

**ELABORACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE DEL
CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS DE PASTO
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.
VENTANAS CARNAVALERAS.**

ELIZABETH LUCIA BELTRÁN JURADO.

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN CIENCIAS
SOCIALES
SAN JUAN DE PASTO
2012**

**ELABORACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE DEL
CARNAVAL DE NEGROS Y BLANCOS DE PASTO
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.
VENTANAS CARNAVALERAS.**

ELIZABETH LUCIA BELTRÁN JURADO

**Informe final de Pasantía como requisito para optar al título de profesional
en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales**

Asesora:

Mg. CLAUDIA AFANADOR HERNANDEZ.

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN CIENCIAS
SOCIALES
SAN JUAN DE PASTO
2012**

Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo son responsabilidad exclusiva de su autor.

Artículo 1 de Acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966 emanada por el Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación.

CARMEN EUGENIA CARVAJAL.

Jurado.

Mg. CLAUDIA AFANADOR HERNANDEZ.

Asesor.

San Juan de Pasto, 2012

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente.

A mis padres, Julio Cesar y Rosalba, por darme la vida y que con su dedicación, esfuerzo y cariño supieron brindarme todo el apoyo para culminar mi carrera profesional.

A mi hermano, Diego Fernando por la confianza que siempre nos hemos tenido, por el apoyo y amistad.

A mi abuela, Aura Ofelia por quererme y apoyarme siempre.

A mis familiares y amigos por todo el apoyo y el cariño.

A Claudia Afanador Hernández por permitirme trabajar a su lado, enriquecer mi conocimiento sobre el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN.....	10
1. VENTANAS CARNAVALERAS.....	12
2. MARCO CONCEPTUAL.....	13
2.1 PATRIMONIO CULTURAL.....	13
2.2 PEDAGOGIA DEL PATRIMONIO.....	13
2.2.1. ¿QUÈ ES LA PEDAGOGIA DEL PATRIMONIO?.....	13
2.2.2. ¿CÒMO ENSEÑAR PATRIMONIO MEDIANTE EL USO DE HERRAMIENTAS INFORMATICAS?.....	15
2.3 COMPETENCIAS PATRIMONIALES.....	17
3. IMPORTANCIA DE LAS TICS EN LA EDUCACION.....	18
4. LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE OVA.....	19
4.1 CONCEPTO.....	19
5. LA FORMULACION DE OVA	21
5.1 REVISIÓN DOCUMENTAL.....	23
5.1.1 CONSTRUCCIÓN DE UN OVA.....	23
5.2 CARACTERISTICAS DE LOS OVA.....	24
5.3 EVALUACION OVA.....	25
6. TEXTOS BASE DE LOS OVA.....	26

6.1 TIEMPO Y TERRITORIO DEL CARNAVAL.....	26
6.2 ORIGEN DEL CARNAVAL.....	29
6.3 ESCUELA DE CARNAVAL.....	30
6.4 DESFILE DE AÑOS VIEJOS.....	31
6.5 DESFILE FAMILIA CASTAÑEDA.....	32
6.6 5 DE ENERO DIA DE NEGROS.....	35
7. ELABORACION DE LAS EVALUACIONES DE LOS OVA.....	36
7.1EVALUACION OVA TIEMPO Y TERRITORIO DEL CARNAVAL.....	36
7.2EVALUACION OVA ORIGEN DEL CARNAVAL.....	38
7.3 EVALUACION OVA ESCUELA DE CARNAVAL.....	39
7.4 EVALUACION OVA DESFILE DE AÑOS VIEJOS.....	40
7.5 EVALUACION OVA DESFILE FAMILIA CASTAÑEDA.....	41
7.6 EVALUACION OVA 5 DE ENERO DIA DE NEGROS.....	42
8. CONCLUSIONES.....	44
9. BIBLIOGRAFIA.....	45
ANEXOS	

RESUMEN

El Carnaval de Negros y Blancos de Pasto como expresión artística, encierra en su saber hacer un mundo único de conocimientos e ideas, permitiendo de una forma permanente que su esencia basada en el arte efímero no se trasgreda ni se pierda en el tiempo.

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje OVA, como herramienta educativa permite ampliar el conocimiento desde la visión de cada individuo, desde su construcción teórica, competencias, actividades y su evaluación; el objetivo esta en como se puede dar a conocer el valor de la expresión cultural sin deformar lo que ha sido. Por otro lado esta que estos OVA, permite en gran medida fortalecer el cuidado y protección del bien cultural, mas cuando este hace parte de la memoria colectiva de artistas y cultores que de lo material.

En el desarrollo del proceso de formulación y planteamiento de los OVA, se muestra que todos los contenidos, imágenes y textos van de acuerdo a las necesidades de los lectores y su visión frente a la experiencia de vivir el carnaval. Por eso los contenidos van dirigidos a un determinado público, consiente de que la información hace parte de todo el conocimiento, investigación y desarrollo del saber hacer del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

Palabra clave: Carnaval, Carnaval de Negros y Blancos, Pasto (N), Pedagogía, Patrimonio.

ABSTRACT

The Carnival of Blacks and Whites in Pasto as an artistic expression, enclosed in a unique world know-how knowledge and ideas, allowing a permanent form its essence based on a ephemeral art not transgressor lost in time.

Virtual Learning Objects OVA, as an educational tool to a better knowledge from the perspective of each individual, from theoretical construct, skills, and evaluation activities, the goal is in how you can raise awareness of the value of cultural expression without distort what has been. On the other side is that these OVA, can greatly enhance the care and protection of cultural property, but when this is part of the collective memory of artists and farmers to the material.

In developing the formulation process and the OVA approach, we show that all content, images and texts are according to the needs of readers and vision towards the experience of living the carnival. So the contents are for a particular audience, aware that the information is part of all knowledge, research and development know-how of the Carnival of Blacks and Whites in Pasto.

Keyword: Carnival, Carnivals of Blacks and Whites, Pasto, Education, Patrimony.

INTRODUCCIÓN

El programa de Ciencias Sociales busca contribuir a la sociedad y a la cultura de una manera continua vinculándose a proyectos como “Ventanas Carnavaleras”, en donde se busca que docentes y estudiantes contribuyan con la investigación y posterior formulación de Objetos Virtuales de Aprendizaje OVA, que acerquen a la comunidad al conocimiento, valoración y protección del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto como patrimonio cultural e inmaterial de la humanidad.

La pasantía en el proyecto y el trabajo realizado en el proceso de indagación, investigación documental, redacción, elaboración, diseño de los OVA y aplicación, permitió ampliar mas el conocimiento que se tiene de los Carnavales de Negros y Blancos de Pasto, en el sentido que elaborar los OVA permite acercarse mas a los conocimientos y las prácticas del saber hacer, el arte efímero y el juego en el Carnaval como elementos fundamentales dentro de esta expresión y acudiendo a la tradición oral como elemento que tiene la memoria para mantener el conocimiento que se tiene de este.

A partir de los OVA como recurso digital con un propósito educativo aplicado a diferentes contextos en el campo de la educación, que esta conformado por objetivos, contenidos, actividades, evaluaciones y elementos que permiten contextualizar la información almacenada (metadatos) permitiendo el almacenamiento, identificación y recuperación de los OVA.

Así el licenciado en Educación Básica con Énfasis en Ciencias Sociales, está en capacidad de comprender los conocimientos fundamentales, los interioriza y los aplica, dominando el saber pedagógico y didáctico utilizando recursos tecnológicos y alternativos para aplicarlos a la práctica docente; Sabe proponer y desarrollar proyectos educativos y de aula. Maneja herramientas básicas para la investigación pedagógica y educativa de problemas generales, regionales y locales proponiendo, desarrollando y evaluando el proceso educativo en el cual está inmerso.

El avance de las TIC y su valor como elemento pedagógico y teniendo en cuenta que las comunidades universitarias involucradas tienen acceso a redes de tecnología avanzada que conectan, comunican y propician la colaboración entre comunidades académicas, se pretende resolver un problema de poca valoración cultural; en este caso de los Carnavales de Negros y Blancos de Pasto, que es hoy una preocupación a nivel mundial por ser estas manifestaciones patrimonio

oral de la humanidad, considerando además que ésta temática debe ser parte integral en la formación de los profesionales de cualquier disciplina.

Es por ello que se realiza la formulación de competencias patrimoniales, indicadores de logro, y evaluación de contenidos por medio de los OVA del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

El potencial de sus resultados radica en la búsqueda e implementación de nuevas formas de enseñanza, y en la conformación de una comunidad de docentes de diversas áreas del nivel universitario trabajando en red y utilizando tecnología, que permita solucionar en forma creciente la problemática planteada

Es necesario crear conciencia sobre el valor cultural en todas sus manifestaciones, donde niños, jóvenes y adultos empiecen a conocer y difundir la herencia cultural, como en el caso del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto donde se ve la necesidad de plantear una pedagogía que permita conocer y transmitir las tradiciones y el conocimiento que tiene Pasto con su Carnaval, convirtiéndose en protectores y difusores culturales de la expresión.

1. PROYECTO VENTANAS CARNAVALERAS

El proyecto “Ventanas Carnavaleras” se realizó haciendo uso de las herramientas tecnológicas de Información y Comunicación (TIC), con el objetivo de que las personas se integren en estas nuevas tecnologías que hoy son tan importantes en el proceso educativo, logrando de esta forma, que en el campo de la educación se empiece a romper esquemas que solo llevan al estancamiento del conocimiento y aprendizaje.

El proyecto vincula a cinco universidades del país en donde se busca que las herramientas informáticas nos ayuden a favorecer el reconocimiento del valor cultural de los Carnavales de Barranquilla y el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

La utilización de las TIC permite que el estudiante desarrolle un aprendizaje autónomo ya que es él quien tiene el control de su tiempo, es decir, el elige el tiempo que quiere dedicar a cada actividad planteada.

De igual manera también es consciente de que si no cumple con las actividades propuestas obtendrá un resultado bajo con lo cual también se hace una educación en valores, inculcando en cada estudiante la responsabilidad de lo que quieren aprender y cuando lo quieren hacer.

Pero este aprendizaje en red debe estar soportado por una plataforma virtual en común en donde todos los estudiantes puedan acceder a la cátedra virtual propuesta; en este caso es la red RENATA, en la cual los universitarios, docentes e investigadores pueden acceder y participar de la cátedra.

Así mismo la propuesta tiene un soporte teórico proveniente de las disciplinas que se ocupan de estudiar la cultura, las tecnologías informáticas y la pedagogía, en donde incluye un recorrido por los orígenes y características, entre otros aspectos, de los carnavales de Barranquilla y el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto; una revisión de referentes sobre los objetos de aprendizaje y las aulas virtuales, valorando de estos últimos su papel como mediación pedagógica para realizar procesos de formación que involucran el tema de la cultura y la formación ciudadana.

2. MARCO CONCEPTUAL

2.1. PATRIMONIO CULTURAL.

Es todo aquello que tiene valor cultural a partir de la historia, la tradición, la ciencia y la estética, representado en todos los bienes muebles e inmuebles de un lugar, con un significado que se expresa en las relaciones que se establecen entre los integrantes de la comunidad, basado en la herencia de los conocimientos como forma de preservar su cultura.

2.2. PEDAGOGÍA DEL PATRIMONIO

2.2.1. ¿QUÉ ES LA PEDAGOGIA DEL PATRIMONIO?

Para entender este concepto de pedagogía patrimonial, lo primero que se debe hacer es encontrar un acercamiento a los términos de patrimonio y pedagogía.

Una forma de entender el patrimonio es mirar como se heredan los bienes, estas relaciones que se establecen a partir de lo que se hereda va fundamentando un proceso continuo dentro de las sociedades y sus actuaciones culturales que permiten evidenciar el proceso que tiene heredar lo que es de ellos.

Si bien el patrimonio está enmarcado en las relaciones interpersonales de los individuos que poseen el bien y este está contenido en lo que es tangible y lo que no lo es; heredar es una forma de dar a conocer el patrimonio, como herencia y como elemento integrador de las comunidades.

Es decir, que el patrimonio cultural está conformado por los bienes y valores culturales que son expresión de la identidad de un pueblo, en donde se encuentran las costumbres, los hábitos, las manifestaciones artísticas, los bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles que tienen gran interés en la comunidad en donde se desarrolla

Una definición muy sencilla de patrimonio, “Es la herencia que nos ha transmitido nuestros ancestros de generación en generación y que como una semilla encierra lo mejor y más significativo del conjunto y de la individualidad propia de un pueblo o de una unión de pueblos que conforman una nación”.¹

¹ Patrimonio cultural. [en línea]. [citado 2 de junio de 2012]. Disponible en internet. URK>http://www.cuitlahuac.org/c/sec_4.htm

Es claro que al referirse a patrimonio, no solo se refiere a los bienes muebles e inmuebles de una comunidad, el sentido, es que todo lo que una comunidad puede aportar en acciones, conocimientos generales y propios, que se presenten en forma individual o colectiva, sea la herencia que contenga todo eso, esta memoria fundamenta la existencia de las sociedades sean estas grandes o pequeñas en número.

La herencia propia del pasado de una comunidad, es como se puede definir el patrimonio cultural vinculando a este como se hereda, cada forma de pasar los conocimientos y saberes que permiten mantener viva la memoria de quienes portan el bien.

Para construir el concepto de pedagogía del patrimonio, es necesario indagar sobre pedagogía, donde el concepto mas sencillo es la ciencia que tiene por objeto el estudio de la educación.

Todas las formas de educar están dentro de este concepto, que a medida que pasa el tiempo va cambiando no en el objetivo, sino en como se puede educar desde diferentes puntos de vista.

Como lo define la Doctora Daysi Hevia Bernal “La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto”².

Se puede considerar que la pedagogía no solo es la forma de como se puede llevar a cabo el proceso educativo, sino como este se puede relacionar de forma directa con los conocimientos específicos de cada área, es decir no solo es enseñar, es también transmitir y permear los conocimientos, de tal forma que se vayan difundiendo a medida que se enseña.

Para obtener un concepto claro de lo que es pedagogía del patrimonio es necesario partir de lo que se entiende por pedagogía, que es la forma en la cual se enseña un conocimiento específico y patrimonio como todos los elementos materiales e inmateriales que caracterizan una comunidad.

Ahora la pedagogía del patrimonio se la puede entender y definir como una forma de educación la cual no tiene límites al momento de enseñar el valor que posee un bien cultural, el cual posee un sentido mas que de un monumento, el sentido de pertenencia donde esta implícito lo ancestral de una comunidad.

² Arte y Pedagogía.[en línea]. [citado el 4 de julio de 2012]. Disponible internet <URL: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf consultado 4 agosto 2012

La pedagogía del patrimonio se basa en todos los elementos constitutivos que permiten que los conocimientos sean transmitidos y que al mismo tiempo esta forma de dar a conocer un bien cultural sea una forma de protegerlo, aplicando en el proceso de enseñanza aprendizaje diferentes formas y estrategias, donde el proceso educativo cumpla con todas las condiciones, ya que transmitir un conocimiento que solo unos pocos tienen puede tornarse como trasgredir un bien.

Por lo tanto la educación patrimonial debe estar encaminada a sensibilizar e invitar a descubrir el significado histórico y cultural de los bienes, manifestaciones, representaciones culturales, infraestructura y conocimientos locales, ya que hay en donde está la esencia de la identidad.

“Hoy la dimensión cultural del desarrollo es de gran importancia ya que la herencia dejada corre el riesgo de desaparecer debido a la inmersión de la globalización en donde no cabe una defensa pasiva de los legados de nuestras civilizaciones precolombinas; hay que pasar a una fase más activa en el uso y cuidado de nuestros patrimonios culturales, incluyendo en el aporte sustantivo de las obras de las nuevas generaciones para no caer en nostalgias peligrosas y paralizantes.”³

Es por esto que se ve la necesidad de educar sobre patrimonio, su importancia, creando un sentido de pertenencia por lo nuestro, aprendiendo a valorar la herencia, el patrimonio que nuestros antepasados nos han dejado y en el diálogo que se realiza entre el pasado y el presente, tratar de enseñarles a todos los participantes el verdadero sentido de pertenencia, de identidad y de constructores de nuestra propia historia.

Es por ello que las prácticas educativas para la educación patrimonial se combinan actividades de aula con el acercamiento a la comunidad, que incita a los estudiantes a desarrollar métodos y técnicas investigativas como: el diario de campo, la elaboración de informes periódicos, el diálogo de saberes entre otras, para que puedan iniciar su actividad investigativa y retroalimentación de conocimientos.

2.2.2. ¿CÓMO ENSEÑAR PATRIMONIO MEDIANTE EL USO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS?

Para la enseñanza de patrimonio, se acude a la utilización de herramientas informáticas que permiten elaborar Objetos Virtuales de Aprendizaje, como herramienta apoyada en la tecnología para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo elaborar un material didáctico con sentido y significado el cual puede ser usado y modificado de acuerdo con las necesidades que se tienen para el proceso de enseñanza aprendizaje.

³ Claudio di Girolano, Patrimonio y tradición en el desarrollo cultural, Convenio Andrés Bello, VI premio CAB Somos patrimonio, , 1997, p. 22.

La propuesta pedagógica va encaminada a que los estudiantes tengan y logren alcanzar un sentido de pertenencia para poder reconocerse como herederos de una historia.

En este punto, hablar de patrimonio, surge un gran desafío el cual consiste en conservarlo y acrecentarlo al mismo tiempo. Es decir, se trata de lograr la capacidad, de mirar hacia atrás y hacia delante al mismo tiempo reconociendo el pasado, para poder conocerlo, valorarlo y protegerlo con la decisión nueva y constante de creación e inmersión de otros bienes culturales.

Por lo tanto para lograr lo anteriormente mencionado es necesario pasar a una etapa mas activa de conocimiento de nuestros patrimonios culturales, a través del cuidado y del uso de esos bienes por parte de las comunidades que se encuentran inmersas dentro del desarrollo de estas manifestaciones culturales.

En este sentido la enseñanza de patrimonio mediante el uso de las herramientas informáticas, lo que busca es que los estudiantes, en primer lugar se sientan motivados a conocer su historia y que mejor manera de hacerlo con la presentación de imágenes, videos y textos por medio de la utilización de ambientes virtuales de aprendizaje, donde se acondicionan las herramientas metodológicas, pedagógicas y didácticas con el fin de poder llevar a cabo un proceso educativo, mediado por la tecnología y creando nuevas formas de impartir el conocimiento y generar aprendizajes.

Los ambientes virtuales de aprendizaje nos muestran un cambio en la forma tradicional de enseñanza, en donde el vinculo directo alumno – docente se rompe, dándole autonomía al estudiante de generar nuevos conocimientos, es decir, que el docente se convierte solo en un orientador, en un acompañante del proceso educativo.

Además rompe los esquemas tradicionales de enseñanza, ya que traslada el aula física de clases a un aula virtual, en donde se integran sonidos, textos, imágenes, videos, presentaciones, animaciones, vínculos electrónicos, docentes y estudiantes que interactúan logrando un ambiente de aprendizaje.

De esta manera se pretende lograr en los estudiantes, que desarrollen la curiosidad y el interés por nuestra propia historia, haciéndose participes de ella para posteriormente poder crear un sentido de identidad del patrimonio y protegerlo para las futuras generaciones.

Pero en este punto también vale la pena resaltar que la enseñanza de patrimonio por medio de estas herramientas informáticas, va mas allá de las comunidades que poseen el bien, ya que por medio de la utilización de los ambientes virtuales

de aprendizaje lo que se busca es que otras regiones conozcan las tradiciones y lo puedan valorar sus manifestaciones culturales.

Es decir que se presenta un acercamiento hacia las tradiciones de una comunidad además de un intercambio de conocimientos en los cuales van generando aprendizajes en red que son significativos para todos los estudiantes participantes. En conclusión lo que se busca con la utilización de herramientas informáticas es dar a conocer el patrimonio cultural en diferentes regiones, para que ellas conozcan y de una u otra manera se integren en la valoración del bien cultural.

2.3. COMPETENCIAS PATRIMONIALES.

Las competencias patrimoniales son actuaciones que encaminan a resolver problemas de carácter cultural, donde el objetivo esta en como se identifica, interpreta, argumenta y resuelve la problemática en la cual se encuentra enmarcada estas competencias.

Se ha pensado que la cultura siempre va estar allí, nadie la va a tocar, pero en estos tiempos la cultura y el patrimonio se están viendo en peligro, también de desaparecer. Por ello se han planteado estas competencias, donde el trabajo radica en la utilización de estas en proyectos de investigación donde el principal objetivo es proteger la cultura y el patrimonio desde la investigación como medio de difusión de conocimientos.

En el proyecto Ventanas Carnavaleras, se plantearon las competencias patrimoniales conocer, valorar y proteger.

La primera competencia es reconocer la cultura, con sus características e identifica quienes, como y donde se hace la cultura, además de comprender el concepto de bien cultural y el proceso para que una manifestación cultural se reconozca como bien cultural y posteriormente adopte el titulo de patrimonio, es decir que también abarca todo lo que tiene que ver, como los elementos de una cultura han permitido la transformación de un bien cultural, entrando a formar parte de la comunidad.

La segunda competencia va dirigida a valorar las manifestaciones culturales y por qué hacen parte del patrimonio, además de reconocer la importancia de la diferencia de las expresiones culturales en cada comunidad y como estas prevalecen en la comunidad.

Y la tercera competencia, nos habla sobre proteger el bien cultural, identificando los peligros a los que esta expuesta la manifestación cultural, de esta forma

promueve dinámicas sociales que se desarrollan en la comunidad, creando planes de salvaguardia del bien a través de campañas de concientización, concertación, herencia de costumbres y formas de vida ancestrales.

3. IMPORTANCIA DEL USO DE LAS TICS EN LA EDUCACIÓN.

Hoy la globalización y con ello las TIC juegan un papel fundamental en la cotidianidad de las personas, es así como se ha convertido en uno de los pilares del conocimiento, de esta manera es necesario que se ofrezca a la población una educación que les brinde las herramientas necesarias para el uso de las TIC para aprender, enseñar y generar conocimientos.

Las tecnologías de la información y la comunicación se presentan en la educación como una forma alternativa de generar conocimientos, convirtiéndose en un nuevo modelo de enseñanza que empieza romper los esquemas tradicionales de educación, en donde el concepto de aula física se cambia a un aula virtual en donde se da una construcción social del conocimiento además de desarrollar habilidades y competencias en donde el estudiante puede aprender autónomamente.

El uso de las TIC genera la creación de sistemas de educación cada vez mas flexibles y abiertos, es por ello que la opción de generar ambientes virtuales de aprendizajes deben estar basados en las TIC, ya que por medio de estas se superan las barreras espaciotemporales, facilitando los métodos de aprendizaje autónomo y aprendizaje colaborativo.

Para lograr lo anteriormente dicho el estudiante deja de ser un acumulador y reproductor de conocimientos para convertirse en un usuario inteligente, critico y generador de conocimientos por medio de la búsqueda, selección y análisis de los temas a estudiar.

Además las TIC permiten que el estudiante se dé cuenta de “sus capacidades intelectuales, emocionales o físicas; y disponer también del sentimiento de su competencia personal, es decir, debe valerse de sus habilidades para iniciarse en el aprendizaje y continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma, de acuerdo con sus necesidades y objetivos”⁴.

⁴Fundación Santillana. Las tecnologías de la Información y la comunicación: retos y posibilidades [en línea] [citado 10 de julio de 2012] disponible en http://www.fundacionsantillana.com/upload/ficheros/paginas/200906/xxii_semana_monografica.pdf

El profesor por su parte deja de ser visto como una autoridad única e indiscutible de sus conocimientos si no que su rol cambia al ser un acompañante, un orientador, facilitador y mediador del proceso enseñanza – aprendizaje.

4. OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE OVA.

4.1. CONCEPTO.

Es un recurso digital con un propósito educativo que se lo aplica a diferentes contextos en el campo de la educación, el cual esta conformado por objetivos, contenidos, actividades, evaluaciones y elementos que permiten contextualizar la información almacenada (datos) que permitan el almacenamiento, identificación y recuperación de los OVA.

En esta unidad digital los elementos que la integran, están íntimamente relacionados entre si y como propósito didáctico se enmarca en el uso de las diferentes herramientas digitales, que ponen al alcance de todos una gran cantidad de información para facilitar el aprendizaje en cualquier campo del conocimiento humano.

Hoy se vive dentro de un mundo donde la información la tenemos al alcance de las manos, esto hace que los docentes deban estar actualizándose continuamente con las nuevas tecnologías, de tal manera que puedan brindar la información de manera clara y creativa a las diferentes comunidades con las que están trabajando.

Los docentes están encaminados hacia la construcción del sentido social, se ve la necesidad de tener una perspectiva pedagógica orientada hacia las nuevas herramientas de aprendizaje como es el uso e implementación de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) las cuales nos ayudan a fomentar la oferta educativa llegando a mas lugares en menor tiempo, brindando educación de calidad y actual a las comunidades, además permite que las personas que utilizan este sistema ingresen en una nueva etapa de conocimiento a través del mundo cibernético.

Esta situación la explica el conectivismo debido a que el conocimiento en los últimos tiempos ha ido cambiando de tal manera que los individuos se encuentran

abiertos a recibir y dar información que conjugado con una pedagogía se puede alcanzar el aprendizaje significativo.

“Uno de los creadores de la teoría del conectivismo es George Siemens, el cual propone un modelo teórico y necesario para el manejo y utilización de herramientas digitales en entornos virtuales llevados al campo educativo. De esta manera al tener nuevos campos donde encontrar la información y poder difundirla va cambiando teorías como el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo dirigiéndolos hacia una época digital, en donde la información no es estática si no dinámica y abierta a cualquier tipo de cambio”⁵.

En este sentido lo que logra el conectivismo es que del mismo que la información es dinámica los docentes también estemos receptivos ante estas nuevas pedagogías en donde involucran el mundo en red y de esta manera poder innovar la estructura de nuestras clases.

Es importante decir también que se debe analizar la información que encontramos, realizando posteriormente un proceso de selección entre lo que es importante y lo que no, además de tener en cuenta el tipo de población a quien va dirigida, para que se pueda desarrollar un aprendizaje.

Estas herramientas nos permiten romper esquemas, dejamos de lado el salón de clases, bien organizado en donde se entregan talleres, se observan estudiantes y se interactúa de forma directa con ellos; a pasar a un modelo de enseñanza no común en donde los estudiantes pueden ser de diversos lugares a nivel local, nacional y mundial, sin distinción de color de piel, ideologías y costumbres por nombrar algunas características, si no que el salón de clases es reemplazado por un salón virtual en donde existen compañeros y un orden establecido para la clase, en donde el rol del docente también cambia y deja de ser un dictador que impone la información y se convierte en un orientador del proceso educativo.

⁵SIEMENS, G., & DOWNES, S. Teoría del Conectivismo. [En línea]. [EE.UU.] [citado el 18 de marzo de 2012]. Disponible en Internet<URL:<http://uoctic-grupo6.wikispaces.com/Conectivismo>.

Además el aprendizaje en red nos permite que el conocimiento sea retroalimentado por los mismos participantes del curso, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más significativo, ya que el estudiante toma autonomía en su proceso educativo debido a que es el único dueño de su tiempo.

En conclusión la pedagogía del conectivismo trastoca las prácticas docentes, debido a que cambió la concepción de enseñanza que se tenía en la cual la línea docente – estudiante no se rompía.

De acuerdo a todo esto el Proyecto de Ventanas Carnavaleras, la investigación, diseño, elaboración y aplicación de los Objetos virtuales de Aprendizaje OVA, va dirigido a diferentes estudiantes, en diferentes partes del país con distintas características, con el objetivo de que amplíen su conocimiento, que genere un aprendizaje significativo sobre el tema a tratar, logrando que los estudiantes se aprendan lo que es el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto sin tener la necesidad de haber estado en la ciudad, desarrollando en ellos una experiencia en red y no presencial.

5. FORMULACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APREDIZAJE OVA.

Para la construcción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje OVA, es necesario tener una metodología adecuada, donde se requiere una innovación pedagógica en cuanto a la elaboración del material didáctico para los entornos virtuales aplicando el uso de estas herramientas educativas.

Además se establecen conceptos y temas a desarrollar teniendo en cuenta la planificación y formulación de los contenidos, que son el producto del análisis del grupo de personas a quien van dirigidos, a los objetivos y metas que se aspira alcanzar con los OVA.

Luego, se realiza una investigación documental la cual se inicia con una búsqueda parcial y recolección de fuentes, que pasan por un proceso de selección y análisis de las mismas que permiten organizar la información de manera coherente en donde por lo general da pie a una reorientación en cuanto al manejo del tema y a nuevas opciones de fuentes documentales que se concretiza con la elaboración de los textos base, en donde se consignan las citas bibliográficas las cuales apoyan la construcción del concepto o tema a desarrollar.

Se pasa a la utilización del método de abstracción científica, por el cual se toma la parte esencial de los textos base haciendo una comparación entre las fuentes,

para luego pasar al método científico de la concreción en donde se integra las abstracciones tomadas de los textos base para reproducirlas en un plano teórico y por ende da paso a que el autor haga un proceso de síntesis que a su vez da pie a la construcción de nuevos conceptos acerca del tema a desarrollar, que se pueden plasmar en mapa mental, conceptual o mentefacto en los cuales se organizan las ideas y conceptos, como también su forma de explicación, pasando luego a estructurarlo en una maqueta del OVA en donde se delimita el orden y la coherencia de la misma.

Basados en los contenidos planteados en la maqueta, se definen a su vez el enfoque pedagógico constructivista social combinado con el cognitivismo que debe propender al enriquecimiento intelectual del estudiante a través de la construcción conjunta del conocimiento, que en el campo virtual posibilita el aprendizaje colaborativo de los estudiantes con sus compañeros y con la orientación del docente a través de foros virtuales y contactos a través de los emails. Para ello se establecen a su vez las herramientas didácticas (Fotos, videos, esquemas, lecturas complementarias) que faciliten la apropiación, descubrimiento, innovación y recreación del conocimiento mediante un aprendizaje significativo dentro de un contexto social, histórico, geográfico y cultural en donde el estudiante pueda avanzar en su evolución cognitiva.

Para la evaluación se plantea un modelo que busca ir más allá de la repetición de contenidos, promoviendo la construcción de significados a través de la interpretación, la proposición y la argumentación. Se busca que el estudiante realice trabajos que tengan más significado para él, mediante procesos en el que se evidencian los resultados de manera secuencial que van dirigidos a que los estudiantes alcancen unos niveles de aprendizaje como lo es el socioafectivo que promueven la motivación intrínseca, permitiendo que el estudiante disfrute realizando las actividades, que conllevan al alcance del aprendizaje cognitivo donde el estudiante comprende, selecciona, organiza e interioriza el conocimiento

Dentro de este proceso evaluativo se destacan la implementación de actividades Metacognitivas que permiten la autorregulación del conocimiento adquirido por parte de los estudiantes, que a su vez origina un cambio de postura por parte del docente, en donde este pasa de ser un portador absoluto del conocimiento, a ser un orientador, en donde el proceso educativo pasa las etapas del trabajo individual, colaborativo y etapa de orientación que posibilitan alcanzar los objetivos y las competencias a través de consensos.

5.1. REVISIÓN DOCUMENTAL.

La investigación documental se inicia basándose en la definición de los ejes temáticos, estando estos establecidos, se realizar una búsqueda parcial de

fuentes documentales, que pasan por un proceso de análisis y selección detallada de cada una de estas.

Cuando ya se ha seleccionado la materia prima para el desarrollo de los ejes temáticos, se plasma toda esta información en unos escritos o textos base, que junto con los aportes del docente, se cita cada fuente a pie de página, dándoles un orden y una coherencia, permitiendo que estos textos base sirvan de guía para la creación de los contenidos de los OVA.

Teniendo los textos base se realiza el proceso de abstracción científica, que consiste en tomar los contenidos y de las fuentes de los textos base, realizando una relación inferencial entre las mismas.

A medida que se va abstrayendo e infiriendo de los textos base, se realiza un proceso de concreción científica, en el cual se reproducen las abstracciones en un plano teórico, y por ende da paso a que el autor haga un proceso de síntesis que a su vez da pie a la construcción de nuevos conceptos acerca del tema a desarrollar, que se puede plasmar en un mapa mental, conceptual o mentefacto en los cuales se organizan las ideas y conceptos, como también su forma de explicación, que se delimita en una maqueta del OVA, en donde se estructura el orden y la coherencia de la misma, definiendo a su vez el tipo de herramientas didácticas que se insertaran en el OVA.

5.1.1. CONSTRUCCIÓN DE UN OVA.

Es necesario establecer conceptos y temas a desarrollar en base a una planificación y formulación de contenidos y objetivos, que se hacen por medio del análisis del grupo a los cuales van dirigidos.

Luego, se realiza una investigación documental la cual se inicia con una búsqueda parcial y recolección de fuentes, que pasan por un proceso de selección y análisis de las mismas que permiten organizar la información de manera coherente que por lo general da pie a una reorientación en cuanto al manejo del tema y a nuevas opciones de fuentes documentales, que se concretizan con la elaboración de los textos base.

Terminados estos pasos, se pasa a la utilización del método de abstracción científica, por el cual se toma la parte esencial de los textos realizados haciendo una comparación entre las fuentes, posteriormente se utiliza el método científico de la concreción en donde se integra las abstracciones tomadas de los textos consultados para reproducirlas en un plano teórico y por ende da paso a que el autor haga un proceso de síntesis e inferencia, que a su vez posibilita la construcción de nuevos conceptos acerca del tema a desarrollar que se puede

plasmar en un mapa mental, conceptual o mentefacto, en los cuales se organizan las ideas y conceptos, como también su forma de explicación, estructurándolo en una maqueta del OVA, en donde se delimita el orden y la coherencia de la misma.

Basados en los contenidos planteados en la maqueta, se definen a su vez el enfoque pedagógico constructivista social, combinado con el cognitivismo que debe propender al enriquecimiento intelectual del estudiante a través de la construcción conjunta del conocimiento, que en el campo virtual posibilita el aprendizaje colaborativo de los estudiantes con sus compañeros y con la orientación del docente a través de foros virtuales y contactos a través de los emails. Para ello se establecen a su vez las herramientas didácticas (Fotos, videos, esquemas, imágenes, lecturas complementarias) que faciliten la apropiación, descubrimiento, innovación y recreación del conocimiento mediante un aprendizaje significativo dentro de un contexto social, histórico, geográfico y cultural en donde el estudiante pueda avanzar en su evolución cognitiva.

Finalmente para la evaluación se busca la construcción de significados a través del ser, el saber y saber hacer. Se pretende que el estudiante realice trabajos que tengan más significado para él, mediante procesos en el que se evidencian los resultados de manera secuencial que van dirigidos a que los estudiantes desarrollen interés por los temas estudiados desarrollando un aprendizaje significativo.

5.2. CARACTERISTICAS DE LOS OVA

Los OVA deben facilitar y dinamizar el aprendizaje de una forma sencilla y al mismo tiempo avanzar en la construcción del conocimiento teniendo en cuenta “aspectos como la forma de elaboración con un fin educativo, la utilización de plataformas, que sean las más adecuadas, la relación que se establece entre varios Objetos Virtuales de Aprendizaje”⁶ y que estos son susceptibles de cambios en el sentido de mejorar sus contenidos y presentación con el fin de enriquecer el conocimiento que se ha colocado en un OVA.

Los OVA son una ventaja que se apoyan en los recursos humanos, físicos y tecnológicos para fortalecer en forma progresiva el conocimiento y el aprendizaje en las personas.

⁶Objetos Virtuales de Aprendizaje. Uso de medios en educación. [en línea]. publicado miércoles 3 de octubre de 2008 [citado 3 de julio de 2012] Disponible en internet <URL: <http://usodemedioseneducacion.blogspot.com/2008/10/objetos-virtuales-de-aprendizaje-ovas.htm>

5.3. EVALUACIÓN OVA.

En la evaluación se busca la construcción de significados a través del ser, el saber y saber hacer. Se pretende que el estudiante realice trabajos que tengan más significado para él, mediante procesos en el que se evidencian los resultados de manera secuencial que van dirigidos a que los estudiantes desarrollen interés por los temas estudiados desarrollando un aprendizaje significativo.

Se plantea un modelo que busca ir más allá de la repetición de contenidos, promoviendo la construcción de significados a través de la interpretación, la proposición y la argumentación. Logrando que el estudiante realice trabajos que tengan más significado para él, mediante procesos en el que se evidencien los resultados de manera secuencial que van dirigidos a alcanzar niveles de aprendizaje como lo es el socio-afectivo; el cual promueven la motivación intrínseca, es decir, permite que el estudiante disfrute realizando las actividades, que conlleven al alcance del aprendizaje cognitivo y con ello la comprensión, selección, organización e interiorización del conocimiento.

En este proceso evaluativo se destacan la implementación de actividades metacognitivas que permiten la autorregulación del conocimiento adquirido por parte de los estudiantes, que a su vez origina un cambio de postura por parte del docente, en donde este pasa de ser un portador absoluto del conocimiento, a ser un orientador, en donde el proceso educativo pasa a las etapas del trabajo individual, colaborativo y etapa de orientación que posibilitan alcanzar los objetivos y las competencias a través de consensos.

Estas actividades metacognitivas son de gran ayuda para la evaluación de los Objetos Virtuales de Aprendizaje, ya que le permite al estudiante tener conciencia de que tanto aprendió con el OVA, y que no aprendió, además se le brinda libertad de decidir sobre lo que el estudiante considere importante de aprender y lo que es de poca relevancia.

“Para Flavell este control y autonomía que tiene el estudiante sobre su proceso de aprendizaje, se basa en cuatro factores que son:

* Conocimientos metacognitivos: son conocimientos sobre tres aspectos de la actividad cognitiva: las personas (saber que uno recuerda mejor palabras que números), la tarea (saber que la organización de un texto facilita o dificulta el aprendizaje del contenido) y las estrategias (saber que la realización de un esquema conceptual es un procedimiento que favorece la comprensión).

* Experiencias metacognitivas: son pensamientos, sensaciones, sentimientos que acompañan la actividad cognitiva. Por ejemplo: cuando sabemos que el texto leído ya lo conocíamos, o bien cuando descubrimos que no sabemos el significado de una palabra, etcétera.

* Metas cognitivas: se trata de las metas o los fines que nos proponemos en una u otra situación.

* Estrategias metacognitivas. Aquí Flavell diferencia entre las estrategias cognitivas y las metacognitivas. Las primeras, cuando se emplean para hacer progresar una actividad, y las metacognitivas, cuando la función es supervisar el proceso. La finalidad es lo que las determina. Por ejemplo, lectura y relectura son estrategias cognitivas y hacerse preguntas acerca de un texto leído para verificar la comprensión son estrategias metacognitivas porque van dirigidas a comprobar si se ha alcanzado la meta. Cabe aclarar que autopreguntarse acerca de la información extraída de un texto puede ser una estrategia cognitiva, en tanto y en cuanto apunta a incrementar el conocimiento, o bien puede ser una estrategia metacognitiva en la medida en que sea utilizada para verificar cuánto se sabe sobre la información.”⁷

6. TEXTOS BASE DE LOS OVA.

Después de tener el tema específico sobre el cual se trabaja, se busca las fuentes de información y posteriormente con la selección y análisis de la información, se obtiene un texto, llamado texto base, este será el eje de construcción de las lecturas complementarias, las evaluaciones y la presentación final del OVA.

6.1. TIEMPO Y TERRITORIO DEL CARNAVAL.

El Carnaval de Negros y Blancos se cataloga como uno de los eventos más hermosos de Colombia y del mundo entero por el bonito trabajo de sus artistas y la convivencia dada a través del juego, se realiza del 2 al 7 de enero de cada año, en la ciudad de San Juan de Pasto capital del Departamento de Nariño.

⁷ Que entendemos por metacognición [en línea] Argentina. [citado el 11 de noviembre de 2011] Disponible en Internet <URL: <http://www.talentosparalavida.com/aula28.asp>.



Paisaje Municipio de Iles.
Foto: Elizabeth Lucia Beltrán.

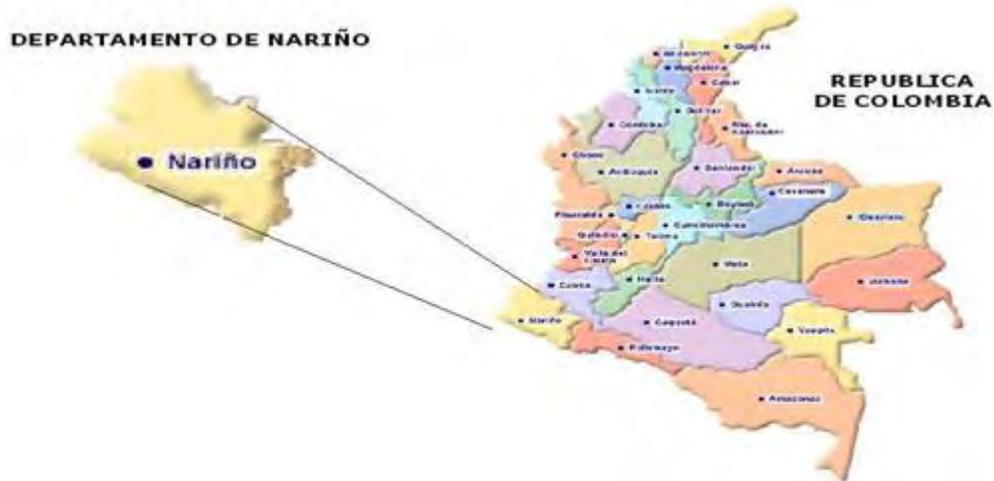


Volcán Galeras.
Foto: Elizabeth Lucia Beltrán.



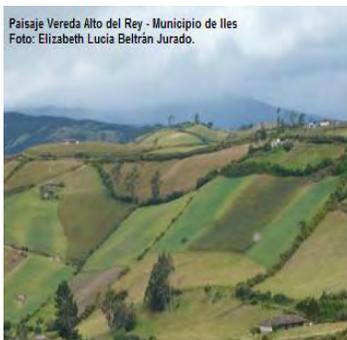
Laguna de la Cocha.
Foto: Elizabeth Lucia Beltrán.

Nariño es un departamento de Colombia, ubicado en la frontera con el Ecuador y el Océano Pacífico

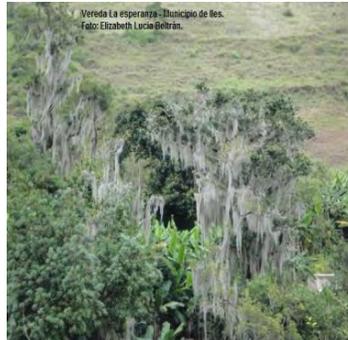


Ubicación departamento de Nariño.
Fuente: <http://lacruz-narino.gov.co/nuestromunicipio.shtml?apc=mmxx1-&x=2870759>

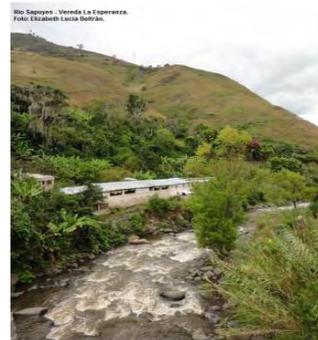
En el departamento de Nariño nace la cordillera de los Andes, por eso tiene variedad de paisajes, climas, productos y cañones de ríos profundos que atraviesan de sur a norte el departamento de Nariño.



Paisaje Vereda Alto del Rey - Municipio de Iles.
Foto: Elizabeth Lucia Beltrán Jurado.



Vereda La esperanza - Municipio de Iles.
Foto: Elizabeth Lucia Beltrán.



Rio Sapoyen - Vereda La Esperanza.
Foto: Elizabeth Lucia Beltrán.

Su economía se basa principalmente en la agricultura y la ganadería.



La zona andina del Departamento de Nariño, se caracteriza por tener expresiones producto del mestizaje, dándole así una particularidad a las expresiones y al llamado dialecto “pastuso”.

Por ejemplo:

1. Allulla: cierta clase de pan de harina amasado en horno de leña.
2. Guagua: niño
3. Guambra: muchacha, muchacho
4. Ñapanga: mestiza, muchacha del pueblo
5. Pupo: ombligo.



6.2. ORIGEN DEL CARNAVAL.

“Una de las fiestas tradicionales que se celebra cada fin y comienzo de año en la ciudad de San Juan de Pasto, son los carnavales de Negros y Blancos en el sur de Colombia convirtiéndose en la máxima expresión de cultura popular que tenemos los Nariñenses, mediante esta celebración nos conocen, identifican, caracterizan, resaltan los valores en otros contextos.

Las raíces americanas nacen en las celebraciones milenarias de la etnia que habitaba el Valle de Atriz, que se realizaban con el fin de dar gracias al padre Sol a la Madre Luna, a la Pacha mama y a las deidades tutelares como el Taita Urcunina (Volcán Galeras) por poder criar la vida, por las cosechas y al mismo tiempo pedir por un nuevo ciclo de prosperidad.

El origen prehispánico de los carnavales, es la presencia de danzantes, músicos y personajes principales en los rituales de ofrecimiento a las deidades; ellos servían de intermediarios entre las comunidades y los seres tutelares; previo el ofrecimiento de las ofrendas, se realizaban rituales, en donde las danzas eran el medio de obtener los estados de purificación necesarios para poder ofertar los productos a la pacha mama.

Las fiestas prehispánicas, con la llegada de los españoles, sufrieron varias modificaciones encaminadas a su transformación hacia la forma de celebrar en la Europa del momento. Es así como las fiestas relacionadas con el tiempo de las cosechas o de siembra, fueron remplazadas por las fiestas de los cristos, vírgenes o santos, de acuerdo a la comunidad religiosa que adelanto el proceso de evangelización en América.

Hoy en día el Carnaval de Blancos y Negros es un período de convivencia intensa, en el que los hogares se convierten en talleres colectivos para la presentación y transmisión de las artes carnavalescas y en el que personas de todas clases se encuentran para expresar sus ideas sobre la vida”⁸.

⁸ AFANADOR HERNANDEZ, CLAUDIA, RIVAS DUARTE GLORIA MARIA, TOVAR BERNARDO JAVIER. 2007. Expediente de nominación del Carnaval de Negros y Blancos como bien de interés cultural de la nación. Universidad de Nariño, Alcaldía de Pasto. San Juan de Pasto.

6.3. ESCUELA DEL CARNAVAL.

“La escuela es permitir que la expresión se renueve y que la comunidad que vive en Pasto se apropie del juego de Negros y Blancos y todo el proceso de creación, permitiendo jugar, valorar y proteger el Carnaval.

La escuela no solo son los talleres, es todo lo que gira en torno al Carnaval, que como manifestación cultural da la posibilidad de expresar sentimientos, vivencias y actitudes, donde el juego y el encuentro con más personas hace posible enriquecer el Carnaval para que este pueda permanecer a lo largo del tiempo.

La escuela del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto permite conocer y valorar el patrimonio del Carnaval y tiene lugar en toda la ciudad, dando origen a los talleres nuestros artesanos nariñenses y las cátedras desarrolladas dentro de instituciones educativas en las que se educa sobre la importancia del Carnaval de Negros y Blancos de Pasto.

El taller es el sitio donde cada maestro hace realidad la idea de su trabajo, es uno de los espacios que se pueden considerar la escuela del Carnaval por que cada persona nueva que llega aprende nueva.

Los conocimientos sobre de cómo hacer muñecos en papel encolado, con características bien definidas que hacen que el público se llene de orgullo y alegría al mirar las obras de arte, creadas los artistas nariñenses.

El taller es el espacio de trabajo por excelencia de los artistas y cultores, desde el momento que él gesta su idea para su próxima creación, todos los espacios de su casa adquieren valores diferentes.

La casa deja de ser simplemente el espacio vital, de transcurrir habitual, familiar e íntimo para transformarse en un lugar prácticamente público permitiendo un continuo enriquecimiento e intercambio de saberes culturales.

El Carnaval de Negros y Blancos de Pasto es una expresión artística y cultural que encierra en forma creativa y activa a la comunidad para que participen de las actividades del Carnaval”⁹.

⁹ Ibíd.

6.4. DESFILE DE AÑOS VIEJOS.

“Se celebra el 31 de Diciembre y se trata de un desfile muy alegre donde de forma chistosa y crítica se trata de mostrar la realidad de la ciudad, el país o hacer referencia a algún personaje público por medio del uso de estos muñecos.

El Año Viejo se elabora tradicionalmente en papel encolado y cartón, trapos, viruta de madera o con materiales desechables, muchas veces vestido con ropa usada.

El evento principal del día 31 de diciembre que se realiza con participación de muchas es conocido como "Desfile de Años Viejos" en el cual, a través del recorrido de la Senda del Carnaval, desfilan pequeñas carrozas de elaboración artesanal, de calidad y tamaño inferior a las de los días de carnaval, haciendo alegoría a los hechos del año -en especial tocando temas políticos-, en las cuales el año que agoniza deja en un "testamento" cargado de ironías, todo lo que ha representado significantes en ese periodo para la ciudad y el país”¹⁰.



Viuda - Desfile Años Viejos
Foto: Elizabeth Lucia Beltrán.



Desfile Años Viejos.
Foto: Elizabeth Lucia Beltrán.

¹⁰ AFANADOR HERNANDEZ, CLAUDIA, RIVAS DUARTE GLORIA MARIA, TOVAR BERNARDO JAVIER. 2007. Expediente de nominación del Carnaval de Negros y Blancos como bien de interés cultural de la nación. Universidad de Nariño, Alcaldía de Pasto. San Juan de Pasto.



6.5. FAMILIA CASTAÑEDA.

“Los desfiles tradicionales del Carnaval de Pasto empiezan conmemorando la llegada de la Familia Castañeda, el día 4 de enero.

La tradición histórica indica que se celebra la llegada de una familia que venía vestida con ropa muy colorida que llegó a San Juan de Pasto desde El Encano en 1929.

Aunque se desconoce su destino, se sugiere que iban en peregrinación al santuario de Las Lajas al sur del departamento de Nariño.

Personajes de la Familia Castañeda.

Las personas que viajan en este grupo familiar, son representadas o recreadas en este día como una familia caricaturizada que viaja con todo su equipaje y utensilios de cocina, para prepararse la comida en cualquier lugar del camino.

En este día se representa los personajes más característicos de la familia, en donde se encuentran:

1. la abuela extravagante
2. la hija lista para casarse de blanco pero en evidente estado de embarazo.

3. los niños traviesos que ponen en aprietos a sus niñeras.
4. No falta la comparsa de mujeres de "vida alegre" que generalmente son hombres disfrazados y el cura borracho"¹¹.



¹¹ AFANADOR HERNANDEZ, CLAUDIA, RIVAS DUARTE GLORIA MARIA, TOVAR BERNARDO JAVIER. 2007. Expediente de nominación del Carnaval de Negros y Blancos como bien de interés cultural de la nación. Universidad de Nariño, Alcaldía de Pasto. San Juan de Pasto.



Llegada Familia Castañeda.
Foto: Elizabeth Lucia Beltrán.



Llegada Familia Castañeda.
Foto: Elizabeth Beltrán.



Llegada Familia Castañeda.
Foto: Elizabeth Lucia Beltrán.



Llegada Familia Castañeda.
Foto: Elizabeth Lucia Beltrán.

6.6. 5 DE ENERO DIA DE NEGROS.

“El origen del juego de negritos tiene sus raíces en la cultura negra y se remonta a la ciudad de Popayán.



El cinco de enero el juego con la pintica, se centra en las calles de la ciudad de San Juan de Pasto, en donde todas las personas con ambiente de carnaval se disponen a jugar.

Los jugadores se preparan en sus casas, las cabezas son cubiertas con gorros, sombreros y los más precavidos con una media de nylon, para evitar que durante el juego el cabello se vea afectado por el cosmético negro. Por lo general se utiliza ropa vieja, ya que el cosmético siempre deja huella del juego en las prendas que se utilizan ese día.

Luego se prepara el rostro, se cubre con vaselina o alguna crema; el día va avanzando y las calles de la ciudad se van llenando de jugadores, niños, adolescentes y adultos que buscan en sus similares para tener enfrentamientos en donde el objetivo es lograr que el contrincante quede recubierto de una pintica negra.

Todos los participantes del juego de negros portan una máscara fabricada con la “pintica” que voluntariamente o en algún enfrentamiento, cubren sus rostros; esto

les permite dar rienda suelta a la diversión, al juego con las demás personas sin importar la edad, sexo o estrato social”¹².

7. ELABORACIÓN DE LAS EVALUACIONES DE LOS OVA.

Las competencias patrimoniales propenden a fomentar en los estudiantes el conocer, valorar y proteger los valores culturales del Carnaval Negros y Blancos de Pasto, una de los actos festivos más importantes del país y declarada como patrimonio inmaterial e intangible de la humanidad.

Con esto, la elaboración de las evaluaciones, van de acuerdo con las competencias patrimoniales establecidas para el aprendizaje sobre el Carnaval, teniendo en cuenta todo el contexto que se tiene sobre la expresión.

De esta forma las evaluaciones siguen un proceso en el sentido que cada actividad permite evaluar el contexto real de los temas expresados en los textos base y la construcción del OVA.

7.1. EVALUACIÓN OVA TIEMPO Y TERRITORIO DEL CARNAVAL.

Actividad 1.

Llenar los espacios en blanco de acuerdo con las siguientes palabras, teniendo en cuenta la coherencia y la cohesión del texto.

Ganadero, Pasto, Ecuador, Agrícola, Colombia, Ganadería, Pesca, Océano Pacífico.

Nariño es un departamento de _____ ubicado al sudoeste del país, en la frontera con _____ y el Océano Pacífico. Su capital es _____, presenta una geografía diversa y un clima variado gracias a las diferentes altitudes: caluroso a orillas del Pacífico y frío en la parte montañosa,

¹² AFANADOR HERNANDEZ, CLAUDIA, RIVAS DUARTE GLORIA MARIA, TOVAR BERNARDO JAVIER. 2007. Expediente de nominación del Carnaval de Negros y Blancos como bien de interés cultural de la nación. Universidad de Nariño, Alcaldía de Pasto. San Juan de Pasto.

donde vive la mayor parte de la población, situación que se repite en sentido Norte-Sur. El departamento es esencialmente _____ y _____.

Actividad 2.

Única respuesta.

- La economía del departamento de Nariño esta basada principalmente en la agricultura y la:
 - a) Pesca.
 - b) Silvicultura
 - c) Avicultura
 - d) Ganadería.

- Todas las regiones de Colombia se identifican por tener un plato típico, entre los cuales encontramos la bandeja paisa, el tamal tolimense, etc. En Nariño el plato que identifica a estas tierras es:
 - a) Vaca
 - b) Cerdo.
 - c) Cuy.
 - d) Conejo.

Actividad 3.

Responde Verdadero (V) o Falso (F), según corresponda.

- La economía del departamento de Nariño esta basada en la agricultura, la ganadería y en menor medida la artesanía, el turismo y la pesca. (___)
- El follado también es llamado “Bolsillón”. (___)
- La economía del departamento de Nariño, depende únicamente de la agricultura. (___).
- La zona andina del Departamento de Nariño, se caracteriza por tener expresiones producto del mestizaje de las lenguas que se encontraron durante el proceso de conquista. (___)
- El Carnaval de Negros y Blancos, tiene lugar cada año del 28 de diciembre al 7 de enero de cada año en la ciudad de San Juan de Pasto. (___)
- El departamento de Nariño esta fuera del Nudo de los pastos. (___)

7.2. EVALUACIÓN ORIGEN DEL CARNAVAL

1. Preguntas de selección múltiple con única respuesta.

- Las raíces de nuestro carnaval se inician a tiempos precolombinos con:
 - a) Comida.
 - b) Danzas.
 - c) Representaciones.
 - d) Identidad cultural.

- El Carnaval de Negros y Blancos tiene lugar cada año del:
 - a) 28 de diciembre al 6 de enero.
 - b) 31 de diciembre al 6 de enero.
 - c) 2 al 6 de enero.
 - d) 2 al 7 de enero.

2. Llena los espacios en blanco con las siguientes palabras:

Blanquitos, sastre, polvera, ciudad, broma, negros

En una fina y exclusiva casa de citas de la _____, la casa de las señoritas Robby ubicada en la Calle Real (actual Carrera 25), el atrevimiento de don Ángel María López Zarama, afamado _____ de la ciudad, lo lleva a tomar la _____ francesa de una de las damas más solicitadas y procede a esparcir los polvos con perfume de mujer, entre todos los presentes con el grito de ¡Vivan los _____!

No tardaron los compañeros del maestro cortador, en ser víctimas primero y luego partícipes del juego. Luego, todos habrían de salir a la calle a repetir la _____ con los desprevenidos parroquianos que salían de la Misa de Reyes de la iglesia de San Juan Bautista, repitiendo ¡Que vivan los _____ y que vivan los Blancos!, expresión que bajo la custodia del Galeras, se insertará por siempre y con vigor en la esencia de los pastusos.

3. Responde Falso (F) o verdadero (V) según corresponda.

- Las raíces de nuestro carnaval no inician en tiempos precolombinos su inicio fue tardío. (___).
- El Carnaval de Blancos y Negros es un período de convivencia intensa, en el que los hogares se convierten en talleres colectivos para la presentación y transmisión de las artes carnavalescas y en el que personas de todas clases se encuentran para expresar sus ideas sobre la vida. (___)

- La danza y las carrozas son lo más representativo del Carnaval. (___)

4. Responde las siguientes preguntas:

- ¿Cómo cambiaron las tradiciones con la llegada de los españoles?
- ¿El Carnaval de Negros y Blancos ha sufrido cambios a través del tiempo?

7.3. EVALUACIÓN ESCUELA DEL CARNAVAL.

a) De acuerdo a la presentación y la lectura complementaria resolver las siguientes preguntas:

1. ¿El Carnaval de Negros y Blancos, es un fenómeno colectivo y de encuentro de culturas?
2. ¿En el Carnaval la cotidianeidad se ve alterada por la fantasía?
3. Con tus propias palabras explica que entiendes por Escuela Carnaval.
4. ¿Cómo entiendes la escuela carnaval?
5. ¿Los talleres de los artesanos son lugares privados y cerrados?
6. ¿El objetivo de la escuela Carnaval es permitir el enriquecimiento e intercambio de saberes culturales? ¿Por qué?

b) Llena los espacios en Blanco.

Espacio, creación, público, trabajo, cotidianeidad.

El taller es el espacio de _____ por excelencia de los artesanos. Desde el momento que él gesta su idea para su próxima _____, todos los espacios de su casa adquieren valores diferentes. Ya no se vive la habitación solamente, su _____, sino que su topología se va afectando constantemente a medida que la idea germinal también se va transformando en materia. La casa deja de ser simplemente el _____ vital, de transcurrir habitual, familiar e íntimo para transformarse en un lugar prácticamente _____, el tiempo del hacer transforma el espacio – tiempo del convivir diario.

7.4. EVALUACIÓN DESFILE DE AÑOS VIEJOS.

1. Llena los espacios en blanco:

Ropa nueva, Viejo, Nuevo, dinero, Limosna

El 31 de diciembre de cada año, las calles de la ciudad se llenan de muñecos elaborados con _____ papel y aserrín, (y antiguamente pólvora) que representan el año _____ que acabará a la medianoche cuando sean quemados en un ritual de profundos significados.

Desde temprano ese día, niños acuden a los transeúntes con ansiosas solicitudes de dinero de tipo: "una _____ para el año viejo, por favor" y las "viudas" representadas usualmente por hombres disfrazados de negro y la cara con velos oscuros solicitan ayudas para el "entierro decoroso" "difunto" inmediatamente después de las doce de la noche.

2. El evento principal del día 31 de diciembre tiene participación de multitudes es conocido como:

- Desfile de Años Viejos.
- Desfile de despedida de Año.
- Desfile que hace referencia al 31 de diciembre.
- Desfile de Fin de Año

3. Encuentra en la siguiente sopa de letras, palabras alusivas al desfile del 31 de diciembre.

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

7.5. EVALUACIÓN LLEGADA DE LA FAMILIA CASTAÑEDA.

1. Llena los espacios en blanco con las siguientes palabras:

Santuario, Castañeda, 4, colorida, Blancos, 6, Negros, Basílica, colorido,

Los desfiles tradicionales del Carnaval de _____ y Blancos de Pasto empiezan conmemorando la llegada de la Familia _____, el día ____ de enero.

La tradición histórica indica que se celebra la llegada de una familia que venia vestida con ropa muy _____ que llegó a San Juan de Pasto desde El Encano en 1929.

Aunque se desconoce su destino, se sugiere que iban en peregrinación al _____ de Las Lajas al sur del departamento de Nariño.

Preguntas de múltiple selección con única respuesta.

1. La familia Castañeda viaja con sus utensilios de comida ya que ellos en el camino:

- a) Duermen.
- b) Preparan sus alimentos.
- c) Caminan.
- d) Charlan.

2. La familia Castañeda iba en peregrinación hacia:

- a) Ecuador.
- b) Ipiales.
- c) Sandoná.
- d) Las Lajas.

3. La celebración en el carnaval de la familia Castañeda se realiza el día:

- a) 3.
- b) 2.
- c) 4.
- d) 5.

Responda las siguientes preguntas.

1. ¿Como son los personajes que participan en el desfile de la familia Castañeda?

2. ¿Los motivos que se presentan en el desfile del 4 de enero, son los mismos en todos los años?, ¿Por qué?

7.6. EVALUACIÓN DÍA DE NEGROS.

1. Pregunta de selección múltiple con única respuesta.

- En que ciudad se inicio el juego de negritos:
 - a) Pasto.
 - b) Popayán.
 - c) Cali.
 - d) Nariño.

- Los participantes del día de negros se preparan en sus casas con:
 - a) Gorros.
 - b) Sombreros.
 - c) Gafas.
 - d) Cosméticos.

2. Llena los espacios en blanco con las siguientes palabras:

Negros, explotador, Pasto, Popayán, esclavos, castigados, maltratados, trabajo perseguidos, duro, negritos, España.

El origen del juego de _____ tiene sus raíces en la cultura negra y se remonta a la ciudad de _____. Neftalí Benavides Rivera afirma en su obra “Estampas iluminadas de los carnavales de Pasto”, que estos se originaron cuando los negros _____ de la ciudad de Popayán solicitaron al rey de _____ un día libre por cada año de _____ como recompensa al _____ y extenuante trabajo a que eran forzados en las minas. Aunque esta solicitud ya había sido elevada a la corona en la población de Remedios Antioquia, en esta oportunidad la petición fue negada y los negros esclavos fueron perseguidos y _____.

1. Explica con tus propias palabras y de acuerdo a tu experiencia como juegas el día de negros.

2. En la siguiente sopa de letras encuentra palabras sobre el 5 de enero.

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

8. CONCLUSIONES

La participación en el proyecto “Ventanas Carnavaleras” busca la implementación del uso de las nuevas herramientas Tecnológicas de Información y Comunicación (TIC) con el fin de que los individuos se informen y se comuniquen haciendo uso eficiente y productivo de ellas.

Además es importante que se empiece a generar este tipo de proyectos para que así todos podamos entender el verdadero significado de Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, por medio de esta cátedra virtual que involucra integrantes de distintos lugares de Colombia, en donde el objetivo fundamental es que conozcan las tradiciones de San Juan de Pasto representado en el Carnaval, y aunque no puedan tener una experiencia presencial de lo que verdaderamente pasa, si pueden crear una idea más clara, por medio de las diferentes presentaciones, imágenes, videos y textos de los OVA.

Por otra parte el conectivismo cambio la concepción de enseñanza de los docentes, en donde su rol estaba bien marcado; es decir, es el dirigente, el que tiene la última palabra, para pasar a ser el orientador del proceso educativo llevando a los estudiantes a desarrollar un aprendizaje significativo.

En mi experiencia personal puedo decir que en el proyecto “Ventanas Carnavaleras” me ayudo a darle otro sentido en mi vida, por medio de conocer de manera más directa sobre el Carnaval de Negros y Blancos de Pasto, así como también a utilizar las herramientas informáticas para el desarrollo del conocimiento, vinculándome a la era tecnológica y utilizándola para un excelente fin: el aprendizaje.

También es necesario que se promuevan este tipo de proyectos para que las nuevas generaciones conozcan, valoren y protejan el Carnaval y de esta manera sean los más interesados en participar en el Carnaval.

8. BIBLIOGRAFÍA

AFANADOR HERNANDEZ, CLAUDIA, RIVAS DUARTE GLORIA MARIA, TOVAR BERNARDO JAVIER. 2007. Expediente de nominación del Carnaval de Negros y Blancos como bien de interés cultural de la nación. Universidad de Nariño, Alcaldía de Pasto. San Juan de Pasto.

ÁLVAREZ, H.T. & GUERRERO, V. Reseña Histórica Universidad de Nariño [en línea]. [Nariño, Colombia]: San Juan de Pasto 2011. Disponible en Internet:<URL: http://www.udenar.edu.co/?page_id=5.

ALVAREZ, RICARDO Y GODOY, Marcelo. Experiencias Rurales de Educación Patrimonial en la Décima Región: Comunidades Mapuche Huilliche de Huiro, Astilleros y Rauco. *Revista austral ciencias sociales*, enero de 2001, no.5, p.29-38. ISSN 0718-1795.

DI GIROLANO, CLAUDIO. Patrimonio y tradición en el desarrollo cultural, Convenio Andrés Bello, VI premio CAB Somos patrimonio, 1997, p. 22.

FONTAL MERILLAS, OLAIA, Enseñanza de las Ciencias Sociales. El patrimonio cultural del entorno próximo: Un diseño de sensibilización para la secundaria, Área de Didáctica de la Expresión Plástica. Universidad de Valladolid. 2007. P. 31-47.

PEREZ HERRERO, NIEVES, Educación Patrimonial: La experiencia de una asignatura sobre patrimonio cultural en titulaciones CC. De la Educación. Universidad de Santiago. P.126-137.

SIEMENS, G., & DOWNES, S. Teoría del Conectivismo. [En línea]. EE UU. Disponible en Internet<URL:<http://uoctic-grupo6.wikispaces.com/Conectivismo>.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL – CINTEL. Ventanas Carnavaleras: Diseño e implementación a través de una cátedra nacional Interuniversitaria sobre el Carnaval, para el reconocimiento de su valor cultural. Universidad del Atlántico: Renata 2010.

_____Que entendemos por metacognición [en línea] Argentina. Disponible en Internet<URL: <http://www.talentosparalavida.com/aula28.asp>.

_____Las tecnologías de la Información y la comunicación: retos y posibilidades. Fundación Santillana. [en línea]. Disponible en Internet<URL:http://www.fundacionsantillana.com/upload/ficheros/paginas/200906/xxii_semana_monografica.pdf.

_____Objetos Virtuales de Aprendizaje. Uso de medios en educación. [en línea]. Disponible en internet<URL:http://usodemedioseneducacion.blogspot.com/2008/10/objetos-virtuales-de-aprendizaje-ovas.html, publicado miércoles 3 de octubre de 2008

UNIVERSIDAD DEL VALLE. Una metodología para el diseño de objetos de aprendizaje. [en línea]. Disponible en internet<URL:http://objetos.univalle.edu.co/files/articulo_AMED.pdf consultado

HEVIA BERNAL, DAYSI. Arte y Pedagogía.[en línea]. [Citado el 4 de julio de 2012]. Disponible internet <URL: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/williamsoler/arte_y_pedagogia.pdf

_____Patrimonio cultural. [en línea]. [citado 2 de junio de 2012]. Disponible en internet.<URL>http://www.cuitlahuac.org/c/sec_4.htm

ANEXOS