

**Subcultura skinhead: una alternativa para el desarrollo de competencias ciudadanas
(material de enseñanza)**



Presentado por:

Andrés Fernando Cortes Hilarión

Licenciatura en Ciencias Sociales

Facultad de Educación

Universidad Antonio Nariño

Trabajo de grado para optar al título de licenciado en Ciencias Sociales

Asesor

Óscar Castañeda, PhD

Docente licenciatura Ciencias Sociales

31 de mayo de 2021

Resumen

En este trabajo se realiza un material de enseñanza que permite al docente facilitar e implementar clases de manera más didáctica y atractiva para el estudiante, esto enfocado en el desarrollo de las competencias ciudadanas a través de la identificación de una de las subculturas de las cuales poco se conoce: Skinhead. El objetivo del material es entender que existen diversas formas de expresarse y que se debe respetar y valorar las diferencias para poder atender el llamado que se hace en el marco de la construcción de una sociedad pluriétnica y multicultural. Así mismo, se pretende el desarrollo socio cognitivo, dado que, amplía la capacidad para que el estudiante se desenvuelva en una sociedad a través de la observación y el análisis, desarrollando en él aspectos cognitivos, emocionales y comunicativos que servirán como una herramienta que le permitirá en el futuro brindar soluciones para vivir en una comunidad en paz. Por lo tanto, es esencial reconocer y hacer visible a las comunidades que han sido vulnerados históricamente, prueba de ello, están desde los indígenas hasta otras sub culturas como el punk o los raperos.

Palabras Clave: Skinhead, Competencias ciudadanas, Estigmatización, Empatía, Multicultural, Subcultura, Material didáctico digital.

Abstract

In this work, a teaching material is made that allows the teacher to facilitate and implement classes in a more didactic and attractive way for the student, this focused on the development of citizenship skills through the identification of one of the subcultures of which little known: Skinhead. The objective of the material is to understand that there are different ways of expressing oneself and that differences must be respected and valued in order to respond to the call that is made within the framework of the construction of a multiethnic and multicultural society. Likewise, it is aimed at socio-cognitive development, since it expands the ability for the student to develop in a society through observation and analysis, as inputs that will allow future solutions to live in a community in peace. It is

essential to recognize and make visible the communities that have been historically violated.

Keywords: Skinhead, citizenship competencies, stigmatization, empathy, multicultural, subculture, digital didactic material.

Contenido

Introducción.....	7
Capítulo 1: identificación de la necesidad.....	8
Planteamiento del problema.....	8
Justificación.....	9
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos.....	11
Capítulo 2: exploración de la dificultad.....	12
Capítulo 3: realización contextual.....	16
Capítulo 4: realización pedagógica.....	18
Capítulo 5: producción física.....	27
Capítulo 6: evaluación del material.....	31
Capítulo 7: conclusiones y recomendaciones.....	41
Referencias.....	44
Anexos.....	47

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1 Ambientación recurso digital: inicio	18
Ilustración 2 Ambientación recurso digital: significaciones musicales.....	19
Ilustración 3 Ambientación recurso digital: introducción	19
Ilustración 4 Ambientación recurso digital: acuerdos para la participación	20
Ilustración 5 Ambientación recurso digital: datos personales y presentación.....	22
Ilustración 6 Ambientación del recurso digital: foros	22
Ilustración 7 Ambientación del recurso digital: dudas y preguntas.....	23
Ilustración 8 Ambientación recurso digital: palabras clave.....	24
Ilustración 9 Ambientación recurso digital: palabras clave (glosario)	25
Ilustración 10 Ambientación recurso digital: actividades	26
Ilustración 11 Ambientación recurso digital: autoevaluación	26

Bogotá D.C., mayo 31 de 2021

Respetado

Dr. Ronald González, PhD

Coordinador programa Licenciatura en Ciencias Sociales

Ciudad

El trabajo de grado titulado “subcultura skinhead: una alternativa para el desarrollo de competencias ciudadanas (material de enseñanza)” del estudiante ANDRÉS FERNANDO CORTÉS HILARIÓN, cumple con los criterios de calidad establecidos para el programa, por lo cual hago entrega y solicito la asignación de jurados evaluadores.

Atentamente,



Asesor: Óscar Orlando Castañeda Barbosa
Programa de Licenciatura en Ciencias Sociales
Facultad de Educación

Introducción

Antes de empezar el desarrollo de este material de enseñanza, surgió una pregunta enfocada que si es necesario hacer visible a una subcultura que como muchas ha estado permeada por la estigmatización, y que de trasfondo reconocer que existen muchas formas de expresarse y demás, es así como se pone en proceso una herramienta didáctica digital que permita al profesor facilitar ese proceso de enseñanza aprendizaje, donde el desarrollo y la implementación de las competencias ciudadanas son un hecho que se debe seguir expresando en las escuelas.

La carencia de herramientas y recursos virtuales ha formado una gran brecha pedagógica entre el docente y los estudiantes en cuanto a tener nuevos contenidos para la enseñanza que contenga material relevante y más atractivo para el estudiante, ya que el repertorio monótono de guías, fragmentos extraídos de internet, videos, realización de trabajos por obtener una nota, etc. Causan en el estudiante desinterés por la temática y no ayuda al desarrollo cognitivo del estudiante, no se vuelve un reto para él, ya que es bien conocido en la psicología educativa que se debe profundizar en el aprendizaje y en métodos educativos más aptos para que los estudiantes puedan desarrollar esas capacidades cognitivas, así como lo propone Albert Bandura (1977) en su teoría del aprendizaje social, la cual menciona que el aprendizaje es un proceso cognitivo que tiene espacio en un contexto social y sucede principalmente mediante el reforzamiento, la observación o instrucción directa e incluso con la falta de reproducción motora o refuerzo directo, son conceptos clave para el socio cognitivismo y la psicología educativa.

El propósito de esta herramienta o recursos responde a la necesidad de; uno como mediador tecnológico para facilitar la enseñanza en las clases virtuales que hoy en día son necesarias y que permiten el desarrollo de un proceso fundamental como son las competencias ciudadanas, y dos como fortalecimiento de conexiones con una sociedad pluricultural y multicultural, donde las valorizaciones de las diferencias se ven afectadas por el rechazo, la exclusión, discriminación y estigmatización que son consecuencias negativas para una sociedad democrática y que dicho material, corresponda al entendimiento de la empatía.

Capítulo 1: identificación de la necesidad

Planteamiento del problema

El presente material de enseñanza atiende la necesidad de conocer la cultura e identidad del movimiento skinhead. Dicho interés se traduce en una apuesta para la construcción de las competencias ciudadanas en los estudiantes de grado 8°. Infortunadamente la falta de pensamiento crítico limita el diálogo con narrativas diferentes a las propias, generando de esta manera una fractura en los procesos convivenciales. Habitualmente se tiende a estigmatizar personas o colectivos, quienes, por sus creencias o prácticas, parecieran atender otros modelos o estereotipos, que por no atender los referentes del estatus quo, parecieran estar condenados al rechazo. Es perentorio desde la escuela auspiciar espacios que fomenten el diálogo de significaciones, paradigmas, códigos, símbolos y demás expresiones que evidencian la heterogeneidad de una sociedad, tal como lo ratifica la Constitución Política Nacional (CPN), al declarar a Colombia como una nación pluriétnica y multicultural.

Sin duda el proceso de estigmatización y, por ende, de exclusión, hacia los grupos minoritarios ha crecido durante estos últimos años. Evidencia de ello son las expresiones violentas que se han naturalizado, como expresión de rechazo a los colectivos que tienen diferentes expresiones culturales. El desconocimiento de los significados que soportan la diversidad cultural es la que se convierte en el factor que genera esas prácticas como la homofobia, la xenofobia o la aporofobia, las cuales, antes de contribuir al fortalecimiento del tejido social, pareciera emprender acciones para su deterioro. En ese sentido, trabajar por el desarrollo la *pluralidad, la identidad y la valoración de las diferencias*, como eje fundante de las competencias ciudadanas, adquiere relevancia y, además, pertinencia, dado que les permite a los estudiantes identificar la diversidad como oportunidad para el crecimiento personal.

Dado lo anterior, no reconocer al otro como un ser social, permite que el desconocimiento genere rechazos a estos grupos sociales, propagando de esta manera esa falta de empatía, de

comunicación asertiva y de respeto por la diferencia, que, según lo dispuesto por el artículo 67 de CPN, deberían mitigarse a través de la acción educativa.

Es por ello que se debe brindar esa construcción social, permitiendo que, como humanos y como seres sociales integramos una comunidad y debido a esto, debemos respetar esas diferencias para así lograr una sociedad enfocada en una convivencia pacífica y no en el otro como un individuo rechazado y estigmatizado.

Justificación

Este proyecto se realiza por la necesidad de mitigar las estigmatizaciones que se tiene frente a los grupos y movimientos sociales catalogados como tribus urbanas, ya que, los estudiantes como sujetos sociales y la misma sociedad, suele especular con base en informaciones erróneas. Derivado de lo anterior, se genera el rechazo, el miedo e incluso el odio hacia estos movimientos sociales. Adicional a esto, la carencia de herramientas digitales que brinden facilidad de enseñanza con respecto a estos temas crean brechas digitales en los materiales de enseñanza, los cuales suelen ser repetitivos y poco interactivos con los estudiantes.

En ese sentido, surge el interés por demostrar la realidad que viven estos grupos a partir de sus creencias, sus códigos y sus prácticas, las cuales existen en una sociedad que se enriquece a partir de su diversidad.

El proyecto ha sido desarrollado de tal manera que se complemente y abarque desde la historia hasta la semiótica de esta sub cultura skinhead, también algunos de los valores más prioritarios de los estudiantes, los cuales son; el respeto, la empatía, la igualdad, etc. los cuales son necesarios para que los estudiantes puedan desarrollarse con fluidez hacia los demás en éste, un país multicultural y pluricultural. Tal como lo menciona Delors, (1996)

La idea de convivir con las y los demás es un instrumento entre varios para combatir los prejuicios que impiden la concertación. De esta manera, parecería adecuado que la educación se diera a dos niveles; en un primer nivel, en el

descubrimiento gradual del otro; en un segundo nivel, en la participación de trabajos en común, con un método de solución de conflictos presentes. Descubrir al otro u otra tiene una doble misión, una que es enseñar la diversidad de la especie humana, la otra contribuir a una toma de conciencia de las semejanzas y la interdependencia entre todos los seres humanos; ello teniendo en cuenta que el descubrimiento del otro pasa forzosamente por el descubrimiento de uno mismo o una misma. (TUIRAN, 2018) (p.21)

Este proyecto contribuirá a la resolución de algunos problemas sociales y técnicos que se presentan en la escuela, en primer lugar, tenemos la escasez de recursos digitales para la enseñanza y la falta de ellos no permiten que el profesor logre llegar a los estudiantes, es habitual que en este tiempo los chicos utilicen más los recursos digitales que los libros para búsqueda de información, para ellos es más interesante el estar inmersos en estas plataformas digitales. Por esta razón surge la idea de crear un material digital con contenido nuevo e interactivo para los estudiantes el cual cuenta con espacios de aprendizaje de historia, humanidad, etc. De una manera más específica sobre la importancia de la creación y formación educativa digital, UNIR nos menciona:

La educación actual no se entiende sin los contenidos digitales. Y no solo porque los alumnos sean nativos digitales, sino también por todas las posibilidades que ofrecen. Internet se ha contemplado durante mucho tiempo como una herramienta enfocada al entretenimiento y la información. No obstante, el poder y el potencial que tiene para la educación es realmente increíble. Así pues, los contenidos digitales educativos son cada vez más relevantes en la educación actual [...] Los recursos educativos digitales son parte del futuro —y casi ya del presente— de la formación. Su abundancia y sus posibilidades son inabarcables, por lo que contar con una formación específica en la materia es una ventaja cualitativa, sobre todo a la hora de enfocar la creación de contenidos digitales educativos, el mobile learning o la gamificación en las aulas. (internet, 2020)

Una de las situaciones que me impulso a la realización de este proyecto, es la estigmatización y rechazo que reciben los movimientos sociales salidos de lo habitual, de esta manera el generar un pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes es primordial

para formar ciudadanos que convivan con respeto sin importar las diferencias de los demás en su entorno y contexto.

Lo anterior será posible ponerlo en marcha, formando un conjunto de conocimientos y habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas, que se articulan entre ellos mismos para que sea posible que el ciudadano se realice de manera constructiva para la sociedad, contribuyendo a una convivencia pacífica, participativa y responsable que haga funcionar a una sociedad democrática y respete la pluralidad en cualquier contexto.

Esto como interpretación de que existen diversas formas de expresión cultural y de movimientos sociales, como segundo lugar se busca que el estudiante logre conectarse con las competencias ciudadanas que en los colegios se deben dar, es decir, el desarrollo cognitivo, emocional y comunicativo, formara al estudiante con la capacidad de enfrentarse a una sociedad multicultural y pluricultural, para evitar estigmatización, especulaciones y demás. Es por ello, que se desarrollará este material, para la facilidad del docente donde lo puede aplicar con los estudiantes que cada vez más se ven inmersos en lo virtual y digital, más en el contexto de la pandemia, que ha obligado al uso frecuente de este tipo de recursos.

Objetivo General

Diseñar un material de enseñanza digital, como estrategia pedagógica que contribuya con el desarrollo de competencias ciudadanas, en el marco de los procesos identitarios de la subcultura skinhead.

Objetivos Específicos.

- Comprender la historia y los patrones culturales que identifican la subcultura skinhead.

- Analizar la estructura de las competencias ciudadanas y sus posibles aportes en la construcción ciudadana.
- Crear espacios de evaluación que le permitan a los estudiantes reconocer la importancia que tiene trabajar por la construcción de una sociedad que respete la diferencia.

Capítulo 2: exploración de la dificultad

Debido a que anteriormente se ha logrado dejar en claro el propósito de este proyecto, en este apartado se responderá a interrogantes y las dificultades que han conllevado a la realización de este material de enseñanza.

En primer lugar, se debe reconocer cómo esta pandemia del COVID-19, ha obligado a trasladar a los medios virtuales, dejando a un lado las aulas donde se impartía el conocimiento de manera presencial. De igual manera las clases habituales, donde no exista esa conexión con lo digital para el estudiante se torna en una rutina, ya que esta generación de personas sociales se comunican e interactúan de manera virtual, y si no aplicamos herramientas que permitan esa conexión con los estudiantes, sencillamente se perderá el interés del estudiante y caeríamos en el mismo método de enseñanza tradicional, es por ello que surge la necesidad de que el docente esté preparado para brindar y generar conocimiento en los estudiantes de manera virtual y utilizando estas herramientas de enseñanza. En este caso, con las nuevas alternativas virtuales, los estudiantes ya no recibirán esas clases tradicionales, ahora se deben buscar y crear materiales de contenido virtual que permitan y faciliten la enseñanza de formas didácticas. En ese sentido, exponer el significado y la necesidad del uso de las competencias ciudadanas, entendidas como alternativas de convivencia, participación y respeto, se convierten en una apuesta legítima porque además de atender lo dispuesto por la CPN en su artículo 67 y lo que refiere el artículo 5 de la ley 115 de 1994; recoge los postulados esenciales del Estado Social de Derecho, los cuales hacen referencia, según Suárez (2016), a la dignidad humana, el mínimo vital y la democracia en el plano político y en el ámbito social.

Dado lo anterior, abordar en la educación formal la formación ciudadana y el desarrollo de las competencias ciudadanas, además de atender un llamado constitucional, se traduce en un imperativo social que deben asumir las instituciones educativas. Los nuevos paradigmas educativos, según Aguerro (2017), deben romper la mirada tradicional centrada en los contenidos y en la transmisión de información, la cual, en muchas oportunidades estaba al margen de las necesidades y los intereses de los estudiantes. Hoy por hoy debe pensarse el acto educativo como una alternativa para la mejor comprensión de la realidad y, por ende, la participación en la construcción de una sociedad donde tenga cabida la diversidad. En ese mismo sentido, Bárcena (2009), afirma que la educación debe ser un acto ético y político, permeado por una gran sensibilidad humana que tienda a la reconstrucción de relaciones ético-políticas. De esta manera, atender la exhortación que se le hace a la escuela para formar personas constructoras de paz, participativas y, además, respetuosas de la diferencia, se convierte en una gran posibilidad para Ytarte (2016), quien afirma que dicho ejercicio debe reconocer la esencia diversa que se tiene como seres humanos. En ese sentido, desde la estructura epistemológica de las Ciencias Sociales (García 2001; Sabaj, 2005; Parra, 2005), se identifican elementos asociados con las acciones humanas y las relaciones sociales, las cuales pueden abordarse desde la reflexión en las relaciones con el tiempo y la cultura, las relaciones ético-políticas y las relaciones espacio-ambientales (Ministerio de Educación Nacional, 2004).

En ese orden, las Ciencias Sociales navegan en espacios muy cercanos a las significaciones que le ofrecen las personas y las comunidades a la realidad (identidad), con base en las ideas que desarrolla Peña (2012). Asimismo, según Muñoz (2006), focaliza como objeto de estudio las expresiones que materializan en su cotidianidad las comunidades (sistemas de acción) y sus integrantes, en directa relación con los códigos y las costumbres que les permiten adelantar el ejercicio hermenéutico de su contexto y el de los demás.

Así pues, revisar el impacto y el alcance que tienen las Ciencias Sociales, sin duda trasciende de la transmisión acrítica de una serie de información y datos, como tradicionalmente se había considerado. El desafío de las Ciencias Sociales está orientado hacia la formación de una ciudadanía que responda a las exigencias de una sociedad diversa y compleja. Es en este contexto, donde las competencias ciudadanas emergen como

alternativa para hacer un ejercicio con incidencia social. Según Rodríguez (2014), las competencias ciudadanas se convierten en un referente para la construcción de paz, mediante la generación de espacios donde se aprenda a reconocer la diferencia como alternativa para el desarrollo del pensamiento crítico, dado que, amplía el espectro mediante el cual se hace aproximación al mundo y, por ende, el desarrollo de mejores comprensiones.

A propósito de las competencias ciudadanas, es pertinente señalar las orientaciones que el MEN ofrece. Al respecto, el organismo rector de la educación en Colombia señala que dichas competencias son el conjunto de conocimientos y de habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas que, articulados entre sí, hacen posible que el ciudadano actúe de manera constructiva en la sociedad democrática (2020). En ese mismo sentido, el MEN acoge por medio de sus directrices las disposiciones del Estado Social de Derecho y su respectiva normativa para garantizar el fortalecimiento democrático a través de la participación de la ciudadanía. Para tal fin, propone las competencias en este ámbito, las cuales apuntan a diferentes tipos asociados a los conocimientos básicos, las competencias básicas cognitivas, las emocionales, las comunicativas y las competencias integradoras-competencias ciudadanas (Álvarez, et al. 2017)

Por otra parte, el mismo estamento señala que las competencias ciudadanas habilitan las condiciones para reflexionar en los ámbitos de *convivencia y paz, participación y responsabilidad democrática y, reconocimiento de la diversidad*. De esta manera, Chaux (2012), señala la importancia que tiene trasladar dichos ejes de reflexión a la cotidianidad de la escuela. Ante esto, es oportuno señalar que tradicionalmente se enfrentan una serie de barreras que, sin duda, han limitado el ejercicio formativo en la escena educativa. En ese sentido, Fuentes (2017), indica que delegar exclusivamente a las Ciencias Sociales la formación de la ciudadanía es un completo desacierto, dado que, la acción participativa en el contexto de la democracia directa demanda el actuar del individuo en todas sus dimensiones. Asimismo, Murga (2018), Chaux (2012) y Barrantes (2009), advierten que es necesario habilitar estrategias de orden pedagógico y didáctico, que les permitan a los integrantes de la comunidad educativa comprender asociativa y críticamente, las problemáticas asociadas con la formación de ciudadanía.

Entonces, es aquí donde enseñar de manera didáctica puede generar los espacios para la construcción de conocimiento asociado con las competencias ciudadanas, los cuales, de manera significativa, serán referentes por el resto de su formación personal. En una opinión, el enseñar la importancia de las competencias ciudadanas y la inclusión de la multiculturalidad a lo largo de los procesos académicos, es necesaria, dado que esto permitirá más adelante que el estudiante participe sin miedo a opinar frente a cualquier situación, además de aportar considerando las diferentes perspectivas al respecto.

Para empezar a hablar directamente sobre el material de enseñanza, fue importante reconocer esas dificultades que se tiene en la escuela tradicional. Es por ello por lo que, se emprendió la tarea de implementar este recurso, para dejar a un lado lo teórico y comenzar a ponerlo en práctica. Así, se desarrolla con la finalidad de que el estudiante logre fortalecer esos componentes que lo hacen ser persona y que de los cuales necesitará tanto, tal como lo son el desarrollo cognitivo, emocional y comunicativo que va focalizado al desarrollo social del estudiante.

Conocer nuevas culturas, nuevos movimientos, dará a entender al estudiante que en su espacio se divisa diferentes formas de expresarse, de sentir y concebir el mundo en que lo rodea y que de esta manera se logre ese respeto, esa empatía por lo público.

Posiblemente una de las formas más cómodas en que los estudiantes puedan aprender estos componentes, será con este recurso, ya que brinda la posibilidad de reconocer dos movimientos sociales, uno desde lo actual y el otro desde lo histórico haciendo una relación de sus ideologías y convicciones que están totalmente en contradicción, de esta forma permitirá que el estudiante identifique la problemática que tienen estos grupos, y logre brindar soluciones desempeñándose como científico social, el tema que se brinda en el recurso ayudará a que se logre un ambiente democrático que le permita al estudiante examinar puntos de vista, buscando acuerdos y estableciendo estrategias para mitigar los conflictos.

Capítulo 3: realización contextual

Para comenzar esta propuesta de recurso digital, se tuvieron en cuenta varios elementos que son necesarios en el quehacer disciplinar y pedagógico, como nuevas estrategias que den cabida a pasar de lo tradicional a lo educativo digital, es algo a lo que se está recurriendo mucho últimamente, los estudiantes de esta manera están atendiendo a el nuevo desarrollo del mundo tecnológico y nosotros como docentes debemos también atender a la necesidad de las herramientas que nos brinda la virtualidad, así pues, irnos formando con nuevo contenido para facilitar el aprendizaje y la enseñanza al estudiante, permitiendo que el estudiante también pueda expresarse y hacer uso de sus habilidades que lo hacen persona como lo afirma (Alfaro et al, 2006). “la construcción de conocimientos nuevos a partir del perfeccionamiento de habilidades (reflexión, análisis, búsqueda, síntesis, entre otras) por parte de los estudiantes”, por consiguiente, dejar de lado las clases monótonas, sino más bien estar innovando los medios virtuales para que el estudiante se interese más en el campo del estudio.

En consecuencia, de lo anterior mencionado podemos visualizar en el recurso virtual la inclusión de elementos para el aprendizaje que de los cuales se abarcan los campos de historia, ética y valores, política social, entre otros. También se incluye en este recurso ítems evaluativos para apreciar la atención y el aprendizaje del estudiante durante el recorrido del material didáctico. Así mismo se han incluido espacios que permiten una discusión abierta al dialogo en grupo sobre la temática tratada en el recurso cumpliendo así lo mencionado anteriormente con la creación de los métodos de enseñanza virtual.

Para la implementación del recurso es importante hablar sobre el proceso que se debe llevar a cabo con el material. En primer lugar surgió la idea de este recurso, como anteriormente fue mencionado con el fin de crear una material de enseñanza didáctico para los estudiantes y que a su vez facilite la enseñanza a los profesores, un blog educativo me pareció una herramienta ideal para crear un espacio educativo e interactivo, teniendo en cuenta que este cuenta con espacios dedicados a leer la opinión de los chicos antes y después de adentrarse en la historia de esta cultura que es principalmente el objetivo, darla a conocer y como objetivo secundario y no menos importante usar la historia de esta misma para enseñar a los

estudiantes la importancia de las competencias ciudadanas en cada caso que sean pertinentes, para ello abran espacios de evaluación que le permitan a los estudiantes reconocer la importancia que tiene trabajar por la construcción de una sociedad que respete la diferencia. Se abarcan en un inicio las competencias emocionales y comunicativas y finalmente las competencias cognitivas en conjunto con las actividades y posteriormente la evaluación que en el recurso han sido creadas. Está desarrollado para que el estudiante logre identificar el movimiento skinhead, esto con el propósito de reconocerlo como un grupo que se manifiesta en su entorno, brindando la posibilidad de que el estudiante reconozca que existen muchos más movimientos, se ofrece en un inicio una pieza de música muy emblemática de los skinhead, esto con el fin de que funcione como una introducción de una parte muy importante si no esencial de este movimiento ya que es la expresión más grande de los individuos pertenecientes a él, también se espera que exploren los gustos musicales que tiene esta subcultura en una pequeña lista de reproducción creada tomando una selección variada de los géneros de esta sub-cultura y con esto se espera continuar con el concepto de un proyecto recreativo y educativo. Por ende, esta sola parte de reconocimiento de género musical, brinda un sentido de pertenencia en el estudiante que lo hace reflexionar sobre cuáles son sus gustos musicales y en qué grupo podrían estos estar.

En segundo lugar, se tiene como intención que el estudiante tenga un acercamiento a la empatía como habilidad que puede fortalecer esas relaciones entre la escucha activa, la atención, y forjando una actitud comprensiva, de modo que responda a la capacidad que tiene una persona para estar en el lugar de la otra.

En tercer lugar, tiene como objetivo, el reconocer al skinhead desde sus inicios, desde su historia y su participación en los procesos socio políticos, del mismo modo, reconocer la historia de este grupo, brindará al estudiante cuales fueron las causas y consecuencias que lograron levantar y mantener a este grupo social, a su vez reconociendo los ideales políticos que estos tienen y porque están en desacuerdo con otras posturas ideológicas. permitiendo que el estudiante vaya construyendo y fortaleciendo su capacidad cognitiva que corresponde al procesamiento de información, desarrollo crítico y reflexivo, resolución de

problemas, detallando claramente esas significaciones que le brinda el movimiento a ciertos símbolos históricos y demás.

Capítulo 4: realización pedagógica

Para comenzar el proceso estructural de las actividades, las cuales van enfocadas al desarrollo de las competencias ciudadanas, se llevó a cabo un material introductorio el cual permite al estudiante adentrarse en contexto con el movimiento skinhead. Como anteriormente se menciona, se agregó una pieza musical, la cual es la más emblemática del movimiento, con el ánimo de ambientar el recurso desde unos de los íconos del skinhead: su música.

Ilustración 1 Ambientación recurso digital: inicio



Ilustración 2 Ambientación recurso digital: significaciones musicales



De igual manera, se indaga sobre los prejuicios que tienen los estudiantes alrededor del movimiento en estudio. Según Ruiz (2003), identificar los conceptos previos, además de permitir identificar los constructos que los estudiantes poseen, posibilita reconocer las significaciones con las que interactúan en sus contextos.

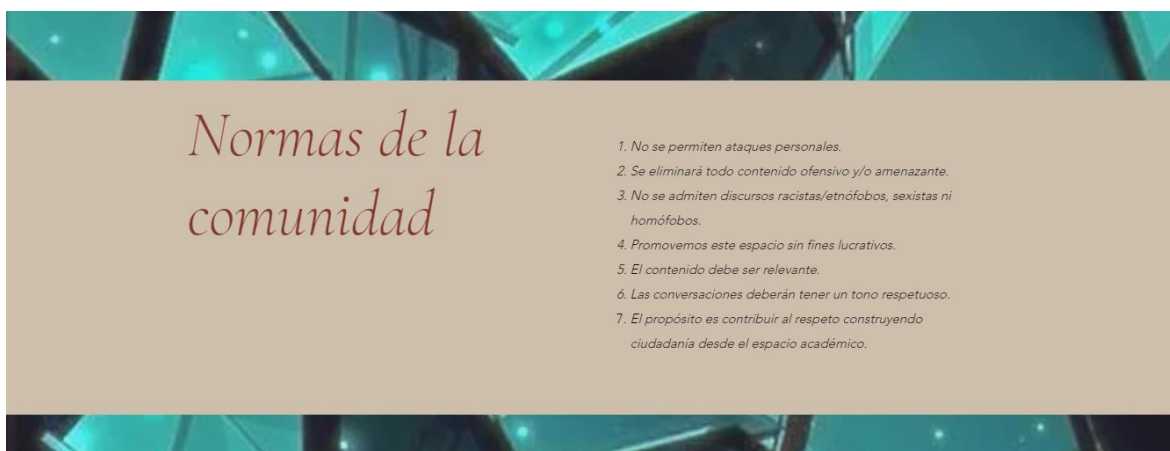
Ilustración 3 Ambientación recurso digital: introducción



Una vez se identifican los conceptos previos que tienen los estudiantes sobre el movimiento skinhead, se proponen unos acuerdos que enmarcarán el diálogo de saberes en el recurso digital, recalando la importancia del respeto y como un complemento se han declarado

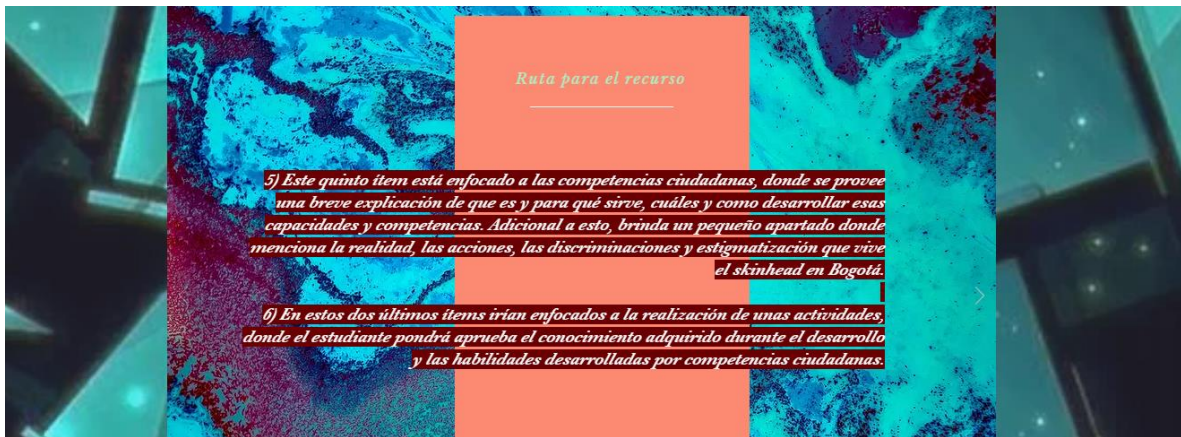
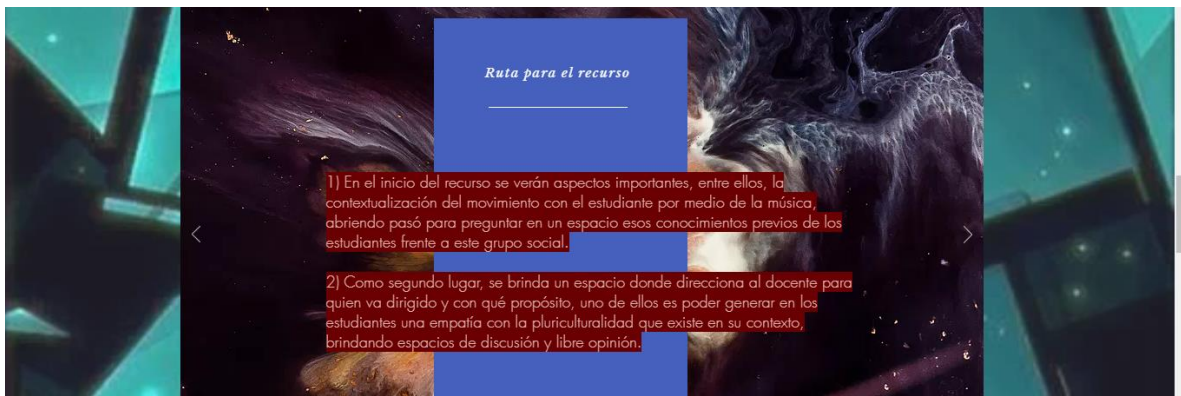
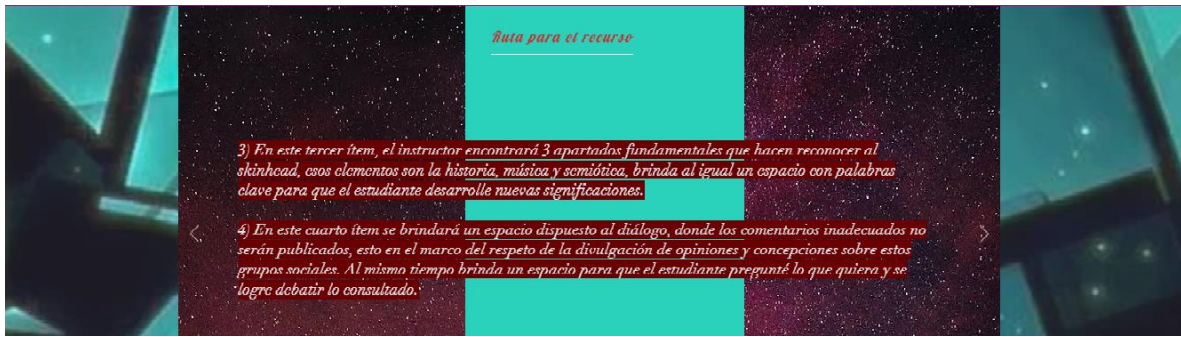
unas palabras específicas que si alguien intenta usarlas para agredir, no le será imposible publicar su comentario Al respecto, Fierro (2018), advierte sobre la importancia que tiene establecer acuerdos de diálogo y convivencia en el escenario pedagógico, así sea virtual. En ese sentido, destaca la importancia del saber convivir, como referente esencial en los procesos de aprendizaje, dado que, referencia las comunidades educativas como colectivos que median sus diferencias en el marco del respeto, el derecho al disenso y al manejo afirmativo de los conflictos.

Ilustración 4 Ambientación recurso digital: acuerdos para la participación



Ya en el recorrido de las siguientes páginas, en todas se ha dejado un espacio que brinda la oportunidad de opinión de los estudiantes, con respecto al tema que se ha tratado en el respectivo apartado. De esta manera, se habilita el foro, el cual fue realizado de manera que funcione como espacio de debate sobre los temas tratados y un espacio de presentación personal: En consecuencia, de ello, el foro se crea para la interacción entre los estudiantes y docente, donde cada uno expresará su punto de vista y así se hace el aporte para un diálogo donde cada participante, además de expresar sus puntos de vista, podrán escuchar diferentes interpretaciones. Así, según Boada (2019), los foros contribuyen a procesos argumentativos, los cuales son esenciales dentro del desarrollo de competencias genéricas. Así mismo, son un contexto que propende por el multiperspectivismo, dado que, visibiliza diferentes narrativas frente a un hecho de estudio, que para este caso está enmarcado en el movimiento skinhead.

Ilustración 5 Ambientación recurso digital: Diseño instruccional

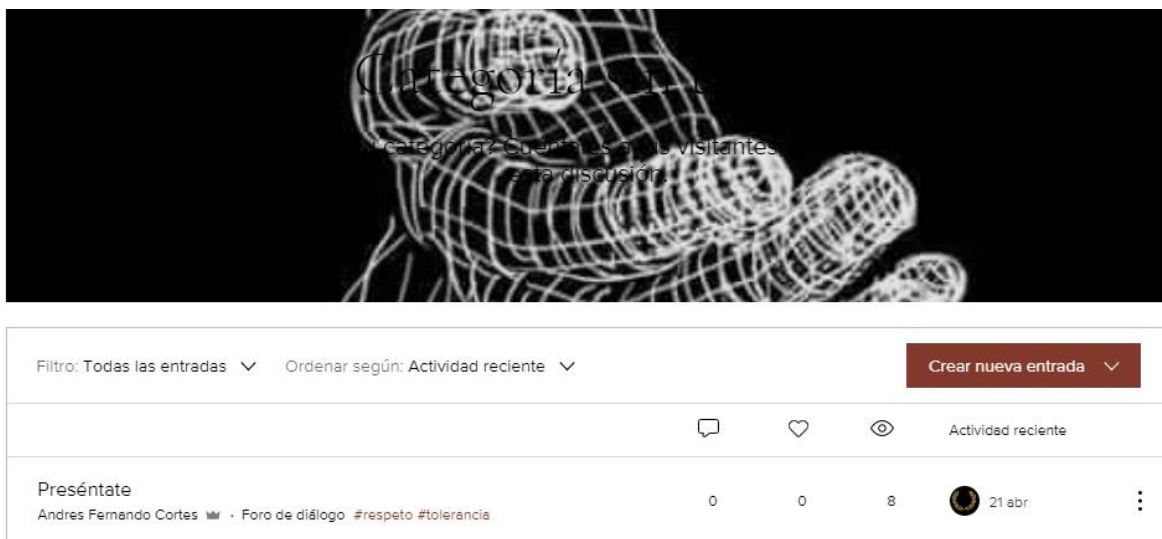


En este apartado encontraremos el diseño instruccional del recurso, en el cual se haya una ruta para el mejor aprovechamiento del recurso, del mismo modo articula al docente para que haga el seguimiento en los apartados de participación y didáctica de los estudiantes teniendo así, una forma de evaluarlos. según Broderick (2001) “el diseño instruccional es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas.”

(p.2)

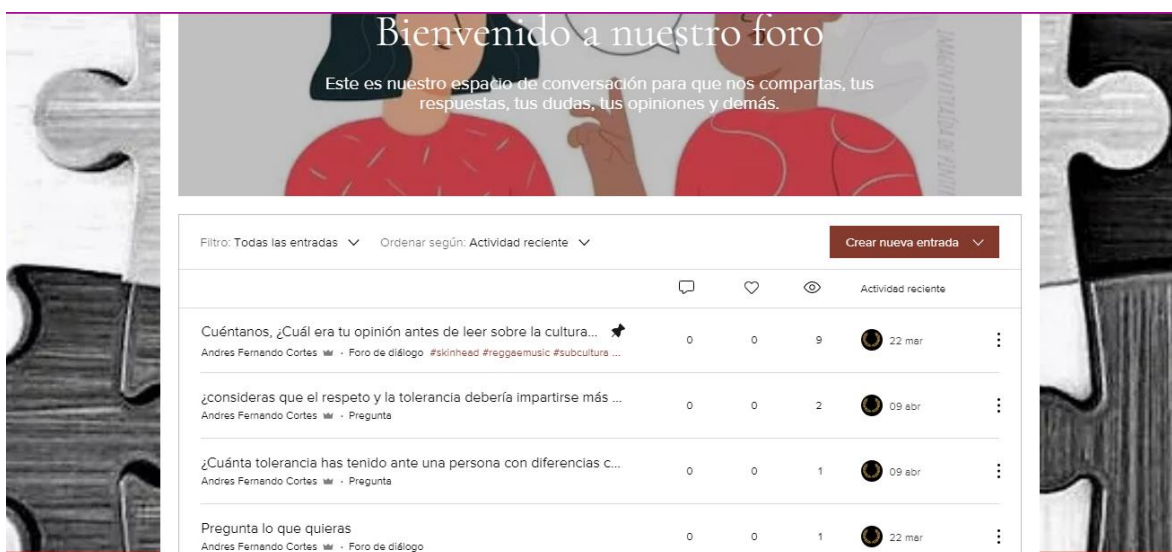
De esta manera, se puede decir que los ítems que están allí propuestos, permiten que el desarrollo educativo sea mejor logrado para los alumnos y profesores.

Ilustración 5 Ambientación recurso digital: datos personales y presentación



Espacio de foro donde los estudiantes y el profesor se abren a la posibilidad de crear una problemática para discutirla conociendo sus opiniones y construyendo sociedad, de igual forma se brindan unas preguntas que orientan al profesor para que este articulado con las competencias ciudadanas.

Ilustración 5 Ambientación del recurso digital: foros



Otro elemento esencial al recalcar aquí, es una casilla abierta a cualquier pregunta que tenga el estudiante referente a lo ya expuesto. Esa posibilidad, potencia la evaluación formativa, en la medida que el estudiante tiene la posibilidad permanente de acudir al docente bajo la existencia de alguna duda o inquietud. Al respecto, Rosales (2014), afirma que la finalidad de la evaluación es la optimización de los procesos de aprendizaje, por lo tanto, es imprescindible que exista un constante diálogo entre los actores educativos, con el fin de atender oportunamente las dudas que podrían convertirse en barreras que limiten el aprendizaje.

Ilustración 6 Ambientación del recurso digital: dudas y preguntas



The image shows a screenshot of a digital resource interface. On the left, there is a vertical strip showing a close-up of a spiral notebook. The main content area features a post by 'Andrés Fernando Cortes' dated '22 mar' and edited on '21 abr'. The title of the post is 'Pregunta lo que quieras'. Below the title, the text reads: 'Queremos que tomes este espacio como un lugar para resolver tus dudas o proponer nuevas preguntas para los demás, entendemos que así como tienes opiniones por compartir también puedes tener algunas dudas así que aquí tienes este espacio para ello.' There is a red 'Guardar' button below the text. To the right of the post, there is a 'Comentar' button, a 'Seguir entrada' button, and statistics showing '2 visualizaciones' and '0 comentarios'. Below these are 'Entradas similares' with two entries: '¿consideras que el respeto y la tolerancia debería impartirse más en las...' and '¿Cuánta tolerancia has tenido ante una persona con diferencias culturales de las...'. At the bottom of the post, there is an illustration of a man with dark hair, wearing a grey jacket over a green shirt, looking thoughtful with his hand on his head. There are several large green question marks around him, and a small plant with grey leaves is visible to his right.

Por otra parte, el recurso cuenta con enlaces que permiten más información sobre los temas o los términos usados allí. El reconocimiento de vocabulario clave, con base en las reflexiones que adelanta Crôtte (2011), permiten hacer mejores procesos hermenéuticos e interpretativos. De esta manera, que el recurso atienda este aspecto se traduce en una gran fortaleza, en la medida que le permite al estudiante fortalecer competencias genéricas a partir de la significación de palabras clave. Con el propósito de complementar la acción interpretativa, el recurso también dispone de una serie de enlaces que le ofrece al participante la posibilidad para acceder a otros sitios con valiosa información. A propósito de la intertextualidad, Beristáin (1996), señala que se debe asumir como una alternativa que le permite al estudiante adelantar procesos de contrastación, comparación y categorización, acciones cognitivas que nutren considerablemente las competencias en el

aprendizaje. Dado esto, durante el desarrollo del recurso se irán presentando más actividades las cuales darán desenlace a que el estudiante active esas capacidades cognitivas y emocionales, dejando en claro qué es la empatía y presentando un video educativo esperando, así mismo, después de esto, que compartan su opinión sobre lo que entendieron de ella en el espacio así predispuesto.

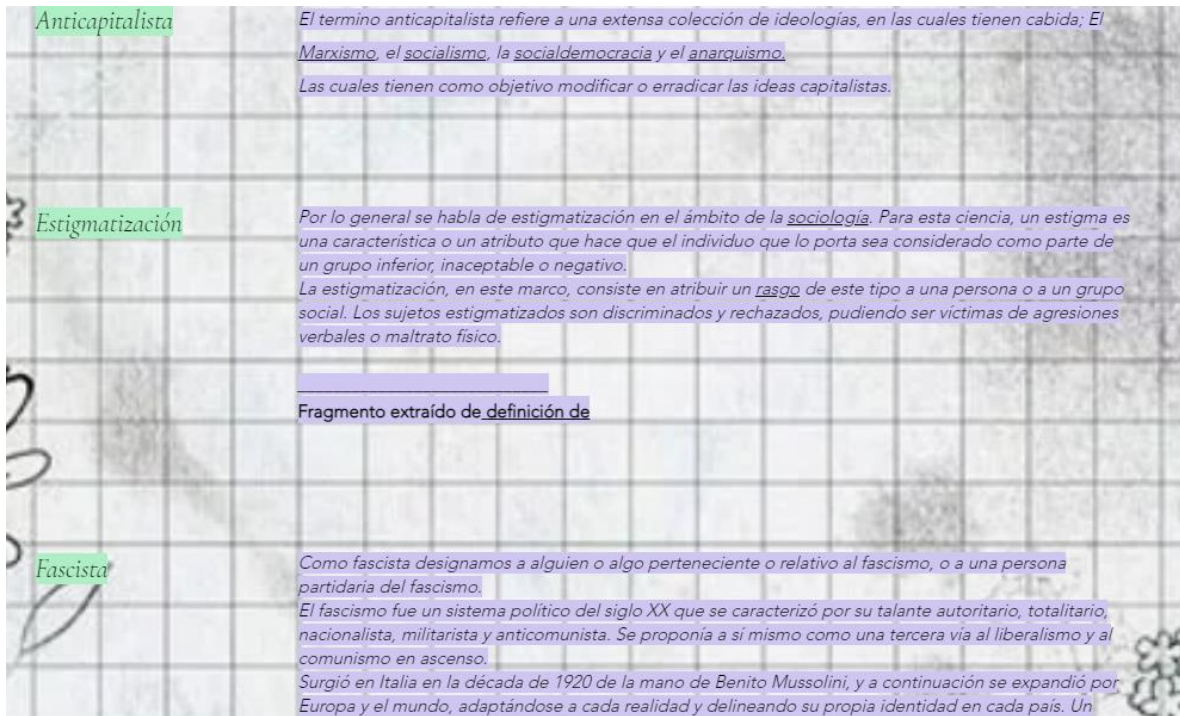
Ilustración 7 Ambientación recurso digital: palabras clave

Palabras Clave

En éste espacio encontrarás palabras clave que se presentan en las descripciones de las imágenes que están en la sección de abajo

Antifascista	<p>Antifa, la abreviatura de "antifascista", es un movimiento que se opone al fascismo, así como al racismo, la xenofobia o la homofobia. Surgió en la década de 1930 en Italia y Alemania en contra de los regímenes fascista y nazi, y después se extendió por Europa occidental durante el siglo XX. Por motivos históricos, el antifascismo en Estados Unidos nunca ha tenido el mismo peso que en Europa. Los primeros grupos antifa estadounidenses aparecieron ya en los ochenta, y lo hicieron ligados al antirracismo, como <u>Anti-Racist Action</u> en Minesota.</p> <p>fragmento extraído de <u>el orden mundial</u></p>
Anti-nazi	<p>"La resistencia alemana al nazismo se originó de manera creciente en diversos ámbitos y estamentos civiles y militares de la sociedad alemana, en grupos pequeños y aislados por lo general que operaron independientemente, y en algún momento conectados entre sí, a los que la Oficina Central de Seguridad del Reich mediante la Gestapo intentaban desbaratar.</p> <p>Un foco de resistencia fueron las redes clandestinas de los socialdemócratas (SPD) y comunistas (KPD)</p>

Ilustración 8 Ambientación recurso digital: palabras clave (glosario)



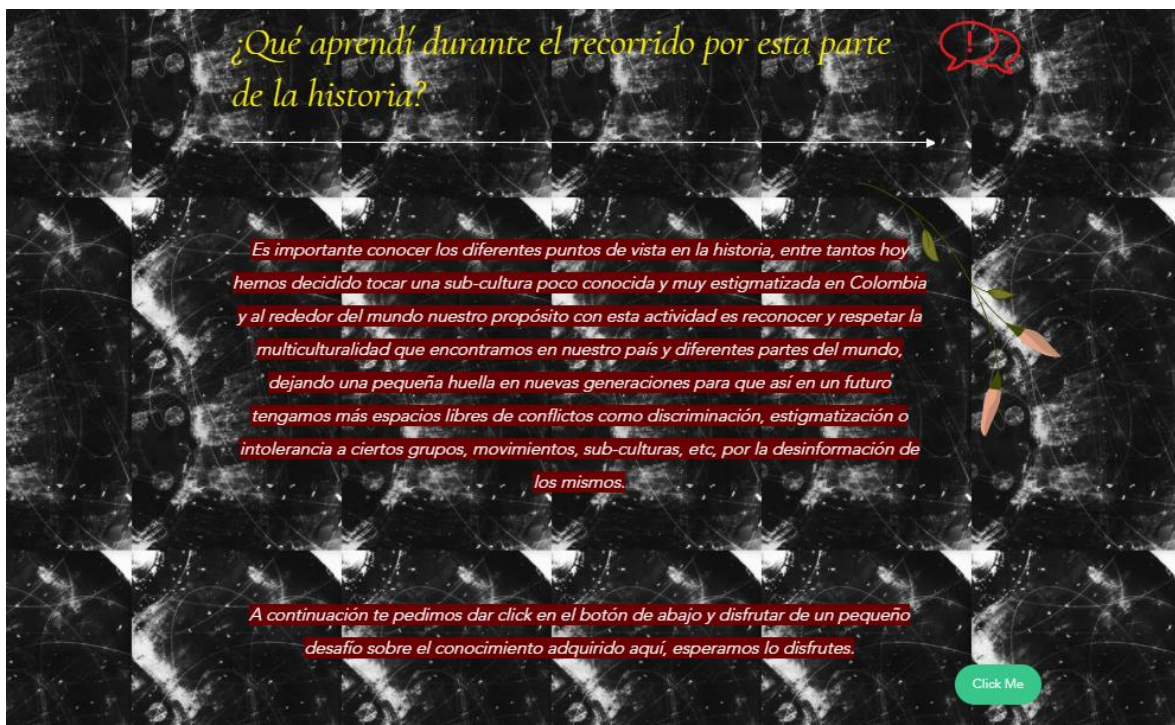
Otro escenario propuesto en el recurso, despliega las tres temáticas fundamentales del skinhead, historia, música y semiótica. Como objetivo, este apartado tiene el reconocimiento de una subcultura para comprender el significado y la importancia de vivir en una nación multiétnica y pluricultural; así mismo, busca comprender también los conceptos de prejuicio y estereotipo y su relación con la exclusión, la discriminación y la intolerancia a la diferencia como lo menciona (Educacion, 2003). Acá, se toman puntos clave de la historia, la empatía, las competencias ciudadanas, con los cuales se logran desarrollar las actividades de evaluación. De igual se empleó el recurso Quizz, como alternativa atractiva para hacer validación de ciertos conocimientos.

Actividades.

Ilustración 9 Ambientación recurso digital: actividades



Ilustración 10 Ambientación recurso digital: autoevaluación



Es de esta forma como estaría estructurado el material, todo esto en el marco de la pedagogía, para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje y que apoyándonos de los medios digitales resulte más valioso y enriquecedor para los estudiantes y profesores, caso

contario pasaría con la clase magistral, donde el estudiante podría desviar su atención en otras cosas, como por ejemplo los dispositivos móviles o hasta distraerse con su compañero del lado. Es importante que el docente después de utilizar el recurso haga un ejercicio de autoevaluación para determinar los conceptos, aportes y demás que se dieron en el recurso, garantizando la importancia que tiene el trabajar por la construcción de una sociedad que respete la diferencia.

Capítulo 5: producción física

a. Instructivos de ingreso.

Para ingresar a este recurso digital, es necesario y fundamental contar con accesibilidad a internet para que su desarrollo e implementación sea efectiva. Siguiendo a esto, se deben redirigir a un navegador que les permita explorar en diferentes páginas y sitios web. Para ello, se dispone del siguiente enlace <https://personal2122d.wixsite.com/website>. Es opcional que el estudiante pueda ingresar con su correo electrónico para que en los espacios de participaciones aparezca su nombre.

b. Requisitos de soportes de hardware y software

Hardware

Al tratarse de un recurso digital, se necesita estar conectado a una red de servicio de internet y un equipo que brinde la posibilidad de la navegación en la red. La portabilidad del material preferiblemente debe ser usado en un computador, un celular o tablet, ya que el ingreso al recurso se hace mediante una página web. Dentro del recurso también se desarrollan unas actividades las cuales necesitan el uso del internet, se hace la recomendación de tener dispositivos inteligentes, para la facilidad de la operación del recurso.

Software

Al ser un recurso digital y pensado para los estudiantes, se hizo liviano para no tener problemas al momento de navegar en los dispositivos. Así, tiene accesibilidad como fue anteriormente mencionado desde cualquier dispositivo que cuente con acceso a internet. Para su elaboración se usó el navegador de google Chrome, por esta razón que se

recomienda iniciar el recurso por este navegador, en el mismo se encuentran las instrucciones de navegación para una mejor experiencia.

No es necesario tener mucha capacidad de almacenamiento, ya que la pagina permite guardar todo en la nube; las participaciones y las actividades quedan allí adjuntadas

c. Manual de ingreso

Abrir el enlace e ingresar (opcional) con una cuenta de google o correo electrónico. Para navegar en el blog, éste cuenta con un menú donde se especifica, por su nombre, qué contiene cada área, dado que algunas contienen unos sub- ítems los cuales también son de fácil acceso. de esta manera en el *inicio*, encontraremos la sección de skinhead en la escuela donde encontraremos una pieza musical, es allí donde se redirige a YouTube y logran escuchar la canción, no obstante debemos dejar claro que existen unas normas y reglas para la participación de este recurso, es allí en un pequeño espacio donde se dejan plasmadas cuales son dichas normas.

Del mismo modo, en un apartado pequeño donde encontraremos las pautas de ruta para un mejor aprovechamiento del recurso, es importante mencionar que se debe seguir con rigurosidad para evitar que se desvíe la temática planteada en el recurso.

Para una mejor implementación del recurso pedagógico es importante hacer un diagnóstico a los estudiantes, es así como se colocó un espacio llamado *¿conoces a esta sub-cultura?* junto con ello se deja un espacio donde el estudiante puede compartir su experiencia en el caso de que tenga conocimiento de este movimiento o no.

En segundo lugar, se colocó un ítem llamado *generalidades* donde allí se encontrarán algunos espacios donde se brinda conocimiento al estudiante y docente, con el fin de conocer para quien va dirigido, el propósito, la importancia y como aspecto fundamental, el desarrollo de la empatía, donde se deja un video muy explícito sobre la empatía con la finalidad de que el estudiante opine sobre la empatía.

Como tercer elemento encontraremos un ítem llamado *sub-cultura* en la que nos permite adentrarnos más a lo que es como tal el movimiento social en estudio (skinhead), allí en este espacio encontraremos lo que es la historia de esta subcultura, al igual que encontraremos un espacio donde hay una play list de música, allí encontrara once canciones

de las cuales son muy características del skinhead, adicional a ello, encontrara unas palabras claves con el significado de cada una, de esta manera el estudiante atenderá a las capacidades cognitivas y al desarrollo critico frente a estas.

Teniendo en cuenta lo mencionado, se brinda un espacio de imágenes simbólicas *semiótica* para que el estudiante atienda a las significaciones que los skinhead le dan a algunos símbolos, tanto histórico como emblemáticos respectivo de ellos.

En cuarto lugar, se agrega otro ítem llamado *Skinehad y sociedad* en este apartado encontraremos un foro con el propósito de interactuar con los demás participantes. También existe la posibilidad de que el estudiante pueda preguntar lo que él quiera, con el fin de responder a sus dudas entre los mismos participantes.

Como quinto ítem, se aprecia el espacio de *competencias ciudadanas*, cuyo interés es explicarlas; adicional a ello, se brinda un video explicativo de las competencias ciudadanas. Del mismo modo y como apoyo al recurso, se brindó la orientación un espacio que esté acorde al contexto bogotano sobre el skinhead y como atiende este a las estigmatizaciones y rechazos. Como de costumbre se brinda un espacio donde el estudiante puede compartir sus opiniones respecto a las competencias ciudadanas.

Con respecto a las actividades, existe un penúltimo ítem llamado *construyendo sociedad*. Aquí, se facilita el acceso ya que se presentan a manera de botones y directamente redirige a la persona a la página en específico, creando así una navegación de fácil acceso y desempeño para la enseñanza de manera digital. Por último, está la evaluación en el que enmarca todo el desarrollo del material.

d. Recomendaciones técnicas.

- Se requiere de un dispositivo tecnológico que tenga acceso a internet
- Contar con una red de internet para el ingreso al material
- Contar con un dispositivo que permita la apertura de muchas pestañas.
- Para ingresar a la página se hará mediante el link proporcionado

<https://personal2122d.wixsite.com/website>

-Es recomendable ingresar con una cuenta de correo electrónico para que al momento de comentar o participar del foro quede conocimiento de las participaciones de los copartícipes.

-En el recurso encontrara una guía instructiva para el mejor aprovechamiento de este.

-Se encontrará un menú con páginas que contienen los temas ya mencionados

-Se encuentra al final de cada página una casilla para comentar, es de libre opción el comentario siempre y cuando se priorice el respeto y tenga coherencia con el tema tratado, para comentar en estos espacios simplemente se llena la casilla en blanco y es recomendable hacerlo como anteriormente se especifica habiendo iniciado sesión con una cuenta de correo electrónico.

-En las secciones con ´´botones´´ el fácil acceso está presente, ya que simplemente es dar clic en estos y automáticamente se abrirá un enlace con las especificaciones de las actividades o en su debido caso, con el contenido multimedia que estos guarden.

-Para las actividades, cada una trata de selección múltiple y libre respuesta, simplemente se trata de seleccionar la respuesta correcta o en su caso, responder de manera acertada y con coherencia en las que son de libre respuesta.

-Existe un apartado con palabras clave que permiten una mejor comprensión antes de llegar a la sección de semiótica, la cual contiene explicaciones de cada una de las imágenes que allí se presentan.

-Para finalizar se encuentra la sección específica de la evaluación, nuevamente el acceso a esta es muy fácil, como antes se explica, en esta se encuentra un botón, el cual redirige automáticamente a la persona a un nuevo enlace el cual contiene el quizz.

e. Otros que se consideren necesario por el autor del material.

-El desarrollo de las actividades que se realizaron para el recurso fue necesario la apertura de otras aplicaciones, para la recolección de imágenes, de música, las actividades que se presentan en el recurso, videos que permiten una mejor orientación del tema. Como apoyo al material de significaciones se agregaron enlaces que, dándoles clic, abren directamente donde fue tomada la información.

Capítulo 6: evaluación del material

Se realizó una ficha técnica que permite dar una orientación sobre el recurso y que a modo general especifique los momentos y el contenido que tiene cada uno de estos.

Ficha técnica del recurso digital

Ítems del recurso	Momentos educativos y características específicas
Introducción y generalidades	<p>En este apartado se hace un abordaje general del recurso. Dada sus características deductivas, se presenta de lo general a lo particular, con el ánimo que el estudiante vaya de manera gradual acercándose a los nuevos tópicos que contiene el recurso</p> <p>En la sección de generalidades, se comparten indicaciones para el docente, para que tenga presente de qué trata el blog y sobre el propósito que tiene el trabajar con el recurso. Junto con ello, se brinda un espacio para que el estudiante tenga claro el concepto de la empatía.</p>
Sub Cultura skinhead	<p>Este ítem contextualiza al estudiante y al profesor sobre esta subcultura skinhead, como hecho que relaciona al estudiante con la estigmatización que es generada por la sociedad frente a este movimiento social. Es importante reconocer y visibilizar a esta subcultura y a muchas más, por ello es que también se brinda dentro del ítem, espacios que permiten profundizar en su concepción de mundo, sus prácticas y sus tradiciones.</p>
Diálogo de saberes	<p>Este espacio se caracteriza por lo reflexivo que llega a ser el recurso. Es importante conocer la postura del estudiante frente a estos movimientos y cómo éste puede relacionarse con ellos, generando de esta manera habilidades que logren la resolución de problemáticas sociales y demás. Del mismo modo, se brinda un espacio de foro en que el estudiante pueda compartir y debatir sobre diversas temáticas que puedan surgir a lo largo del recurso. En este mismo espacio, pueden leer las opiniones sobre sus compañeros y opinar sobre ellas y así generar un espacio de debate.</p>
Competencias ciudadanas	<p>En este apartado, el recurso brinda los elementos necesarios para que los estudiantes se aproximen a su naturaleza y a la vez, puedan reconocer la importancia de su desarrollo para la construcción de su sociedad que respete la diversidad y la reconozca como elemento fundante del crecimiento humano.</p>
Construyendo sociedad	<p>Las actividades que se proponen en este ítem, le permitirán al docente reconocer las el avance que ha tenido el estudiante, considerando como eje de reflexión las competencias ciudadanas y la manera como se interpretan escenarios diversos, que para esta oportunidad está enmarcado en la cultura skinhead. Es por ello que, dando clic en los botones allí puestos, los redirigirá a una nueva</p>

Ítems del recurso	Momentos educativos y características específicas
	pestaña adonde en cada actividad demuestra lo aprendido en el recurso.
¿Qué aprendí?	Por último, se deja una evaluación que recoge todo lo visto durante el recurso, garantizando de igual forma que el estudiante atendió a las necesidades del recurso.

Fuente: elaboración propia

Para la valoración de este material didáctico, se pidió el favor a dos profesores que revisaran el recurso digital y lo pudieran implementar. Tal ejercicio se logró con mucha satisfacción porque de esta manera se identificó que en términos generales cumple con lo requerido en la implementación de las competencias ciudadanas. Así pues, la implementación del recurso fue por parte de un profesor que, con sus años de experiencia, jamás se había acercado a un recurso como estos, que le permitiera facilitar la enseñanza a sus estudiantes, un profesor que cuenta con más de 38 años, es de esta manera como me comprate la rúbrica respecto a su análisis.

Primer evaluador
Primera Evaluación
CARLOS ANDRES MORALES PEÑA
Docente SED-Bogotá

<p style="text-align: center;">Primera revisión</p> <p style="text-align: center;">EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA</p>	<p style="text-align: center;">CATEGORÍA DEL MATERIAL:</p>	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
CONTENIDO		
<p>El material presenta ampliamente el soporte de realización de pilotaje In situ.</p>	3	<p>Quizá si hubiese la posibilidad de presentar videos elaborados por el autor daría cuenta de mejor forma de este apartado.</p>
<p>La estructura del material presenta contenidos de modo secuencial que permiten la apropiación del conocimiento y su respectiva evaluación.</p>	5	
<p>Son congruentes los contenidos y la presentación del material.</p>	5	
<p>La información ofrecida es relevante y de interés para la población seleccionada.</p>	4	<p>Presentar imágenes o videos que ilustren la diferencia entre neonazis y antifascistas.</p>
<p>El material diseñado permite mejorar procesos de aprendizaje.</p>	5	
<p>Está identificado correctamente con: título, población a quien va dirigido y área disciplinar correspondiente.</p>	2	<p>Es muy general la categoría ESTUDIANTES...que nivel educativo (primaria, secundaria, técnica, etc); es posible hacer la invitación al público en general, como efectivamente lo hace, pero haciendo énfasis en que es una propuesta para estudiantes.</p>
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA		

<p style="text-align: center;">Primera revisión</p> <p style="text-align: center;">EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA</p>	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
Presenta objetivos claros y coherentes en función de los procesos de aprendizaje.	3	Si el material se presentara para un grado de escolaridad específico, sería necesario, <u>en forma sucinta</u> , exponer los estándares de competencias ciudadanas de los grados correspondientes.
Existe interrelación de contenidos con nueva información.	3	Es clara la nueva información, pero debe por un lado hacerse un apartado de bibliografía para referenciar todo el contenido expuesto, y por otro lado, es mejor presentar las definiciones a partir de fuentes diferentes a Wikipedia.
El material desarrollado permite al estudiante reflexionar críticamente sobre el nuevo conocimiento.	4	Sería bueno hacer más énfasis en la <u>dimensión social en la actualidad</u> , de esta subcultura. La historia podría ser un poco más corta.
El nuevo conocimiento permite el manejo de estrategias de búsqueda e indagación en el estudiante.	3	Ofrecer más links para búsqueda documental.
El material permite transversalidad con otras asignaturas.	5	La posibilidad está abierta ya que no se presenta desde una área específica del conocimiento.
DISEÑO		
El material es atractivo, preciso y claro para la comprensión del estudiante.	4	En algunas páginas hay que revisar el contraste de colores para una mejor visualización. Debe revisar la ortografía.

<p style="text-align: center;">Primera revisión</p> <p style="text-align: center;">EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA</p>	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
La articulación de diversos textos (icónicos, fílmicos, gráficos, etc.) impactan favorablemente y generan interés.	4	Sería bueno presentar la historia de vida de una persona integrante de este grupo.
Presenta las respectivas citaciones de textos, contenidos o imágenes propias de derechos de autor.	3	Presenta algunas, y sin el formato propuesto en normas APA para trabajos académicos.
MATERIALES DIGITALES Y ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		
Instructivo: Se presenta un instructivo (video, manual) que da cuenta detalladamente de los diferentes pasos para su ingreso, manejo y sus respectivas recomendaciones y técnicas en relación con este tipo de aprendizaje.	5	
Accesibilidad: El ingreso a la página, blog, App,o plataforma es de fácil acceso. Si es necesario una clave, esta es recuperable mediante un procedimiento muy simple. Funciona en cualquier equipo de cómputo, navegador etc....	5	
Navegación : Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, colocados consistentemente, y permiten al lector desplazarse fácilmente de una página a otras páginas relacionadas (hacia delante y atrás), y llevan al lector donde él o ella espera ir. El usuario no se pierde.	4	Podría mejorarse la secuencialidad, cambiando los títulos en la barra de tareas. Por ejemplo: inicio, subcultura, empatía (allí presentar brevemente las competencias ciudadanas de acuerdo al grado de escolaridad), actividades, foros y bibliografía.
Contenido: Toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de calidad han sido cumplidos.	1 2 3 4 5	CREO ESTE APARTADO SOLO LO PUEDE EVALUAR EL DOCENTE TUTOR

Primera revisión EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
Interactividad: La OVA, App, Blog, Web, etc. manifiesta desde el diseño, diversidad de estrategias para facilitar la interacción del estudiante con la plataforma, los recursos y objetos de aprendizaje, así como con el tutor, los pares y con los materiales educativos en general.	5	Muy destacable los juegos didácticos y evaluaciones.

Después de utilizar y analizar el recurso, el docente recomienda agregar al recurso un apartado donde explique la ruta que debe llevar el recurso, también me recomienda insertar videos y más imágenes que representen a esta subcultura, sin duda son recomendación muy válida para la mejora del recurso. En vista de ello se procedió a modificar y agregar las recomendaciones que nos sugirió el profesor, brindando así una segunda opinión del mismo profesor, por consiguiente, se pidió que amablemente nos volviera a reevaluar el recurso para que notara las recomendaciones que nos hizo y que se cumplieron con cabalidad.

Primer evaluador
Segunda Evaluación
CARLOS ANDRES MORALES PEÑA
Docente SED-Bogotá

EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
CONTENIDO		
El material presenta ampliamente el soporte de realización de pilotaje In situ.	4	
La estructura del material presenta contenidos de modo secuencial que permiten la apropiación del conocimiento y su respectiva evaluación.	5	

EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
Son congruentes los contenidos y la presentación del material.	5	
La información ofrecida es relevante y de interés para la población seleccionada.	5	
El material diseñado permite mejorar procesos de aprendizaje.	5	
Está identificado correctamente con: título, población a quien va dirigido y área disciplinar correspondiente.	5	
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA		
Presenta objetivos claros y coherentes en función de los procesos de aprendizaje.	5	
Existe interrelación de contenidos con nueva información.	5	
El material desarrollado permite al estudiante reflexionar críticamente sobre el nuevo conocimiento.	5	
El nuevo conocimiento permite el manejo de estrategias de búsqueda e indagación en el estudiante.	5	
El material permite transversalidad con otras asignaturas.	5	
DISEÑO		
El material es atractivo, preciso y claro para la comprensión del estudiante.	5	
La articulación de diversos textos (icónicos, filmicos, gráficos, etc.) impactan favorablemente y generan interés.	5	
Presenta las respectivas citas de textos, contenidos o imágenes propias de derechos de autor.	5	
MATERIALES DIGITALES Y ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		
Instructivo: Se presenta un instructivo (video, manual) que da cuenta detalladamente de los diferentes pasos para su ingreso, manejo y sus respectivas recomendaciones y técnicas en relación con este tipo de aprendizaje.	5	

EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
Accesibilidad: El ingreso a la página, blog, App, o plataforma es de fácil acceso. Si es necesario una clave, esta es recuperable mediante un procedimiento muy simple. Funciona en cualquier equipo de cómputo, navegador etc....	5	
Navegación : Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, colocados consistentemente, y permiten al lector desplazarse fácilmente de una página a otras páginas relacionadas (hacia delante y atrás), y llevan al lector donde él o ella espera ir. El usuario no se pierde.	5	
Contenido: Toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de calidad han sido cumplidos.	5	
Interactividad: La OVA, App, Blog, Web, etc manifiesta desde el diseño, diversidad de estrategias para facilitar la interacción del estudiante con la plataforma, los recursos y objetos de aprendizaje, así como con el tutor, los pares y con los materiales educativos en general.	5	

De esta manera al revisar la reevaluación de la rúbrica, se notó que hubo un cambio significativo en el desarrollo evaluativo, de manera que el profesor queda a gusto con los ajustes al recurso y de esta manera sus observaciones fueron “Es muy importante que este material pueda aplicarse en varias instituciones educativas dadas las condiciones del contexto actual de movilización social, ya que permitirá conocer los intereses de uno de los grupos en escena: jóvenes.” Este es el resultado de la reevaluación del profesor Andrés en el cual muestra la evidencia de que el material cumple con cabalidad su objetivo.

Del mismo modo el otro profesor también observó el recurso, siendo éste más joven entre 25-30 años, se sorprendieron del uso de la tecnología virtual que se está dando, ya que este recurso permite lograr el propósito de fomentar en los estudiantes las competencias ciudadanas, las opiniones brindadas por el docente se puede visualizar en la rúbrica enviada por él, la cual muestro a continuación

Segundo evaluador
Única revisión
Profesor Jorge Grillo
Licenciado en ciencias sociales

EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
CONTENIDO		
El material presenta ampliamente el soporte de realización de pilotaje In situ.	1 2 3 4 5	5
La estructura del material presenta contenidos de modo secuencial que permiten la apropiación del conocimiento y su respectiva evaluación.	1 2 3 4 5	3
Son congruentes los contenidos y la presentación del material.	1 2 3 4 5	4
La información ofrecida es relevante y de interés para la población seleccionada.	1 2 3 4 5	4
El material diseñado permite mejorar procesos de aprendizaje.	1 2 3 4 5	4
Está identificado correctamente con: título, población a quien va dirigido y área disciplinar correspondiente.	1 2 3 4 5	5
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA		
Presenta objetivos claros y coherentes en función de los procesos de aprendizaje.	1 2 3 4 5	4
Existe interrelación de contenidos con nueva información.	1 2 3 4 5	4
El material desarrollado permite al estudiante reflexionar críticamente sobre el nuevo conocimiento.	1 2 3 4 5	5
El nuevo conocimiento permite el manejo de estrategias de búsqueda e indagación en el estudiante.	1 2 3 4 5	3
El material permite transversalidad con otras asignaturas.	1 2 3 4 5	3
DISEÑO		
El material es atractivo, preciso y claro para la comprensión del estudiante.	1 2 3 4 5	5
La articulación de diversos textos (icónicos, filmicos, gráficos, etc.) impactan favorablemente y generan interés.	1 2 3 4 5	5

EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
Presenta las respectivas citaciones de textos, contenidos o imágenes propias de derechos de autor.	1 2 3 4 5	5
MATERIALES DIGITALES Y ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		
Instructivo: Se presenta un instructivo (video, manual) que da cuenta detalladamente de los diferentes pasos para su ingreso, manejo y sus respectivas recomendaciones y técnicas en relación con este tipo de aprendizaje.	1 2 3 4 5	3
Accesibilidad: El ingreso a la página, blog, App, o plataforma es de fácil acceso. Si es necesario una clave, esta es recuperable mediante un procedimiento muy simple. Funciona en cualquier equipo de cómputo, navegador etc....	1 2 3 4 5	4
Navegación : Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, colocados consistentemente, y permiten al lector desplazarse fácilmente de una página a otras páginas relacionadas (hacia delante y atrás), y llevan al lector donde él o ella espera ir. El usuario no se pierde.	1 2 3 4 5	4
Contenido: Toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de calidad han sido cumplidos.	1 2 3 4 5	5
Interactividad: La OVA, App, Blog, Web, etc manifiesta desde el diseño, diversidad de estrategias para facilitar la interacción del estudiante con la plataforma, los recursos y objetos de aprendizaje, así como con el tutor, los pares y con los materiales educativos en general.	1 2 3 4 5	4

El docente manifestó y recomienda para la mejora del recurso que sería bueno en incluir un apartado que brinde el cómo es estigmatizado este movimiento y de qué manera, es por ello por lo que se agregó dicho espacio para que identifiquen como y porque es estigmatizado el skinhead en Bogotá.

En términos generales los estudiantes que participaron de la actividad lograron entender la discriminación y estigmatización que tiene el skinhead, lograron compararlo con otras subculturas y brindar otros puntos de vista sobre ellas, el respeto por la diferencia no se

hizo esperar, rápidamente comprendieron que en su contexto existe y que hoy por hoy estamos en una sociedad donde cada vez existen más y más formas de expresarse.

Un elemento fundamental es el enriquecer la capacidad emocional del estudiante, donde no solo hace visible a estos movimientos sociales, sino que también logra reconocer a los grupos que históricamente se han mantenido vulnerados y segregados por el mismo Estado y demás, como lo son los grupos étnicos, afrodescendientes, minorías hasta homosexualidad, etc.

El resultado de este material logra que las prácticas y acciones de los estudiantes se vean reflejadas en aspectos positivos como análisis del cómo puede contribuir al libre desarrollo de una sociedad en paz y cómo lograr ese respeto por las diferencias políticas, religiosas, culturales, grupos sociales, étnicos minoritarios y demás, que actualmente genera consecuencias negativas para la sociedad.

Capítulo 7: conclusiones y recomendaciones

Dentro de las conclusiones, es posible establecer las siguientes.

La escuela (como sistema educativo), será aportante en la construcción de una nueva sociedad cuando decida visibilizar realidades que históricamente han estado ocultas por no compaginar con los esquemas dominantes. En ese sentido, en palabras de Moreno-Pinado (2017), **alimentar el pensamiento crítico implica habilitar espacios para que, en el marco del respeto, puedan dialogar significaciones diferentes**, así, algunas de ellas estén en dirección opuesta al estatus quo. No se puede continuar con la idea ingenua de considerar la escuela como una realidad diferente a las dinámicas que se encauzan en la sociedad.

La visibilización de nuevas realidades per sé no es garantía de su adecuada interpretación. Lo anterior supone que, si bien es necesario nutrir los procesos formativos con componentes propios de la sociedad en la que la escuela está inmersa, este ejercicio no será suficiente, sino está acompañado de una apuesta pedagógica soportada en el diálogo, la

solidaridad y el reconocimiento del otro. Así, es posible afirmar que **la formación de ciudadanía no es un acto espontáneo o que dependa exclusivamente de la voluntad de la persona;** es necesario habilitar escenarios de aprendizaje donde además de mediar conceptos y saberes, se involucren las significaciones y emociones de los individuos. En ese sentido, apostar para el desarrollo de las competencias ciudadanas, en palabras de Martí Vilar (2014), **implica generar espacios para la reconstrucción de la confianza en el otro y ello se logrará cuando las personas logren escucharse.**

Los contextos históricos, en el marco de una intención formativa, como es el caso de lo propuesto en el presente recurso digital, además de reconocer ciertas características de los actores y protagonistas de determinadas épocas, permite hacer asociaciones que trascienden la recordación de fechas y lugares. En el caso específico de este material, hacer una aproximación a la subcultura skinhead, a través de su génesis, sus códigos, sus significaciones y sus prácticas, entre otros aspectos, abre una ventana de oportunidad para reducir el impacto de la estigmatización y de la especulación, ingredientes fundamentales en el desarrollo de posturas discriminatorias, que tanto afectan la convivencia en un colectivo. En ese sentido, Escudero (2016) señala que, dialogar con la diferencia no busca siempre cerrar con consensos; los disensos son inherentes a la condición humana y es ahí, donde precisamente se demuestra el desarrollo convivencial de una sociedad. De esta manera, no se pretende que los estudiantes desarrollen pautas afines con la subcultura en estudio, lo que se busca es que, **en desarrollo de un criterio informado, se tomen decisiones en autonomía que redunden a acuerdos de convivencia saludable y respetuosa de la diferencia.**

Otro aspecto que se identificó en el desarrollo del presente estudio, está relacionado con el alcance que tiene ampliar la mirada y **posibilitar que, actores que históricamente han estado aislados de la academia y se les permite su arribo,** además de ser un ejercicio políticamente correcto (pensado en el marco del Estado Social de Derecho y su pilar de la dignidad humana), **se traduce en una apuesta de inclusión.** Invitar a los skinheads a los diálogos académicos supone superar las barreras que los ha mantenido vetados en la cotidianidad de los colegios. Así mismo, según Medina (2018), le permite al estudiante

conocer realidades que no están dentro de su perímetro diario, lo cual, se traduce en una dinámica esencial para la formación de ciudadanía.

Asumir el desafío de construir un recurso digital, además de responder de manera pertinente a las demandas propias de una sociedad confinada por la pandemia, permite ampliar la mirada de todo lo que puede gestionar un docente para su labor mediadora y formativa. No obstante, también es oportuno reconocer las limitaciones que se tienen al respecto, dado que, pese a estar inmersos en una sociedad permeada en su totalidad por las tecnologías de la información y la comunicación-tic-, es necesario que se fortalezca la formación en este ámbito, para seguramente, poder hacer un uso más adecuado de las herramientas que están disponibles.

A propósito de las recomendaciones, se advierte que:

La formación de ciudadanía tradicionalmente se asume por antonomasia como labor exclusiva de las ciencias sociales. Infortunadamente esa mirada académica, además de ser limitada, niega la oportunidad para que desde otros campos del conocimiento se hagan aportes en esta sustantiva tarea. En ese sentido, es perentorio que los docentes, en ejercicio y en formación, cuenten con escenarios que les permita estructurarse en este ámbito.

Tal como se mencionó en una de las conclusiones, también se recomienda fortalecer los contextos formativos asociados con el uso de las tic. Hoy por hoy, no es posible concebir el desarrollo de prácticas educativas al margen del uso de dichos recursos.

Para este ejercicio se referenció la subcultura skinhead, no obstante, es oportuno mencionar otras minorías que infortunadamente han estado al margen de los diálogos en la escuela. De esta manera, se exhorta a los-las docentes a que amplíemos el lente para que la escuela se convierta en un taller que reconstruya la sociedad a partir del reconocimiento de las realidades que han estado en la oscuridad durante tanto tiempo.

Referencias

- Aguerrondo, I. (2017). El nuevo paradigma de la educación para el siglo XXI.
- Alvarez Pertuz AA, Sandoval Fernández OJ, Saker García JC, M. G. G. (2017). Competencias Ciudadanas para la Formación Integral en educación Superior (Primera). Barranquilla, Colombia: Corporación Universidad de la Costa, EDUCOSTA.
- Bárcena, F. (2009). Una pedagogía del mundo. Aproximación a la filosofía de la educación de Hannah Arendt. *Revista Anthropos*, 224, 113-138.
- Barrantes, R., Luna, D., & Peña, J. (2009). De las políticas a las aulas. Concepciones y prácticas de formación en ciudadanía en Huamanga y Abancay. *Formación en ciudadanía en la escuela peruana Avances conceptuales y limitaciones en la práctica de aula*, 19-95.
- Beristáin, H. (1996). *Alusión, referencialidad, intertextualidad* (Vol. 1). UNAM.
- Boada, A., & Rómulo, M. (2019). Importancia de la participación activa de estudiantes virtuales a través de los foros debates en plataformas digitales. In *En ÁM Valderrama, et al. (Comité organizador), Memorias VI Simposio Nacional de Formación con Calidad y Pertinencia* (pp. 411-427).
- Chaux, E. (2012). Educación, convivencia y agresión escolar. Ediciones Uniandes-Universidad de los Andes.
- Chaux, E., Lleras, J., & Velásquez, A. M. (2012). Competencias ciudadanas: de los estándares al aula: una propuesta de integración a las áreas académicas. Ediciones Uniandes-Universidad de los Andes.
- Crôtte, I. R. R. (2011). Hermenéutica para las técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales: una propuesta. *Espacios públicos*, 14(31), 176-189.
- Escudero, M. C. (2016). Del pensamiento de Luis Ramiro Beltrán a las Epistemologías de la liberación y la alteridad. *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo (RICD)*, 1(3), 143-153.

- Fierro, C., & Fortoul, B. (2018). *Entretejer espacios para aprender y convivir en el aula*. Ediciones SM.
- Fuentes, J. L., & Albertos, J. E. (2017). Educación del carácter y educación para la ciudadanía: alcance y limitaciones. *Educación del carácter y educación para la ciudadanía: alcance y limitaciones*, 157-172.
- García, R. (2001). Fundamentación de una epistemología en las ciencias sociales. *Estudios Sociológicos*, 615-620.
- Martí Vilar, M., Vargas Villamizar, O. H., Moncayo Quevedo, J. E., & Martí Noguera, J. J. (2014). La formación en razonamiento moral y pensamiento crítico en la Educación Superior. *Brazilian Geographical Journal*, 2014, vol. 5, num. 2, p. 398-414.
- Medina, R. G. (2018). Inclusión y convivencia para prevenir el racismo, la xenofobia y otras formas de intolerancia: uno de los retos principales de nuestro sistema educativo. *Ciencia, Técnica y Mainstreaming Social*, (2), 53-65.
- Moreno-Pinado, W. E., & Tejeda, M. E. V. (2017). Estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento crítico. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 15(2), 53-73.
- Muñoz Gaviria, D. A. (2006). Anotaciones conceptuales iniciales sobre los aportes sistémicos de Niklas Luhmann a las ciencias sociales: debates en torno a las teorías de la acción y de sistemas. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 4(1), 37-59.
- Murga-Menoyo, M. (2018). La Formación de la Ciudadanía en el Marco de la Agenda 2030 y la Justicia Ambiental. *Revista internacional de educación para la justicia social (RIEJS)*.
- Parra Sabaj, M. E. (2005). Fundamentos epistemológicos, metodológicos y teóricos que sustentan un modelo de investigación cualitativa en las Ciencias Sociales.
- Peña, I. F., & Peña, I. F. (2012). Aproximación Teórica a la identidad cultural. *Ciencias Holguín*, 18(4), 1-13.
- Rodríguez, G. O. G., & Hernández, C. A. G. (2014). Competencias ciudadanas: consideraciones desde el concepto de ciudadanía. *Plumilla Educativa*, 13(1), 373-396.

Rosales, M. (2014). Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assesment su impacto en la educación actual. In *Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación* (Vol. 4, p. 662).

Ruiz Pérez, J. (2003). *La Indagación como Estrategia para Incentivar la Creatividad en el Área de Ciencias Sociales* (Bachelor's thesis, Universidad del Magdalena).

Sabaj, M. E. P., & Salvo, A. R. (2005). Fundamentos epistemológicos, metodológicos y teóricos que sustentan un modelo de investigación cualitativa en las ciencias sociales (Doctoral dissertation, Universidad de Chile).

Suárez Morales, D. M. (2016). Análisis socio-jurídico del estado social de derecho: un principio que contextualiza al estado cColombiano.

Tuiran, i. A. (2018). *Ruta de atención integral desde la dimensión preventiva en la convivencia escolar*. Barranquilla.

Ytarte, R. M. M., Moreno, R., & Hipólito, N. (2016). Educación y ciudadanía. Propuestas educativas desde la controversia. *Foro de Educación*, 14(20), 49-69.

Anexos

1. Primera evaluación hecha por el docente Carlos Morales

<p style="text-align: center;">Primera revisión</p> <p style="text-align: center;">EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA</p>	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
CONTENIDO		
El material presenta ampliamente el soporte de realización de pilotaje In situ.	3	Quizá si hubiese la posibilidad de presentar videos elaborados por el autor daría cuenta de mejor forma de este apartado.
La estructura del material presenta contenidos de modo secuencial que permiten la apropiación del conocimiento y su respectiva evaluación.	5	
Son congruentes los contenidos y la presentación del material.	5	
La información ofrecida es relevante y de interés para la población seleccionada.	4	Presentar imágenes o videos que ilustren la diferencia entre neonazis y antifascistas.
El material diseñado permite mejorar procesos de aprendizaje.	5	
Está identificado correctamente con: título, población a quien va dirigido y área disciplinar correspondiente.	2	Es muy general la categoría ESTUDIANTES...que nivel educativo (primaria, secundaria, técnica, etc); es posible hacer la invitación al público en general, como efectivamente lo hace, pero haciendo énfasis en que es una propuesta para estudiantes.

<p style="text-align: center;">Primera revisión</p> <p style="text-align: center;">EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA</p>	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA		
Presenta objetivos claros y coherentes en función de los procesos de aprendizaje.	3	Si el material se presentara para un grado de escolaridad específico, sería necesario, <u>en forma sucinta</u> , exponer los estándares de competencias ciudadanas de los grados correspondientes.
Existe interrelación de contenidos con nueva información.	3	Es clara la nueva información, pero debe por un lado hacerse un apartado de bibliografía para referenciar todo el contenido expuesto, y por otro lado, es mejor presentar las definiciones a partir de fuentes diferentes a Wikipedia.
El material desarrollado permite al estudiante reflexionar críticamente sobre el nuevo conocimiento.	4	Sería bueno hacer más énfasis en la <u>dimensión social en la actualidad</u> , de esta subcultura. La historia podría ser un poco más corta.
El nuevo conocimiento permite el manejo de estrategias de búsqueda e indagación en el estudiante.	3	Ofrecer más links para búsqueda documental.
El material permite transversalidad con otras asignaturas.	5	La posibilidad está abierta ya que no se presenta desde una área específica del conocimiento.
DISEÑO		
El material es atractivo, preciso y claro para la comprensión del estudiante.	4	En algunas páginas hay que revisar el contraste de colores para una

<p style="text-align: center;">Primera revisión</p> <p style="text-align: center;">EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA</p>	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
		mejor visualización. Debe revisar la ortografía.
La articulación de diversos textos (icónicos, filmicos, gráficos, etc.) impactan favorablemente y generan interés.	4	Sería bueno presentar la historia de vida de una persona integrante de este grupo.
Presenta las respectivas citaciones de textos, contenidos o imágenes propias de derechos de autor.	3	Presenta algunas, y sin el formato propuesto en normas APA para trabajos académicos.
MATERIALES DIGITALES Y ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		
Instructivo: Se presenta un instructivo (video, manual) que da cuenta detalladamente de los diferentes pasos para su ingreso, manejo y sus respectivas recomendaciones y técnicas en relación con este tipo de aprendizaje.	5	
Accesibilidad: El ingreso a la página, blog, App,o plataforma es de fácil acceso. Si es necesario una clave, esta es recuperable mediante un procedimiento muy simple. Funciona en cualquier equipo de cómputo, navegador etc....	5	
Navegación : Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, colocados consistentemente, y permiten al lector desplazarse fácilmente de una página a otras páginas relacionadas (hacia delante y atrás), y llevan al lector donde él o ella espera ir. El usuario no se pierde.	4	Podría mejorarse la secuencialidad, cambiando los títulos en la barra de tareas. Por ejemplo: inicio, subcultura, empatía (allí presentar brevemente las competencias ciudadanas de acuerdo al grado de escolaridad), actividades, foros y bibliografía.

Primera revisión EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
Contenido: Toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de calidad han sido cumplidos.	1 2 3 4 5	CREO ESTE APARTADO SOLO LO PUEDE EVALUAR EL DOCENTE TUTOR
Interactividad: La OVA, App, Blog, Web, etc. manifiesta desde el diseño, diversidad de estrategias para facilitar la interacción del estudiante con la plataforma, los recursos y objetos de aprendizaje, así como con el tutor, los pares y con los materiales educativos en general.	5	Muy destacable los juegos didácticos y evaluaciones.

2. Segunda evaluación del docente Carlos Morales

EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
CONTENIDO		
El material presenta ampliamente el soporte de realización de pilotaje In situ.	4	
La estructura del material presenta contenidos de modo secuencial que permiten la apropiación del conocimiento y su respectiva evaluación.	5	
Son congruentes los contenidos y la presentación del material.	5	
La información ofrecida es relevante y de interés para la población seleccionada.	5	
El material diseñado permite mejorar procesos de aprendizaje.	5	
Está identificado correctamente con: título, población a quien va dirigido y área disciplinar correspondiente.	5	

EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA		
Presenta objetivos claros y coherentes en función de los procesos de aprendizaje.	5	
Existe interrelación de contenidos con nueva información.	5	
El material desarrollado permite al estudiante reflexionar críticamente sobre el nuevo conocimiento.	5	
El nuevo conocimiento permite el manejo de estrategias de búsqueda e indagación en el estudiante.	5	
El material permite transversalidad con otras asignaturas.	5	
DISEÑO		
El material es atractivo, preciso y claro para la comprensión del estudiante.	5	
La articulación de diversos textos (icónicos, fílmicos, gráficos, etc.) impactan favorablemente y generan interés.	5	
Presenta las respectivas citas de textos, contenidos o imágenes propias de derechos de autor.	5	
MATERIALES DIGITALES Y ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		
Instructivo: Se presenta un instructivo (video, manual) que da cuenta detalladamente de los diferentes pasos para su ingreso, manejo y sus respectivas recomendaciones y técnicas en relación con este tipo de aprendizaje.	5	
Accesibilidad: El ingreso a la página, blog, App, o plataforma es de fácil acceso. Si es necesario una clave, esta es recuperable mediante un procedimiento muy simple. Funciona en cualquier equipo de cómputo, navegador etc....	5	
Navegación : Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, colocados consistentemente, y permiten al lector desplazarse fácilmente de una página a otras páginas relacionadas (hacia delante y atrás), y llevan al lector donde él o ella espera ir. El usuario no se pierde.	5	

EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
Contenido: Toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de calidad han sido cumplidos.	5	
Interactividad: La OVA, App, Blog, Web, etc manifiesta desde el diseño, diversidad de estrategias para facilitar la interacción del estudiante con la plataforma, los recursos y objetos de aprendizaje, así como con el tutor, los pares y con los materiales educativos en general.	5	

3. Evaluación hecha por el docente Jorge Grillo

EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
CONTENIDO		
El material presenta ampliamente el soporte de realización de pilotaje In situ.	1 2 3 4 5	5
La estructura del material presenta contenidos de modo secuencial que permiten la apropiación del conocimiento y su respectiva evaluación.	1 2 3 4 5	3
Son congruentes los contenidos y la presentación del material.	1 2 3 4 5	4
La información ofrecida es relevante y de interés para la población seleccionada.	1 2 3 4 5	4
El material diseñado permite mejorar procesos de aprendizaje.	1 2 3 4 5	4
Está identificado correctamente con: título, población a quien va dirigido y área disciplinar correspondiente.	1 2 3 4 5	5
FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA		
Presenta objetivos claros y coherentes en función de los procesos de aprendizaje.	1 2 3 4 5	4

EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
Existe interrelación de contenidos con nueva información.	1 2 3 4 5	4
El material desarrollado permite al estudiante reflexionar críticamente sobre el nuevo conocimiento.	1 2 3 4 5	5
El nuevo conocimiento permite el manejo de estrategias de búsqueda e indagación en el estudiante.	1 2 3 4 5	3
El material permite transversalidad con otras asignaturas.	1 2 3 4 5	3
DISEÑO		
El material es atractivo, preciso y claro para la comprensión del estudiante.	1 2 3 4 5	5
La articulación de diversos textos (icónicos, filmicos, gráficos, etc.) impactan favorablemente y generan interés.	1 2 3 4 5	5
Presenta las respectivas citas de textos, contenidos o imágenes propias de derechos de autor.	1 2 3 4 5	5
MATERIALES DIGITALES Y ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE		
Instructivo: Se presenta un instructivo (video, manual) que da cuenta detalladamente de los diferentes pasos para su ingreso, manejo y sus respectivas recomendaciones y técnicas en relación con este tipo de aprendizaje.	1 2 3 4 5	3
Accesibilidad: El ingreso a la página, blog, App, o plataforma es de fácil acceso. Si es necesario una clave, esta es recuperable mediante un procedimiento muy simple. Funciona en cualquier equipo de cómputo, navegador etc....	1 2 3 4 5	4
Navegación : Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, colocados consistentemente, y permiten al lector desplazarse fácilmente de una página a otras páginas relacionadas (hacia delante y atrás), y llevan al lector donde él o ella espera ir. El usuario no se pierde.	1 2 3 4 5	4
Contenido: Toda la información provista por el estudiante en el sitio web es precisa y todos los requisitos de calidad han sido cumplidos.	1 2 3 4 5	5
Interactividad: La OVA, App, Blog, Web, etc manifiesta desde el diseño, diversidad de estrategias para facilitar la interacción del estudiante con la	1 2 3 4 5	4

EVALUACIÓN PARA DISEÑO DE MATERIALES DE ENSEÑANZA	CATEGORÍA DEL MATERIAL:	
INDICADORES	VALORACIÓN 1 a 5	OBSERVACIONES
plataforma, los recursos y objetos de aprendizaje, así como con el tutor, los pares y con los materiales educativos en general.		

4. Manual de usuario.

MANUAL DE USUARIO RECURSO DIGITAL

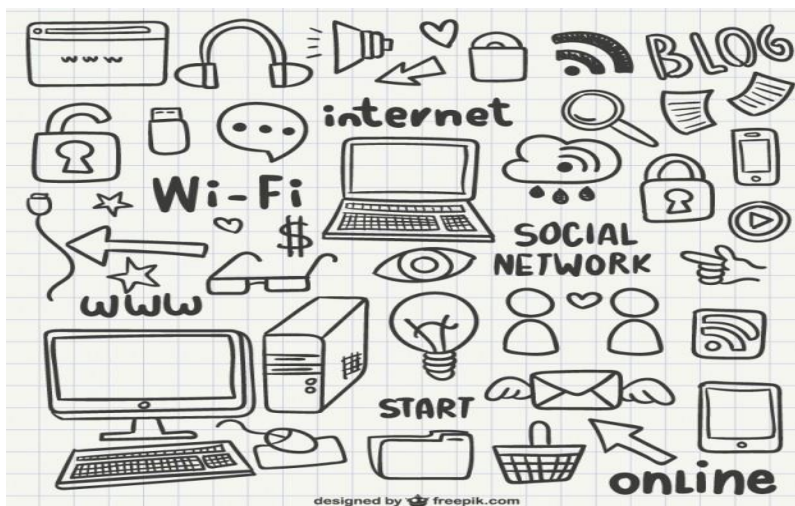
Respetado-a usuario-a.

Recibe una cordial bienvenida a este escenario de diálogo y aprendizaje. La finalidad es que, en compañía del docente, puedas hacer un recorrido que te permita conocer un poco más de la subcultura skinhead. Así mismo, el recurso ofrece la posibilidad para intercambiar impresiones, ideas, imaginarios, los cuales, en el marco de un diálogo respetuoso, permitirá demostrar que la diversidad le permite a una sociedad crecer.

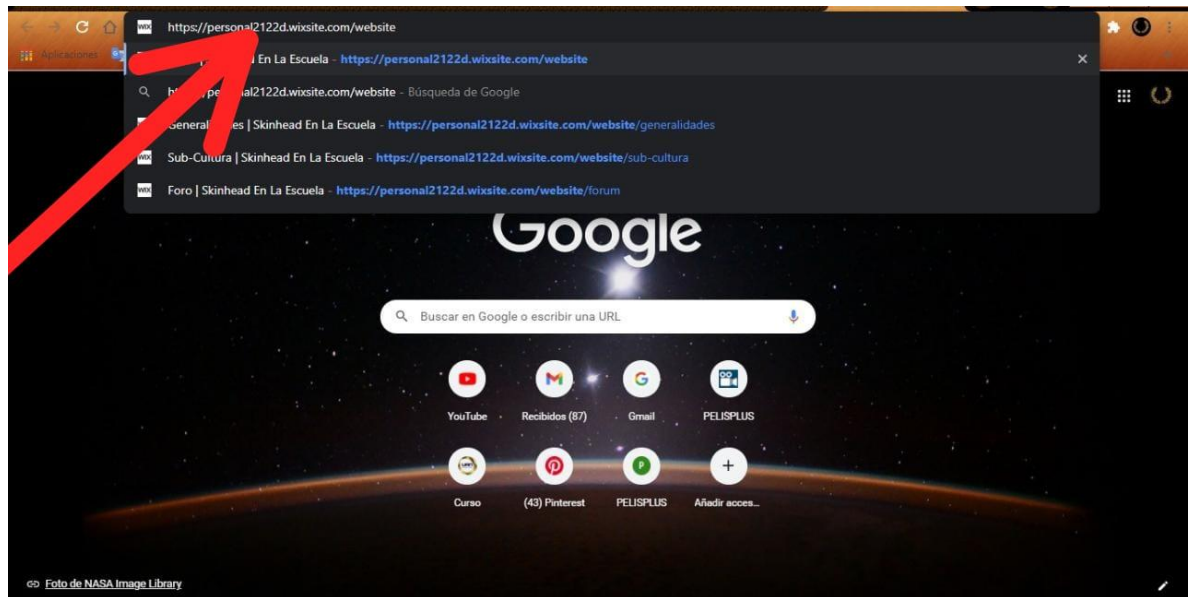
A continuación, encontrarás el paso a paso para que puedas acceder al recurso digital y, de igual manera, aprovechar los valiosos escenarios de aprendizaje que contiene.

Instrucción de ingreso.

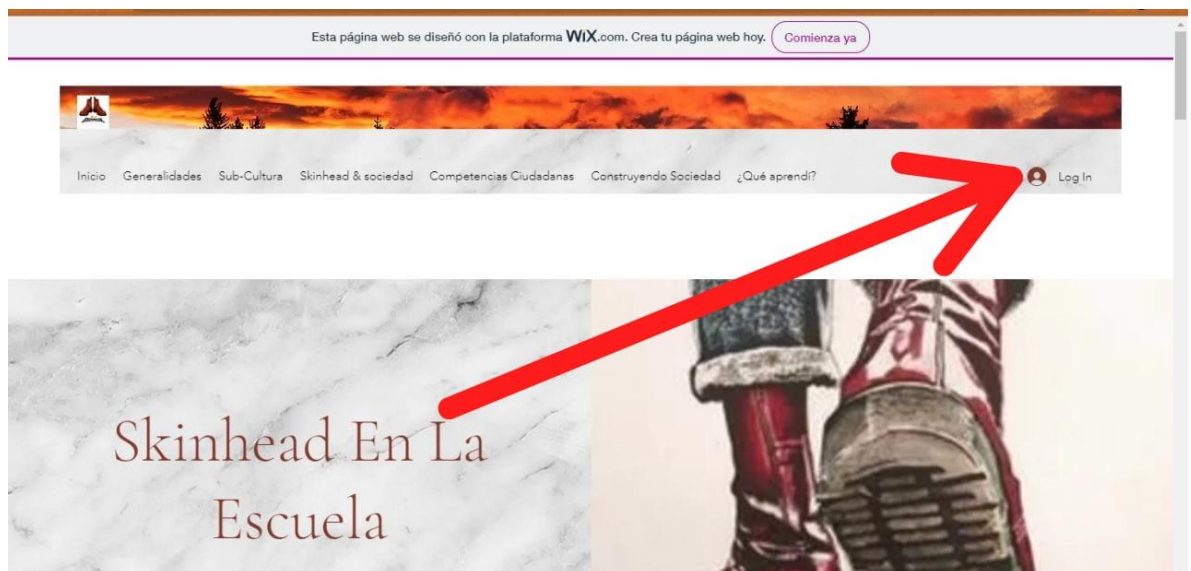
1. Se recomienda tener un dispositivo móvil o computador que tenga conexión a una red de internet.



2. Se recomienda ingresar por el navegador de google Chrome para evitar problemas en la conexión.

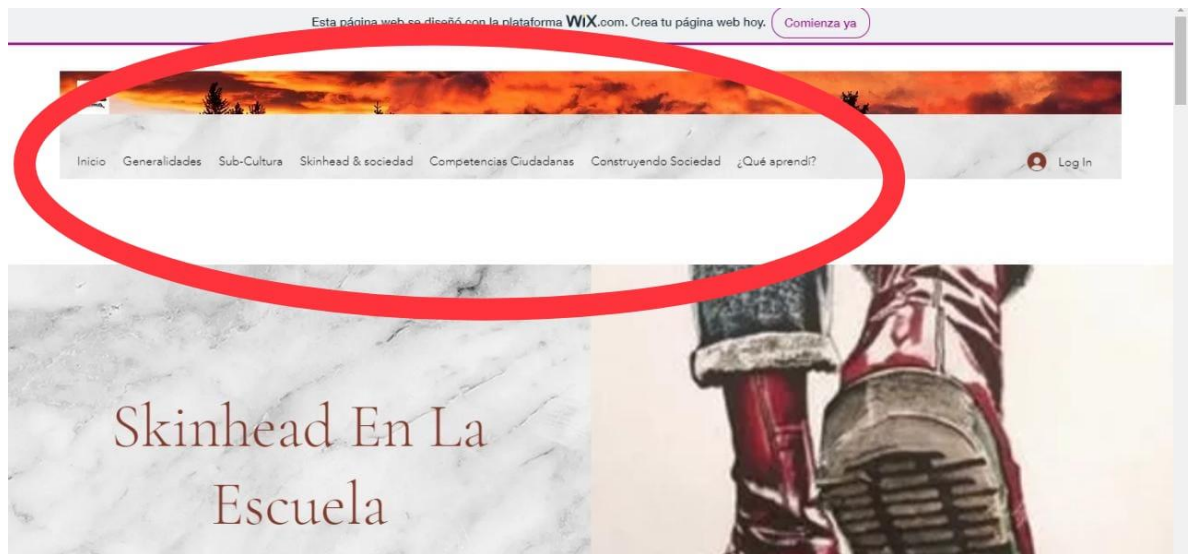


3. Se sugiere ingresar a página mediante una cuenta de correo electrónico, para que sea más fácil la interacción tanto en los comentarios como en el foro.





4. Para la navegación en el blog tienes una barra de menú, en la cual te nombra cada uno de los ítems desde el inicio hasta el último llamado: ¿qué aprendí?



5. Los botones que aparecen en el recurso te redirigen automáticamente a las páginas enlazadas.

ACTIVIDADES



En esta sección hemos decidido crear unas actividades tratando de implementar la enseñanza que hasta ahora hemos venido desarrollando, esto facilitará el aprendizaje y la comprensión de una manera didáctica y más abierta.

[¿Quién quiere ser millonario?](#)

[QUIZZ](#)

A continuación te pedimos dar click en el botón de abajo y disfrutar de un pequeño desafío sobre el conocimiento adquirido aquí, esperamos lo disfrutes.

[Click Me](#)

todas las imágenes presentadas en este Blog fueron extraídas de [@Pinterest](#)

© 2021 por [Kishoad En La Escuela](#). Creada

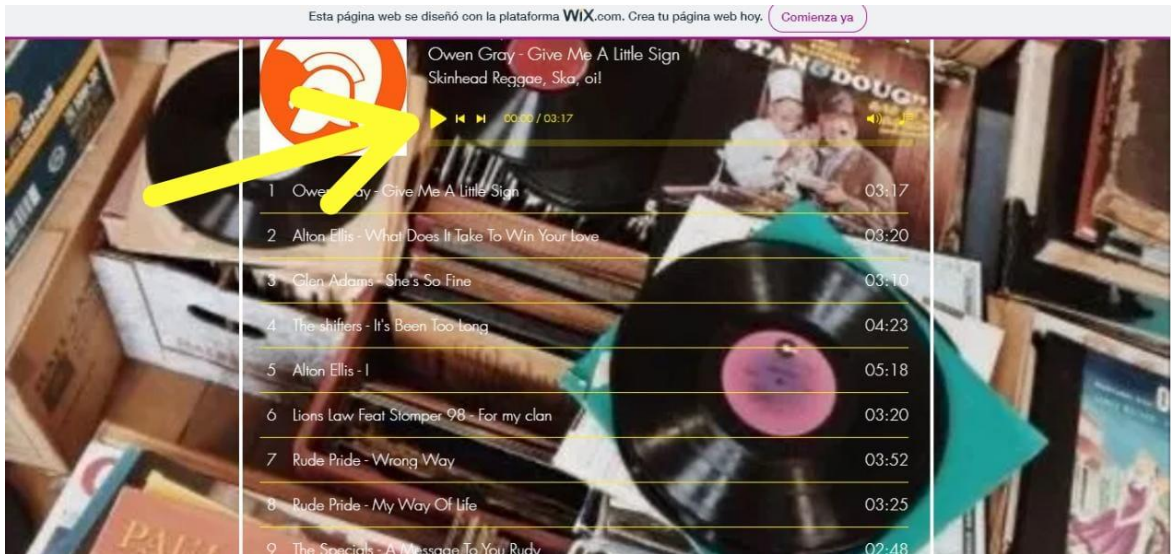


¿Qué es la empatía?

La empatía es querer comprender y entender lo que el otro siente, conectándose con su estado de ánimo y aceptar que cada situación por mas similar que pareciese afecta a cada individuo de diferente manera y lo que genera la empatía es un deseo de acompañamiento en ese sentimiento del otro, no querer minimizarlo o buscarle un lado positivo, simplemente escuchar, entender y acompañar a la persona.

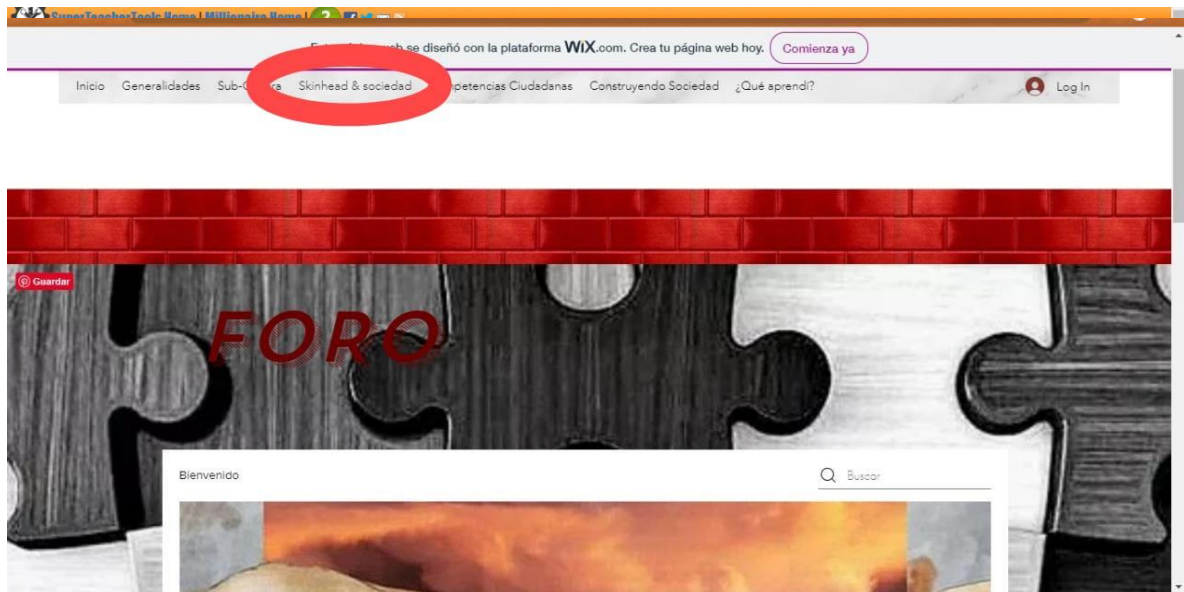
[Dale clic aquí para conocer más sobre la empatía](#)

6. La lista de piezas musicales permite una reproducción sencilla gracias a que no tienes que salir del recurso para escuchar las canciones.

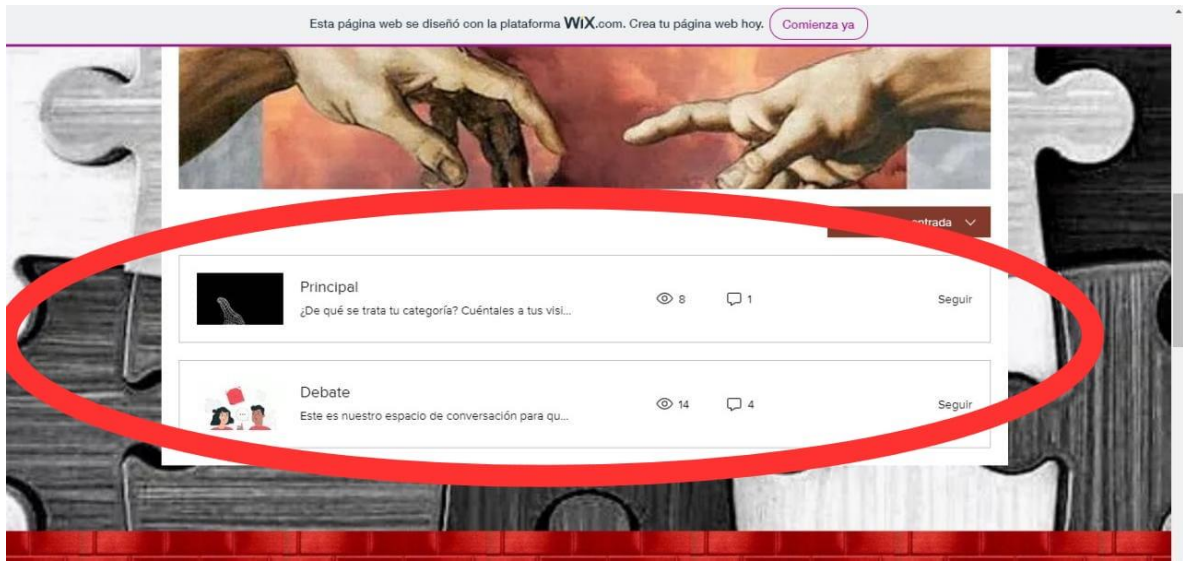


7. Los videos que aparecen en ciertas páginas a lo largo del recurso son de fácil reproducción ya que no debes salir de la página a una nueva para visualizarlos.





9. En el apartado de skinhead & sociedad encontrarás el foro, en el cual se sugiere como primera medida que toda interacción de antemano se realice con mucho respeto.



Esperamos haber atendido compartido las indicaciones necesarias para que aproveches este recurso.

Gracias.