

**Fortalecimiento de la identidad cultural a través de un museo interactivo para los niños de
8 a 10 años de la Asociación de Escuelas Agroecológicas Sostenibles de San Rafael**

Mariangel Portela Arevalo

Asesor

Rosana Morelo Primera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

Este proyecto de investigación pedagógica se realizó con niños y niñas de 8 a 10 años de la Asociación de Escuelas Agroecológicas Sostenibles de San Rafael (ASEAS). Su propósito fue fortalecer la identidad cultural de los estudiantes mediante la creación de un museo interactivo que integrara la historia local, las costumbres y los juegos tradicionales, durante el periodo de septiembre a noviembre de 2024. Para ello, se aplicó una secuencia didáctica participativa estructurada en tres actividades, que incluyeron la recopilación de elementos culturales, la exploración y la participación activa de los niños y sus familias en la creación del museo. Este ejercicio investigativo permitió concluir que, al involucrarse activamente en la creación del museo e interactuar con los objetos (tocándolos, observándolos, experimentándolos y jugando), los niños incrementaron significativamente su conocimiento y valoración de las tradiciones culturales, lo que fortaleció su identidad cultural. La creación de un museo interactivo basado en la participación activa demostró ser una estrategia efectiva para fortalecer la identidad cultural. Los niños no solo lograron apropiarse de sus tradiciones, sino que también desarrollaron un sentido de pertenencia más fuerte hacia su comunidad, contribuyendo a la sostenibilidad de la cultura local a través de la educación.

Palabras clave: Identidad cultural, tradiciones, museo interactivo, participación activa.

Abstract

This pedagogical research project was carried out with children between the ages of 8 and 10 from the Asociación de Escuelas Agroecológicas Sostenibles de San Rafael (ASEAS). Its purpose was to strengthen the students' cultural identity through the creation of an interactive museum that integrated local history, customs, and traditional games, during the period from September to November 2024. To achieve this, a participatory didactic sequence was applied, structured in three activities, which included the collection of cultural elements, exploration, and the active participation of the children and their families in the creation of the museum. This research exercise led to the conclusion that, by actively engaging in the creation of the museum and interacting with the objects (touching, observing, experiencing, and playing with them), the children significantly increased their knowledge and appreciation of cultural traditions, which strengthened their cultural identity. The creation of an interactive museum based on active participation proved to be an effective strategy for strengthening cultural identity. The children not only succeeded in appropriating their traditions but also developed a stronger sense of belonging to their community, contributing to the sustainability of local culture through education.

Keywords: Cultural identity, traditions, interactive museum, active participation

Tabla de Contenido

| | |
|---|----|
| Introducción | 6 |
| Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica | 8 |
| Pregunta de Investigación | 10 |
| Objetivos | 11 |
| Objetivo General..... | 11 |
| Objetivos Específicos | 11 |
| Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica | 12 |
| Marco de Referencia de la Planeación Didáctica | 17 |
| Planeación Didáctica..... | 21 |
| Enfoque Didáctico | 25 |
| Implementación..... | 28 |
| Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica..... | 33 |
| Conclusiones | 37 |
| Referencias Bibliográficas | 39 |
| Apéndices..... | 42 |

Lista de Apéndices

| | |
|--|----|
| Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i> | 42 |
|--|----|

Introducción

En la Asociación de Escuelas Agroecológicas Sostenibles de San Rafael (ASEAS), ubicada en el corregimiento de San Rafael que pertenece al Municipio de Tuluá, en el departamento del Valle del Cauca, tiene como propósito compartir conocimientos y saberes en la producción agrícola, proteger la integridad y diversidad del medio ambiente, gestión de los recursos naturales. Además, busca también el rescate de las tradiciones, expresiones autóctonas, manifestaciones de los aspectos culturales y artísticos, y promover el apoyo de economías solidarias; entre otras.

Sin embargo, se pudo identificar un desafío relacionado con la pérdida de identidad cultural en los niños y niñas de 8 a 10 años de esta asociación, quienes muestran un conocimiento limitado sobre la historia, costumbres y tradiciones de su región. Es importante preservar y la identidad cultural de los niños que viven en esta comunidad rural; pues la identidad cultural es un aspecto fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que les ayuda a comprender y valorar su lugar en la comunidad, contribuyendo a una mayor cohesión social y al fortalecimiento de su sentido de pertenencia. Para Molano (2007) “La identidad cultural no existe sin la memoria, sin la capacidad de reconocer el pasado, sin elementos simbólicos o referentes que le son propios y que ayudan a construir el futuro” (p. 74).

La falta de espacios educativos enfocados en la cultura local está contribuyendo a la pérdida de este conocimiento. Si bien es cierto, aunque en esta asociación se han implementado con éxito programas y proyectos centrados en la agroecología, el medio ambiente, las familias, y la economía solidaria; no existe un espacio específico dedicado a la exhibición y enseñanza de las costumbres, historia local y tradiciones de la región. Esta falta de espacios educativos enfocados en la cultura local, junto con la influencia de las tecnologías digitales y el poco tiempo

que tienen sus padres ha contribuido a que haya una desconexión de los niños con su identidad cultural.

Siendo esto así, se considera importante tener en cuenta fortalecer la identidad cultural de los niños de 8 a 10 años de ASEAS. El presente proyecto propone la creación de un museo interactivo que permita a los niños aprender de manera activa y divertida sobre la historia y tradiciones de su comunidad

Los museos se consideran, De acuerdo a Orozco (2005) “Como escenarios para su desarrollo educativo por medio de situaciones comunicativas que propicien una interacción lúdica, la exploración creativa, la experimentación dirigida, que a su vez posibiliten el involucramiento intelectual, físico y emocional de sus usuarios” (p. 38). Así que por medio de esto se puede fomentar el aprendizaje, ya que se convierte en un escenario dinámico donde los niños podrán vivir experiencias participativas en donde se estimula su creatividad y además tienen interacción y exploración.

Esta propuesta puede tener el potencial de proporcionar a los niños un lugar valioso en el que pueden llegar a conectar con su herencia cultural de una manera interactiva y significativa fortaleciendo su identidad cultural y a la vez también asegura que este tipo de espacios continúen y poco a poco se mejoren con el fin de que las futuras generaciones puedan tener la oportunidad de aprovecharlas y aprender de ellos.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El grupo de niños de la Asociación de Escuelas Agroecológicas Sostenibles de San Rafael (ASEAS) está conformado por 7 niños que están en edades entre los 8 y los 10 años. Viven en diferentes veredas del corregimiento de San Rafael y estudian en las escuelas rurales que están ubicadas en este corregimiento. Los niños demuestran que les gusta jugar mucho, explorar, aprender y son hábiles con el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Estos niños provienen de familias campesinas donde sus padres dependen económicamente de prácticas como el cultivo de café, plátano y banano; mantenimiento de huertas caseras para el autoconsumo, venta de leche, cuidado y manejo de animales de especies menores, entre otras actividades.

Se identificó que los niños tienen escaso conocimiento sobre las tradiciones, costumbres e historia de su comunidad, y esto se debe en gran parte a la falta de espacios educativos llamativos que fomenten su interés por aprender sobre su cultura local. Además se debe a la influencia de la tecnología que captan mucho su interés por medio de juegos digitales o redes sociales como Tik Tok; la influencia de la tecnología digital que existe ha modificado la manera en que los niños y niñas aprenden, en como interactúan y su manera de pensar y van desplazando cada vez más su aprendizaje cultural y sus tradiciones haciendo que se genere un distanciamiento entre los niños y su herencia cultural. Por último, el tiempo limitado de sus padres debido a sus labores en el campo.

El concepto de identidad cultural comprende un sentimiento de pertenencia a una comunidad o como tal un grupo social en el que constantemente están compartiendo características culturales como creencias, costumbres y valores (Molano, 2007). Así que la

historia y tradiciones culturales tienen un papel muy importante en la identidad cultural y en la formación del sentido de pertenencia de los habitantes de una comunidad. Sin embargo, el desconocimiento de esta identidad cultural puede hacer que se desvanezca progresivamente, poniendo en riesgo la continuidad de las prácticas culturales esenciales para la cohesión social a medida que se intensifica el desarraigo cultural.

Las manifestaciones socioculturales les provee a las personas una comunión y es por ello que es necesario favorecer a que no se deje a un lado la historia, la esencia, las costumbres de los niños de la Asociación (ASEAS) que pertenecen a la comunidad del corregimiento de San Rafael. De acuerdo a este contexto, se propone la creación de un museo en la sede de la asociación que integre la historia local, costumbres y juegos tradicionales con el fin de revitalizar el interés de los niños por su cultura.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la identidad cultural de los niños de 8 a 10 años de la Asociación de Escuelas Agroecológicas Sostenibles de San Rafael, en el corregimiento de San Rafael, Valle del Cauca, mediante la creación de un museo interactivo que integre la historia local, costumbres y juegos tradicionales entre el periodo de septiembre a noviembre del año 2024?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la identidad cultural de los niños de 8 a 10 años de la Asociación de Escuelas de Agroecológicas Sostenibles de San Rafael, en el corregimiento de San Rafael, Municipio de Tuluá -Valle del Cauca, mediante la creación de un museo interactivo que integre elementos de la historia local, las costumbres y juegos tradicionales.

Objetivos Específicos

Explorar los conocimientos previos de los niños de 8 a 10 años de ASEAS y de sus familias sobre la historia local, las costumbres y los juegos tradicionales.

Implementar experiencias donde se involucre el aprendizaje de la historia, costumbres y juegos tradicionales de la comunidad a través de la creación participativa de un museo interactivo.

Evaluar el impacto de la creación del museo interactivo en las niñas y niños participantes en relación con su conocimiento de la historia, costumbres y juegos tradicionales de la comunidad.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Mediante un museo interactivo se les permite a los niños y niñas participar de una manera activa para que vivan experiencias concretas que les va a permitir reflexionar y aprender sobre su identidad cultural. Allí se aplican efectivamente aprendizajes por medio de la experiencia; como por ejemplo el enfoque educativo de John Dewey, pues, él fundamenta su pedagogía basada en la experiencia, su concepto conocido es el de “aprender a través del hacer”. “Dewey reclama para la experiencia la posibilidad de ser transformada en conocimiento, en concepto más allá de una prueba de verificación o de obsesivo seguimiento” (Zuluaga et al., 1994, p. 22). Los niños pueden participar de actividades concretas a través de vivencias significativas basadas en la experiencia, teniendo como clave el aprendizaje, en este caso de la identidad cultural, pues la experiencia sirve como una herramienta que facilita el conocimiento y también la reflexión.

Además, Ruiz (2013) menciona que las ideas de John Dewey siguen influyendo en estos tiempos pues muchos de sus planteamientos siguen vigentes y han sido adoptados en enfoques actuales de la educación. Entre ellos está la incorporación de objetos manipulables y visitas a museos; Dewey promovía el uso de materiales que fueran tangibles, manipulables y las actividades prácticas incluidas las visitas a museos con el fin de que los estudiantes exploren y experimenten de forma directa.

Un museo interactivo tiene un buen valor pedagógico y de motivación, pues, Orozco (2005) considera que manipular un objeto permite que la persona lo perciba de una manera muy diferente a solo observarlo. Por medio de un museo interactivo donde hay un involucramiento multidimensional (sensorial, corporal, simbólico) De acuerdo a este autor, es un elemento de gran ayuda para alcanzar los objetivos de aprendizaje y además, “No solo la razón se involucra sino también los sentidos y los músculos, ya que hay movimiento real” (Orozco, 2005, p. 46).

Por otro lado, se encontró que Anderson et al. (2002) realizaron un estudio a niños entre 4 a 7 años de edad, sobre la naturaleza de su aprendizaje a través de experiencias en museos. El estudio se llevo acabo llevando a los niños a cuatro museos diferentes (historia social, arte, historia natural y ciencias) y al terminar, realizaron a los niños entrevistas para investigar la relevancia de sus experiencias; allí pudieron hallar que las exhibiciones basadas en museos y las experiencias integradas en el contexto sociocultural común y familiar de los niños como el juego y la historia, brindan un mayor impacto y significado en su aprendizaje.

Además, Maciel (2006) aborda, mediante una metodología cualitativa, cómo los niños y también los adolescentes que pertenecen al estado de Colima interactúan con los diversos objetos de un museo, los aprendizajes que obtienen, si se divierten y cómo se sienten emocionalmente en estos espacios. Recorrieron diferentes museos utilizando herramientas como la observación y observación participante, además de aplicar entrevistas y encuestas a niños, adolescentes, padres de familia y profesores. Los resultados obtenidos muestran que es fundamental contar con un museo interactivo en este estado, ya que les permite aprender jugando. También se destaca que tanto los niños como los adolescentes adquieren conocimientos por medio de sus emociones, motivados por la interacción con los demás y que su desarrollo requiere un apoyo didáctico. Por último, el museo interactivo fomenta el análisis, la crítica, la reflexión y el fortalecimiento de su identidad cultural.

Rigo et al. (2021) emplearon en su investigación una metodología cualitativa y cuantitativa, con instrumentos de recolección de datos como la observación participante y cuestionarios. Su objetivo fue comprender las percepciones de los alumnos sobre una experiencia educativa en un museo, tomando en cuenta a 53 estudiantes de tercer grado de la escuela primaria Las Higueras, en Argentina. Los resultados mostraron que los estudiantes demostraron

interés por aprender, haciendo preguntas e interactuando activamente con los objetos del museo. Las percepciones y expresiones de los niños y niñas indicaron que es posible construir conocimiento a través de la interacción con objetos y personas en el museo. Actividades como observar, tocar, sentir y convivir con otros fueron especialmente valoradas por los estudiantes, quienes evaluaron positivamente esta experiencia.

En cuanto a, Rodríguez y Montes (2021) por medio de un enfoque tanto cualitativo como cuantitativo tuvieron como propósito determinar la incidencia de las técnicas y los métodos que fueran innovadores para la enseñanza de la identidad cultural de los alumnos del Colegio Técnico de Bachillerato “Luis Arboleda Martínez”. En el enfoque recopilaron datos teniendo a los estudiantes y maestros de esta institución; allí se determinó que las mesas redondas, lluvias de ideas los foros y los proyectos son las técnicas que más se emplean y que el 71,4% de los profesores están de acuerdo con que estas técnicas son efectivas para fomentar la identidad cultural de los estudiantes; sin embargo, el 64,04% de los alumnos opinaron que estas técnicas realmente no son suficientes y además no son muy claras para fortalecer su identidad cultural.

De acuerdo a esto, aquí se evidenció que hay una alta tendencia a utilizar métodos con características de metodologías tradicionales y que es necesario aplicar técnicas que sean creativas e innovadoras que impulsen ese conocimiento y fortalecimiento de su identidad cultural.

El aprendizaje de la identidad cultural de los estudiantes se dirige a resaltar la importancia de poder ampliar el conocimiento sobre la historia, las costumbres, la cultura y los valores de su comunidad. Los métodos y técnicas que se deben emplear en la enseñanza de esto deben centrarse en la innovación, teniendo en cuenta metodologías y estrategias que estén

basadas en experiencias vivenciales, como por ejemplo en un museo interactivo para que los niños participen y aprendan de manera activa.

En cuanto a Rodríguez et al. (2022) buscaron fortalecer la identidad cultural de los niños del grado transición del Jardín Infantil Gabush de Valledupar, por medio de estrategias didácticas que les permitiera conocer sobre los monumentos culturales de su ciudad. El estudio se ubicó dentro de un enfoque cualitativo, incluyendo a 20 estudiantes, utilizando instrumentos como cuestionarios y diarios de campo. Allí utilizaron una estrategia por medio de una cartilla didáctica que estaba orientada en propiciar en los niños de transición su relación con el entorno social y cultural; el cual tuvieron como resultados que la estrategia fue exitosa, pues ellos adquirieron conocimientos sobre los monumentos culturales fortaleciendo su identidad cultural.

Por consiguiente, es importante destacar que en el museo interactivo se incluirán juegos tradicionales con el fin de conectar a los niños de ASEAS sobre las tradiciones de su comunidad, permitiéndoles divertirse y aprender de una manera lúdica sobre su identidad cultural. Es entonces como se puede observar que Taro y Soriano (2023) establecieron la influencia que tienen los juegos tradicionales con el afianzamiento o fortalecimiento de la identidad cultural de los niños en primaria; por medio de un enfoque cualitativo y con una muestra de 15 niños, la directora y una docente de la Escuela de Educación Básica Jean Piaget que está ubicado en la provincia de Santa Elena; donde emplearon la ficha de observación, entrevista semiestructurada y llegaron a la conclusión de que los juegos tradicionales contribuyen a que se afiance y se preserve la identidad cultural de los niños.

Pérez (2003) plantea que el carácter político de la investigación de la propia práctica como una alternativa de cambio; se refiere al compromiso que asumen los investigadores sobre su propia realidad o sobre su propia práctica para tener un cambio adoptando una postura crítica

y reflexiva sobre las prácticas en el aula y las dinámicas de poder que están influyendo en el sistema de educación. En esta propuesta pedagógica donde se tiene en cuenta la creación de un museo interactivo para los niños de la ASEAS del corregimiento de San Rafael se aborda reconociendo y valorando las voces de los niños de este sector permitiéndoles participar de manera activa en el fortalecimiento de su identidad cultural. El museo, al integrar historia local, costumbres y juegos tradicionales, se convierte en un espacio donde tienen diferentes experiencias y reflexionan acerca de ello, interactuando con los objetos del museo, teniendo la posibilidad de expresarse, interpretar y entender su cultura.

En esta propuesta pedagógica la perspectiva crítica se verá reflejada en cuanto a la participación activa de los niños, pues no van a ser solo unos receptores de información donde escuchan una exposición, sino que contribuirán en la creación del museo y participaran en actividades donde se tiene en cuenta el aprendizaje por medio de la experiencia para que obtengan diferentes conocimientos y reflexiones sobre su identidad cultural. Siendo esto así, esta propuesta contribuye a que haya un punto de encuentro donde diferentes generaciones puedan compartir allí conocimientos y se fortalezcan los saberes y las tradiciones propias para el empoderamiento cultural no solo de los niños, sino también de las familias que pertenecen a la asociación y toda la comunidad en general del corregimiento de San Rafael.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Los niños y niñas juegan un papel importante en nuestra sociedad, pues ellos representan el futuro de ella y son portadores de los valores, costumbres y tradiciones que en nuestra sociedad necesitan ser preservados. De acuerdo a la Ley 115 de 1994 los niños y niñas son sujetos de derechos lo que implica que se debe promover su desarrollo integral, escuchar su voz y por ende hacerlos partícipes de su proceso educativo, es por ello que en su énfasis en el desarrollo integral de los niños y niñas incluye competencias ciudadanas y sociales en donde de acuerdo al artículo 21 es necesario tener en cuenta “La comprensión básica del medio físico, social y cultural en el nivel local, nacional, universal, de acuerdo con el desarrollo intelectual correspondiente a la edad” (Congreso de Colombia, 1994, p. 7).

Cabe mencionar, la importancia que tiene la familia y la comunidad, pues es fundamental que se involucren en este proceso; así como también garantizar que tengan acceso a ambientes de bienestar y que favorezcan su aprendizaje. El museo interactivo permitirá a los niños no solo conocer su historia, sino también desarrollar habilidades críticas como la reflexión y el análisis cultural.

De acuerdo con Medina y Tobón (2010) “Alguien es competente cuando puede integrarse en una tarea con los demás; es decir, aprender a ser competente es formarse en la concepción personal, cultural y socio-laboral” (p. 90). Es por ello, que este proyecto de investigación pedagógica tiene en cuenta el aprendizaje que sea basado en competencias donde se promueva la participación activa de los niños y por ende se tenga en cuenta el aprendizaje significativo, práctico y contextualizado en el que los niños no solo adquieran información, sino que también pongan en prácticas por medio de actividades experienciales en un entorno real como el museo interactivo.

Cuando la formación de los estudiantes se basa en competencias, se busca poder prepararlos no solo en conocimientos netamente teóricos, sino que principalmente busca que se preparen en actitudes, valores y habilidades prácticas que sean necesarias para enfrentar en la vida. Medina y Tobón (2010) plantean que la pedagogía basada en competencias es presentada como una propuesta que comienza desde el aprendizaje significativo y está orientada hacia el desarrollo integral del ser humano, por lo cual es un elemento esencial en cualquier proyecto educativo. Así que aquí es importante que esto se centre en desarrollar competencias que integren conocimientos, comportamientos y destrezas que los estudiantes puedan aplicar en diferentes contextos, como por ejemplo en la vida personal, social y laboral.

El museo interactivo no solo promueve el aprendizaje cultural, sino que además puede impulsar el desarrollo de competencias que integren conocimientos, habilidades y valores, proporcionando un entorno en el que los niños pueden ser partícipes activos de su proceso de aprendizaje y, al mismo tiempo, contribuir a que se preserve su identidad cultural.

Esta propuesta pedagógica que busca fortalecer la identidad cultural de los niños de ASEAS por medio de la educación basada en la formación de competencias sugiere propiciar el aprendizaje mediante el aprendizaje activo, en el que se invite a los niños a ser protagonistas de su propio aprendizaje participando en la recopilación de elementos culturales para el museo interactivo; además, teniendo en cuenta la integración de saberes y habilidades involucrando a los niños en actividades que combinen las costumbres, la historia y los juegos tradicionales de la región enfocándose en la cultura local y en actividades significativas para promover un aprendizaje más profundo en el que ellos puedan llegar a hacer la conexión entre lo que están aprendiendo con su vida cotidiana.

La finalidad de la educación debe ser la formación integral del ser humano. Según Medina y Tobón (2010):

Se propone conceptualizar a las competencias como: procesos integrales de actuación ante actividades y problemas de la vida personal, de la comunidad, la sociedad, el ambiente ecológico, el contexto laboral-profesional, la ciencia, las organizaciones, el arte y la recreación, aportando a la construcción y transformación de la realidad. (p. 92)

Estos autores plantean el desarrollo del enfoque socioformativo. Por lo cual, Medina y Tobón (2010) dicen que es importante integrar el saber ser, saber hacer y el saber conocer para orientar el aprendizaje de las competencias que conllevan el desarrollo humano integral.

Es por ello, que se busca integrar estos tres aspectos teniendo en cuenta el saber mediante los conocimientos que se quieren enseñar para que los niños conozcan mucho más sobre su identidad cultural (historia, costumbres, juegos tradicionales), el saber hacer con la participación activa en el museo interactivo donde desarrollen actividades que involucren aprender de manera práctica y saber ser en el cual se fortalezca su responsabilidad social, sentido de pertenencia, la reflexión de su identidad cultural, los valores y la interacción con los demás.

Por otro lado, cuando Medina y Tobon (2010) afirman que las competencias no son una solución mágica que va a resolver y mejorar la calidad educativa; teniendo en cuenta esto, desde mi rol como docente considero que es muy cierto, aunque las competencias cumplen un papel importante para el mejoramiento de la educación; es fundamental tener en cuenta otros aspectos como las habilidades y las necesidades individuales que tiene cada estudiante.

En el diagnóstico se identificó que los niños de ASEAS han perdido la conexión con su identidad cultural. Actualmente, no cuentan con un espacio donde puedan explorar las tradiciones, los juegos tradicionales y la historia de su comunidad de manera experiencial y participativa, lo cual dificulta que fortalezcan su identidad cultural y desarrollen un sentido de

pertenencia hacia su comunidad. Por ello, es necesario implementar un cambio que incorpore un espacio de aprendizaje vivencial y fomente la participación de los niños, con el objetivo de fortalecer una identidad cultural sólida. Orientar esta propuesta hacia un enfoque centrado en la experiencia, el contexto y la participación comunitaria es esencial para conectar a los niños con su identidad cultural.

Como docentes tenemos el compromiso y la responsabilidad de guiar a nuestros estudiantes a que tengan un desarrollo integral y aprendizajes que sean significativos para ellos. Medina y Tobón (2010) consideran que es necesario que los docentes cuenten con competencias que les permita mediar u orientar a los estudiantes en su aprendizaje, en su formación integral y en la construcción de competencias, por ende, en mi práctica como docente es fundamental contar con habilidades comunicativas, trabajo en equipo, producción de materiales, planeación del proceso educativo y habilidades en la evaluación de aprendizaje, ya que por medio de estas competencias es posible responder a las necesidades educativas que se requieren.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Rescatando la identidad cultural: Exploración cultural creando un museo interactivo” para alcanzar el objetivo “Fortalecer la identidad cultural de los niños de 8 a 10 años de la Asociación de Escuelas de Agroecológicas Sostenibles de San Rafael, en el corregimiento de San Rafael, departamento del Valle del Cauca, mediante la creación de un museo interactivo que integre elementos de la historia local, las costumbres y juegos tradicionales”. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico que consiste en explorar los conocimientos previos de los niños de 8 a 10 años de ASEAS y de sus familias sobre la historia local, las costumbres y los juegos tradicionales, en la actividad llamada “Recolectando memorias” se estableció que en el momento inicial se les proporciona un objeto antiguo para llamar la atención de los niños y estimular su curiosidad; allí se les invita a reflexionar y a que plasmen en una cartulina por medio de dibujos sus ideas y respuestas a preguntas como ¿Con qué jugaban sus abuelos? ¿Qué herramientas usaban en el campo? ¿Qué fiestas se celebran en el corregimiento? ¿Conocen alguna historia o leyenda del lugar?.

Seguido a esto se les explica a los niños que tienen una misión y es que deben investigar en casa con familiares o amigos de la comunidad para recolectar información para el museo. Juntos formularán cuatro preguntas que llevarán a sus hogares, las cuales organizarán en un "árbol de preguntas" y de acuerdo a esto, se les proporcionará un formato sencillo llamado “Misión museo interactivo” para que los niños registren las respuestas. Este formato será impreso y entregado a cada niño para que lo hagan con sus familias o amigos de la comunidad,

en el cual también se les hace la invitación a sus familias o amigos a que puedan venir al momento de la implementación del museo. Como producto susceptible para el análisis, el desarrollo de este formato “Misión museo interactivo”.

Esta actividad se diseñó para activar los saberes previos de los niños de ASEAS; de acuerdo a Ausubel (Como se citó en Moreira, 2017) El conocimiento previo es el factor que tiene mayor impacto en el aprendizaje significativo de nuevos saberes. Así que el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos saberes se asocian con los conceptos que el estudiante ya tiene. En el cual esta actividad les despierta la curiosidad a los niños y les permite hacer conexiones con su entorno comunitario y familiar; el objeto antiguo como punto de partida actúa como un ancla cognitiva y es una referencia con la que los niños pueden tener la oportunidad de vincular sus propios recuerdos y sus conocimientos previos sobre esto.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en implementar experiencias donde se involucre el aprendizaje de la historia, costumbres y juegos tradicionales de la comunidad a través de la creación participativa de un museo interactivo, en la actividad llamada “Museo en acción” se estableció que en el momento inicial se les pregunta a los niños cómo creen que es un museo, si debería tener nombre y cómo lo llamarían, y cómo se lo imaginan. Luego, se les muestran imágenes de museos innovadores y, con la ayuda de la docente, los niños harán un recorrido virtual por el Museo Roald Dahl. Esto les permitirá generar ideas y estimular su creatividad.

Seguido a esto, los niños comienzan pintando con témperas el letrero del museo en una tabla o lámina. Luego, se organiza a los niños en parejas y se les asigna una sección del museo (Historia, juegos tradicionales, costumbres) para que se encarguen de organizarla. Durante todo esto se supervisa y se guía el proceso, enseñando a los niños sobre cada tema mientras montan el

museo. Allí, invita a los niños a jugar con los juegos tradicionales para fomentar el aprendizaje a través del juego.

En el cierre, cada pareja presenta su sección del museo y comparte lo que aprendieron, su sección favorita y sus opiniones sobre el resultado del museo interactivo. La docente guía la conversación y al final, reflexiona sobre la importancia de preservar las tradiciones y la cultura local. Como producto susceptible para el análisis se tiene en cuenta el montaje del museo interactivo, las fotos de la realización del museo y la finalización de este.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico evaluar el impacto de la creación del museo interactivo en las niñas y niños participantes en relación con su conocimiento de la historia, costumbres y juegos tradicionales de la comunidad, en la actividad llamada “Memorias en acción”, en el momento inicial, La docente inicia con una conversación en el museo interactivo, planteando preguntas a los niños para reflexionar sobre lo aprendido, como qué fue lo más importante sobre su cultura, qué les gustó más del museo, cuál fue su experiencia favorita y qué juego tradicional disfrutaron más.

Seguido a esto, se crea "El mapa de la cultura de San Rafael". Aquí se les dibuja el croquis del mapa de San Rafael en un cartón y se les coloca en la mesa imágenes relacionadas con los aprendizajes y otras que no. Los niños deben ubicar en el mapa las costumbres, juegos tradicionales e historias que aprendieron, añadiendo palabras clave si lo desean. Esto les ayuda a visualizar y valorar lo que recuerdan de la experiencia. Para el momento de cierre, se les entrega un formato llamado “Conectando el museo con mi vida” en el cual, van a llenar los siguientes puntos: ¿Cómo usar lo que aprendimos?, ayudar a la comunidad, mi compromiso cultural, y mi sección favorita; para poder dar respuesta a esto lo pueden realizar escribiendo y/o dibujando también. Como producto susceptible para el análisis, el mapa de la cultura de San Rafael

realizado entre todos, el formato llamado “conectando el museo con mi vida” y ficha de evaluación del Museo Interactivo.

Es necesario señalar que dado que este estudio pertenece a una investigación dentro del ámbito educativo, tanto el diseño como la recolección de la información se hizo bajo una mediación pedagógica con el objetivo de que se enriquezca el aprendizaje de los niños y niñas mientras se conseguía alcanzar los siguientes resultados: reconocer y valorar las tradiciones, elementos históricos y costumbres de la comunidad, identificar y jugar con los juegos tradicionales de su comunidad, los niños y niñas fortalecerán más su sentido de pertenencia y conexión con su comunidad por medio de la creación y participación del museo interactivo, compromiso con la conservación de su patrimonio cultural.

Las actividades en la secuencia didáctica están diseñadas para atender los diferentes estilos de aprendizaje de los niños y niñas. Emst-Slavit (2001), basándose en la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983), dice que existen diversos tipos de inteligencias que corresponden a diferentes maneras en que las personas procesan la información y aprenden. En este sentido, los estilos de aprendizaje que se consideran para los niños de ASEAS son: la inteligencia corporal-kinestésica, que les permite tocar, hablar y procesar la información a través de la manipulación de los objetos en el museo y las sensaciones corporales; la inteligencia espacial, que les ayuda a comprender las imágenes, dibujar y visualizar; y la inteligencia interpersonal, que favorece la colaboración y el trabajo en equipo, permitiéndoles compartir experiencias y participar de manera cooperativa en el montaje del museo.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se define esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, de fortalecer la identidad cultural hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica llamada “Rescatando la identidad cultural: exploración cultural creando un museo interactivo”, facilitará conquistas relacionadas con la corresponsabilidad porque implica la participación activa de todos los niños y niñas. El MEN (2013) plantea que esta participación busca el bien común mediante la colaboración, el diálogo y la interacción; teniendo en cuenta conceptos claves como el sentido de pertenencia, responsabilidad y la misma participación. Entonces las actividades de la secuencia didáctica permiten que los niños se conviertan en participantes activos en la construcción de su propio aprendizaje y en la creación de un proyecto que involucra a la comunidad.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo en referentes técnicos, como la Ley 115 de 1994, la cual establece que todos los niños y niñas son sujetos de derechos. Esto implica la necesidad de promover su desarrollo integral, no solo escuchando su voz y haciéndolos partícipes de su proceso educativo, sino también basando su aprendizaje en competencias.

En este sentido, Medina y Tobón (2010) plantean que la pedagogía basada en competencias es una propuesta que parte del aprendizaje significativo y está orientada hacia el desarrollo integral del ser humano. Asimismo, el MEN (2013) comparte como horizonte común el fomento de competencias en niños, niñas y jóvenes, con el fin de formar seres democráticos y participativos, capaces de contribuir a la transformación social. En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en la realización de un museo interactivo

considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque las metodologías activas y participativas, como la creación de un museo interactivo, pueden ser cada vez más relevantes en el contexto educativo actual; este tipo de metodologías permiten un aprendizaje experiencial, donde los estudiantes no son solo receptores de información, sino protagonistas activos en su proceso de aprendizaje.

Al integrar elementos culturales en una experiencia tangible como el museo, los niños pueden desarrollar conocimientos sobre su cultura local, fortaleciendo también su sentido de pertenencia; así que, para este caso en particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para fortalecer la identidad cultural. Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo, a nivel diagnóstico, demostró habilidades en el uso de las tecnologías digitales, así como interés por la exploración y el aprendizaje, se evidenció, sin embargo, el limitado conocimiento sobre la historia, las costumbres y los juegos tradicionales de la comunidad.

De acuerdo con Molano (2007), el concepto de identidad cultural se refiere a un sentimiento de pertenencia a una comunidad o grupo social, donde se comparten constantemente características culturales como creencias, costumbres y valores. Por tanto, es necesario fortalecer su identidad cultural, promoviendo un sentido de pertenencia y un aprendizaje participativo que involucre historia local y costumbres, aspectos esenciales para su desarrollo integral y conexión con la comunidad.

Es por ello que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los niños y niñas de ASEAS, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. En este sentido, a través de la actividad 1 “Recolectando memorias” donde se busca explorar los conocimientos previos de los niños sobre historia, costumbres y juegos tradicionales de la comunidad y además sobre los

museos. De este modo, se pueden reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los niños y niñas de ASEAS respecto a la investigación y recolección de información para el museo interactivo con el apoyo de sus familias o amigos de la comunidad

De esta manera, las actividades de la secuencia didáctica, se concentran en la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el fortalecimiento de la identidad cultural, tendrán mayor incidencia o impacto en la vida de niños y niñas de ASEAS, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con el desarrollo de estrategias que fortalezcan y fomenten en este caso la identidad cultural y el aprecio de ella. Díaz (2013) menciona que “Las secuencias constituyen una organización de las actividades de aprendizaje que se realizarán con los alumnos y para los alumnos con la finalidad de crear situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo” (p. 1). Siendo así, considero que en mi quehacer profesional es necesario seguir utilizando la secuencia didáctica, puesto que por medio de ella puedo tener una estructura organizada y clara que facilite la planificación de actividades para lograr un objetivo.

Como intelectual transformativo, he podido conocer la importancia de estructurar actividades que estén alineadas con las necesidades del contexto de los niños y niñas de ASEAS, gracias al diagnóstico realizado desde un principio. La necesidad de crear ambientes interactivos participativos que respondan a los intereses y necesidades de los estudiantes me permiten realizar una estrategia que tenga como fin motivar la participación activa y el interés de los niños y niñas; lo cual puede contribuir y aportar significativamente en sus aprendizajes sobre su identidad cultura.

Implementación

La actividad 1 "Recolectando Memorias", en la sesión 1, se realizó el 12 de octubre de 2024. En esta actividad tuve la oportunidad de contar no solo con los niños sino también con sus familias y amigos de la comunidad que también pertenecen a la Asociación. Esto se llevó a cabo en la Finca la Selva, sede de ASEAS. La actividad comenzó con la presentación de una Hoz antigua, utilizada en el pasado para la cosecha y defensa, lo que despertó gran curiosidad entre los niños. Esto facilitó un ambiente donde los niños expresaron ideas sobre las tradiciones de su comunidad. Luego, se les dio material como cartulina, colores y plastilina para que dibujaran lo que sabían sobre juegos, historias y herramientas del pasado.

En la siguiente fase, se explicó la misión de investigar sobre su patrimonio cultural para contribuir a un museo interactivo. Los niños, con la ayuda de sus familias, trabajaron en un dibujo colectivo de un árbol y respondieron preguntas clave sobre juegos, herramientas, fiestas y leyendas locales, utilizando un formato llamado "Misión Museo Interactivo". Los niños completaron estos formatos con dibujos y respuestas, que luego fueron expuestos en una galería visual para ser compartidos con la comunidad.

La actividad permitió a los niños conectar con su historia y cultura local, promoviendo la creatividad y el aprendizaje significativo. La participación activa de los familiares enriqueció el proceso, ayudando a los niños a identificar elementos clave de su cultura y reflexionar sobre la importancia de preservar sus tradiciones. La evaluación se basó en la observación directa de los dibujos y las interacciones entre los niños y sus familias, lo que permitió valorar el nivel de conocimiento cultural de los niños y su disposición para aprender. Además, los materiales utilizados fueron efectivos para fomentar la expresión creativa y promover la participación,

contribuyendo al logro de los objetivos educativos y el fortalecimiento de la identidad cultural de los niños.

La implementación de la actividad 2 "Museo en acción, creando nuestro espacio cultural" se realizó el mismo 12 de octubre con la actividad 1 (sesión 1) debido al acuerdo que se llegó con los familiares y niños para que pudieran asistir. Comenzó con una conversación abierta donde se compartieron las ideas de la actividad anterior y allí les pregunté que como les gustaría que se llamara el museo, y fue en ese momento donde un niño dijo que le gustaría que el museo pareciera o quedara como una casita. A partir de esta sugerencia, y considerando que la mayoría de los habitantes del Corregimiento San Rafael son campesinos y con la ayuda de los familiares y acompañantes, el nombre del museo quedó como "Casa Museo Campesino".

Esta etapa inicial se les permitió que se expresaran libremente y generaran una visión de su propio espacio cultural. Se les preguntó "¿Cómo creen que puede ser un museo?", dieron pie a una lluvia de ideas en el cual un niño dijo que es un lugar donde hay cosas viejas y también dinosaurios, otro niño dijo que era como una casa antigua que tenía muchas fotos, también una niña dijo que era un lugar para que miremos todo y aprendamos y todos concluyeron con que era un lugar que tenía antigüedades y cosas para aprender.

Esta primera fase activó conocimientos previos, creando un ambiente participativo donde se sintieron valorados y escuchados. Para inspirarlos aún más, se les mostró imágenes de museos innovadores y los niños realizaron un recorrido virtual por el Museo Roald Dahl de Inglaterra, permitiéndoles explorar conceptos y experiencias de museos que había en otros lugares. Allí los niños estuvieron muy participativos realizando el recorrido virtual, fue una experiencia que les gustó mucho, pues todos comentaron que nunca antes lo habían hecho. Durante la actividad, estuvieron riendo y conociendo ideas sobre como podría ser un museo.

Para la etapa del desarrollo, teniendo en cuenta que estaban los niños y los familiares y/o acompañantes, se juntaron las mesas y allí se les colocó materiales como, cartón, paja, temperas, pinceles, plastilina, colores, escarcha, marcadores. Para que entre todos comenzaran a pintar el nombre del museo y se organizó en tres grupos; un grupo pintó la palabra Casa, otro grupo la palabra Museo y el otro grupo la palabra Campesino. Ellos tenían total libertad de pintar y decorar de la manera en que ellos quisieran. Esto no solo ayudó a personalizar el espacio, sino también a fortalecer su sentido de pertenencia y orgullo de este proyecto a realizar.

La Asociación contribuyó con varios elementos para el museo, como un pilón, una máquina de escribir, una plancha de carbón, juegos tradicionales como trompos, valeros y yoyos, y mesas para exhibir los objetos. Además, familiares como la mamá de una niña y un niño trajeron otros objetos, como un balero y un disco de vinilo. Una vez pintado el nombre del museo, todos, incluidos los niños y sus familias, colaboraron en la organización, pintaron los nombres de los objetos y ayudaron a colocar todo. Durante este proceso, se les explicó el nombre, uso y funcionamiento de los objetos, promoviendo un aprendizaje activo y significativo, al mismo tiempo que se fomentó la colaboración y el trabajo en equipo.

En el último momento de la actividad se les dio el momento para que miraran los objetos, jugaran con los juegos tradicionales y además explicaron lo aprendido, los niños y familiares mostraron con orgullo el resultado de su esfuerzo. Al final se les dio una reflexión sobre la importancia de conocer, preservar las tradiciones e identidad cultural de la comunidad.

La evaluación de la actividad fue principalmente cualitativa, basada en la observación directa, teniendo en cuenta el montaje del museo interactivo la realización y finalización de este, además, una lista de cotejo de criterios como la comprensión de conceptos culturales y como valor añadido la participación y trabajo en equipo. La evaluación continua durante la actividad

(observación directa), así como la lista de cotejo aplicada al final, fueron fundamentales para valorar el desarrollo de competencias en los estudiantes, tales como la habilidad para identificar elementos históricos y culturales y además se quiso tener en cuenta la capacidad para trabajar colaborativamente.

Los materiales utilizados en la actividad, como los marcadores, temperas, colores, plastilinas, el computador con acceso a internet, las imágenes de museos y los objetos que se colocaron en el museo, fueron fundamentales para facilitar la participación activa de los niños. El recorrido virtual por el Museo Roald Dahl, abrió una ventana a otros contextos y permitió que los niños y niñas se acercaran a experiencias de museos modernos e innovadores. Esta experiencia virtual fue enriquecedora, ya que motivó su curiosidad y les brindó nuevas ideas para diseñar su propio museo. En conjunto, estos materiales aportaron significativamente al logro del aprendizaje esperado, ayudando a que los niños visualizaran y dieran forma a sus ideas, y conectaran con el propósito de preservar y fortalecer su identidad cultural.

Para el tiempo de la actividad, se había establecido dos horas y media, el cual aquí si se requirió quince minutos más para cubrir todos los momentos desde el momento inicial con el recorrido virtual, hasta el montaje y socialización final. Esto permitió que los niños y familiares participaran activamente sin apresurarse, brindando el tiempo necesario para que asimilaran el aprendizaje.

La actividad "*Memorias en Acción*", realizada el 19 de octubre de 2024, inició con una conversación para conectar a los niños con lo aprendido en la sesión anterior. Se les hizo preguntas sobre los juegos tradicionales que más les gustaron y sobre lo que aprendieron de su cultura. Los niños mencionaron juegos como el trompo, el yoyo y el balero, y también

expresaron su asombro por el uso de un disco de vinilo, ya que están acostumbrados a plataformas como YouTube para escuchar música.

En la siguiente parte de la actividad, los niños crearon el “*Mapa de la Cultura de San Rafael*”. Usaron un mapa del corregimiento y pegaron imágenes relacionadas con lo aprendido, como juegos tradicionales y comidas típicas. Este ejercicio les permitió visualizar y discutir lo aprendido, compartiendo sus ideas y conocimientos con los demás.

Al final, los niños completaron un formato titulado “*Conectando el museo con mi vida*”, donde reflexionaron sobre cómo aplicar lo aprendido en su comunidad y su compromiso cultural. Aunque inicialmente algunos niños tuvieron dudas sobre las preguntas, al final todos pudieron expresar su interés en compartir lo aprendido con sus familiares, participar más en actividades tradicionales y seguir aprendiendo.

En cuanto al tiempo, la actividad se completó en 40 minutos, tiempo suficiente para cubrir todos los momentos de la actividad, incluida la reflexión final y la evaluación. Los materiales utilizados, como el mapa, las imágenes y los stickers, fueron clave para fomentar la participación activa y la comprensión de los niños, permitiendo una experiencia de aprendizaje creativa y colaborativa. Finalmente, los niños evaluaron la actividad usando stickers de caritas (feliz, neutral, triste) en preguntas sobre lo aprendido y lo divertido que fue participar. Todos respondieron positivamente, mostrando satisfacción y entusiasmo por la actividad.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

En este proyecto de investigación fue importante tener en cuenta que como maestros tenemos la responsabilidad de ser agentes de cambios, donde podamos promover en los niños y niñas el aprendizaje de su identidad cultural a través de estrategias pedagógicas que conecten a los niños con las tradiciones y costumbres de su comunidad. Como, por ejemplo, la secuencia didáctica realizada donde se abordaron aspectos de las costumbres, juegos tradicionales e historia con el fin de apoyar en el fortalecimiento de la identidad cultural de los niños y niñas.

En las secuencias didácticas, de acuerdo a Díaz (2013) los docentes deben rescatar los conocimientos previos de los alumnos y vincularlos a situaciones de contextos reales para poder lograr que en el desarrollo de la secuencia el aprendizaje sea significativo y así permitir que los alumnos le encuentren sentido a su proceso de aprendizaje. La secuencia realizada, que incluyó tres actividades, tuvo resultados positivos, logrando fomentar un poco más la identidad cultura de los niños de ASEAS, quienes junto a sus familiares participaron activamente en las actividades. Los niños no solo aprendieron sobre los objetos culturales o tradiciones de su comunidad, sino que también pudieron reflexionar sobre su importancia y cómo ayudar a preservarlas.

La actividad de la creación del museo interactivo fue exitoso. Por medio este, los niños y niñas exploraron, tocaron, jugaron y allí hubo muchos aprendizajes; pues de acuerdo a Roitman (2019) “Las exhibiciones buscan dialogar con su público, ya no solo desde un esquema contemplativo visual, sino mucho más interactivo, invitando a desarrollar todos los sentidos, desde la vista, el oído y el tacto hasta el movimiento del cuerpo, y el olfato” (p. 2019). Esta experiencia sensorial y participativa facilitó que se diera un aprendizaje más profundo y significativo. Al interactuar con los objetos como juegos tradicionales, máquina de escribir,

pilón, hoz, entre otros; los niños y niñas pudieron conectar de manera tangible con el pasado de su comunidad, lo que fortaleció su aprecio y comprensión por las tradiciones culturales. Además, el hecho de que los niños pudieran hacer preguntas y recibir las respuestas no solo de la docente, sino también de los familiares y demás creaba un ambiente de diálogo intergeneracional y se promovía un ambiente de aprendizaje más ameno y colaborativo.

Considero importante mencionar que unas de las fortalezas que se pudieron vivir en la secuencia didáctica fue el de poder generar un ambiente participativo y colaborativo entre los niños y familiares, además, la interacción que tuvieron con los objetos para el museo, las actividades para expresarse por medio del dibujo y diferentes materiales y las oportunidades que tuvieron para jugar con el yoyo, trompo, y balero.

Sin embargo, es necesario mencionar que se debe mejorar un poco el manejo del tiempo y además se debe tener en cuenta que aunque una de las problemáticas es que los niños y niñas hoy en día están muy inmersos en las redes, videos, juegos virtuales etc; no es bueno quitar del todo las TIC en las actividades, es necesario aprovecharlas mucho más y mostrarles que por medio de ellas también se puede aprender. Pues hoy en día la sociedad está inmersa en la era de las tecnologías de la información y la comunicación y la educación debe aprovecharlas pues; Fernández (Como se citó en Trejo et al., 2014) planteó que las nuevas TIC ofrecen materiales educativos con valor adicional, mejoran la búsqueda de la información, la comunicación y promueve el desarrollo de nuevas habilidades de los estudiantes.

Teniendo en cuenta esto, una acción clave sería mejorar en integrar más recursos audiovisuales, utilizar la realidad aumentada, entre otras. Si bien se utilizó un recorrido virtual por el Museo Roald Dahl, creo que la incorporación de más recursos digitales podría haber

enriquecido más la experiencia, teniendo en cuenta que estos niños se sienten muy atraídos por la tecnología.

Al proporcionarles a los niños y niñas un diseño de actividades donde eran activos, participativos y tenían experiencias que combinaban lo visual, lo sensorial y lo práctico les permitió a los niños y niñas que se sintieran identificados con el contenido, el cual esto les facilitó la comprensión y el aprendizaje de ellos. La creación del museo interactivo, no solo permitió que los niños y niñas aprendieran y mejor sobre los juegos tradicionales, historia y tradiciones de su comunidad, sino que como valor añadido fomentó el trabajo en equipo y el sentido de pertenencia. Al haberlos hecho partícipes en la organización del museo, los niños y niñas se apropiaron de los conocimientos de una manera más activa y constructiva.

En cuanto a las diferencias, observé que la mayoría de niños se sintieron cómodos participando de manera visual y artística, mientras que otros, aunque estaban participando requerían un poco más de tiempo para comprender por ejemplo la actividad del formato “conectando el museo con mi vida”, aquí se pudo observar estilos de aprendizajes visuales y kinestésicos, donde se sentían cómodos al participar en actividades como el dibujo, creación del mapa cultural, la observación de imágenes del museo y además sobre todo se observó estilo de aprendizaje kinestésicos dónde estaban muy interesados en tocar los objetos y experimentar con los juegos tradicionales, escribían en la máquina de escribir, conocieron el pilón y simulaban trabajar con él, etc.

Es necesario resaltar que en relación con la pregunta de investigación planteada se debe tener en cuenta la relevancia del ontológico que es fortalecer la identidad cultural de los niños; pues este proceso permite que ellos se puedan conectar bien con su contexto social y cultural valorando las tradiciones locales y favoreciendo su sentido de pertenencia. La creación del

museo interactivo que es la variable de la pregunta, es una estrategia educativa importante, puesto que propone una metodología que permite que los niños aprendan de una manera más dinámica, participativa y activa involucrando experiencias sensoriales los cuales van a facilitar el aprecio y comprensión de su identidad cultural. Además, integrar elementos como costumbres, historia y juegos tradicionales no solo enriquece el aprendizaje, sino que son elementos en el museo que actúan en pro de la preservación del patrimonio cultural, ofreciendo a los niños una experiencia vivencial sobre estos temas.

La planeación didáctica viene siendo un aspecto esencial en la labor educativa, puesto que forma parte integral de la profesión docente. Este proceso constituye la base para que los profesores contribuyan a mejorar el rendimiento académico y, al mismo tiempo, favorecer el desarrollo de las competencias en los alumnos (Tobón, 2018). Es por ello que, desde mi rol como docente, es fundamental realizar planeaciones didácticas, que no solo facilite la transmisión de conocimientos, sino que también garantice que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo, motivador y adaptado a las necesidades que tiene el grupo. Se promovió un aprendizaje que fuera activo y participativo, con recursos visuales y prácticos; donde los niños pudieran interactuar con objetos y compartir y aprender conocimientos con sus familiares.

Teniendo en cuenta esto, desde mi rol docente, considero fundamental tener una planificación detallada que contemple aspectos como el contexto cultural y características de los niños y niñas. Es necesario que la planificación no solo esté basada en contenidos curriculares, sino también tenga en cuenta la diversidad y la exploración del entorno y así sea una enseñanza más inclusiva y efectiva. La planeación didáctica se convierte en una herramienta que facilita la construcción del conocimiento, promueve la reflexión y en este caso, ayuda a fortalecer la identidad cultural.

Conclusiones

En general, los objetivos específicos planteados en este proyecto fueron alcanzados, aunque algunos de ellos requirieron ajustes durante su implementación. A través de las actividades participativas en la secuencia didáctica, se logró involucrar tanto a los niños como a sus familias en la recopilación de relatos orales, objetos representativos y elementos culturales que fueron fundamentales para la creación del museo interactivo. Esta colaboración fue clave para el fortalecimiento del sentido de pertenencia a su comunidad. Pues, la participación de las familias y demás miembros de la comunidad promovió interacciones intergeneracionales y esto contribuyó a que haya un aprendizaje más significativo que fortaleció los vínculos entre los niños y sus raíces culturales sin olvidar además que el haber podido jugar con cada uno de los juegos tradicionales les permitió conectarse con su herencia cultural.

La creación del museo interactivo logró responder de manera positiva a la pregunta de investigación, demostrando que es posible fortalecer la identidad cultural de los niños mediante proyectos participativos y experienciales que también involucren a la comunidad. Los niños, al estar involucrados en la construcción y diseño del museo, pudieron experimentar de forma directa los valores y saberes tradicionales de su comunidad.

A lo largo de este proceso, se ha aprendido que es esencial generar un vínculo emocional entre los niños y su patrimonio cultural. Esta experiencia demuestra que el aprendizaje debe ser más que una transmisión de información; debe ser una vivencia que despierte el interés y el sentido de pertenencia.

Por otro lado, aunque el proyecto se pudo establecer, lograr los objetivos, y dejar un rincón en ASEAS donde la historia, las costumbres y los juegos tradicionales son los protagonistas; es importante mencionar que se debe seguir trabajando en la sostenibilidad a largo

plazo de este tipo de iniciativas. Puesto que es fundamental que el museo interactivo continúe siendo un espacio vivo, de exploración, reflexión y aprendizaje que esté en constante evolución, donde los miembros de la Asociación ASEAS y la comunidad siga involucrada creando una cultura de conservación y valoración del patrimonio cultural

A través de la creación del museo interactivo, se logró no solo enseñar sobre la historia, las costumbres y los juegos tradicionales, sino también generar un proceso de reflexión en los niños sobre su cultura. El proyecto mostró el poder de la participación activa y el aprendizaje experiencial en la formación de los estudiantes, y ha demostrado que la cultura y el patrimonio no son solo contenidos para enseñar, sino experiencias para vivir. Los resultados obtenidos en este proceso son una base para seguir implementando estrategias educativas que promuevan la el aprendizaje sobre la identidad cultural, con la esperanza de que proyectos como este sigan impactando positivamente a los niños y las comunidades a largo plazo.

Referencias Bibliográficas

- Anderson, D., Piscitelli, B., Weier, K., Everett, M., & Tayler, C. (2002). *Children's museum experiences: Identifying powerful mediators of learning*. *Curator*, 45, 1–22.
https://www.researchgate.net/publication/27477504_Children's_Museum_Experiences_Identifying_Powerful_Mediators_of_Learning
- Congreso de Colombia. (1994, 8 de febrero). *Ley 115 de 1994: Ley General de Educación*.
 Diario Oficial No. 41.214. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Díaz-Barriga, Á. (2013). *Guía para la elaboración de una secuencia didáctica*. UNAM, México, consultada el, 10(04), 1-15 http://envia3.xoc.uam.mx/envia-2-7/beta/uploads/recursos/xYYzPtXmGJ7hZ9Ze_Guia_secuencias_didacticas_Angel_Diaz.pdf
- Emst-Slavit, G. (2001). *Educación para todos: La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner*. *Revista de Psicología*, 19(2), 319-332.
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/3633>
- Maciel Morán, M. (2006). *Elementos para una propuesta educativa de un museo interactivo de ciencia, tecnología y cultura en el estado de Colima* [Tesis doctoral, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, Departamento de Estudios Socioculturales]. <http://hdl.handle.net/11117/2380>
- Medina, E., & Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias: Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación* (3a ed.). Ecoe Ediciones.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>

- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá:
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf
- Molano, O. (2007). *Identidad cultural un concepto que evoluciona*. Revista Opera, 7, 69-84.
<https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/opera/article/view/1187>
- Orozco, G., (2005). *Los museos interactivos como mediadores pedagógicos*. Sinéctica, Revista Electrónica de Educación, (26), 38-50.
<https://www.redalyc.org/pdf/998/99815914005.pdf>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes, 18, 70–74.
<https://revistas.upn.edu.co/index.php/PYS/article/view/6115>
- Rigo, D. Y., Melgar, F., & Elisondo, R. C. (2020). *Museo y compromiso. Estudio de percepciones de estudiantes sobre una experiencia educativa*. Sinéctica, (55). 1-16.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-109X2020000200112&script=sci_arttext
- Rodríguez, I. M. T., & Montes, L. C. Z. (2021). *Métodos y técnicas innovadoras para la enseñanza de la historia y su incidencia en la identidad cultural*. Dominio de las Ciencias, 7(3), 1578-1590. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229758>
- Rodríguez, Á. M. M., Lora, S. I. M., & Murgas, V. R. H. (2022). *Estrategia didáctica para el fortalecimiento de la identidad cultural para el nivel de transición*. Revista Unimar, 40(1), 114-135.
<https://revistas.umariana.edu.co/index.php/unimar/article/view/2751>

- Roitman, D. (2019). *El museo como instrumento educativo hacia la diversidad: la experiencia del Museo Judío de Chile*. Cuadernos Judaicos, (36), 135-152.
<https://doi.org/10.5354/0718-8749.2019.55873>
- Ruiz, G., (2013). *La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo*. Foro de Educación, 11(15), 103-124.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447544540006>
- Taro, J., & Soriano, M. A. P. (2023). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para afianzar la identidad cultural en educación primaria*. Revista Warisata, 5(15), 38-52
https://www.researchgate.net/publication/374969908_Los_juegos_tradicionales_como_es_trategia_pedagogica_para_afianzar_la_identidad_cultural_en_educacion_primaria
- Tobón, S. (2018). *Formación basada en competencias*. Las Voces del Sabes, 5, 19-28.
<https://www.uv.mx/psicologia/files/2015/07/tobon-s.-formacion-basada-en-competencias.pdf>
- Trejo Sirvent, M. L., Llaven Coutiño, G., & Culebro Mandujano, M. E. (2014). *Retos y desafíos de las TIC y la innovación educativa*. Atenas, 4(28), 130-143
<https://www.redalyc.org/pdf/4780/478047204011.pdf>
- Zuluaga Garcés, O. L., Molina Osorio, A., Velásquez Acevedo, L., & Osorio Vega, D. B. (1994). *La pedagogía de John Dewey*. Universidad de Antioquia
https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/3190/1/ZuluagaOlga_1994_PedagogiaJohndewey.pdf

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mportelaa_unadvirtual_edu_co/EnT0bR_NufNMjXt3kiQDH_xAB-OCA3jcZ9q5UK0EBSbQ?e=K3JdhC