sensibilización social e

identidad, el cual consistió en una actividad llamada *Brain Storm* o lluvia de ideas; esta actividad diagnóstica se dio de manera dialógica, en el marco de una comunicación bidireccional entre educador y educandos usando el inglés como medio de comunicación, donde se creó una conexión entre la historia del videojuego educativo y la realidad sociocultural de los educandos; siendo el educador el moderador que proporcionó las preguntas generadoras, y los educandos quienes problematizaron la realidad construyendo un contenido curricular dirigido a la sensibilización social que luego se transversalizaría con las TIC. ([Ver Anexos pg.164 a 167](#))

Luego, se conformaron *Grupos de Investigación Acción* y se inició un trabajo colaborativo entre los educandos, lo que permitió fortalecer una comunicación interactiva y bidireccional entre educador – educando y educando – educando, por medio de la cual se negociaron conceptos, saberes y criterios, lo que facilitó la construcción del *Anteproyecto de Investigación Acción* en la etapa de planeación en las clases de tecnología e informática, en la cual hubo un aprendizaje colaborativo aun entre los diferentes grupos de trabajo. ([Ver Anexos pg.167 a 170](#))

Los *Anteproyectos de Investigación Acción* consistieron en la planeación de “foros” relacionados con las problemáticas comunitarias de la realidad local, dirigidos a los grados 6°,7°,8° y 9° de la institución educativa; a cargo de los grados 10° y 11°. Los foros estaban comprendidos por dos momentos comunicativos; el primer momento era comunicar y sensibilizar a través del uso de las TIC y otras estrategias didácticas como el performance, el teatro, el cine, entre otra variedad de opciones; lo que fortaleció la autonomía pues tuvieron el espacio, los medios y el criterio para proponer no solo la temática a investigar si no también la forma de comunicar y sensibilizar, al público invitado respecto a una problemática comunitaria que los afectaba a todos y el segundo momento fue un espacio comunicativo de discusión y

dialogo donde los educandos invitados tuvieron la oportunidad de participar de manera activa, expresando sus opiniones, reflexiones y criterios sobre la temática expuesta por los ponentes pertenecientes a los grupos de investigación acción, fomentando el sentido de pertenencia y el pensamiento crítico en toda la comunidad educativa ya que estos foros extendieron la invitación a profesores de diferentes asignaturas que también hicieron su aporte. ([Ver Anexos pg.167 a 170](#))

Imagen 11: Foros de sensibilización organizados por estudiantes de grado 10s y 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

La intervención del docente investigador y los docentes invitados en los foros se dio solo para motivar la participación de los educandos invitados por medio de preguntas generadoras de reflexión y análisis que estimularon la participación y el pensamiento crítico de los estudiantes invitados, tal como lo propone Kaplún (2002).

Los grupos de investigación acción usaron diferentes estrategias de Comunicación y sensibilización como el cine, la actuación, el performance, la conferencia, la música, la imagen, el video y por supuesto las Tecnologías de la Comunicación y la Información TIC, lo que comprendió una construcción de contenido a través de un entramado de diferentes lenguajes y códigos adaptados al contexto generacional al que los educandos de la institución hacen parte,

por lo que los educandos entendieron y aceptaron muy bien los foros, ya que prestaron atención y demostraron interés por participar de las actividades. [\(Ver Anexos pg.167 a 170\)](#)

A pesar de que hubo foros con las mismas temáticas, cada grupo las abordó desde diferentes perspectivas y lenguajes de comunicación, por ejemplo, un grupo de I.A. del grado 10:2 uso el *Foro Drama* con estudiantes del grado 6:2 para socializar y sensibilizar por medio de la actuación y el uso de lenguaje coloquial y cómico, un caso que sensibilizó a los educandos frente a la problemática social del consumo de sustancias psicoactivas como consecuencia del impacto que tienen el rechazo y el abandono familiar versus la aceptación social que ofrecen los grupos de jóvenes que consumen. Mientras que otro grupo de I.A. de grado 11° socializo la misma problemática con estudiantes del grado 9:1, desde el efecto que los diferentes tipos de sustancias psicoactivas tiene en el cuerpo humano y la salud mental y lo hizo por medio de una *Foro Conferencia* donde se usaron las TIC para exponer secuencias de videos, imágenes y diapositivas en Power Point. Ambos grupos lograron motivar una comunicación bidireccional, participativa, reflexiva y crítica con el público invitado. [\(Ver Anexos pg.167 a 170\)](#)

Imagen 12: Foros de sensibilización organizados por estudiantes de grados 10s y 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

En la Foro Conferencia realizada por un grupo de I.A. del grado 11:2 sobre el “*cuidado del agua*” dirigido a estudiantes del grado 7:2, se les planteó el compromiso de multiplicar lo

aprendido, sin embargo, manifestaron gestos de rechazo debido a la falta de herramientas comunicativas, pero de inmediato la ponente hizo un monólogo para explicarle a los educandos como deberían comunicar y sensibilizar a sus padres frente al cuidado del agua, lo que hizo que estos aceptaran el compromiso. Además, se implementó el canto y la música para comunicar mensajes como: _ “Dile no a la deforestación y haremos la diferencia, dile no a la deforestación y haremos conciencia ... _” lo que permitió un aprendizaje significativo puesto que los educandos continuaban cantando la canción aun terminada la actividad, demostrando con ello que las expresiones musicales y orales son una buena estrategia de comunicación y sensibilización para esta comunidad.

El video foro realizado por los estudiantes del grupo I.A. del grado 10:2, dirigido a los estudiantes del grado 6:3 sobre la contaminación, fue otra estrategia de comunicación que uso las TIC como un medio de sensibilización; sin embargo los estudiantes invitados no estaban motivados a participar luego de ver los videos, ya que al parecer no se sentían en confianza para hacerlo ya que los ponentes proyectaban inseguridad y no habían realizado dinámicas previas que les permitiera entrar en una relación de confianza y comunicación horizontal con los invitados, a diferencia de otros grupos ponentes anteriores a ellos; así que el grupo de I.A. decidió seleccionar estudiantes y formular preguntas temáticas directas para motivar una comunicación bidireccional, lo cual dio muy buen resultado puesto que luego de que los primeros participante dieron su opinión, los demás educandos invitados ganaron confianza, liberándose de su temor opresivo y empezaron a aportar sus reflexiones por iniciativa propia en la medida en que veían que todos los aportes y pensamientos expresados en el espacio de dialogo eran bien aceptados y valorados en el proceso de construcción conceptual.

Luego de la implementación de los foros de dialogo, se crearon *Grupos de Discusión*

para evaluar las temáticas socializadas y es allí donde algunos estudiantes comenzaron a entender la importancia de las preguntas retóricas como estrategia de comunicación, usándolas para lograr más atención e interés de sus pares por las ideas que iban a expresar, tal como lo expresa Splitter (1995 citado por Lopez, 2012); un ejemplo de ello es el siguiente: _ “¿Quién dijo que la droga se va a acabar?” _ y a partir de esta pregunta el educando desarrolló sus ideas y predicciones sobre lo que iba a pasar a nivel nacional y global surgiendo a su vez conclusiones, inferencias y argumentos. ([Ver Anexos pg.170 a 173](#))

Las preguntas de análisis y reflexión motivaron el proceso de comunicación horizontal y crítica, logrando que los educandos expresaran sus pensamientos frente a la realidad social.

En algunas temáticas o preguntas generadoras, se requirió ilustrar los conceptos a través del relato de algún artículo, historia o noticia para que los estudiantes se llenaran de ideas y las asociaran con sus conocimientos y experiencias, lo que facilitó la motivación y la confianza para que los estudiantes pudieran expresar y discutir sus ideas en el marco de una comunicación bidireccional e interactiva.

Finalmente, la construcción de *Historia Afectiva y Proyecto de Vida* fue un proyecto realizado por medio del uso de la segunda lengua (inglés), de las TIC y la comunicación bidireccional entre los educandos, donde en un principio se les preparó con ejercicios de diálogo en inglés usando preguntas y respuestas para reconstruir de manera colaborativa sus historias afectivas (recuerdos de la infancia) y proyectos de vida configurados en los sueños y anhelos de los educandos lo cual sirvió para fortalecer los valores identitarios y el sentido de pertenencia, conceptos que fueron evaluados en esta última actividad comunicativa en el marco de este proceso de investigación acción, demostrando el impacto que tuvo este proceso en el

fortalecimiento de dichos valores y criterios en los educandos. aporte. ([Ver Anexos pg.173 a 176](#))

5.1.2. Sensibilización

Esta subcategoría hace referencia al análisis de los aprendizajes significativos que inspiraron una conciencia colectiva y una resignificación de los valores culturales autóctonos y de lo propio por los educandos, fue así que en las actividades realizadas en este proceso se observó, se dialogó y se problematizó la realidad individual y colectiva para que los educandos vislumbraran el valor de su comunidad y de su identidad, siendo este, un criterio necesario para evaluar cada proyecto y actividad dentro de la investigación acción, los cuales fueron mediados por la comunicación bidireccional y las TIC dentro del enfoque de la *Educomunicación*.

Consciente de iniciar un proceso *Educomunicativo* donde la relación Educador y Educando fuera guiada por una Comunicación más incluyente, interactiva y horizontal; que a su vez fuera fortalecida y mediada por las TIC, en función de lograr una sensibilización de los educandos frente a su realidad, a su rol y a sus valores culturales identitarios; se llevó a cabo un proceso para fortalecer el pensamiento crítico a través del dialogo y la investigación, lo cual permitió evidenciar diferentes experiencias pedagógicas de sensibilización en el marco de las clases de inglés y de tecnología e informática.

Es así que desde las actividades de la *Exposición Gastronómica* y del *Proyecto de Mitos y Leyendas* se sensibilizó a los educandos sobre la importancia de reconocer su cultura, su historia y su saber ancestral como un elemento de su identidad que ha fortalecido sus valores y sus relaciones sociales y comunitarias durante mucho tiempo, lo que alimentó unos criterios

previos del entorno para que los educandos pudieran ser más conscientes y críticos de su realidad histórica e inmediata. aporte. [\(Ver Anexos pg. 161 a 164\)](#)

Luego de las jornadas de *implementación del videojuego educativo* en inglés, se realizó un *Taller de Sensibilización* (Ver Anexo , pg.169), el cual puso al videojuego en un espacio de reflexión donde cada educando usó la información obtenida en la experiencia virtual e interactiva con las TIC, para representar por medio de dibujos hechos a mano, su comprensión de la historia y por medio de la escritura expresar sus emociones, criterios, valores y aprendizajes; tales como:

La importancia de escuchar al otro: **Educando 1** (10° grado 2019) expresó: “*Debes aprender a prestar atención a lo que te dicen las personas, no sabes de lo que te están salvando*”.

Respetar y no subestimar las capacidades de los demás: **Educando 2** (10° grado 2019) manifestó: “*No debes ponerle apodos a los demás ni dudar de las capacidades de los demás*”.

Disciplina y responsabilidad: **Educando 1** (11° grado 2019) afirmó: “*Aprendí que si nos proponemos las cosas las podemos lograr, solo que debemos hacer un poco de esfuerzo y sacrificio*”.

La importancia de tener iniciativa y luchar para transformar la realidad: **Educando 2** (11° grado 2019) planteó: “*Las pequeñas ideas pueden transformar un gran mundo*”.

Confiar en sí mismo y creer en los sueños: **Educando 3** (10° grado 2019) refirió: “*Una de las cosas que me dejo el juego es que uno siempre tiene que luchar por lo que uno quiere sin importar lo duro del camino*”.

Solidaridad y liderazgo: **Educando 3** (11° grado 2019) manifestó: *“Es una gran historia y muy divertida (...) nos enseña a ser disciplinados y a ayudar a las demás personas”*.

La importancia de la familia: **Educando 4** (11° grado 2019) expresó: *“Aprendí que nuestra familia debe ser un motivo para salir adelante”*.

La utilidad del conocimiento y la tecnología: **Educando 5** (11° grado 2019) planteó: *“Somos capaces de aprender a diseñar y a crear diversas imaginaciones teniendo en cuenta el uso de la tecnología”*.

Entre otras reflexiones, siendo estas las más expresadas por los educandos a través de sus producciones escritas, generando así un proceso interactivo de sensibilización en el que los educandos aportaron sus propias opiniones, valoraciones y juicios sobre la historia leída. ([Ver Anexos pg.164 a 167](#))

Imagen 13: Proyecto de lectoescritura - Estudiantes de grado 10s y 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

Durante la implementación de los *foros de discusión* organizados por los grupos de I.A. , los educandos se sensibilizaron de la gravedad y el alcance de algunas problemáticas que afectan a los jóvenes de la comunidad y llegaron a la conclusión que una de las estrategias más

importantes y efectivas para que los jóvenes no cayeran en el flagelo de las drogas era tener un proyecto de vida definido, esto sucede cuando la **Educando 6** del grado 11:1 (2019), a manera de conclusión hace el siguiente comentario el cual es apoyado por los todos los asistentes del foro: “ *_Si alguien nos ofrece algún tipo de droga pensemos en quien queremos ser y eso va a ser más fuerte que la curiosidad de saber cómo se siente _*”. Por otra parte, también se habla de fortalecer la *autoestima*; lo que motivo a plantear el siguiente proyecto para los grupos de I.A. relacionados con la construcción de la *historia afectiva, proyecto de vida y visión futura del contexto* para evaluar el impacto de estos espacios de reflexión crítica en la mentalidad de los educandos.

Un grupo de I.A. del grado 10:1 llevó a cabo un *Foro Performance* dirigido al grado 7:3 donde la socialización se centró en la presentación de una maqueta como estrategia comunicativa que mostraba una vivienda construida en un entorno de riesgo expuesta a los efectos de un inminente desastre natural, esta técnica generó un impacto visual y positivo; lo que sensibilizo a los participantes del foro sobre la importancia de implementar las medidas de prevención de desastres naturales que amenazan la vereda y la relación de esta condición de riesgo con la tala y quema de bosques; lo que hizo que los participantes llegaran a sensibilizarse de la responsabilidad que tienen los habitantes de la región cuando ellos mismos se ven afectados por este tipo de situaciones. ([Ver Anexos pg.167 a 170](#))

Imagen 14: Foros de sensibilización organizados por estudiantes de grados 10s y 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

La implementación de Cine Foros que es una técnica de Sensibilización basada en las TIC ,generó interés y empatía por la temática ambiental, la violencia de género y el conflicto armado; cuyas metodología consistió en hacer una introducción por medio de una charla corta ilustrada con diapositivas para preparar al público invitado sobre la temática y la dinámica a desarrollar; luego las películas se vieron en segmentos de 20 minutos para abrir espacios de análisis y diálogos durante 5 o 10 minutos, acerca del contenido de las escenas que generaron sentimientos de motivación, humor, curiosidad y angustia en el publico invitado, lo que permitió que estos fueran sensibilizados por las problemáticas y a su vez reflexionaran sobre ello, facilitando una comunicación emotiva de pensamientos y sentimientos frente a las problemáticas expuestas que también afectan la localidad.

Imagen 15:Foros de sensibilización organizados por estudiantes de grados 10s y 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

En el video foro que realizo el grupo de I.A. de grado 11:2 dirigido a estudiantes de 9:1 sobre el consumo de sustancias psicoactivas la **educando 1** del grado 9:1(2019) quien hacia parte del público invitado expresó: _ “ *Yo he reflexionado y pienso que debo sensibilizar a otros con lo que he aprendido hoy, para ayudar a los que conozco porque estoy segura que hay muchos que no saben lo que yo ahora se”* _; idea que parecían compartir todos los demás estudiantes invitados al expresar la misma reflexión durante sus intervenciones, lo cual indicó que los foros tuvieron éxito en su objetivo de sensibilizar y empoderar a la comunidad académica de su realidad social.

Frente al tema de enfermedades de transmisión sexual, en la foro conferencia llevada a cabo por el grupo de I.A. del grado 11:1 dirigida al grado 7:3, los ponentes sensibilizaron desde el enfoque de la abstinencia como la mejor opción para evitar estas enfermedades y se fortaleció el concepto de confianza y amor como criterios para acceder a las relaciones sexuales y en ultimo plano estuvo la opción del uso de anticonceptivos, anteponiéndose la conciencia ética y religiosa, la autoestima y el amor propio como factores importantes que fortalecen el criterio de

elección; siendo este un argumento más para iniciar un proceso de construcción de *la historia de vida y el proyecto de vida*. ([Ver Anexos pg.167 a 170](#))

El video foro sobre movilidad en la vereda realizado por el grupo de I.A. del grado 11:2 dirigido a los estudiantes del grado 6:1, sensibilizó a los estudiantes sobre la importancia de usar los implementos de seguridad al conducir motocicleta ya que este es el medio de transporte más usado por los estudiantes de la institución educativa Nueva Visión de Honduras. la mayoría suelen viajar sin ningún implemento de seguridad en vías sin pavimento lo que implica un riesgo para ellos del cual se les concientizo y del que el integrante del grupo de I.A: **Educando 1**(grado 11:2, 2019) socializo las siguientes frases: _ “*La moto no es un juguete sino un medio de transporte*” _ , _ “*Los instrumentos de protección no son un lujo sino una necesidad*” _ frases que representaron un criterio de reflexión sobre el autocuidado para los educandos quienes participaron del espacio de dialogo, compartiendo historias y casos de accidentes de los que han sido testigos pero que no se habían tomado el tiempo de analizar y problematizar.

Luego de las actividades de foros se crearon *Grupos de Discusión* con los grados 11:1 y 11:2 en el espacio de la clase de tecnología e informática, con el fin de evaluar las acciones políticas de sensibilización, llevadas a cabo por medio de estrategias de comunicación bidireccional como los foros; por consiguiente la información obtenida en este proceso investigativo y practico se decidió sistematizar, no sin antes someter estas temáticas a un proceso evaluativo, crítico y de debate, que nos permitiera sintetizar y confrontar las diferentes perspectiva de las problemáticas locales analizadas durante los foros.

Algunos estudiantes pertenecientes a los grupos de investigación acción, por medio de preguntas previamente diseñadas, usaron el espacio de los *grupos de discusión* para confrontar

la información nacional e internacional obtenida en internet con la visión de la realidad local de sus compañeros y de su comunidad; logrando un dialogo intertextual y una triangulación de la información, lo que permitió orientar su proceso de escritura critica. ([Ver Anexos pg.170 a 173](#))

Durante esta etapa de discusión y debate se evidenciaron los paradigmas a partir de las creencias religiosas, tales como el que comparte el **Educando 7** (Grado 11, 2019): _ “Yo no creo que en Israel las personas tomen cerveza o licor” y a partir de esta afirmación se generó una serie de argumentos de los educandos para romperlo.

Desde la sensibilización del saber histórico, los educandos comprendieron la responsabilidad que han tenido las empresas, las fábricas, las minas y los gobiernos en el deterioro del medio ambiente y del planeta llegando a profundos juicios existenciales como el planteado por el **educando 1** del grado 11-1(2019): _ “*Son pocas las cosas que el hombre creó que no sean para destruir el mundo*” _.

Muestra del nivel de sensibilización que había logrado el proceso de *investigación acción* es que algunos estudiantes expresaron propuestas de mitigación a la problemática de contaminación, que están dirigidas principalmente al cambio de los hábitos de sus pobladores especialmente en el hogar; soluciones que se resumieron en clasificación y reutilización; lo que les permitió reflexionar y llegar a acuerdos entre pares para modificar sus hábitos, puesto que así lo expresaron durante el dialogo al aceptar las propuestas de sus compañeros como ideas a llevar a cabo de manera individual para generar un cambio colectivo.

Con respecto al tema del maltrato y la violencia hacia la mujer; los estudiantes relacionaron la causa de esta problemática con varias hipótesis como el placer que siente el maltratador al hacerlo, el efecto del consumo de sustancias psicoactivas y el resultado de una

cadena de maltrato que genera traumas psicológicos y que hace que el maltratado se vuelva maltratador.

Con la temática del maltrato hacia la mujer, también se manifestaron algunas concepciones *machistas* propias de la cultura, que le atribuyen la responsabilidad del maltrato a la víctima, es decir a la mujer y esto se rebeló en la participación de la **Educando 8** (grado 11, 2019) que afirmó lo siguiente: _ “*El maltrato se da porque hay algunas mujeres que les gusta que les peguen*” _ , siendo precisamente esta intervención la que permitió identificar “*la actitud machista*” de unas mujeres como una de las causas de esta problemática local ya que promueve el maltrato hacia la mujer.

Para finalizar, se realizó el proceso de construcción de *Historia Afectiva y Proyecto de Vida* como mecanismo para evaluar el impacto de los proyectos anteriores del proceso dirigido a sensibilizar a los educandos de la importancia de valorar el crecimiento y la formación personal e identitaria como un criterio de vida que le podría dar un horizonte social a los educandos con el objetivo de mitigar las problemáticas locales; fortaleciendo el pensamiento crítico y los valores ancestrales identitarios y la responsabilidad social. ([Ver Anexos pg.173 a 176](#))

5.1.2. TIC

La subcategoría de las Tecnologías de la Información y la Comunicación *TIC* permitió orientar unos lineamientos evaluativos de las actividades realizadas en este proceso de Investigación Acción el cual estuvo mediado por el uso de las tecnologías en función de fortalecer el pensamiento crítico y con ello los valores identitarios y el sentido de pertenencia.

Esto debido a que durante la etapa diagnóstica donde se hizo el *análisis de documentos* legales e informativos, se hayo que la ausencia de las *TIC* representaba un dilema educativo institucional y comunitario, puesto que si bien el proyecto educativo institucional PEI las consideraba un medio necesario para su desarrollo formativo y comunicativo en los procesos educativos, también aclaraba que significaban un riesgo ya que podrían contaminar la cultura de la región, irrumpiendo en el entorno con otros preceptos culturales que podrían afectar la concepción propia, la identidad y los valores de los educandos.

Durante este proceso investigativo y diagnóstico se analizaron diferentes documentos institucionales, los cuales permitieron evidenciar que una de las debilidades de la comunidad educativa de esta región era su limitado acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), situación que había mantenido desactualizados los procesos educativos y formativos, a la que se le sumaba la ausencia de una plataforma pedagógica adecuada, que evitara el uso meramente operativo y descontextualizado de las tecnologías que a su vez afectara la identidad cultural y fomentara el rechazo por los conocimientos y saberes propios; Es así que en el marco de este proyecto, se dedujo que los procesos educativos con las *TIC* deberían ser resignificados como un medio para fortalecer el pensamiento crítico y con ello también promover los valores identitarios y el sentido de pertenencia.

Por consiguiente, en esta investigación se decidió adoptar los planteamientos de Mejía (2012) el cual refiere que las tecnologías son una construcción social y cultural, implementadas para satisfacer las necesidades del entorno contemporáneo, por lo tanto, para desarrollar procesos educativos adaptados al contexto regional y generacional, es importante reconocer la relación entre ciencia, tecnología y conocimiento escolar.

Este proceso *Educomunicativo* motivó a los educandos a aprender a usar los atributos del programa *Power Point* y los medios multimediales de sonido e imagen de los computadores que suelen ser ajenos para los educandos de esta región del país, ya que es una de las TIC a la que casi no tienen acceso por fuera de la institución educativa. ([Ver Anexos pg. 162 a 164](#))

Imagen 16: Proyecto Mitos y Leyendas - Estudiantes de grados 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

Teniendo en cuenta el desinterés y la apatía en la mayoría de los educandos en los grados 10° y 11° de la institución educativa, por los procesos formativos y la realidad local, se tuvo en cuenta incluir el “*Videojuego educativo*” y otras “TIC” en la clase de Inglés y Tecnología e Informática, como estrategia lúdica para fortalecer la motivación ya que esta es un factor emocional que impulsa a los estudiantes a generar gozo y compromiso por las actividades y los procesos de aula. ([Ver Anexos pg.164 a 167](#))

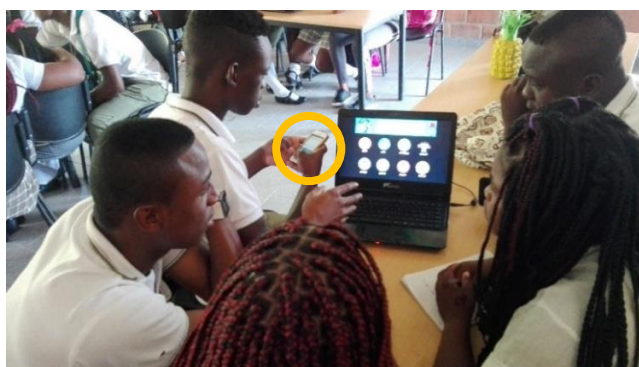
Por consiguiente, en las jornadas de *Implementación del Videojuego Educativo* se propuso una dinámica interactiva de comprensión lectora en inglés, a la que los educandos no estaban acostumbrados, donde estos no fueron simples espectadores, sino que asumieron un rol protagónico en la historia, surgiendo una comunicación interactiva entre los educandos y la TIC que se implementó, pues en un ambiente lúdico ellos debieron tomar decisiones fundamentales

para que la historia se desarrollara y los personajes principales pudieran alcanzar sus objetivos; por consiguiente los educandos tuvieron que leer e interpretar los hipertextos en inglés para poder interactuar con los diálogos y las misiones propuestas y así alcanzar los objetivos del videojuego.

Teniendo en cuenta los planteamientos de Mejía (2012), se creó una plataforma de adaptación de esta TIC a las condiciones del contexto de la institución educativa, por lo que se propuso una dinámica en la que los estudiantes no solo interactuaron con el videojuego, sino que también tuvieron que interactuar con sus compañeros de manera dialógica y crítica para lograr una construcción de significados y así alcanzar el objetivo del videojuego.

Durante la implementación del videojuego, algunos estudiantes usaron de forma intuitiva otras TIC como la tecnología móvil o celular, como sus aplicaciones de traductor y cámara digitales, con el objetivo de encontrar vocabulario desconocido y capturar imágenes o escenas de la historia que contenían información útil para resolver los retos de los diferentes escenarios, para ello también trabajaron en equipo y usaron cuadernos, lapiceros y diccionarios bilingües; lo que conllevó a que los educandos se comunicaran y negociaran las posibles formas de resolver las misiones y así llegar al desenlace de la historia. [\(Ver Anexos pg.164 a 167\)](#)

Imagen 17: Implementación de Videojuego Educativo - Estudiantes de grados 10s y 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

Se observó que los educandos se mostraron muy motivados por las jornadas de implementación en las que interactuaron con el videojuego, puesto que hubo risas y gozo, además, pese a que las jornadas de implementación tenían una duración de 2 horas y posterior a ellas continuaba el descanso, la mayor parte de los educandos preferían continuar jugando, durante el tiempo del descanso, una vez había terminado la clase de inglés, lo cual no suele suceder en una clase regular.

Imagen 18:Estudiantes de grados 10s y 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

Al crear los grupos de *investigación acción* en la clase de inglés y ya que el docente investigador de la clase de inglés también tenía a cargo las clases de tecnología e informática de los grados 11:1 y 11:2, se logró transversalizar esta clase con los proyectos de los grupos de *investigación acción*, dándole a los educandos tuvieron la libertad y la autonomía de usar las tecnologías, softwares y aplicaciones con las que más se sintieran a gusto; por consiguiente algunos de ellos decidieron usar sus propios celulares como herramientas de sistematización en casa, pues aprovecharon el acceso a internet que tenía la sala de informática para descargar información útil de su proyecto, como documentos, videos e imágenes para poder adelantar su trabajo en casa ya que la gran mayoría carecía de un dispositivo de cómputo y conexión a internet en sus casas, por otro lado los celulares también fueron usados como dispositivos de almacenamiento

y de edición de imagen y video para producir material didáctico de socialización. ([Ver Anexos pg.167 a 170](#))

Imagen 19: Grupos de Investigación Acción - Estudiantes de grados 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

Es así que los mismos educandos pertenecientes a los grupos de *investigación acción*, a través de la investigación y la praxis, desarrollaron los criterios para seleccionar y adaptar el material educativo y tecnológico al contexto cultural, logrando establecer una plataforma de dialogo entre la información encontrada y la comunidad educativa; un ejemplo perfecto de ello es cuando un grupo de I.A. del grado 11:2 realizo un video foro dirigido a estudiantes de 9:1 sobre el consumo de sustancias psicoactivas y uno de los videos presentados fue un video animado producido por estudiantes de un colegio de Bogotá, el cual relataba la historia de un joven que entraba en el mundo de la drogadicción; es así que el grupo de I.A. viendo que el video solo tenía subtítulos y la cultura regional es mayoritariamente oral, decidieron adaptar su formato al contexto sociocultural interpretando ellos mismos las voces de los personajes mientras el video se reproducía, haciendo la historia más local ya que el lenguaje usado correspondía al código cultural y al registro oral de los estudiantes invitados, lo que conecto de inmediato a los educandos, haciéndolos sentir identificados con la historia, con el foro y su temática, lo que motivó la participación durante los espacios de dialogo donde se produjo un

proceso de intertextualidad de la historia narrada en el foro con historias relacionadas con la misma temática que los estudiantes habían vivenciado o visto en medios masivos de comunicación como la televisión y sobre las cuales no habían tenido la oportunidad de dialogar y reflexionar dentro del contexto académico.

El video foro realizado por los estudiantes del grupo I.A. del grado 10:2, dirigido a los estudiantes del grado 6:3 sobre la contaminación, fue otra estrategia de comunicación que uso las *TIC* como un medio de sensibilización; cuya metodología consistió en proyectar una secuencia de videos, imágenes y texto ambientados con melodías de fondo, logrando configurar un lenguaje emotivo que generó un sentimiento de tristeza, lo que sensibilizó a los estudiantes frente a esta problemática. ([Ver Anexos pg.167 a 170](#))

El *artículo de periódico escolar* se implementó como estrategia de comunicación y sensibilización configurada como material didáctico para fortalecer los futuros procesos de lectura crítica del plan lector en la institución educativa; para lo cual implicó que los educandos usaran las *TIC*, específicamente la tecnología computacional en la implementación del programa Publisher. Este proyecto se hizo dentro de una dinámica participativa entre el escritor y la opinión de su público potencial, durante las sesiones con los grupos de discusión y dialogo temático, donde los autores hacían preguntas generadoras para tomar en cuenta las opiniones de otros educandos, logrando así una comunicación bidireccional entre autores y lectores, de acuerdo a los principios de Kaplun (2002), quien propone una construcción de conceptos por medio de una dinámica participativa que contextualice las temáticas tratadas por el medio de comunicación con la realidad e intereses de la comunidad a quien va dirigido, de esta manera sus lectores no son receptor pasivos, sino que adquiere un rol activo y una comunicación

interactiva y horizontal con el medio masivo de comunicación regional como el periódico, la radio, la televisión y los medios digitales.

En el proyecto de construcción de *la Historia Afectiva y el Proyecto de Vida*, La mayor parte de los estudiantes usaron las TIC para realizar diapositivas en Power Point que a su vez contenían imágenes, audio y videos; las cuales fueron hechas por los educandos en la clase de tecnología en informática, lo que implicó una transversalización de las clases de informática e inglés para el desarrollo de este proyecto y permitió que los educandos se apropiaran de las TIC en función de alcanzar los objetivos de este proyecto y además genero motivación e interés por estas dos asignaturas ya que ambas fueron un medio para descubrirse a sí mismos y socializar su construcción afectiva e identitaria. ([Ver Anexos pg.173 a 176](#))

Por otra parte, el uso de estas tecnologías permitió que los estudiantes aprendieran de manera autónoma y exploraran creativamente las TIC en función de construir su material de socialización, ya que no todos usaron las mismas tecnología basada en diapositivas Power Point hechas en computador, pues descubrieron diferentes aplicaciones de edición de imagen, sonido y video que algunos educandos descargaron y usaron desde sus teléfonos móviles por medio de la conexión a internet que brindaba la sala de informática, de esta manera los educandos tuvieron la oportunidad de ser educadores al compartir su aprendizaje autónomo con otros educandos que también optaron por estas técnicas implementadas desde la tecnología móvil.

Imagen 20: Historia Afectiva y Proyecto de Vida



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

En la socialización de esta construcción afectiva y autorreflexiva que cada educando hizo de su vida, se evidencio la influencia que ha tenido las TIC en particular la televisión en la formación de sus valores y sus concepciones de realidad; sobre todo con la difusión de programas Norte Americanos que la mayoría de educandos coincidieron en admitir eran sus favoritos, tales como: Dora la exploradora, Backyardigans, Cayu, Barney y en un menor grado se mencionaron los programas infantiles suramericanos como “El Chavo del 8” y “Guillermina y Candelario”, siendo este último el único programa infantil que aun fomenta específicamente la identidad y los valores ancestrales de la cultura afrodescendiente de la Costa Pacífica en Colombia. Pese a que los educandos hacen parte de una comunidad afrodescendiente, la mayoría de ellos mostraron tener más afinidad por los programas extranjeros evidenciando así un desinterés por lo propio desde su infancia.

5.2. Adquisición del Inglés como Segunda Lengua

Teniendo en cuenta que el contexto educativo desde el cual se implementó la Investigación Acción fue la clase de inglés donde los educandos debían además, adquirir unos conocimientos y un dominio del inglés como segunda lengua, de acuerdo al Ministerio de Educación en Colombia, por tanto el Proyecto Educativo Institucional PEI de la I.E. Nueva Visión de

Honduras, incluye unos lineamientos didácticos para implementar la asignatura y sumado a ello el Plan de Desarrollo Territorial 2016-2019 del municipio de Buenos Aires Cauca incluyó el bilingüismo en las instituciones educativas como una estrategia del programa de calidad educativa. Por todo lo anterior, se decidió que este proyecto debía aprovechar la fortaleza comunicativa que tiene la clase de inglés, no como un fin, sino como un medio para fortalecer el pensamiento crítico y con ello fomentar los valores identitarios, el compromiso, la responsabilidad y el sentido de pertenencia de los educandos.

De acuerdo con lo anteriormente expuesto, se asumió que la *Adquisición del Inglés como Segunda Lengua* es una categoría de análisis de investigación que permitió evaluar el impacto del inglés como medio de socialización, en las actividades Educomunicativas donde se identificaron como subcategorías de análisis: *Los Enfoques, Los Aprendizajes y la Lectura Crítica*.

5.2.1. Enfoques

Esta es una subcategoría que analizó las diferentes estrategias y didácticas implementadas en este proyecto, para que los estudiantes pudieran usar el *inglés* como un medio de socialización y a la vez de descubrimiento cultural y ancestral en los diferentes proyectos y actividades llevadas a cabo en este proceso investigativo, por lo que fue necesario establecer un criterio metodológico desde el *enfoque* de Kaplun (2002) el cual concibe los medios comunicativos orales, escritos y tecnológicos como instrumentos de un proceso formativo y educativo que deben transformar al sujeto permitiéndole interactuar de manera crítica con la realidad, más que solo aprender los contenidos de una asignatura; como fue el caso de las siguientes actividades: *la exposición gastronómica, la implementación del videojuego educativo, la lluvia de ideas*

(*brain storm*), la construcción de la historia afectiva y el proyecto de vida; donde los educandos usaron el *inglés* como un medio para conectarse con ellos mismos, con sus saberes ancestrales, con sus valores culturales y familiares; fortaleciendo a su vez el dialogo y el pensamiento crítico y reflexivo.

El proyecto de la *Exposición Gastronómica* fue basado en el enfoque educativo “*task based*” o *trabajo por proyectos* planteado por Pozuelos (2007), el cual motivó a los educandos a usar los aprendizajes del inglés como insumo para llevar a cabo un proyecto sociocultural en segunda lengua con ánimo de fortalecer los valores ancestrales identitarios donde los educandos pudieron investigar sus tradiciones gastronómicas hablando con familiares, sabedores y amigos de manera que estos también se fueran involucrando en la actividad, lo que implicó un trabajo colaborativo de aprendizaje significativo. ([Ver Anexos pg. 161 y 162](#))

También se tuvieron en cuenta los criterios de Smith (1978 citado por Nunan, 1991) para la selección del material tecnológico en este caso el *videojuego educativo “The Fantasy of Marianne”* el cual les brindó a los educandos la posibilidad de usar diferentes recursos y estrategias para comprender los textos escritos en inglés los cuales guardaban una relación con la realidad del contexto de los educandos.

Con base al enfoque de la Educación Popular de Freire (1968), se implementó la actividad de *Brain Storm* o lluvia de ideas en inglés, con el fin de establecer una relación entre la historia del videojuego educativo y la realidad local, como tema generador que introdujo una dimensión dialógica y significativa entre educador – educando.

En términos más específicos, ya que los educandos se sintieron identificados con el

personaje principal del videojuego, se les planteó la siguiente pregunta generadora: *_ Teniendo en cuenta que el pequeño planeta de Zero fue destruido por un asteroide y también acabó con las vidas de casi todos sus habitantes, para ustedes, ¿cuáles son esas posibles amenazas que ponen en riesgo el bienestar de los habitantes de nuestras comunidades? _* ; lo que estableció una relación entre la historia del videojuego y la realidad de su entorno e introdujo a los educandos en un proceso reflexivo y crítico donde los participantes aportaron palabras generadoras que daban cuenta de las problemáticas del contexto educativo, las cuales fueron registradas en Inglés en el tablero para ser consecuentes con el medio formativo y pedagógico que representó la clase de inglés, a partir del cual se construyó unos contenidos generadores que se convirtieron en el nuevo currículo del plan de aula de la clase de inglés y posteriormente de la clase de tecnología en informática para los estudiantes de los grados 11s. ([Ver Anexos pg.164 a 167](#))

Imagen 21: Brain Storm – grados 10s y 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

En cuanto a la implementación del *Anteproyecto Investigación Acción*, fue necesario usar un enfoque crítico-social que también fortaleció la autonomía en el aprendizaje de la lengua extranjera en proceso de adquisición, ya que permitió el aprendizaje en contexto, pues los

mismos educandos de los grupos de Investigación Acción, usaron la segunda lengua como iniciativa para realizar pequeñas dinámicas de sensibilización a través de la lectura crítica usando frases generadoras de reflexión escritas en inglés frente a la temática discutida en el *foros*, permitiendo así , que los educandos invitados pusieran en práctica sus conocimientos previos del inglés en contexto comunicativo para interpretar las frases o los mensajes escritos en inglés, permitiendo un aprendizaje significativo y colaborativo, inspirado en el *enfoque* “task based” o *aprendizaje por proyectos* planteado por Pozuelos (2007). ([Ver Anexos pg.167 a 170](#))

Por medio del enfoque *task based learning* o *aprendizaje por proyectos*, a los estudiantes de los grados 10° y 11° se les propuso la construcción de *Historia Afectiva* y *Proyecto de Vida* en los que debían relacionar su pasado, su presente y su futuro; para lo cual tuvieron el espacio de expresar en inglés, sus sueños y planes futuros relacionados con predicciones y expectativas que habían logrado a partir de la *lectura crítica* de realidad del contexto a 10 años.

Para iniciar el proceso de construcción de *la historia afectiva* y *el proyecto de vida* fue preciso fortalecer la confianza y el autoconcepto de los estudiantes a partir del principio de la otredad y del trabajo colaborativo, por el que se implementó una dinámica de indagación en segunda lengua, donde los educandos debían aprender a diseñar, a decir y a responder preguntas personales en inglés que indagaran sobre la vida de su compañero con el ánimo de ganar confianza y empatía y que a su vez mejoraran su autoconcepto al verse reflejados en el otro.

Con *la construcción de la historia afectiva* y *el proyecto de vida* se intentó fortalecer la autoestima y el autoconcepto de los educandos, además del sentido de pertenencia y la identidad individual y cultural; para ello se siguió el enfoque del trabajo por proyectos planteado por Pozuelos (2007), el cual implicó que los educandos tuvieran un contacto inicial con el concepto

de *historia afectiva y proyecto de vida*, a través de la construcción de oraciones en inglés en pasado, relacionadas con su infancia y su familia y luego oraciones en futuro sobre sus anhelos, sueños, proyectos y predicciones de vida. Además, se hicieron actividades colectivas e individuales donde los estudiantes investigaron e indagaron sobre sí mismos con sus familias y usaron el inglés para hacer prácticas orales y escritas con las que fue posible que los educandos organizaran sus ideas y conceptos. ([Ver Anexos pg.173 a 176](#))

5.2.2. *Aprendizajes Significativos*

Esta subcategoría hace referencia a los saberes y experiencias significativas obtenidas por medio del uso del inglés y que implicó adquirir unos aprendizajes de esta segunda lengua para usarla como medio de expresión y socialización de valores y conceptos construidos en el proceso de Investigación Acción.

Para lograr aprendizajes significativos en la segunda lengua fue necesario contextualizar las temáticas con la vida cotidiana de los educandos y darles a estos un propósito para usar el inglés más allá que el simple hecho de solo aprenderlo por requerimiento institucional o desde una base metodológica tradicional basada en la traducción literal sin contexto vivencial, volviendo al estudiante el centro del proceso de aprendizaje a través de la participación interactiva, tal como lo plantea Pozuelos (2007), lo que también implicó aprenderlo en contexto de uso comunicativo y bidireccional tal como lo describe Kaplun (2002) desde la Educomunicación.

Fue así que para la implementación del proyecto de la *Exposición Gastronómica* implicó un trabajo colaborativo de aprendizajes significativos tales como: La variedad de platos típicos inspirados en los productos nativos de la región, además del vocabulario en inglés relacionado

con alimentos tradicionales, expresiones de cantidad y estructuras gramaticales del presente simple; además, ayudó a fortalecer las habilidades de *listening* (escucha) y *speaking* (habla) en inglés. Pero más allá del componente académico de la asignatura, los educandos reflexionaron sobre los valores sociales, familiares y culturales relacionados con su tradición gastronómica. [\(Ver Anexos pg. 161 y 162\)](#)

Imagen 22: Exposición Gastronómica – grados 10s y 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

Por otra parte, la Implementación del *Videojuego Educativo* también motivó a que los estudiantes lograran un *aprendizaje significativo* de vocabulario y gramática del inglés en un contexto comunicativo, interactivo, virtual y lúdico; además les permitió desarrollar la habilidad de lectura crítica en una segunda lengua pues fueron capaces de abstraer valores, principios y enseñanzas que les permitió a los educandos confrontar su realidad. [\(Ver Anexos pg.164 a 167\)](#)

No obstante, los educandos pertenecientes a los grupos de I.A., durante su proceso investigativo y de planeación de los *Anteproyectos de Investigación Acción*, adquirieron unos *aprendizajes significativos* de vocabulario o palabras generadoras en inglés relacionadas con su problemática de investigación, para poder construir los mensajes y conclusiones para las dinámicas de reflexión y análisis, lo que les permitió hacer una lectura crítica de la temática con

la que aprendieron a usar el inglés no como fin, sino como un medio interactivo y lúdico para transmitir sus saberes. [\(Ver Anexos pg.167 a 170\)](#)

Para llevar a cabo este proyecto de construcción de *la historia afectiva y el proyecto de vida* en el marco de la clase de inglés, fue necesario que los educandos logaran unos *aprendizajes significativos* del inglés configurados en vocabulario, gramática y habilidades lingüísticas a través del enfoque de las “*tasks*” o tareas cortas y prácticas en inglés que sumadas comprendían la totalidad de este proyecto, con el fin de que los estudiantes debían ser capaces al final del proceso investigativo y constructivo, de usar el inglés como un medio para socializar y compartir su *historia afectiva y proyecto de vida* con los integrantes de la clase de inglés, además tendrían la oportunidad de aprender nuevas habilidades tecnológicas a través del uso autodidacta de medios digitales y didácticos de socialización como diapositivas, videos, fotografías, carteleras, dibujos e imágenes.

En este proyecto, los educandos adquirieron un dominio del inglés como segunda lengua principalmente desde los *aprendizajes significativos* configurados en el uso de *speaking* (habla) y *writing* (escritura); donde aprendieron a usar los verbos regulares e irregulares en oraciones construidas en pasado simple con las que los educandos describieron momentos importantes de su infancia y también lograron *aprendizajes* relacionados con la construcción de oraciones con verbos en presente simple y vocabulario relacionado con lugares y momentos del día, para hablar de sí mismos, de sus familiares y amigos y describir sus rutinas y gustos; Finalmente aprendieron a usar estructuras de futuro como con el auxiliar “*will*” y la estructura “*to be + going to*” para ser capaces de describir sus sueños y anhelos y a su vez, poder hablar de sus expectativas y predicciones sobre el futuro y el desarrollo de la comunidad en 10 años o más.

[\(Ver Anexos pg.173 a 176\)](#)

Finalmente, durante la etapa de socialización de las historias afectivas y los proyectos de vida por los estudiantes de grados 10° y 11°, se observó que los estudiantes que demostraron un aprendizaje más profundo y un dominio más alto del inglés desde la oralidad, fueron los estudiantes pertenecientes a grados 11° debido a que con estos grupos hubo la oportunidad de usar un enfoque transversalizador con la clase de inglés y la clase de tecnología en informática, lo que aportó un elemento motivador y facilitador que fortaleció el proceso de adquisición del inglés; ya que el desempeño oral evidenciado, fue directamente proporcional al uso de tecnologías empleadas por los estudiantes de grados 11° en la mayoría de los casos, mientras que en las presentaciones de grados 10° escaseo el uso de material de apoyo didáctico y el uso de las TIC lo que también fue directamente proporcional a su nivel de desempeño y motivación en este último proyecto.

5.2.3. *Lectura Crítica*

Desde esta subcategoría se planteó un análisis de la lectura crítica que los educandos hicieron de la realidad a partir de las actividades propuestas en el aula donde el inglés fue un medio para ello. Por consiguiente se adoptó la Investigación Acción como una plataforma para desarrollar el pensamiento crítico desde los planteamientos de autores como Freire (1968) y Torres (2016), que destacan la lectura crítica de la realidad y del material pedagógico usado en clase como uno de los objetivos principales de la educación para que los educandos puedan alcanzar una conciencia mayor de su propio contexto sociopolítico y vivencial; tal como se hizo en la mayoría de actividades de este proceso investigativo y práctico, como *la implementación del videojuego educativo, el taller de sensibilización y la lluvia de ideas o brain storm*; los cuales fueron guiados por una comunicación interactiva y bidireccional de sus participantes.

Desde el punto de vista de la *lectura crítica* de textos en inglés, se tuvo en cuenta los planteamientos de Brown (2000), por lo que en el *videojuego educativo* se implementó la estrategias de *prelectura* cuando se brindó un vocabulario previo a los educandos, como insumo de la lectura y una idea sobre la temática del texto, lo que les permitió evocar ideas y conocimientos previos; luego se implementó el concepto de *lectura interactiva* donde los educandos tuvieron un propósito más importante que solo hecho de leer, puesto que fueron lectores activos que debían tomar decisiones y realizar acciones a partir de la interpretación de hipertextos en inglés, para lograr que la historia se desarrollara. Finalmente, como **pos-lectura** se implementó un *taller de sensibilización* de escritura crítica para evaluar la comprensión y el aprendizaje de los educandos respecto a los valores intrínsecos de la historia del videojuego educativo, desde un enfoque reflexivo y crítico; donde además los educandos lograron expresar de manera creativa su aprendizaje ya que en esta actividad ellos evaluaron su propia comprensión de la experiencia desde la práctica artística; por medio de secuencias gráficas y producciones escritas hechas por ellos mismos con el fin de dar cuenta del proceso de interpretación y de lectura crítica en una segunda lengua y también sensibilizo a los educandos frente a su rol como habitantes de una comunidad y les permitió observar la realidad con una mirada menos apática e indiferente. ([Ver Anexos pg.164 a 167](#))

De la misma manera a esta etapa de **pos-lectura** se sumó la actividad de *Brain storm* (lluvia de ideas) que implicó una lectura crítica de la realidad a partir de la observación y los aprendizajes previos, lo que permitió que los educandos relacionaran las problemáticas planteadas en el videojuego con las de su realidad contextual a partir de idas o palabras generadoras en inglés, siguiendo los principios y el enfoque de Freire (1968). ([Ver Anexos pg.164 a 167](#))

Por otra parte, algunos estudiantes de grados 11° ,en la construcción y sistematización de su *Artículo de Periódico Escolar*, referente a la temática objeto de investigación, decidieron incluir actividades lúdico pedagógicas de comprensión lectora y algunos incluyeron mensajes de sensibilización en inglés, por iniciativa de algunos educandos, cuyo vocabulario estaba relacionado con la temática tratada en el artículo, fortaleciendo así el aprendizaje de la segunda lengua en contexto significativo y transversal a través de la lectura crítica. ([Ver Anexos pg.170 a 173](#))

5.3 Educación Popular

Puesto que los valiosos principios y enseñanzas de la *Educación Popular* de exponentes como *Simón Rodríguez, Paulo Freire, Marco Raúl Mejía, Alfonso Torres* y por supuesto *Luis Rincón*, fueron el hilo conductor de una Investigación Acción inspirada en el dialogo problematizador y crítico sobre la realidad contextual de los educandos de los grados 10° y 11° de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras, que inspiraron unas acciones políticas dirigidas a fortalecer el pensamiento crítico de la comunidad académica y con ello también promover los valores identitarios y el sentido de pertenencia de la comunidad educativa de Honduras y sus alrededores; por tanto se asumió el concepto de ***Educación Popular*** como una de las más importantes categorías de análisis de este proyecto y con ello se identificaron subcategorías como la de *Problemáticas sociales* las cuales han estado presentes en la comunidad desde hace muchos años, sin ser sometidas al dialogo crítico y problematizador desde la visión de los educandos, quienes poseen unos conocimientos culturales previos sobre su realidad, por consiguiente se adoptó la subcategoría de *Saberes Previos* sabiendo que las bases de las soluciones a las problemáticas locales están en esos conocimientos previos que socializados y confrontados de manera crítica y ética pueden impulsar *Acciones Políticas* siendo este concepto

otra subcategoría de análisis que representa el fin principal del proceso de planeación y dialogo, pues como lo refiere Torres Carrillo (2016), solo a través de las *acciones políticas* al servicio de los intereses populares, se puede lograr cambiar la realidad para mejorar la calidad de vida de los habitantes de una comunidad.

5.3.1. Problemáticas Sociales

Esta subcategoría permitió identificar las situaciones que afectaban a la comunidad a lo largo del proceso investigativo, no obstante, también se profundizo en las causas y las consecuencias de los problemas a través de un proceso de observación y análisis dialógico e investigativo, aun antes de iniciar el proceso de Investigación Acción con los educandos, a través de entrevistas no estructuradas y del análisis de los documentos legales e informativos de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras.

El análisis de las problemáticas sociales a partir del dialogo reflexivo y critico usando preguntas generadoras, fue inspirado por la “*Pedagogía del Oprimido*” planteada por Paulo Freire (1970, citado por Torres, 2016) en la cual se destaca el desarrollo del pensamiento crítico como herramienta transformadora de la realidad y del entorno para llegar a la liberación del oprimido.

Con este proceso de transición social también se buscó reivindicar la identidad cultural de los educandos y su sentido de pertenencia a través de la conciencia social y política de la realidad para cuestionar el orden establecido, tal como lo plantea Mejía (2015) quien destaca de este proceso problematizador, el dialogo y la confrontación de saberes.

Es así que, a partir de las actividades generadoras de diálogo, se extrajo un diagnóstico

de la problemática regional lo que luego se configuró como un contenido temático o currículo de trabajo e investigación para llegar a la acción política en el marco de la clase de inglés.

Durante el proceso de *análisis de documentos* institucionales legales e informativos, se hayo que los saberes previos ancestrales en el uso adecuado de la tierra han sido olvidado y las prácticas agrícolas y mineras han desencadenado un impacto ambiental reflejado en la deforestación y la contaminación del territorio, debido a la explotación indiscriminada de los recursos naturales; situación que ha contribuido al detrimento del medio ambiente, la salud y el bienestar de los pobladores de esta región; a lo que se le suma la falta de liderazgo, gestión y acciones políticas de los pobladores en sus territorios, debido a la apatía y al desinterés de muchos de ellos por los procesos sociales comunitarios; por tal motivo se evidencian problemáticas sociales como el desempleo, conflicto armado, violencia, consumo de sustancias, deterioro del medio ambiente, difícil acceso al servicio de salud, vías deficientes, carencia de agua potable y carencia de inversión social por parte del estado.

Luego de *entrevistas no estructuradas e informales* con alumnos, padres de familia y docentes de la comunidad, se encontró que la violencia en los territorios aledaños al corregimiento de Honduras por parte de grupos armados, la casi ausencia de inversión social por parte del estado, la apatía y la falta de gestión y liderazgo por parte de los pobladores, ha generado un ambiente de inseguridad e incertidumbre que afecta a los habitantes de la región y sobre todo a sus jóvenes quienes en algunas ocasiones suelen acceder a ser reclutados por los grupos armados, asumiendo la práctica de la guerra y las actividades ilícitas como una fuente de ingresos y un medio para subsistir en una región donde las oportunidades de empleo son escasas, lo que representa una problemática social muy seria para la región.

Por consiguiente, también se encontró que una de las mayores problemáticas sociales de la comunidad es la falta de empatía y solidaridad hacia los problemas del otro y el desinterés por las situaciones que afectan a los miembros la comunidad y esto se evidencia cuando en medio de la descripción de una situación problemática de contaminación de una quebrada que afectaba a las familias de varios estudiantes del grupo de 11-1, durante la implementación de los *grupos de discusión*, una estudiante se atreve a hacer el siguiente comentario: _ “A mí no me preocupa porque yo vivo más arriba de esa quebrada entonces a mí no me afecta” _ en ese momento otra estudiante interviene para expresar su rechazo hacia esta actitud con el siguiente comentario: _ “Por eso estamos como estamos, por esa actitud que tenemos en la vereda” _ Entonces a partir de estas últimas palabras surgen otras intervenciones tratando de concientizar frente al hecho de que la contaminación y especialmente en fuentes hídricas, es un problema que nos afecta a todos así vivamos cerca o lejos y que los problemas de la comunidad afectan a todos sus habitantes directa o indirectamente.

Durante la socialización de las *predicciones y visión de futuro* de la región, los estudiantes de manera indirecta mostraron soluciones resueltas a muchas de las necesidades básicas y problemáticas sociales comunitarias, especialmente a las relacionadas con la calidad de las vías e infraestructuras, educación, empleo, recreación y deporte; que podrían ser una solución a las *problemáticas sociales* de accidentalidad, consumo de sustancias y al conflicto.

De la misma forma, los estudiantes fueron ecuanímenes al plantear su solución a la problemática social de desempleo, destacando la construcción de fábricas, empresas y negocios relacionados con ropa y alimentos; debido a que algunas madres cabeza de familia en la actualidad trabajan con pequeñas ventas de comestibles y con la modistería.

Los estudiantes de veredas aledañas al corregimiento de Honduras, coincidieron en plantear su solución a una problemática común de movilidad, donde sus comunidades construirían un establecimiento educativo, lo cual solucionaría el problema inmediato de desplazamiento y movilidad que afecta directamente a estos educandos. ([Ver Anexos pg.173 a 176](#))

5.3.2. *Saberes Previos*

Freire (1968) desde sus planteamientos promueve que los educandos aporten el tema generador o palabras generadoras partiendo del hecho que los educandos ya poseen un *saber previo* de la realidad social, política y cultural de su contexto comunitario, lo cual se tomó en cuenta en este proyecto de investigación acción permitiendo construir un diagnóstico del entorno para así configurar unos contenidos y un currículo propio en la clase de inglés.

Teniendo en cuenta que la confrontación de *saberes previos* en el marco de un dialogo horizontal, respetuoso, ético y abierto sobre la realidad del entorno, nos permitió construir unos conceptos más nutridos y objetivos de la problemática social de la región, se debe resaltar que para ello también se tuvo en cuenta los principios de Torres Carrillo (2016) pues se le dio reconocimiento a los saberes previos culturales, sociales e históricos de los educandos y su comunidad ya que se indago con familiares, amigos, sabedores y sabedoras sobre las diferentes temáticas propuestas por los educandos en el aula; es así como se dio una apropiación critica de saberes previos generados por los educandos, llegando a la práctica social y política y la construcción colectiva de nuevos conocimientos a partir de espacios de dialogo y confrontación en el marco de la clase de inglés.

Es así que los educandos llegaron a la práctica social y política de planear y ejecutar nuevos espacios de dialogo de saberes por medio de foros y otras actividades socioculturales

donde a partir de la socialización de su investigación y las preguntas generadoras lograron una confrontación de saberes previos con el resto de educandos que hacían parte de la comunidad académica de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras, donde se construyeron nuevos conceptos y se sensibilizaron de las problemáticas locales siendo este el primer paso para transformar la realidad en función del bienestar popular comunitario de la región.

A través de la *entrevista no estructurada* y *el análisis de documentos*, se identificó la visión espiritual de la comunidad, la cual está predominantemente influenciada por la religión cristiana protestante que a su vez se conjuga con los saberes previos culturalmente afrodescendientes y los mitos y las leyendas que configuran las creencias, los temores y los antivalores del mundo oscuro y místico de ese pasado ancestral afrodescendiente que está ligado a la historia del territorio que dan significado a los lugares más emblemáticos de su geografía territorial.

Por consiguiente, el proyecto de la Exposición Gastronómica se implementó para que los estudiantes de los grados 10° y 11° investigaran sobre su cultura gastronómica y en el proceso involucraran a sus familiares y amigos ya que indagaron en el saber previo y cultural de su entorno más cercano; lo que les permitió preparar, exponer y compartir un plato típico con sus compañeros; además la actividad generó de manera autónoma expresiones de gozo y festejo como bailes típicos y cantos fortaleciendo también sus relaciones de amistad y camaradería en los grupos de trabajo, estimulando así la empática, el diálogo, la convivencia y el trabajo colaborativo; teniendo en cuenta el elemento de *acción política* que contienen todas las relaciones sociales que configuran el desarrollo comunitario. ([Ver Anexos pg. 161 y 162](#))

De la misma forma, el proyecto de *Mitos y Leyendas* se implementó como respuesta a la

necesidad de acercar a las nuevas generaciones con las viejas generaciones y sus saberes previos ancestrales por medio del dialogo y la investigación de los mitos y las historias que conocen los sabedores y las sabedoras de la comunidad. ([Ver Anexos pg. 162 a 164](#))

La actividad que se implementó llamada *Brain storm* o lluvia de ideas, fue una dinámica que incentivó la participación dialógica de ideas y propuestas frente a una situación problematizadora; la cual se realizó luego de que los educandos fueron sensibilizados por el *videojuego educativo*, el cual planteo una historia que expuso una realidad y sus problemáticas sociales con las que los educandos de grados 10° y 11° se sintieron identificados, entonces a partir de allí se abrió este espacio de reflexión que por medio de preguntas generadoras logró que los estudiantes expresaran su saber previo y construyeran el diagnóstico de la realidad, tal como lo proponía Paulo Freire (1968) en su obra maestra *La Pedagogía del Oprimido*. ([Ver Anexos pg.164 a 167](#))

Durante la realización de los *Anteproyectos de Investigación Acción* en la clase de tecnología e informática, los educandos analizaron las actitudes propias de su cultura, la cual asume el consumo de algunas sustancias psicoactivas no como una problemática social sino como un símbolo de alegría y salud; Ejemplo de ello es el alcohol el cual suele acompañar casi todas las actividades sociales y culturales de la región representando gozo y festejo para sus habitantes; otro ejemplo de ello es la mariguana la cual suele ser un ingrediente de la medicina ancestral. Este proyecto de investigación permitió que los estudiantes negociaran sus preconceptos y sus saberes previos desde una visión más amplia y problematizadora, fortaleciendo un ejercicio evaluativo y crítico de su realidad cultural y contextual.

Como ejemplo del impacto de este proceso; tuvimos que, frente a la problemática social de la contaminación en la vereda, los educandos expresaron muchos saberes previos de las afectaciones e impacto que estas han traído para la región y también expresaron sus experiencias vivenciales con esta problemática; por lo que algunos educandos parecían estar sensibilizados al manifestar entender que sus acciones pueden tener un impacto global en cuanto a contaminación e impacto ambiental se refiere. ([Ver Anexos pg.167 a 170](#))

5.3.3. Acciones Políticas

Siguiendo con los planteamientos de Freire (1968), en este proyecto se reconocieron las Acciones Políticas como una etapa fundamental y una categoría de análisis en el proceso de investigación acción llevado a cabo en la clase de Inglés, pues los educandos hicieron la praxis del liderazgo al implementar de manera autónoma estas acciones de impacto sociocultural como los foros de dialogo y discusión, además de usar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como medio de sensibilización sociopolítica en la comunidad académica que a su vez conllevó a la construcción de un medio masivo de comunicación como el artículo de periódico escolar el cual se implementó como estrategia de sistematización del proceso y también como material pedagógico para generar procesos futuros de lectura crítica y dialogo en las diferentes asignaturas de la institución educativa.

Todo ello se llevó a cabo con el fin de iniciar procesos de transformación, emancipación y cambio a través del diálogo problematizador y crítico de la realidad, con el objetivo de romper los rezagos opresivos de la educación tradicional y bancaria que aún conserva la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras y así se visibilizó unas bases de liberación autónoma de los educandos pues a través de la práctica dialógica, muchos de ellos se volvieron más

conscientes de su realidad inmediata, ya que el proceso de reinversión dependió de una movilización y unas acciones políticas iniciadas por los mismos educandos, tal como lo proponía Freire (1968) desde sus enfoques en la “*Pedagogía del Oprimido*”.

La Institución Educativa Nueva Visión de Honduras y su planta de profesores han sido la única presencia constante del estado en la región, la cual ha tenido un significado histórico y sociocultural en los habitantes del corregimiento de Honduras ya que esta institución ha representado un proyecto comunitario y una de las pocas acciones políticas gestionadas por sus propios habitantes para mitigar las problemáticas sociales relacionadas con la falta de educación como el desempleo y la violencia; es así como la institución educativa N.V.H. siempre ha unido a las familias y comunidades aledañas del territorio por medio de su oferta educativa y sus convocatorias integradoras y culturales.

Teniendo en cuenta la necesidad de lograr que los educandos se concientizaran de su rol político en las problemáticas sociales de su comunidad, se implementó el videojuego educativo “The Fantasy of Marianne”, el cual relataba una historia interactiva donde el lector era el protagonista, en la que una comunidad se vio enfrentada a un riesgo inminente que afectaría a todos sus individuos y por la apatía y el desinterés de sus pobladores terminó siendo destruida con excepción de un joven y su familia quienes tomaron acciones políticas frente a la situación de riesgo; cuya enseñanza sugiere que el bienestar de las comunidades depende de la participación y el aporte en el accionar político de todos sus individuos para solucionar sus problemáticas sociales y comunitarias; lo que despertó el interés y la inspiración de los educandos de los grados 10° y 11° por el proceso de investigación acción que dio inicio con esta actividad en la clase de inglés.

La dinámica de “*parados sobre las sillas*” fue una actividad lúdica que le propuso a los estudiantes negociar sus ideas por medio de gestos y mímicas; lo que implicaba un obstáculo en la comunicación, poniendo a prueba la paciencia, la creatividad, el liderazgo y el trabajo en equipo, concientizando a los educandos de la importancia de negociar las ideas o los saberes previos e incluir al otro para tomar decisiones democráticas acertadas a pesar de los conflictos y las ideas opuestas que surgieron, de esta manera los educandos lograron llegar a acuerdos incluyentes y negociados para alcanzar los objetivos del juego, que simuló la dinámica de la acción política de una comunidad o sociedad, permitiéndoles comprender la manera como deberían asumir la dinámica de trabajo en el desarrollo de los anteproyectos de Investigación Acción y las dificultades que podrían encontrar en la negociación de propuestas al interior de los grupo de trabajo.

Imagen 23: Actividad lúdica - Parados Sobre las Sillas – grados 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

Luego de las actividades de sensibilización como las jornadas de lectura crítica e interactiva con el *videojuego educativo*, el *taller de sensibilización* y la dinámica de *brain storm*; los educandos seleccionaron de manera autónoma sus temas o problemáticas sociales de investigación donde a su vez se constituyeron los grupos de Investigación Acción, para desarrollar *anteproyectos de investigación acción* que propusieron acciones política de solución y mitigación a las

problemáticas sociales comunitarias de la región, por medio de estrategias de sensibilización a la comunidad educativa. Durante este proceso de búsqueda, indagación y construcción de los anteproyectos, las temáticas iniciales fueron evolucionando y los grupos de I.A. encontraron diferentes enfoques de las problemáticas sociales, lo que permitió que los grupos que coincidían en la misma temática optaran por enfoques diferentes lo que enriqueció la investigación y amplió el trabajo de sensibilización, por ejemplo los grupos que habían seleccionado *Contaminación y Medio Ambiental* , dividieron esta temática en *Deforestación y Quemas, Cuidado del Agua, Basuras y Polución;* entre otros, haciendo su investigación más especializada y profunda.

Las *acciones políticas* surgidas a partir de la *Investigación Acción* de los educandos de los grados 10° y 11° en las clases de inglés y tecnología en sistemas, se configuraron en la realización de una variedad de foros estudiantiles en los que toda la comunidad educativa tuvo la oportunidad de reflexionar y participar a partir del dialogo crítico y participativo donde estos foros se constituyeron en espacios de participación gestionados, dirigidos y organizados por los mismos educandos en horarios correspondientes a las clases de varias asignaturas cuyos profesores cedieron amablemente para el desarrollo de los *foros*. En estos espacios se reflexionó sobre las problemáticas sociales que los grupos de investigación acción, consideraron como fundamentales y a partir de estos se construyeron conceptos, compromisos y propuestas de mitigación basadas en la multiplicación de conciencia y cambio de hábitos, con el objetivo de transformar la realidad de apatía y desinterés de familiares y amigos por la problemática comunitaria y así mejorar la calidad de vida de los habitantes de la región.

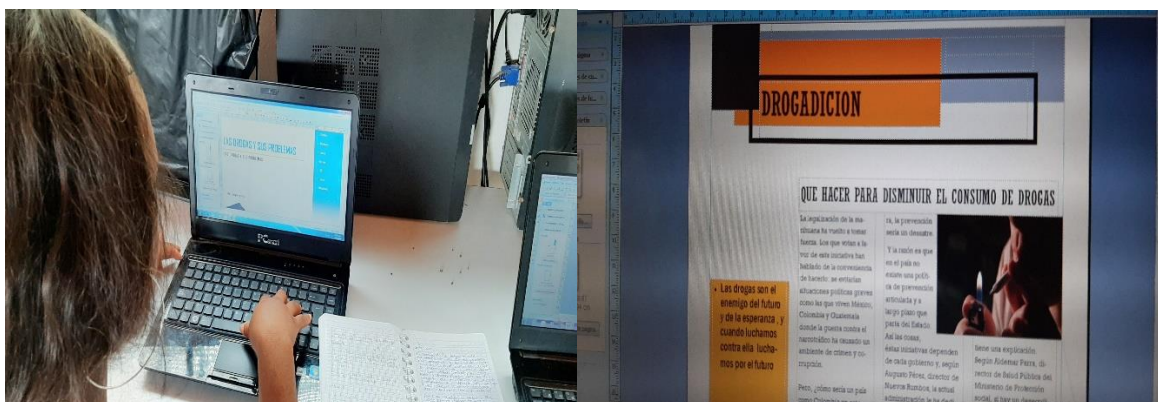
No obstante, en este proceso se observó que la espiritualidad tiene una gran influencia en las acciones políticas de la comunidad de esta región y este concepto se hizo evidente cuando

el grupo de I.A. del grado 11:2 realizo un video foro dirigido a estudiantes de 9:1 sobre el consumo de sustancias psicoactivas y la **Educando 8** (2019) del grado 11:1 que hacía parte del público invitado, durante el espacio de dialogo, hizo la siguiente propuesta: _ “*Uno de mis sueños y locuras es crear un centro de rehabilitación y el que tenga el mismo sueño que yo me dice para que trabajemos por ese objetivo, porque somos cristianos no debemos rechazar a los drogadictos, antes deberíamos orar y ayunar por ellos e incluir a Dios en este proyecto, porque en el nombre de Jesucristo todo es posible*”_ . Luego de esta intervención, todos los participantes, tanto invitados como ponentes apoyaron la propuesta con toda convicción, diciendo de forma vehementemente y en coro: _ “*AMEN*”_ , mientras aplaudían a la estudiante.

Luego de los foros se organizaron *grupos de discusión* en los cuales se llevaron a cabo debates y discusiones con estudiantes de grados 11 en el espacio de la clase de tecnología e informática, donde se tuvo en cuenta los saberes previos de los educandos para discutir de manera critica acciones políticas y sociales para generar un impacto concientizador en la comunidad frente a las problemáticas sociales que suelen ser normalizadas e ignoradas por la mayoría de sus habitantes.

Por consiguiente el espacio del *grupo de discusión* dio origen a la idea de desarrollar *Artículos de Periódico Escolar* pues siendo este un formato que hace parte de los medios masivos de comunicación, se adoptó como una estrategia de sistematización y difusión de los hallazgos de las problemáticas sociales del proceso de investigación acción en los grados onces de manera reflexiva y educativa, siendo esta una acción política con influencia en la realidad educativa de la institución, ya que estos artículos fueron diseñados con un formato que contiene actividades pedagógicas dirigidas al desarrollo de la lectura reflexiva y crítica para ser implementados en el marco del plan lector institucional. ([Ver Anexos pg.170 a 173](#))

Imagen 24: Producción de Artículos de Periódico Escolar – grados 11s



Fuente: Registro Fotográfico del Autor

5.4 Trabajo por Proyectos

Esta categoría de análisis se adoptó porque a partir de las necesidades del contexto de aula se decidió optar por el enfoque pedagógico de *trabajo por proyectos* para desarrollar una dinámica de aula que facilitara un aprendizaje significativo donde los educandos se convirtieran en los protagonistas del proceso de aprendizaje en un clima interactivo y de *investigación* de acuerdo a los planteamientos de Pozuelos (2007).

Siguiendo con los principios de Pozuelos (2007), como primera medida se implementaron actividades y proyectos prácticos para promover la *identidad cultural* y el *sentido de pertenencia* lo que permitió despertar empatía en los educandos por el proyecto educativo, para que estos se apropiaran de las temáticas las cuales guiarían el proceso de investigación acción.

Como segunda medida se hizo una exploración del entorno y se recogieron las ideas y

los saberes previos sobre la realidad de su contexto cotidiano por medio de una dinámica de dialogo transversal donde se esquematizaron las ideas para ser configuradas como el objeto de estudio e *investigación*.

Se organizaron las problemáticas por grupos de investigación e indagación, donde los educandos motivados por su *visión de futuro* investigaron las problemáticas y discutieron las posibles soluciones que posteriormente se convirtieron en acciones e iniciativas de impacto para la comunidad académica las cuales también fueron evaluadas y sistematizadas.

Por consiguiente, para realizar el análisis de esta categoría, se plantearon las siguientes subcategorías que se describen así:

5.4.1. Investigación

Gracias a que se asumió el paradigma critico social en esta investigación se adoptó la *investigación* como subcategoría de análisis ya que en este proyecto fue usada como un medio para fortalecer la practica dialogante en la construcción del conocimiento donde los educandos fueron los protagonistas del proceso de cambio social tal como lo plantea Rincón (2017), pues se implementaron dinámicas de trabajo grupal de reflexión, discusión y observación participante en un ambiente de aula que no fue solo dialógico, sino practico, puesto que así lo requería las necesidades del contexto educativo.

El aula durante las clases de inglés y de tecnología e informática se usó como un espacio de *investigación*, experimentación y dialogo, tal como lo sugería Lipman (1998 citado por López, 2012) ya que se logró una reconstrucción social donde se usaron los textos en ingles en forma de relato interactivo configurados en un videojuego educativo, se hizo un plan dialógico

por medio de foros y grupos de discusión y se usaron estrategias y actividades para fomentar la discusión, por lo que se logró que los educandos se comprometieran con su futuro a través de la construcción de proyectos de vida y la reconstrucción de sus historias afectivas.

Siguiendo los planteamientos de López (2012), para llevar a cabo este proyecto de *investigación*, se tuvo en cuenta la indagación como parte de la estrategia de aula puesto que estimuló a que los educandos expresaran sus opiniones y saberes lo que permitió fortalecer el desarrollo del pensamiento reflexivo y metacognitivo pues los mismos educandos aprendieron a formular preguntas indagatorias para resolver las problemáticas de investigación.

Durante el proceso de investigación enfocado a la lectura y *análisis de documentos* que dieron cuenta de la cultura y la historia municipal y regional de la comunidad de Honduras, se evidenció que los mitos y las leyendas hacen parte del pasado cultural y la manera en que los habitantes de esta comunidad interpretan y configuran su realidad y aun su visión de futuro y de territorio, puesto que los nombres que han recibido los lugares más representativos y emblemáticos de estos territorios, reflejan su historia ancestral y su identidad cultural.

Desde el *Proyecto de Mitos y Leyendas* se propuso una *investigación* de la tradición oral de la comunidad a través de un acercamiento dialógico de los educandos con sus abuelos y sabedores, con el fin de sistematizar este saber ancestral y socializarlo con sus compañeros de clase y así fortalecer su sentido de pertenencia por el saber ancestral ya que se apropiaron de él; por otra parte, se pudo promover la identidad cultural al descubrir e indagar sobre su tradición oral. ([Ver Anexos pg. 162 a 164](#))

Al implementar el *Videojuego Educativo*, se sugirió una mecánica de *investigación* de vocabulario en segunda lengua para que los educandos pudieran revelar el significado de los

mensajes y así interactuar con la lectura, de manera asertiva con el objetivo de cumplir con la misión propuesta en cada escenario o minijuego; los cuales irían rebelando la historia del videojuego. ([Ver Anexos pg.164 a 167](#))

Posteriormente en la clase de inglés, los educandos se organizaron de manera autónoma formando grupos de *investigación* acción enfocados a escribir *anteproyectos* sobre las diferentes temáticas propuestas por los mismos educandos, de acuerdo a su interés de aprendizaje, cuyo dialogo, indagación y búsqueda de información empezó por el saber previo, la observación crítica del entorno y la lectura analítica por internet durante las clases de tecnología en informática para el caso de los grados 11°, en la cual también se llevó a cabo la sistematización del anteproyecto en el programa Word donde los educandos describieron, objetivos, justificación, metodología, análisis de la información, hallazgos y cronograma; para la etapa de análisis y planeación de las acciones políticas reflejadas en *foros pedagógicos de sensibilización y dialogo*; dirigidos a la comunidad educativa de la I.E. Nueva Visión de Honduras, con el fin de fortalecer el pensamiento crítico. ([Ver Anexos pg.167 a 170](#))

La construcción de historia afectiva y proyecto de vida, fue una actividad de *investigación* y socialización en segunda lengua que motivó a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, evidenciado en el dominio del inglés y el material audiovisual y artístico presentado durante la etapa expositiva del ejercicio, indicando que hubo un proceso impulsado por el esfuerzo, la motivación y la dedicación en muchos de los educandos.

Previo a la construcción de los *Artículos de Periódico Escolar*, los educandos participaron de grupos de discusión, donde pudieron hacer una retroalimentación de la información obtenida durante la investigación para evaluarla, discutirla y sintetizarla a manera

de artículo de periódico escolar, de esta manera cada estudiante de grados 11 pudo sistematizar su proceso y crear un material didáctico que además propone unas actividades de comprensión lectora y análisis crítico de las temáticas tratadas en los foros con el fin de alimentar procesos futuros de lectura crítica en el marco del plan lector. ([Ver Anexos pg.170 a 173](#))

5.4.2. *Visión de Futuro*

El estimular a los educandos en pensar en una *visión de futuro* mejor que el presente, fue un avance significativo para que los educandos se comprometieran con las acciones dirigidas a fomentar el cambio tal como lo sugiere Lipman (1998 citado por López, 2012); puesto que a través de actividades como la implementación del videojuego educativo en inglés se logró sensibilizar y estimular a los educandos a pensar en las consecuencias futuras de sus actos como individuos de una comunidad, lo que género que estos discutieran y hablaran en función de las consecuencias futuras a partir de la realidad del presente cotidiano.

Por consiguiente, se adoptó la *visión de futuro* como una subcategoría de análisis, ya que también se logró que los educandos construyeran su proyecto de vida y su predicción de futuro en función del cambio y la construcción social como resultado de todo un proceso de concientización y sensibilización crítica y social frente a su realidad inmediata.

Con la implementación de los foros de dialogo se observó que surgieron preocupaciones en los educandos frente a lo que habría de ser el futuro de su comunidad de continuar con su realidad, lo que genero la siguiente pregunta por parte del público invitado, **Participante 1:** _ “ *¿Que podemos hacer para cambiar esta realidad?*” _ Lo cual significó un despertar a la realidad del contexto y en una pregunta problematizadora que representa el objetivo de la Educación

Popular, pues representa el inicio de una mentalidad crítica y preocupada por la situación de su entorno.

Lo que a su vez también logro sensibilizar y concientizar a algunos educandos participantes de los grupos de investigación acción, puesto que su preocupación por la realidad local se vio reflejada en la socialización de sus proyectos de vida o visión de futuro, en los cuales incluyeron anhelos, sueños y planes relacionados con la solución de estas problemáticas comunitarias, tales como la conformación de centros de rehabilitación para consumidores de sustancias psicoactivas y la implementación de rellenos sanitarios y carros recolectores de basura para evitar la contaminación de fuentes hídricas y la quema de basuras, lo que implicó que la solución de estas problemáticas representaban una necesidad insatisfecha para estos educandos que se mostraron sensibles hacia esta problemática local, demostrando una conciencia crítica y un amplio sentido de pertenencia de algunos estudiantes frente al desarrollo adecuado de la comunidad para un futuro mejor. ([Ver Anexos pg.173 a 176](#))

El fortalecimiento de la visión de futuro en los educandos, también resultó ser un mecanismo útil para confrontar a la juventud sobre la guerra y la violencia, es así como en el Cine Foro sobre la guerra y el conflicto realizado por los estudiantes del grupo de I.A. del grado 10:1 dirigido a los estudiantes del grado 7:3, sensibilizaron a la comunidad educativa sobre los efectos del reclutamiento forzoso y la participación de los jóvenes en la guerra; a través del filme “*Voces Inocentes*” los estudiantes comprendieron que la guerra trae sufrimiento y tristeza, además aleja a los jóvenes de sus sueños cuando estos deciden participar en ella, de allí la importancia de tener un proyecto de vida definido para no considerar este camino como un medio de vida.

En este proyecto se propuso realizar predicciones sobre lo que sería su visión de futuro de la región dentro de 10 años, en la que la totalidad de los educandos se mostraron muy optimistas al presentar un futuro muy prospero, por medio de mapas, dibujos y representaciones hechos a mano y otras hechos a base de imágenes descargadas de internet; donde se mostraba predominantemente la construcción de hospitales, vías pavimentadas, supermercados y zonas de recreación; siendo estas una representación diagnóstica de sus necesidades insatisfechas como habitantes de la región, no obstante, esa postura optimista y a la vez consciente de su realidad, también demostró que los educandos habían comenzado a ser empáticos con la situación local, pues de manera indirecta construyeron planes de desarrollo comunitario que proponían soluciones a las necesidades insatisfechas, que por otra parte también sustenta un despertar autónomo del sentido de pertenencia de los educandos hacia su región. ([Ver Anexos pg.173 a 176](#))

5.4.3. *Identidad Cultural*

El concepto de identidad cultural fue adoptado como subcategoría de análisis de esta investigación ya que ha estado presente como uno de los hilos conductores en los objetivos de este proceso puesto que ha sido parte de la solución al problema de apatía y desinterés por los procesos sociales comunitarios de las nuevas generaciones de educandos que hacen parte de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras.

Desde los preceptos de Freire (1970), se habla de manera indirecta de este concepto y se reconoce el saber cultural como parte de la identidad de los individuos de una comunidad, de la misma manera que Torres (2016) destaca que la actividad educativa debe ser una acción cultural, por consiguiente se le dio reconocimiento al saber ancestral de la comunidad a través de

actividades y proyectos de investigación como los mitos y leyendas y la gastronomía regional y se indago en los saberes previos y culturales de los educandos para diagnosticar problemáticas regionales y construir soluciones de acción para el cambio y la transformación de la realidad.

En esta investigación sobre la historia y la identidad cultural de la comunidad se encontró que el agua es el elemento que identifica a la población de este territorio ya que juega un rol muy importante en la vida social, cultural y económica de sus habitantes ya que los ríos y fuentes hídricas históricamente han sido puntos de encuentro social entre amigos, vecinos y familiares para los quehaceres hogareños, tertulias y paseos; en cuanto a lo cultural los ríos y fuentes de agua han dado origen a mitos y leyendas que comprenden la historia y los valores cosmogónicos de la región; además los ríos han sido la principal fuente de alimento y actividad minera de sus habitantes.

Continuando con el *Análisis de documentos*, se encontró que la oralidad es el principal medio por el que se conserva el saber ancestral de la comunidad de Honduras en temas como la medicina, la agricultura, la gastronomía, la historia y las tradiciones que poco a poco han ido desapareciendo en el pensamiento colectivo de las nuevas generaciones que han sido influenciadas por las tendencias de la cultura global que a pesar de las dificultades de conectividad han tenido un impacto nefasto a través del acceso a los medios masivos de comunicación que se han ido introduciendo a la cotidianidad de sus habitantes y a su vez ha desconfigurado la identidad cultural de las nuevas generaciones.

Por tanto, desde el proyecto cultural de la *exposición gastronómica* en inglés, se les dio la oportunidad a los educandos de reencontrar su identidad cultural por medio de su tradición gastronómica, a través del dialogo y la indagación con sus familiares con el objetivo de cocinar

un plato típico para compartirlo con sus compañeros de clase lo que generó empatía y sentido de pertenencia por sus tradiciones; es así como este proyecto investigativo promovió el trabajo colaborativo y los educandos realizaron una investigación dialógica al interior de sus familias; de la misma manera este proceso se fortaleció con el *proyecto Mitos y Leyendas* donde los educandos continuaron indagando sobre su pasado e identidad cosmogónica. ([Ver Anexos pg. 161 a 164](#))

Durante el proyecto de construcción de *Historia Afectiva y Proyecto de Vida* se preparó a los educandos mediante ejercicios en parejas, donde estos debían diseñar preguntas personales en inglés que luego deberían transmitir a otro compañero de manera oral haciendo que el indagador se sintiera identificado con el otro y a su vez el entrevistado reflexionara sobre su pasado o historia afectiva a través de una segunda lengua, lo que fortaleció el trabajo colaborativo.

Durante la segunda etapa de este proyecto de investigación, luego de que los educandos entendieran la importancia de reconstruir su historia afectiva, ellos se motivaron a dialogar con sus padres, abuelos y familiares involucrados en sus procesos de crianza y formación, con el objetivo de recuperar información y material fotográfico que ellos desconocían o habían olvidado sobre su infancia, lo que hizo que los educandos fueran más conscientes de su contexto, de su identidad cultural y lo que a su vez fomentó su sentido de pertenencia por su cultura y territorio, además de fortalecer su autoconcepto y autoestima, ya que durante la etapa de socialización, muchos de ellos manifestaron sentirse orgullosos de ellos mismos y de sus familiares y por ende capaces de alcanzar sus sueños y metas; incentivando la construcción de una visión de futuro idóneo e identitario.

Durante el proceso de socialización de los proyectos de vida a través de imágenes simbólicas mostradas en el programa de Power Point, proyectadas en Video Veán, permitió visibilizar el rechazo que quizás inconscientemente algunos educandos tienen hacia lo propio y hacia su identidad cultural, ya que el ejercicio requería que los educandos se representaran con imágenes de lo que sería su visión de futuro y de esta manera algunos estudiantes se representaron a sí mismos con imágenes de personas blancas o mestizas realizando esos sueños que ellos anhelaban, tal vez esto pudiera significar una falta de apropiación por su identidad y por su futuro a diferencia de aquellos que si se auto representaron como afrodescendientes alcanzando sus sueños, a través de las imágenes que insinuaban una visión de futuro prometedora para un o una joven afrodescendiente.

En otras palabras, la falta de identidad y autoaceptación de algunos educandos, parece estar influenciada por la visión colonialista que promueve la educación tradicional y los medios masivos de comunicación; ya que no han habido unas bases educativas propias que formaran de manera crítica a la juventud del territorio frente a la información que llega a sus hogares tal como lo sugiere Mejía (2012), en procura de fortalecer el sentido de pertenencia por su tradición ancestral y sus procesos socioculturales para fomentar una visión de futuro desde su identidad ancestral y no desde la influencia de las tendencias del sistema global de consumo.

Algunos de los jóvenes estudiantes veían una oportunidad de progreso en el fútbol y manifestaron querer ser futbolistas profesionales sin embargo, la mayor parte de los objetivos de su visión de futuro estaban más enfocados en el tener que en el ser y el hacer; lo que podría significar una deficiencia en los valores de identidad relacionados con la formación y el crecimiento personal los cuales deberían estar por encima de lo material y el poder adquisitivo,

lo que sugiere una influencia desmedida del sistema de consumo global en algunos educandos.

[\(Ver Anexos pg.173 a 176\)](#)

5.4.4. Sentido de Pertenencia

Sabiendo que para lograr acciones políticas y transformar la realidad es preciso el compromiso de los educandos, se asumió el sentido de pertenencia como un concepto que configuró el compromiso y la responsabilidad en esta categoría de análisis que permitió evaluar y analizar las acciones y las actividades que lograron que los educandos se apropiaran de los procesos sociales llevados a cabo en la institución educativa en procura de transformar la realidad de su comunidad.

Por consiguiente, el sentido de pertenencia desarrollado en el proceso dialógico, práctico e investigativo, permitió una afinidad por las temáticas de investigación y una apropiación crítica de saberes generados por los educandos y sus prácticas sociales derivadas de la clase de inglés y el saber cultural y tecnológico, tal como lo refiere Torres Carrillo (2019), donde se produjo una construcción colectiva del conocimiento a partir de la realidad social y política de los educandos ya que por medio de los grupos de investigación acción se llevaron a cabo proyectos dialógicos de sensibilización a la comunidad educativa para lo cual demandó sentido de pertenencia, es decir responsabilidad y compromiso por la transición social al cambio.

De esta forma este concepto se logró inspirar en los educandos como primera medida, por medio de la implementación del videojuego educativo que ponía en escena a un joven personaje de otro planeta con el suficiente sentido de pertenencia para empoderarse de una problemática de su comunidad e intentar resolverla, lo cual generó mucha empatía en los educandos, ya que al implementar el *Taller de Sensibilización*, los estudiantes fueron capaces

de resignificar esta historia de ciencia ficción contada por el videojuego educativo, con su realidad inmediata, pues manifestaron identificarse con valores como la identidad y además expresaron admirar al personaje principal, por cualidades como la responsabilidad, la dedicación, la educación, la solidaridad, el respeto, la familia, y por supuesto se destacó su visión de futuro al predecir lo que pasaría si la comunidad no tomaba acciones inmediatas frente a la problemática de su planeta. ([Ver Anexos pg.164 a 167](#))

Los educandos al ser sensibilizados por la importancia de empoderarse de la realidad del contexto local fueron más asertivos al participar de un diagnóstico de investigación, cuya estrategia didáctica implementada se llamó *Brain Storm* o lluvia de ideas, la cual facilitó una dinámica de reflexión y de análisis de los problemas de la comunidad planteados metafóricamente en el videojuego educativo, puesto que se empezó a generar una conexión entre los educandos y la realidad problematizadora, lo que fortaleció su sentido de pertenencia por el entorno al ser conscientes de que los problemas de la comunidad también los afectaba a ellos y sus familias, haciéndolos reflexionar y desarrollar su visión de futuro para vencer la apatía y el desinterés por las situaciones locales y a su vez los sensibilizó de su identidad y rol como jóvenes educandos de esta comunidad.

No obstante, con los foros de diálogo, los educandos también llegaron a concientizarse de la importancia de tener sentido de pertenencia por el territorio y esto se ve reflejado cuando una estudiante hace un llamado a la responsabilidad social sobre el cuidado del medio ambiente y durante el espacio de diálogo manifestó: _ “*Nosotros tenemos que apropiarnos de lo que tenemos y cuidar la tierra*” _, _ “*De nosotros depende que podamos cambiar el mundo enseñando a otros*” _. Esta estudiante del grado 6:2 también agregó una pregunta de reflexión: _ “*¿Qué les vamos a dejar a nuestros hijos?*” _ evocando de esta manera la necesidad de que

los educandos se empoderaran de esta problemática, lo que ayudó a fomentar el pensamiento autocritico frente a su actitud y responsabilidad con la problemática de la contaminación ambiental.

Durante el proceso de socialización de los proyectos muchos de los educandos se visibilizaron realizando sus proyectos de vida en ciudades aledañas como Cali y Jamundí; mas no dentro del municipio de Buenos Aires o el Cauca; lo que indica una posible falta de credibilidad en las oportunidades que le pueda brindar su región, pero también significaría una posible falta de sentido de pertenencia al no vincular su progreso con el de su comunidad, a pesar de predecir un futuro próspero y esperanzador para sus comunidades, durante la socialización. ([Ver Anexos pg.173 a 176](#))

Capítulo 6: Hallazgos y Recomendaciones

En este proceso investigativo se identificó la gastronomía regional como una temática que genera empatía cultural e identitaria entre los educandos y una motivación para usar el inglés como un medio de socialización y comunicación bidireccional entre pares y educador - educando, que a su vez fomenta el sentido de pertenencia.

Los mitos y las leyendas son un tema de investigación que puede unir en dialogo a las nuevas y las viejas generaciones para recobrar la tradición oral y su sistematización una buena razón para usar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como una estrategia de preservación y socialización de la tradición y el saber ancestral.

La implementación de una plataforma virtual como la del videojuego logro inspirar un proceso de sensibilización social e identidad ya que contenía una historia que coincidía con la temática de la responsabilidad social de los jóvenes con su comunidad lo que fue aprovechado en el proceso investigativo para realizar las preguntas generadoras para que los educandos problematizaran su realidad y la compararan con la que planteaba el videojuego educativo.

Para la implementación de un videojuego educativo es fundamental seleccionarlo teniendo en cuenta los requerimientos del entorno educativo y posteriormente diseñar una plataforma que adapte la tecnología seleccionada al contexto educativo por medio de una serie de actividades pedagógicas que inviten al trabajo colaborativo, a la construcción de conceptos, a la reflexión y a la sensibilización colectiva de los educandos sobre los valores y principios que promueve la historia del videojuego.

Es importante que las temáticas, las estrategias comunicativas y las herramientas tecnológicas sean seleccionadas por los mismos educandos para que se empoderen y sean autónomos en su proceso de participación, sensibilización y formación del pensamiento crítico en una iniciativa de discusión y dialogo como los foros de reflexión.

Luego de ilustrar algunos conceptos de la realidad problematizadora, la formulación de preguntas generadoras, retóricas, socráticas y de indagación; resultaron ser un requerimiento para estimular la curiosidad, los saberes previos, la participación, la investigación y el dialogo, los cuales también fueron el derrotero para evidenciar el proceso de desarrollo y fortalecimiento del pensamiento crítico en los educandos.

El inglés y las TIC fueron un medio útil y eficaz que motivo el proceso de

comunicación horizontal entre educador – educando y educando – educando desde una dinámica constructivista donde se problematizó la realidad del contexto y empoderó a los educandos para transformarla desde una construcción identitaria del futuro.

Para que haya un verdadero dialogo entre el educando y el texto se requiere integrar diferentes formas de expresión como la escritura y el arte como un mecanismo para motivar el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo del educando.

Por medio de la implementación de foros de discusión organizados y dirigidos por los mismos educandos se logró sensibilizar a gran parte de la población educativa de la responsabilidad social que tienen los educandos con sus comunidades en problemáticas sociales como: la violencia, el consumo de sustancias psicoactivas, la contaminación, los desastres naturales, los accidentes por movilidad, las enfermedades de transmisión sexual, entre otras.

La espiritualidad tiene una gran influencia en las acciones comunicativas, sociales y políticas en la comunidad de esta región, es así como las iniciativas surgidas en el espacio de dialogo de los foros que se lograron conectar con este aspecto cultural y con su lenguaje tuvieron la posibilidad de ser mayormente aceptadas y apoyadas por los asistentes, cuando sus ponentes usaron expresiones religiosas para exaltar la importancia de sus ideas o argumentos.

La creación de grupos de discusión y dialogo entre los educandos pertenecientes al proceso de investigación acción permitió evaluar el proceso, replantear las temáticas investigadas y ayudó a fortalecer el pensamiento crítico ya que se generó un ambiente de discusión y debate de las diferentes posturas de los educandos haciendo que estos practicasen sus habilidades discursivas y argumentativas.

Para evaluar el impacto de sensibilización de este proceso en las vidas de los

educandos se realizó un proyecto de construcción de la historia afectiva y proyecto de vida en aras de alejar a los educandos de problemáticas sociales que los afecta directamente, como la violencia y el consumo de sustancias psicoactivas.

En cuanto a la implementación del videojuego educativo y otras TIC en el marco de la *Educomunicación* y la *Educación Popular* se tuvieron en cuenta varios conceptos que pueden ser tomados como lineamientos en el desarrollo de este proyecto:

- La formación en el uso crítico y reflexivo de las TIC es fundamental en toda institución y centros educativos para que los educandos puedan adquirir unos valores y criterios frente a la información que reciben de estos medios, como a la de su correcta utilización.
- Para la correcta implementación de las TIC en el aula de clase es necesario diseñar una plataforma pedagógica de trabajo adecuada al contexto de la institución y la clase, que ayude a fomentar los valores identitarios, el sentido de pertenencia y el pensamiento crítico de los educandos, evitando así el uso meramente operativo y descontextualizado de este recurso.
- El uso del videojuego educativo y otras TIC son un factor de motivación para la nueva generación de educandos si su mecánica y metodología interactiva les da un rol protagónico y autónomo en su propio proceso de aprendizaje donde ellos tengan la libertad de explorar y descubrir.
- El videojuego educativo y otras TIC deberá inspirar un dialogo horizontal y critico entre los educandos y una reflexión problematizadora de su realidad inmediata para impulsar acciones políticas que contribuyan a la transformación de dicha realidad.
- A partir de la comunicación horizontal y el dialogo; los educandos deberán contribuir en la construcción de un currículo propio para la clase, en el que los educandos aporten su

saber previo por medio de preguntas generadoras, logrando así más empatía y apropiación de los educandos hacia los temas de la clase.

- Se deben gestionar unos espacios de investigación, de construcción y de dialogo donde los educandos puedan sistematizar sus saberes y aprendizajes a través de las TIC, configurados como material didáctico dirigido a la sensibilización y transformación de la realidad, para que a su vez ellos los puedan socializar con sus pares, siendo esta una acción política.

De acuerdo al contexto regional de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras, se debe aprovechar la fortaleza comunicativa de la clase de inglés como un medio para promover la identidad cultural como las tradiciones y los saberes ancestrales; también el sentido de pertenencia como el compromiso y la responsabilidad social; además del pensamiento crítico donde los estudiantes puedan reflexionar y dialogar sobre su realidad social y proponer soluciones y acciones.

El enfoque del trabajo por proyectos que plantea Pozuelos (2007) fue idóneo en la clase de inglés pues fortaleció y motivó la investigación, el dialogo, el trabajo colaborativo, el desarrollo del pensamiento crítico y el aprendizaje significativo y autónomo en los educandos; quienes al final del proceso lograron usar el inglés como un medio para socializar y hablar de platos típicos de su gastronomía regional, describir su cotidianidad social, hablar de su historia de vida y describir su proyecto de vida y visión de futuro.

En este proyecto se evidenció que la transversalización de las asignaturas de inglés e informática facilitó un aprendizaje más significativo y profundo en los grupos donde se pudo implementar este enfoque, ya que los educandos demostraron una mayor motivación y dominio

de las temáticas a diferencia de aquellos educandos pertenecientes a los grupos donde no se pudo implementar.

Para motivar la lectura crítica en inglés se usaron las TIC y una plataforma pedagógica de actividades que siguió los planteamientos de Brown (2000), donde las actividades se configuraron en:

- *Actividades de Prelectura* o de vocabulario y preparación en las que los educandos anticiparon la temática de la lectura.
- *Actividades de Lectura Interactiva* donde los educandos tomaron decisiones a partir de lo que leyeron e interpretaron para alcanzar un propósito dentro de la dinámica lúdica del Videojuego Educativo.
- *Actividades de Pos-lectura* donde los educandos evaluaron, reflexionaron y expresaron a partir de lo que extrajeron de la lectura.

Los educandos a partir del proceso, lograron hacer conciencia de que los problemas de la comunidad los afecta a todos ya sea directa o indirectamente y por eso asumieron su rol político es decir, por medio la participación y la apropiación en la investigación y gestión de soluciones a la problemática comunitaria que ellos mismos identificaron, como: El consumo de sustancia psicoactivas, la violencia, la contaminación, la deforestación, los desastres naturales, las enfermedades de transmisión sexual, la mala calidad de las vías de acceso al territorio y las dificultades en la movilidad; por consiguiente los educandos planearon y organizaron acciones políticas como la implementación de los foros de discusión y los artículos de periódico escolar, con el objetivo de lograr sensibilizar y motivar transformaciones individuales y colectivas en la comunidad educativa en pro de mitigar estas problemáticas.

Los grupos de investigación acción conformados por los grados 10s y 11s lograron planear, discutir y redactar anteproyectos de enfoque social conformados por una justificación, unos objetivos, una solución, una metodología y una investigación sistematizada de la temática a socializar; lo cual representó una propuesta concreta y planeada de acción política y de transformación que luego se llevarían a cabo por los educandos a través de los *foros de discusión* y *artículos de periódico escolar*, con el propósito de ayudar a la mitigación de la problemática social identificada por ellos mismos durante la clase de inglés.

Cada artículo de periódico escolar realizado por cada uno de los educandos de grados 11s en el marco de la clase de *“tecnología e informática”* retomó una de las problemáticas abordadas en los foros y los grupos de discusión; donde fueron analizadas desde las perspectivas global, nacional y local para ofrecer una visión más clara de la responsabilidad que tienen los habitantes de la comunidad y si bien no todos los artículos propusieron una visión de futuro, si sugieren unas consecuencias desventajosas para la comunidad local, si cada habitante no se apropia de la realidad y toma parte activa en la mitigación y solución de las problemáticas de la región, para transformar la realidad de manera colaborativa, lo que también sugiere al lector la necesidad de desarrollar un *sentido de pertenencia* por la realidad de su contexto inmediato y la implementación de unas acciones políticas transformadoras.

La construcción del proyecto de vida y la historia afectiva permitió observar la manera como los educandos incorporaron los aprendizajes de este proceso sensibilizador y transformador en su código de valores e identidad lo que evidencio la influencia de las tendencias musicales, los ideales colonialistas y consumistas de desarrollo y las formas simbólicas de expresión de la cultura global que no tienen en cuenta los contextos regionales, culturales ni sociales, lo cual habría sido fomentado por los medios masivos de comunicación y

las tecnologías sumado a una educación tradicional y bancaria de una institución pública que a pesar de los obstáculos busca resignificar y contextualizar sus procesos formativos y Etnoeducativos en una comunidad rural; por ello es importante seguir con este proceso *Educomunicativo y Popular*, para que sensibilice y empodere a los educandos de manera consciente, crítica y reflexiva; frente a la manera de percibir y usar las *TIC* y en general la comunicación, atendiendo a las necesidades educativas , culturales e identitarias de la comunidad, para que estos no sean instrumentos colonialistas y bancarios que alejen a las nuevas generaciones de sus valores ancestrales y su proyecto identitario de desarrollo.

En resumen, este proyecto de Maestría en Educación Popular representó el inicio de un proceso en el que se crearon espacios de dialogo reflexivo para incentivar el fortalecimiento del pensamiento crítico en los educandos de la Institución Educativa Nueva Visión de Honduras durante el año lectivo 2019, por medio de la promoción de valores como la identidad y el sentido de pertenencia en las clases de Inglés y Tecnología e Informática, cuyas fortalezas comunicativas se aprovecharon para fomentar las bases de la **Educación Popular** que a su vez fue una de las categorías de análisis cuyas principios se identificaron en el dialogo problematizador de la realidad local para identificar las *problemáticas sociales* , a través del reconocimiento de los *saberes previos* de los educandos quienes iniciaron unas *acciones políticas* en pro de la transformación de su realidad académica y comunitaria. Es así como a este proceso se le unieron los criterios de otra categoría de análisis como la **Educomunicación** coherente con el enfoque pedagógico institucional, la cual brindo elementos metodológicos y prácticos a las fortalezas comunicativas de las asignaturas pertinentes, principalmente a la de Tecnología e Informática donde se privilegió la *Comunicación* horizontal entre Educador y Educando la cual permitió construir un currículo contextualizado a través del diálogo reflexivo

generando una Sensibilización de los educandos hacia las problemáticas, por medio de la empatía que esta comunidad académica tiene por las TIC especialmente los Videojuegos, no obstante estos principios educomunicativos abarcaron las clases de inglés en la **Adquisición del Inglés como Segunda Lengua**, específicamente influyó en la selección de Enfoques (estrategias pedagógicas) afines también a la Educación Popular que privilegiaran los Aprendizaje significativos y que fortalecieran la lectura crítica de la realidad en el marco del plan lector en inglés, sin embargo, este proceso no cumpliría con los fundamentos de la Educación Popular si no generaba unas acciones políticas emprendidas por los propios educandos y esto se pudo llevar a cabo gracias a las metodologías del **Trabajo por Proyectos** en la cual el educando fue el protagonista de esta Investigación al poderse ver como investigador de su realidad lo que le permitió fortalecer su Visión de Futuro al fomentar la indagación y la búsqueda de su Identidad Cultural y su Sentido de Pertenencia por medio de las actividades y proyectos de este proceso que encontró su base conceptual y metodológica en la Investigación Acción.

Referencias Bibliográficas

- Amado (2014). *Educación Popular y Tecnologías Digitales: Debates y Perspectivas en la Educación Pública*. ALAS, El Calafate 2014. Obtenido de :
<https://www.aacademica.org/sheila.amado/16>
- Balanta Mina S., Carabali Ararat G. & Balanta Solís Y. (2019) “*Rescatando Nuestra Cultura*” revista realizada por las estudiantes de grado 11:1, en la I.E. Nueva Visión de Honduras, Municipio de Buenos Aires, departamento del Cauca.

- Balcázar (2003) *Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación*. Fundamentos en humanidades Universidad Nacional de San Luis
Año IV - N° I/II (7/8) 2003 / pg. 59-77
- Bausela H. (s.f.) *La docencia a través de la investigación – acción*. Universidad de León, España. Obtenido de: <https://rieoei.org/historico/deloslectores/682Bausela.PDF>
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea, S.A.. De ediciones.
- Berrocal de Luna & Lopez (s.f.) *UNIDAD 3. El proceso de investigación educativa II: Investigación-Acción*. Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Granada.
Obtenido de:
https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf
- Brown, H. (2000). *Teaching by principles an interactive approach to language, second edition*. San Francisco, California: Longman.
- Buckingham, D. (2008). *Más allá de la tecnología: Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Ediciones Manantial SRL.
- Carabali Carbonero (2016 – 2019) *Plan de Desarrollo Territorial “CONSTRUYENDO CON LA GENTE PARA LA GENTE”*. Buenos Aires / Cauca, Alcaldía Municipal.
- Contreras Guzmán, E. (2006). *Carencias motivacionales en la enseñanza del Inglés*.
Recuperado el 12 de 03 de 2015, de
<http://www.upd.mx/ARCHIVOS/CARMOTING.pdf>

Cortés de Cervantes (2003 – 2004) *“LA EDUCACIÓN POPULAR FRENTE A LAS TIC’s: Una primera aproximación a los postulados de Paulo Freire”*. Conferencia presentada por miembro de CRIS Bolivia, en ocasión de la realización de la Cumbre Mundial de la Sociedad de la Información (Ginebra – Suiza, diciembre 2003) y del Encuentro Internacional Presencia de Paulo Freire (Cienfuegos – Cuba, mayo 2004).

Del Castillo , H., Cortés, S., García-Varela, A. B., Monjelat, N., & Nogueiras, G. (2010).

“Videojuegos comerciales y aprendizaje escolar” . Obtenido de:

http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe_UAH_2010.pdf

Escobar Rivera (2014). *“Estrategias de pensamiento crítico para el logro de un aprendizaje significativo.”* Obtenido de:

http://www.uniminuto.edu/documents/968618/11084220/Gisela_Escobar.doc/d3d7fd43-f443-4d4c-9b44-697f2f8288d3?version=1.0.

Freire (1968). *Pedagogia del oprimido*. Tierra nueva, Uruguay

Gómez Álvarez, M. C. (2010). *Definicion de un método para el diseño de juegos orientados al desarrollo de habilidades gerenciales como estrategia de entrenamiento empresarial*.

Recuperado el 10 de 12 de 2014, de:

<http://www.bdigital.unal.edu.co/1968/1/32242923.20101.pdf>

Hoyos Martínez (2017), *“Estrategia Pedagógica de Ambientalización de la Quebrada Hato de la Virgen a Través de la Animación de Títeres y la Lectura con Niños, Niñas y Adolescentes en el Barrio Buenaventura de la Comuna 8 de Ibagué”* Popayán, Universidad del Cauca.

Huergo J.A. & Fernández M.B. (1999), *Cultura Escolar, Cultura Mediática/ Intersecciones*.

Serie: Horizonte de la Educación y la Comunicación libro 1, Universidad Pedagógica Nacional, Colegio Académico de Comunicaciones y Educación –CACE-, Santafé de Bogotá, D.C. Colombia (2000).

Huizing, J. (1938). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Alianza Editorial / Emecé Editorial, S.A.

Institución Educativa Nueva Visión de Honduras (2009) *Proyecto Educativo Institucional P . E . I .* Corregimiento de Honduras, Buenos Aires, Cauca

I.E. Nueva Visión de Honduras, Secretaria de Educación del Cauca, UNICEF-Colombia, UOAFROC, Consejos Comunitarios, Sabedores & Líderes Comunitarios de Honduras (noviembre, 2015) *Cartilla pedagógica institucional “Desde Singo Viejo Hasta Nuestros Días”*, Impresión Libre expresión Creativa, Municipio de Buenos Aires, departamento del Cauca.

José P. & Calzadilla R. (2006) *Lo cualitativo del discurso pedagógico en la dialéctica-hermenéutica* SAPIENS vol.7 no.1 Caracas jun. 2006, UPEL, Instituto Pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez
http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1317-58152006000100012

Kaplún, M (2002). *Una pedagogía de la comunicación (el comunicador popular)*, La Habana: Editorial Caminos.

López Aymes G. (2012). *Pensamiento crítico en el aula*, Estado de Morelos, Universidad Autónoma, Número 22, pp. 41-60

Luévano, R. M. (2014). *Las tecnologías de la información y del conocimiento (tic), como*

mediadores digitales desde la psicología de la educación virtual. Recuperado el 5 de 10 de 2015, de:

<http://www.virtualeduca.org/ponencias2014/29/MEXICO.PONENCIAROSAMARIAACOSTALUEVANOUNPN.docx>.

Mclaren P. & Jandric P. (2014) *La pedagogía crítica revolucionaria se construye al andar: en un mundo donde muchos mundos coexisten* - Artículo, Conversatorio internacional. Petar Jandric & Damir Boras (Edit.) *El aprendizaje crítico en las redes digitales*. Nueva York: en primavera.

Mejía J. (2012). *La(s) escuela(s) de la(s) globalización(es) II Entre el uso técnico instrumental y las educomunicaciones*. Bogotá, D.C. – Colombia. Ediciones desde abajo

Mejía Jiménez .M (2015) *Educación popular en el siglo XXI*. Bogotá D.C.- Colombia Edición desde abajo

Moncada , V., & Siboney, B. (01 de 09 de 2013). *Desarrollo de la comprensión lectora del inglés en estudiantes universitarios: una experiencia didáctica*. Recuperado el 10 de 09 de 2015, de <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/38014/1/articulo11.pdf>

Morales, E. (1995). *El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y teoría de la comunicación*. Recuperado el 25 de 09 de 2015, de <http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2012/01/80-revista-dialogos-videojuegos-en-educacion-primaria.pdf>

Murillo Torrecilla F. (s.f.) *ENFOQUES METODOLÓGICOS DE INVESTIGACIÓN EN*

CIENCIAS SOCIALES (Comunicación personal)

Nunan, D. (1991). *Language teaching methodology a text book for teachers*. Sydney : Prentice Hall.

Ortiz & Borjas (2008) *La Investigacion Accion Participativa: Aportes de Fals Borda a la Educacion Popular* ,Espacio Abierto, vol. 17, núm. 4, octubre-diciembre, 2008, pp. 615-627 Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela

Oviedo P.E. (s.f.) *ENFOQUES DE LA INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS SOCIALES Su perspectiva Epistemológica y Metodológica* (Comunicación personal)

Pozuelos Estrada, F. (2007). *Trabajo por proyectos en el aula: descripción, investigación y experiencias, 1ª edición*, Morón de la Frontera (Sevilla)

Rincón Bonilla (2017) *La Investigación Acción Participativa: Un camino para construir el cambio y la transformación social*. Bogotá, D.C. – Colombia. Ediciones desde abajo

Rincón. L (2015) *Reto y desafío de la Educación popular en Colombia* –Popayán Colombia. Pensamiento popular, Centro de estudios e investigación docente – CEID-ASOINCA – Edición No.002 – Art 3, P.19

Rivera Arteaga & Torres Cosío (2017). *Videogames y habilidades de pensamiento*.

Universidad Autónoma de Zacatecas, México manberjac@hotmail.com ORCID ID: 0000-0002-4339-6178 Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo

Sabino C. (1992) *EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN*, Ed. Panapo, Caracas, 1992, 216 págs.

Publicado también por Ed. Panamericana, Bogotá, y Ed. Lumen, Buenos Aires

Torres Carrillo, A (2016) La educación popular trayectoria y actualidad. Bogotá D.C.

Editorial El Búho LTDA.

Torres, C. M. (18 de 01 de 2002). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula* .

Recuperado el 10 de 01 de 2015, de

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf

Trujillo Sáez, F. (2017). *Lectura e Internet: ¿Qué aportan las TIC a la lectura?* Sevilla:


Junta de Andalucía. <https://universoabierto.org/2017/07/18/lectura-e-internet-que-aportan-las-tic-a-la-lectura/>

White, C. (2003). *Language learning in distance education* . United Kingdom: Cambridge

University press .

Zaylín (2008) *Educación popular, cultura e identidad desde la perspectiva de Paulo Freire*.

Contribuciones para la pedagogía, editorial CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales 2008

<p>10:00 a.m.</p>	<p>Luego de las exposiciones en segunda lengua, cada grupo de educandos comparten sus platos típicos con sus compañeros, tal como se evidencia en el material fotográfico registrado durante la actividad, convirtiendo la actividad en un compartir.</p>  <p>FEDBACK o evaluación de la actividad por parte de los estudiantes de grado 11:2</p> <p>Teacher: _ ¿ Ok Guys (chicos) me gustaría saber cómo les pareció la actividad y que aprendieron?</p> <p>Educando 1: _ Si me gustó, porque comimos mucho, deberíamos seguir haciéndola cada semana_</p> <p>Educando 2: _ Me gusto porque aprendimos inglés y la pasamos muy bien_</p> <p>Educando 3: _ Me gusto porque nos aprendimos el vocabulario de comidas en inglés y también aprendimos a cocinar cosas diferentes, porque entre los compañeros y familiares nos ayudamos. _</p> <p>NOTA DE ANALISIS SOBRE LA ACTIVIDAD:</p> <p>La relación de este proyecto gastronómico con la <u>Educación Popular</u> , consistió en que privilegio el dialogo entre educador y educandos; la negociación cultural ya que los educandos fueron autónomos en la selección de sus proyectos gastronómicos de acuerdo a su contexto, se reconoció el saber popular y se incentivó el carácter critico al proponer que los mismos educandos evaluaran la actividad por medio del dialogo, lo que sirvió de actividad preparatoria en el proceso de incentivar el desarrollo del pensamiento crítico. Por otro lado, también se promovió la construcción colectiva de conocimiento al trabajar en grupo y compartir sus aprendizajes con sus compañeros.</p>	<p>El compartir evidenció un fortalecimiento de relaciones sociales entre compañeros.</p> <p>Esto evidenció gozo, trabajo colaborativo y aprendizaje significativo</p>
-------------------	--	--

HORA	ATIVIDAD: SOCIALIZACION DE MITOS Y LEYENDAS 2019	COMENTARIOS
<p>1:30 p.m.</p>	<p>Este es un proyecto de investigación y socialización cultural donde los educandos consultaron y hablaron con sus abuelos y sabedores para reconocer e interpretar la cosmogonía ancestral, es decir sus mitos y leyendas con el fin conocer más de su identidad cultural y sistematizar este saber oral por medio de las TIC, en el marco de la clase de <u>Tecnología e Informática</u>, más específicamente por medio del dominio de la herramienta “Power Point” con la que se desarrolló material didáctico como medio de socialización en función de compartir las diferentes historias entre los participantes del proyecto.</p> <p>Registro de Narración Oral extraído de un material pedagógico o diapositiva realizada por la Educando 1 (grado 11:2, 2019) donde relata una experiencia que impactó el ideario colectivo del concepto de maldad en la vereda de Muchique, personificado en un antiguo habitante de esta vereda con poderes sobre Natural y místicos llamado “El temible Eliseo” :</p>	

Hace mucho tiempo en un pueblo muy lejano llamado "Muchique" vivía un señor llamado Eliseo que era peleón y masca coca. Su mamá se llamaba Gerardina y además él tenía siete hermanos y una hermana llamada Anastasia.

En ese entonces a Eliseo lo metieron a la cárcel de Popayán por todo el daño que le hacía a su pueblo.

Después Eliseo salió de la cárcel y de inmediato tomó en sus manos un libro satánico que sus letras están al reves. Él se puso a leerlo e indagarlo y mientras lo hacía se volvía más malo y agresivo, pues quería matar a su única hermana Anastasia, pero dos de sus hermanos Zoilo y Jesús la defendieron a puño y machete por lo que llegaron a machetearlo para no permitirlo.

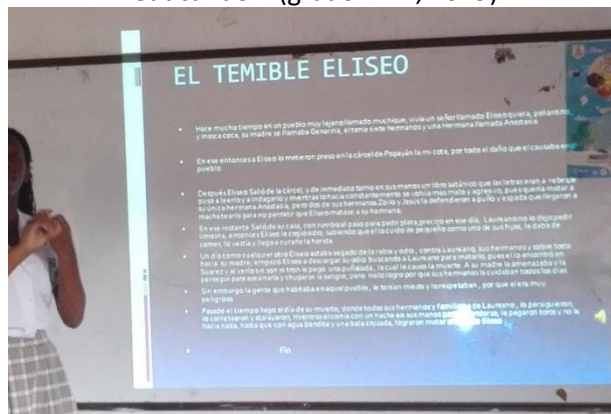
En ese instante salió de su casa con rumbo al paso para pedir plata y preciso en ese día su mejor amigo, Laureano no le dejó pedir limosna, entonces Eliseo le cogió odio sabiendo que antes él lo cuidó de pequeño como uno de sus hijos, porque le daba de comer, lo vestía y llegó a curarle las heridas.

Un día como cualquier otro, Eliseo estaba segado de la rabia y odio contra Laureano, contra sus hermanos y sobre todo hacia su madre, entonces empezó a descargar su odio buscando a Laureano para matarlo, entonces él lo encontró en Suarez y al verlo sin son ni ton, le pego una puñalada la cual le causó la muerte. A su madre la amenazaba y la perseguía para asesinarla y chuparle la sangre, pero no lo logró porque sus hermanos la cuidaban todos los días. Sin embargo, la gente que habitaba en aquel pueblo, le tenían miedo y lo respetaban porque él era muy malo y peligroso. Pasado el tiempo llegó el día de su muerte donde todos sus hermanos y los amigos de Laureano lo persiguieron, lo corretearon y atalayaron mientras él comía con un hacha en sus manos la cual le daba poderes que consistía en que a pesar de que le pegaban tiros, estos no le hacían nada hasta que con agua bendita y una bala cruzada, lograron matar a Eliseo.

Cuando habla de un pueblo muy lejano hace referencia a "Muchique" que en realidad es una de las veredas del corregimiento de Honduras donde se encuentra la I.E. en cuestión.

Suarez es un municipio del Cauca, aledaño al municipio de Buenos Aires donde se encuentra la vereda de Muchique.

Evidencia fotográfica sobre el uso de las TIC en el trabajo de sistematización de la educando 1 (grado 11:2, 2019)



Conversatorio luego de la presentación (sesión de preguntas):

Educando 2: ¿XXX, ¿por qué escogiste esta historia?

Educando 1: Porque la historia de Eliseo se la cuentan a uno desde que esta niña y en estos días mi abuela me la volvió a contar.

Profesor: Muy bien, me podrías decir ¿Cuál es la enseñanza que le deja esta historia a tu comunidad en Munchique?

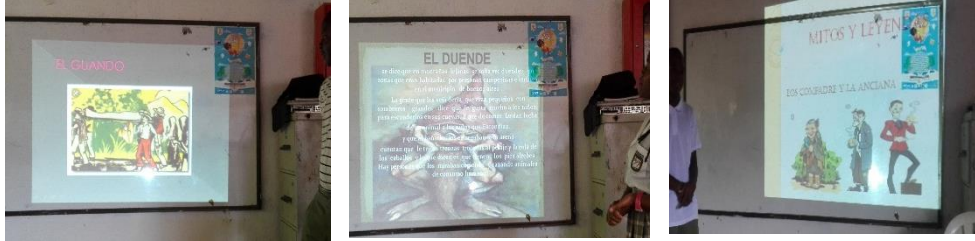
Educando 1: Esta historia se la cuentan a casi todos los niños de la vereda para que

1:45 p.m.

Este análisis reflexivo de la **Educando 1**, pone en manifiesto que los mitos

aprendan a no meterse con la brujería y las cosas del diablo y a no guardar rencor en el corazón porque esto lo aleja a uno de Dios, de la familia y de los amigos y daña el corazón; hasta el punto de perder la vida cómo le paso a Eliseo.

Evidencia fotográfica de sistematización multimedial (texto, imagen y sonido) realizados por los demás educandos de la clase en grados 11s, 2019.



NOTA DE ANALISIS SOBRE LA ACTIVIDAD:

La relación de este proyecto de “Mitos y Leyendas” con la Educación Popular , consistió en que privilegió la historicidad cultural desde la mirada cosmogónica de los mismo habitantes de las comunidades de la región, por medio de los educandos quienes fueron investigadores y voceros de su cultura, además facilitó espacios de dialogo donde ellos pudieron analizar desde sus criterios el trasfondo cultural, educativo y social de los mitos, de las leyendas y del saber ancestral de su región, contribuyendo con ello al análisis reflexivo y al desarrollo del pensamiento crítico.

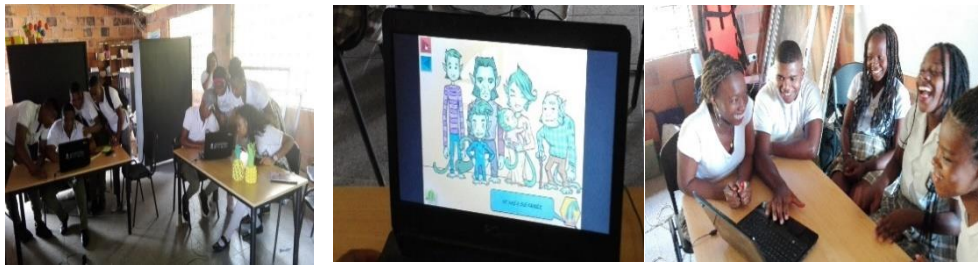
y las leyendas son una estrategia comunicativa cultural que tienen los mayores de su región para enseñar a los más jóvenes los valores religiosos cristianos predominantes y el valor y el respeto que se debe tener por la familia y los amigos.

Nota: Hay que tener en cuenta que la comunidad de Muchique en el corregimiento de Honduras es predominantemente de creencias cristiano protestantes.

HORA	ACTIVIDAD: IMPLEMENTACION DEL VIDEOJUEGO EDUCATIVO 2019	COMENTARIOS
<p>7:45 a.m.</p> <p>A</p> <p>9:25 a.m.</p>	<p>ETAPA 1: Implementación de videojuego educativo en el marco de la clase de inglés para fortalecer la lectura crítica en inglés y con ello los valores identitarios y el sentido de pertenencia a través de la narrativa que esta herramienta TIC desarrollada por medio de las mecánicas de juego interactivo.</p> <p><u>Observaciones del docente investigador:</u> Durante la implementación del videojuego se optó por formar grupos de 5 personas debido a la cantidad de participantes y a los escasos de computadores disponibles y funcionales para ese momento; no obstante, la actividad grupal fue provechosa para los educandos puesto que se observó negociación en las decisiones situacionales de comprensión lectora y visual que planteaba la dinámica de juego.</p> <p>Por otra parte, también se observó risas y emociones de sorpresa a medida que los educandos enfrentaban los diferentes niveles de juego.</p> <p>Se observo cambio de roles en los grupos de juego debido al variedad los retos y dinámicas de juego que ofrece esta TIC.</p> <p>Se observo el uso de otras TIC como celulares y aplicaciones de traducción y fotografía como estrategia para interpretar la historia del juego que esta en segunda lengua(inglés).</p> <p>Se intuyo mucha motivación, gozo y compromiso autónomo ya que, una vez llegado el momento de descanso o recreo, la mayoría de los educandos decidieron continuar jugando para llegar al final de la historia a pesar de insistirles salir a</p>	

descanso, incluso algunos hicieron la petición de dejarlos continuar con la actividad en su tiempo libre.

Evidencias fotográficas de los educandos de 11:1, en la implementación del videojuego educativo "The Fantasy of Merianne"



FEEDBACK o evaluación de la actividad:

Docente investigador: *Quiero que me digan ¿cómo les pareció la actividad de implementación del videojuego y que opiniones o sugerencias tienen al respecto?*

Educando 1: *Me gusto por que nos divertimos mucho y también aprendimos inglés.*

Educando 2: *Uno aprende y no le da sueño ni pereza.*

Educando 3: *Deberíamos hacer mas clases así, porque las dos horas no alcanzan para uno terminar todos los niveles y uno queda iniciado queriendo saber que pasa al final con ZERO.*

Docente investigador: *¿Qué fue lo que mas les gusto y lo que no les gusto del videojuego?*

Educando 3: *A mi me gusto la historia y los dibujos, eran muy chistosos y además que todos los compañeros nos divertimos juntos.*

Educando 4: *A mi me gusto la parte donde uno tenia que encontrar los objetos en inglés y la parte donde no podía tocar las nubes, eso era un poquito difícil pero divertido; pero no me gusto que el juego se nos trabo varias veces y nos tocó iniciar desde el principio, creo que nos toco el computador dañado teacher.*

7:45
a.m.

A

9:25
a.m.

ETAPA 2: En esta nueva sesión, los estudiantes del grado 11:1 se organizaron en los mismos grupos con los que trabajaron la actividad del videojuego y realizaron un ejercicio de comprensión lectora por medio de la escritura reflexiva y critica en la que debían hacer un resumen de la historia por medio de dibujos y texto y luego redactar la enseñanza que les dejo la historia.

Evidencias fotográficas de los educandos del grado 11:1 desarrollando la actividad



Reflexiones extraídas de la producción escrita de algunos educandos donde dan respuesta a la siguiente pregunta de análisis: ¿Qué enseñanza les dejo la historia del videojuego educativo?

A petición de los educandos se decidió programar una segunda sesión de juego, para que los educandos pudieran superar todos los niveles y así conocer el final de la historia narrada en inglés.

A lo que hace referencia el educando 4 es a las mecánicas de juego.

Esta evaluación evidencia que los educandos disfrutaron el juego y aprendieron en el proceso, sin embargo, el videojuego y el inglés fueron un medio para fortalecer el aprendizaje colaborativo y la comprensión lectora y critica.

Valores que reconocieron los educandos en la historia del videojuego:

Educando 1 (11° grado 2019) afirmó: *“Aprendí que si nos proponemos las cosas las podemos lograr, solo que debemos hacer un poco de esfuerzo y sacrificio”.*

Educando 2 (11° grado 2019) planteó: *“Las pequeñas ideas pueden transformar un gran mundo”.*

Educando 3 (11° grado 2019) manifestó: *“Es una gran historia y muy divertida (...) nos enseña a ser disciplinados y a ayudar a las demás personas”.*

Educando 4 (11° grado 2019) expresó: *“Aprendí que nuestra familia debe ser un motivo para salir adelante”.*

ETAPA 3: En esta nueva sesión de clase, se realizó un “Brain Storm” o lluvia de ideas en inglés donde se planteó una pregunta generadora para realizar un diagnóstico del entorno que conllevó a la construcción contextualizada de un currículo propio: *“Teniendo en cuenta que el pequeño planeta de Zero fue destruido por un asteroide y también acabó con las vidas de casi todos sus habitantes, para ustedes, ¿cuáles son esas posibles amenazas que ponen en riesgo el bienestar de los habitantes de nuestras comunidades?”*

7:45 a.m.
A
9:25 a.m.

Educando 1: <i>_Water_ (problema del agua)</i>	Educando 5: <i>_Pollution_ (la contaminación de basuras)</i>
Educando 2: <i>_burning and cut of tres_ (quema y tala de arboles)</i>	Educando 6: <i>_earthfall_ (deslizamientos de tierra)</i>
Educando 3: <i>_earthquakes_ (movimientos telúricos o temblores)</i>	Educando 7: <i>_Drugs_ (Consumo de sustancias psicoactivas)</i>
Educando 4: <i>_Catalina mountain, volcan_</i>	Educando 8: <i>_Roads_ (mal estado de las vías)</i>

Disciplina y responsabilidad.

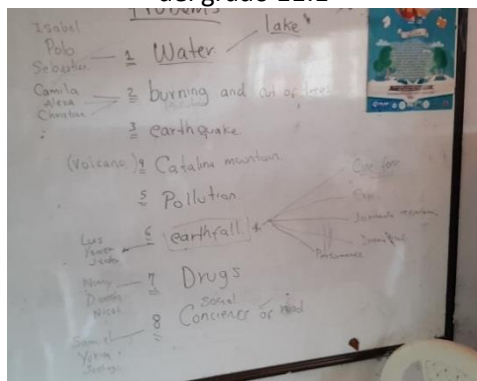
Iniciativa y luchar por un ideal para transformar la realidad.

Solidaridad y liderazgo.

La importancia de la familia.

Se empleo la historia del videojuego como referente inspirador para el análisis de la problemática del contexto de los educandos.

Evidencia fotográfica del diagnóstico en inglés o “Brain Storm” con los educandos del grado 11:1




Posteriormente los educandos se organizaron en grupos de investigación acción para el desarrollo de propuestas de solución.

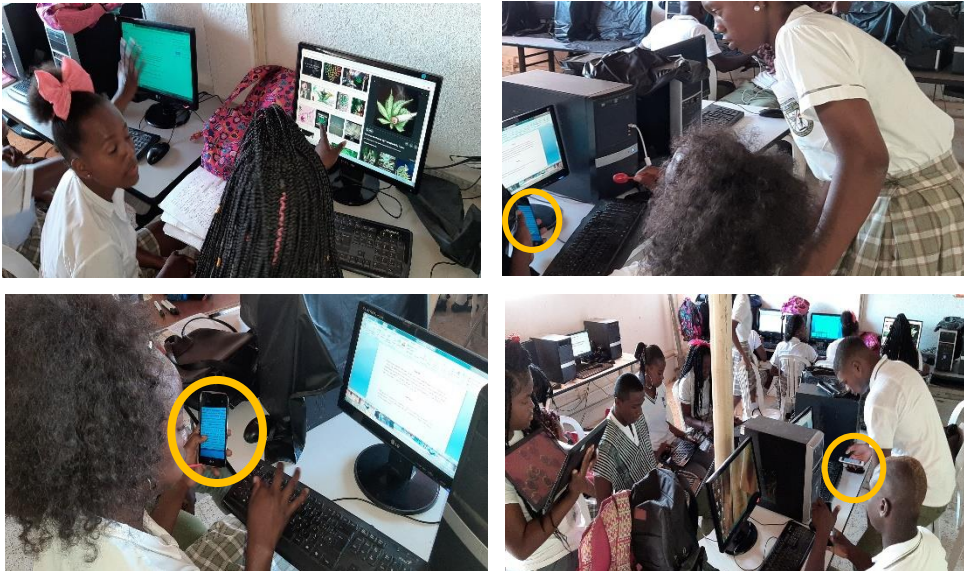
NOTA DE ANALISIS SOBRE LA ACTIVIDAD:

La relación de este proyecto de “Implementación del Videojuego Educativo” con la Educación Popular, consistió en inspirar un proceso de construcción social a partir de las necesidades particulares del entorno, privilegiando el dialogo y el aprendizaje

	colaborativo de valores sociales como: la familia, la solidaridad, el liderazgo, la responsabilidad, la iniciativa y la transformación social; por medio de la lectura lúdica y el análisis crítico de textos interactivos; permitiendo crear espacios de dialogo, participación y escritura reflexiva donde a través de la pregunta generadora se puedo problematizar la realidad del contexto, tal como lo proponía Paulo Freire.	
--	---	--

HORA	ACTIVIDAD: ANTEPROYECTO DE INVESTIGACION ACCION (FOROS DE DIALOGO)	COMENTARIOS
9:45 a.m	<p>PRIMERA ETAPA</p> <p>El <i>Anteproyecto de Investigación Acción</i> es una serie de jornadas de trabajo en equipo donde los educandos analizan las problemáticas de la región por grupos de investigación para indagar, discutir y plasman ideas de acción y sensibilización con el fin de plasmar un proyecto escrito el cual describa un análisis profundo de la problemática y además plantee un plan de acción o sensibilización para generar un impacto en la comunidad educativa sobre las respectivas problemáticas de las comunidades del sector.</p> <p>Observaciones del investigador:</p> <p>Jornada 1: Los educandos se organizan por grupos de Investigación al escoger una de las problemáticas planteadas en la actividad de Brain Storm o lluvia de ideas, los grupos quedan de entre 5 y 7 personas en promedio en los cuales se habla y se negocian significados y saberes previos, referente a las problemáticas locales y sus posibles soluciones que en su mayoría estaban enfocadas en estrategias de sensibilización.</p> <p>Evidencia fotográfica de educandos trabajando en anteproyecto de investigación</p>  <p>Jornada 2: Los educandos proponen usar la sala de sistemas para investigar sobre las problemáticas locales correspondientes y así también poder sistematizar sus propuestas o anteproyectos por medio de la herramienta Word , de esta manera se transversalizaron las clases de inglés con las de informática y se utilizó el tiempo de la clase de tecnología e informática para instruir a los educandos en el uso de Word como medio para que los educandos pudieran desarrollar su anteproyecto.</p>	

Evidencia fotográfica sistematización de anteproyecto en la sala de informática



La Evidencia fotográfica da cuenta del trabajo colaborativo entre educandos y de la implementación intuitiva y autónoma de otras TIC (celulares) como medios para optimizar y mejorar la construcción y sistematización de sus anteproyectos sociales.

Jornada 3: Entrevista no formal entre Educador y Educandos sobre el Anteproyecto de Investigación Acción (Feedback o evaluación del proceso)

Educador: _ Bueno, quiero que me cuenten: ¿Como va el proceso de investigación y la construcción de la propuesta de sensibilización? _

Educando 1: _ Pues profe hasta ahora con mi grupo vamos bien porque nos hemos dividido el trabajo y unos redactan, otros investigan la información y otros descargamos material para el video foro, porque nuestro proyecto consiste en hacer una presentación en Power Point con videos de sensibilización sobre el consumo de sustancias psicoactivas para que entre todos podamos discutir el tema y pues ya nos falta muy poco para terminar. _

Educador: _ Hasta ahora he observado que algunos de ustedes usan los celulares en la clase, quiero que me comenten ¿Por qué los usan si cada uno cuenta con un computador? _

Educando 2: _Teacher, no crea que lo uso para jugar o distraerme, como usted ha visto lo uso para poder escribir y redactar mejor, porque yo en el celular busco la información que necesito y en el computador copio lo que considero que me sirve de allí, así es mucho más fácil para mí, es decir que la uso como otra pantalla pues_

Educando 3: _ Profe yo lo uso para descargar los videos y las imágenes que voy a usar en el video foro porque los voy a editar en el computar de mi prima que me lo presta, usted sabe que aquí en la vereda son muy pocos los que tienen internet y computador en la casa, entonces yo aprovecho el internet de la sala de sistemas. _

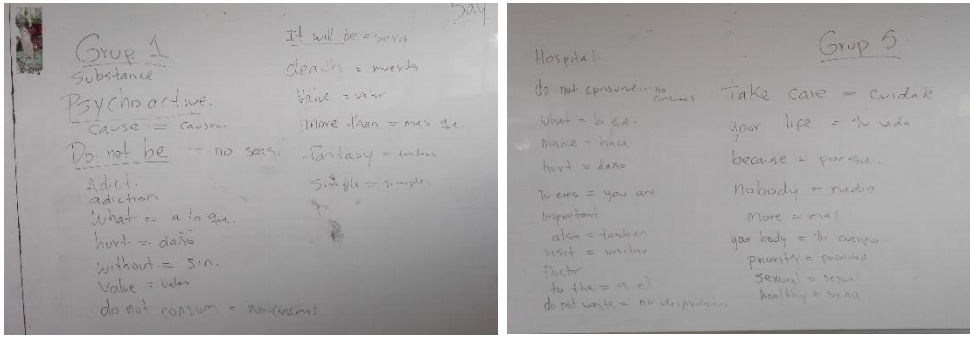
Durante las clases de inglés y Tecnología e informática no se restringe el uso del celular, como suele pasar en otras clases y se les da la opción que sean autónomos en su uso.

Jornada 4: Se usa la clase de inglés para hacer una lluvia de ideas de vocabulario en segunda lengua, relacionado con las temáticas de investigación como la guerra, las sustancias psicoactivas, las enfermedades de transmisión sexual y demás problemáticas; con el objetivo de que los educandos construyan frases de reflexión alusivas a sus respectivas temáticas con en fin de transmitir mensajes constructivos de sensibilización a través del uso del inglés.

Evidencia Fotográfica del vocabulario aprendido en función de las problemáticas locales.

En esta actividad los educandos generaron el vocabulario

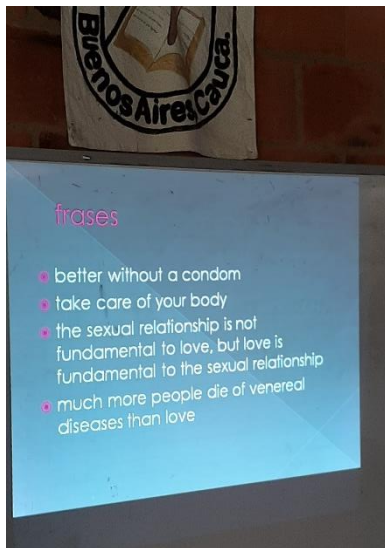
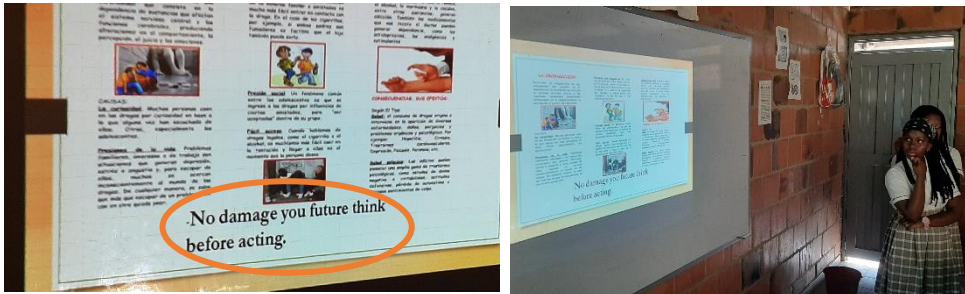
N/A



SEGUNDA ETAPA

Implementación de foros de dialogo en la comunidad educativa, con el objetivo de sensibilizar al resto de la población académica en pro de generar reflexión y dialogo para contribuir a una conciencia colectiva frente a las responsabilidades que tienen todos los habitantes del corregimiento de Honduras con respecto a las problemáticas locales.

Evidencia fotográfica de implementación de herramientas TIC (Diapositivas) y el inglés en el desarrollo de los foros de dialogo:



Esta diapositiva muestra las frases de sensibilización y reflexión, creadas por los educandos de los grupos de Investigación Acción, las cuales se socializaron en inglés durante la foro conferencia de enfermedades de transmisión sexual donde fueron interpretadas de manera colaborativa por todos los participantes del foro, de la siguiente manera:

- Mejor con condón (la primera tenía un error de vocabulario que fue aclarado por los ponentes)
- Cuida tu cuerpo
- La relación sexual no es fundamental para amar, pero el amor es fundamental para la relación sexual
- Muchas mas personas mueren de enfermedades venéreas que de amor

Evidencia Fotográfica video foro Contaminación por grado 10:2 a grado 6:3

problemático en español, mientras el docente investigador lo escribía en el tablero en inglés para que ellos pudieran construir sus mensajes alusivos a las problemáticas locales correspondientes a sus investigaciones.

Esta es la acción de impacto social y político que generaron los educandos luego de un proceso de construcción, investigación y dialogo.

La frase en inglés es interpretada así: No dañes tu futuro, piensa antes de actuar. Lo cual induce a pensar en la importancia de tener un proyecto de vida.

Aquí se evidencia como en este foro, a través de las TIC y el uso del Inglés, los educandos intentan contribuir al fortalecimiento del valor de la autoestima y el amor propio; como elemento esencial para enfrentar los riesgos que implica esta problemática en su comunidad.



Luego de la socialización de la problemática por el grupo de I.A. del grado 10:2, los educandos ponentes hacen preguntas generadoras y de reflexión para incentivar la participación crítica y analítica de los educandos participantes del grado 6:3.

Ponente 1: _ ¿Que piensan de los videos que acabaron de ver? _

Participante 1: _ Creo que da mucha tristeza el ver como las personas le hemos hecho tanto daño a la naturaleza _

Participante 2: _ El video con esa música lo entristece a uno y le dan ganas de cambiar y hacer las cosas mejor por la naturaleza _

Docente Invitada: _ ¿Cómo creen que podemos hacer las cosas mejor? _

Participante 3: _ No tirando basura al rio _

Participante 4: _ No cortando, ni talando los arboles _

Participante 5: _ No desperdiciando agua _

(...)

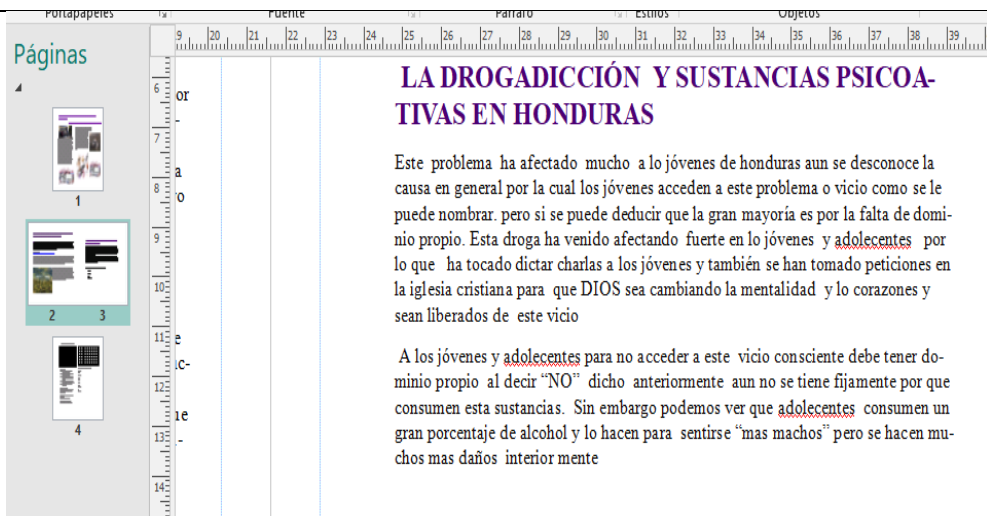
NOTA DE ANALISIS SOBRE LAS ACTIVIDADES:

La relación que tuvo este Anteproyecto de Investigación Acción con la Educación Popular, fue que las temáticas fueron consensuadas por todos los educandos de la clase donde ellos mismos propusieron y escogieron las problemáticas a investigar, siendo protagonistas del proceso investigativo y se consideró como un proceso que fomentó el trabajo colaborativo, el aprendizaje significativo, se privilegió la problemática de contexto más que las mismas asignaturas, las cuales fueron vistas más como un medio que como un fin; por otra parte prevaleció el dialogo y la indagación crítica e investigativa generando un compromiso tal que conlleva a una acción comprometida y participativa en procura de una transformación social y política en la comunidad educativa.

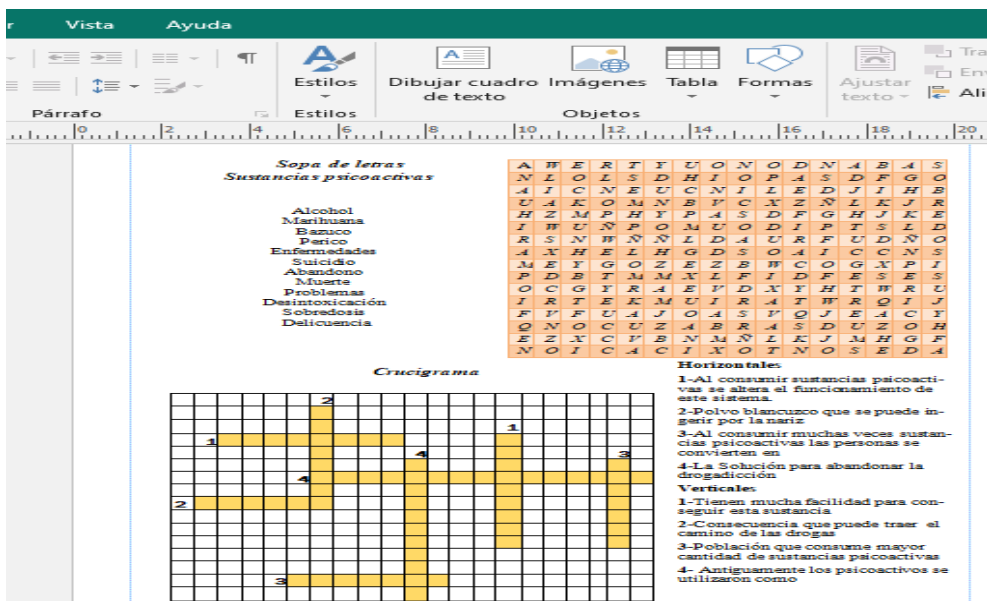
Con esta parte del conversatorio se evidencia que las TIC y en particular los videos fueron cruciales para generar una atmosfera conmovedora y empática que ayudó a sensibilizar la problemática de contaminación ambiental y a incentivar el dialogo.

HORA	ACTIVIDAD: GRUPOS DE DISCUSIÓN (EVALUACION DE LAS TEMATICAS) Y CONSTRUCCION DEL ARTICULO DE PERIODICO ESCOLAR.	COMENTARIOS
	<p>ETAPA 1: Los <u>grupos de discusión</u> fueron espacios de dialogo y debate en el espacio de la clase de tecnología e informática, donde los educandos evaluaron las diferentes problemáticas tratadas durante los foros, pero esta vez, desde el ámbito regional, nacional y mundial; entendiendo que las acciones individuales pueden generar impactos colectivos que nos puede afectar a todos.</p>	

<p>12:05 P.M.</p>	<p>Resumen de algunas discusiones, extraídas de grabaciones audiovisuales: Grado 11:2 Tema: Sustancias psicoactivas y violencia Educando 1: <i>_ ¿Quién dijo que la droga se va a acabar?</i> Educando 1: <i>_ ¿Porque les digo que no se acaba?... porque en Colombia no es el único país que se siembra, sino en otros países como México y Bolivia.</i> Educando 2: <i>_ No es imposible exterminar los cultivos de droga si los acuerdos se cumplen y si se acaba la droga se termina la guerra_</i> Educando 3: <i>_ La droga va ligada a la guerra, porque por la droga es que hay guerra.</i> _ Educando 1: <i>_ Así se termine la droga, la guerra va a seguir. _</i> (...)</p>	<p>El educando 1 usa preguntas retóricas ya que las hace para captar la atención del resto de los participantes de la discusión. Los educandos entienden que algunas problemáticas están ligadas entre sí.</p>
<p>9:45 A.M</p>	<p>Grado 11:1 Tema: La Contaminación Educando 1: <i>_ ¿Por qué la contaminación nos afecta a todos?_</i> Educando 2: <i>_ Porque afecta nuestros ríos los mares y el Amazonas que es el pulmón del mundo. _</i> Educando 3: <i>_ Vo a decir algo, nos afecta a todos porque están muriendo muchos animales, hay muchas quemadas de bosques y hay muchas personas que están sufriendo de enfermedades como el cáncer por esto, además se esta afectando la capa de ozono._</i> Educador: <i>_ ¿Habrá una las posibles soluciones a esta problemática?_</i> Educando 4: <i>_ Si la hay, pero es muy difícil que las personas entendamos que debemos cambiar nuestros hábitos de contaminación. No nos importa _</i> Educando 5: <i>_ Hay algunos que, si los cambian, pero pierden su tiempo porque no tiene ningún efecto porque son poquitos. De todos modos, yo digo que podríamos empezar limpiando las calles, pero en esas zonas de la vereda como “Bota Perro” eso ya es muy difícil porque hay demasiada basura.</i> (...) Educando 5: <i>_ ¿De que manera se puede solucionar la contaminación en la vereda?_</i> Educando 3: <i>_ Se debe hacer recolección de basuras una vez por semana y escoger un sitio para enterrarla porque la vereda no tiene relleno sanitario y por eso la queman o la tiran en cualquier parte.</i> (...) ETAPA 2: La construcción del <u>artículo de periódico escolar</u> fue una alternativa para que los educandos pudieran afianzar el proceso crítico y dialógico del trabajo de investigación, por medio de la escritura reflexiva donde establecerían sus criterios frente a las problemáticas desde una confrontación de los contextos global, nacional y comunitario. Este proyecto de escritura reflexiva y crítica se llevó a cabo en el espacio de la clase de <u>tecnología e informática</u> donde los educandos usaron el programa <i>Publisher de Office</i> para construir sus artículos. La imagen a continuación es un fragmento del artículo “<i>Tu Vida Vale Mas que Un Minuto de Fantasía</i>” escrito por la educanda 1 (grado 11:1, 2019), en la cual ella describe desde su perspectiva la problemática de la drogadicción en el corregimiento de Honduras y además da su opinión al respecto.</p>	<p>Los mismos educandos diseñaron preguntas para confrontar la visión local de sus pares con la información que habían investigado durante el desarrollo del anteproyecto, lo cual indica una triangulación intertextual y analítica de la información y un análisis crítico. Por medio de la discusión y la construcción colectiva de criterios, los estudiantes empiezan ver algunas acciones que pueden mitigar la problemática de su región. Los educandos tomaron como base los aportes de sus pares durante los foros y los grupos de discusión, para escribir estos artículos. Con este artículo se evidencia una deducción crítica hacia el machismo por la educanda 1, al concluir que es por falta de</p>



La imagen a continuación es un fragmento del artículo *“Ten Dominio Propio, Una Decisión Puede Cambiar Tu Vida”* escrito por la **educanda 2 (grado 11:1, 2019)** en la cual se muestra la ultima parte del artículo el cual contiene ejercicios de comprensión lectora con el fin de que los artículos puedan ser usados en el marco del plan lector para el fortalecimiento de la lectura crítica de la realidad contextual en el aula.

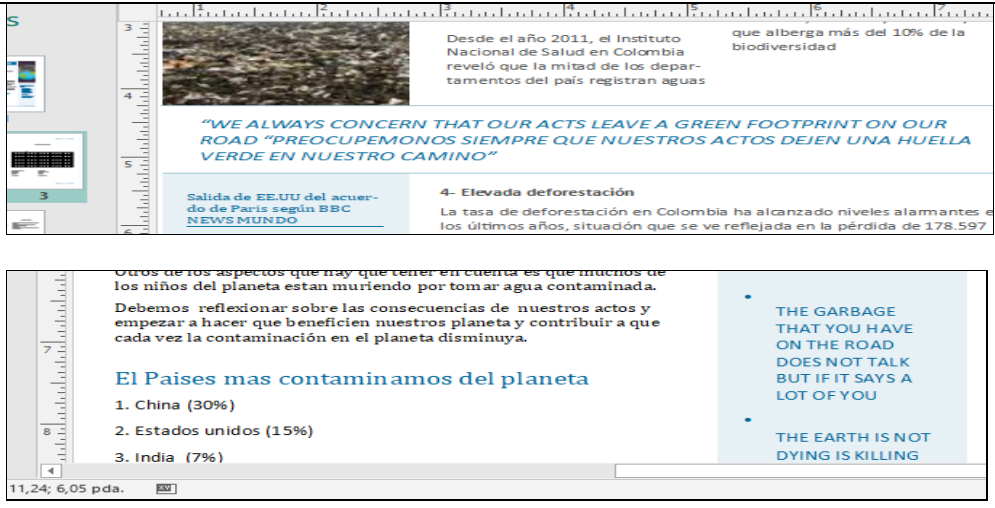


Las siguientes imágenes muestra un fragmento del artículo *“La Contaminación”* escrito por la **educanda 3 (grado 11:1, 2019)**, quien de manera autónoma escribió frases en inglés alusivas a la problemática ambiental con el animo de promover el inglés como un medio para sensibilizar a los futuros lectores miembros de la comunidad educativa de la institución.

“dominio propio” por parte del género masculino; por otra parte, habla de las acciones de impacto social implementadas para enfrentar este flagelo la cual incluye principalmente las acciones religiosas que desde su creencia han hecho parte del actuar social y político de la comunidad de Honduras.

Este Artículo evidencia una sistematización de la reflexión que cada estudiante hace luego de su proceso de interpretación de la realidad local, regional y global, traducido en un material pedagógico que pretende ser el insumo a la continuación de un proceso de fortalecimiento del pensamiento crítico y el sentido de pertenencia para la comunidad educativa.

Este artículo evidencia el impacto positivo que el inglés tubo para la **educando 3** al considerarlo como un medio de sensibilización de las problemáticas del contexto comunitario.



Otros de los aspectos que hay que tener en cuenta es que muchos de los niños del planeta están muriendo por tomar agua contaminada. Debemos reflexionar sobre las consecuencias de nuestros actos y empezar a hacer que beneficien nuestro planeta y contribuir a que cada vez la contaminación en el planeta disminuya.

El Pais mas contaminamos del planeta

- 1. China (30%)
- 2. Estados Unidos (15%)
- 3. India (7%)

• THE GARBAGE THAT YOU HAVE ON THE ROAD DOES NOT TALK BUT IF IT SAYS A LOT OF YOU

• THE EARTH IS NOT DYING IS KILLING

NOTA DE ANALISIS SOBRE LAS ACTIVIDADES:

La relación que tuvo este proyecto Educomunicativo con la Educación Popular consistió en que la comunicación horizontal entre educador – educando y educando-educando fue un medio que facilitó una lectura crítica de la realidad del contexto en espacios de diálogo y discusión donde la opinión de los educandos y la confrontación de los conocimientos previos ayudo a construir una lectura colectiva de la problemática comunitaria, lo que promovió una acción política basada en la sistematización de un material pedagógico que representa la síntesis de este proceso de diálogo y discusión que busca incentivar el pensamiento crítico y el sentido de pertenencia en procura de una transformación social y política comunitaria.

HORA	ACTIVIDAD: CONSTRUCCION DE HISTORIA AFECTIVA Y PROYECTO DE VIDA	COMENTARIOS
	<p>En este proceso de construcción de historia afectiva, los educandos indagaron sobre su pasado y analizaron las bases de su formación individual en pro de identificar sus valores identitarios, luego se les incentivo a pensar en su futuro y el de su comunidad para que construyeran de manera hipotética su proyecto de vida, de acuerdo a su visión identitaria de futuro, con el fin de evaluar el impacto individual que tuvo este proyecto de Investigación Acción y todo su proceso formativo personal en la conciencia de cada uno de los educandos participantes. Luego cada uno de los educandos uso el inglés y las TIC como medio de socialización de sus proyectos.</p> <p>Reconstrucción de Historia Afectiva: Luego de varias sesiones dirigidas a la construcción de oraciones y preguntas en pasado simple en inglés, los educandos finalmente pudieron usar este saber para comunicarse entre ellos, así que participaron en una actividad conversacional en inglés llamadas <u>Mesas de dialogo</u> , donde ellos podían sentarse con cualquier compañero de su elección para hacer y responder preguntas en ingles con el objetivo de indagar sobre el pasado de otro compañero y juntos reflexionar sobre su historia afectiva y su identidad.</p>	<p>Hubo una transversalización de la clase de inglés y Tecnología e Informática donde los educandos usaron estos saberes como medios de expresión, para compartir sus experiencias.</p>
12:10 p.m.	Evidencia fotográfica de los educandos del grado 11:2, 2019 participando de las mesas de dialogo en inglés.	



Fragmento conversacional de una de las mesas de dialogo:

Educando 1: _What did you like to do when you were a child?_

Educando 2: _ I liked to play lleva, escondite, ponchado, rayuela and watching tv_(...)

Luego de estas actividades de practica oral que ayudaron a ganar confianza a los educandos en su uso, ellos indagaron con sus familiares y amigos sobre su historia afectiva o de vida y lograron encontrar fotografías e información sobre su vida que no recordaban, las cuales sistematizaron por medio de las TIC en segunda lengua (inglés) para socializarlas con sus compañeros.

Evidencia fotográfica de viejas fotografías escaneadas y socializadas por medio del programa Power Point por la **educando 1**, grado 11:1, 2019

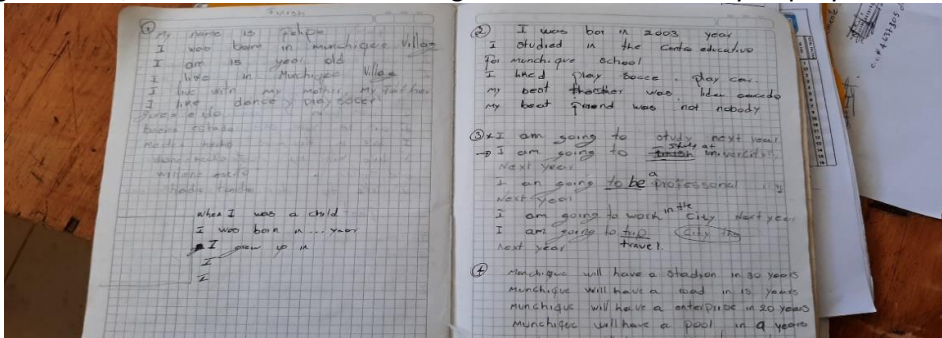


Fragmento de historia afectiva socializado por la educanda 3 grado 11:2, 2019

Educanda 3: _ I was born in 2002 year . When I was a child, I studied at Centro Educativo Muchique school. My best teacher was (XXX). My best friend was (XXX). I liked to study, to play with my Little house, to play lleva, to sing, to play escondite, to go to the farm and to watch Dora la exploradora._

Por otra parte, los educandos recibieron formación en el dominio de estructura de futuros para construir y expresar su proyecto de vida en inglés, el cual redactaron en jornadas de escritura en la clase de inglés, donde se les resolvieron dudas con respecto al buen uso escrito de algunas estructuras y vocabulario.

Evidencia fotográfica de la revisión preliminar de la producción escrita del **Educando 4** del grado 11:2, 2019 donde describe en inglés su historia afectiva y su proyecto de vida.



Traducción:
Educando 1:
¿Qué te gustaba hacer cuando eras un pequeño?
Educando 2: me gustaba jugar escondite.....etc.

Este fragmento evidencia las primeras bases de la formación cultural e identitaria de la educanda 3 en su infancia, como fueron: su profesora , la amistad , los juegos tradicionales, pero también los programas extranjeros de televisión.

Traducción de un fragmento de la producción escrita del **Educando 4** del grado 11:2, 2019, el cual habla de su futuro y el de su vereda.

Educando 4: *_ Yo voy a estudiar en la universidad el próximo año
_ voy a trabajar en la ciudad el próximo año _ (...)*

Predicciones sobre su comunidad:

- _ Muchique tendrá un estadio en 30 años _*
- _ Muchique tendrá una carretera en 15 años _*
- _ Muchique tendrá una empresa en 20 años (...)*

Durante la socialización de las predicciones a futuro en inglés, los educandos hicieron dibujos e ilustraciones de sus territorios para hablar de su visión de lo que serían sus comunidades en el futuro y algunas visiones son tan detalladas que parecieran propuestas de planes de desarrollo ya que al hablar de lo que tendrán sus veredas en el futuro, también es una forma de describir sus necesidades insatisfechas como comunidad. No obstante, la calidad de sus trabajos demuestra motivación y compromiso en el uso autónomo y libre de las TIC y en el buen dominio del inglés.

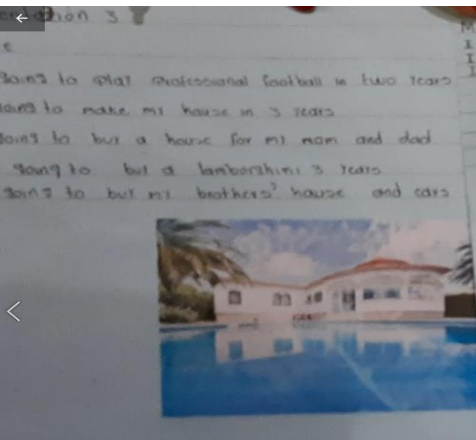
Evidencia fotográfica de ilustraciones digitalizadas por medio de las TIC, que expresan la visión optimista de futuro que tienen los educandos hacia sus veredas.



Fragmento en inglés de la presentación realizada por la **educanda 2**, grado 11:1, 2019 extraída de una videograbación:

_ Honduras will be a village with a big population with studies in 20 years. It will have doctors, nurses and dentists in 20 years. Honduras will have pavement roads with better transport (...) Honduras will have factories and hospitals (...) and a bilingual

school to learn more english (...) Honduras will have more Jobs in 20 years._



Evidencia fotográfica de presentación de proyecto de vida del **educando 1** grado 10:1, 2019

Fragmento escrito del educando 1

Educando 1: *_ I am going to play professional football in two years.*

I am going to buy a house for my mom and dad

I am going to buy a Lamborghini in 3 years

I am going to buy my brothers' houses and cars_

Los educandos usan el inglés y las TIC como medio para expresar sus planes, anhelos y sueños pero también se identifican las carencias personales y las necesidades insatisfechas de su comunidad.

En esta socialización la **educanda 2** del grado 11:1, 2019 describe su visión de futuro en la que habla de calles pavimentadas, centros de recreación, estudio, profesionales, empresas, hospitales y fuentes de trabajo para sus habitantes.

Este fragmento puede sugerir que algunos educandos enfocan su proyecto de vida más en el tener riqueza y bienes materiales, olvidando la importancia del ser.



alcanzando sus sueños y anhelos.

Caso contrario con esta otra presentación donde la **educanda 4** del grado 11:1, 2019 ha representado su proyecto de vida con imágenes que revelan su etnia e identidad y se visualiza desde una mirada optimista y ambiciosa, sugiriendo una visión identitaria de futuro.

Por otro lado la **educanda 4** revela con el siguiente fragmento que ve su proyecto de vida lejos de su territorio de origen, en una ciudad aledaña como Cali.

Fragmento educando 4: *I am going to study in Cali city._ I am going to live in Cali _ I am going to have a house in Cali_*

NOTA DE ANALISIS SOBRE LAS ACTIVIDADES:

Este proceso de construcción de historia afectiva y proyecto de vida se relaciona con la Educación Popular puesto que los educandos fueron los protagonistas de su propia investigación y construcción personal, ya que ellos fueron los investigadores, los evaluadores y voceros de su propia realidad y de su visión identitaria de futuro que promueve la transformación de su realidad personal y colectiva, generando un aprendizaje significativo, dialógico y colaborativo, donde a su vez el proceso sirvió para diagnosticar y conocer las bases culturales y formativas que han impactado en el contexto en las últimas generaciones, para así generar procesos educativos más profundos, críticos, éticos y significativos para las comunidades del corregimiento de Honduras, Cauca.

Esta imagen podría sugerir que algunos educandos no se aceptan aun como afrodescendientes y se representan con una visión de futuro que aún no es identitaria ya que las imágenes de esta presentación en power point, realizada por la **educanda 3** del grado 11:1, 2019 usa imágenes de personas blancas y mestizas para representarse a ella misma



Con respecto a estas evidencias, es importante continuar fortaleciendo la identidad y el sentido de pertenencia de las nuevas generaciones en los territorios ya que día a día son influenciadas por un ideal de futuro basado en un sistema consumista y colonialista, que anula su identidad y cultura.