

UNIDAD  
DIDÁCTICA

Cultura

LA EDUCACIÓN ESTÁ  
DESARTICULADA DE LA CULTURA



¿Qué es eso de cultura?



Hand





# PRESENTACIÓN



## **CONECTEMOS JUNTOS LA ESCUELA CON LA CIUDAD**

La Universidad de los niños EAFIT hace parte del consorcio *PHERECLOS*, un proyecto financiado por la Unión Europea que surge de la experiencia de las universidades de los niños en el mundo.

Durante este consorcio se establecen *Clúster educativos locales* (LEC) en seis ciudades del mundo, entre ellas Medellín, que tienen como finalidad integrar de manera colaborativa las ideas de diferentes actores, para que propongan soluciones para la educación formal y no formal. Entre estos actores encontramos universidades, gobierno, ONGs, empresas, museos, y otros proveedores de conocimiento valioso para las comunidades y sus culturas. *El Clúster Educativo Local* de Medellín es integrado por 8 equipos de co-diseño que trabajan usando metodologías de diseño colaborativo para proponer *unidades didácticas* que aborden problemáticas de la ciudad.

*El Clúster Educativo Local* de Medellín es integrado por ocho equipos de co-diseño que usaron metodologías de diseño colaborativo para diseñar *unidades didácticas* que aborden problemáticas de la ciudad.

En esta unidad didáctica participaron

**Sandra Zuluaga**

Fundación Ratón de Biblioteca

**Gustavo Restrepo**

Corporación Otraparte

**Érica Muriel**

Corporación Cultural Nuestra Gente

**Martha Gómez**

Institución Educativa INEM José Félix de Restrepo

**Eulalia Aguirre**

Institución Educativa Santa Elena

**Ruth Aristizábal**

Universidad de los Niños



## INTRODUCCIÓN



Esta unidad didáctica tiene como propósito permitir que cada estudiante se conecte con su vida íntima, con su emoción, con sus sensaciones y a sus sentires; todo esto se refiere a una conexión con los otros, a encontrar palabras para soñar y construir con otros. Es decir, se está apelando al espacio vital de cada estudiante y docente para poner en el centro las habilidades emocionales y sociales, más que las cognitivas.



## CUADRO RESUMEN

Este cuadro resumen es un mapa de navegación de las actividades, duración, modalidad y habilidades requeridas.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DURACIÓN	MODALIDAD		TIPO DE ACTIVIDAD		HABILIDADES DEL SIGLO XXI												
		Virtual	Presencial	Apertura	Central	Comunicación	CONOCIMIENTOS FUNDAMENTALES			COMPETENCIAS			CUALIDADES			COMPETENCIAS CLAVE PARA EL APRENDIZAJE A LO LARGO DE LA VIDA		
							Comprensión lectora	Razonamiento lógico	Pensamiento científico	Pensamiento crítico	Creatividad	Comunicación	Curiosidad	Iniciativa	Liderazgo		Conciencia social y cultural	
Mapeo de artistas	4 horas	x	x	x											x			x
Carrusel cultural	2 horas	x	x		x					x	x	x	x					x
Parchándome con la cultura	10 horas	x	x		x					x	x	x	x					x
Creando ando	4 horas	x	x			x				x	x	x	x	x				x

## ACTIVIDADES DE APERTURA

*Momentos para despertar el asombro y el interés de los estudiantes por el tema. Se recomienda identificar los conocimientos previos que tienen los estudiantes y reconocer la importancia de estos aprendizajes.*

### Actividad 1 Mapeo de artistas

#### Duración

4 horas

#### Modalidad

Presencial o virtual

#### Propósito

Identificar las diferentes propuestas culturales que hay en el territorio en que está instalada la institución educativa, para posteriormente y de manera participativa, seleccionar creadores que susciten interés en los estudiantes para invitarlos a vincularse en el proceso como parte de las actividades centrales.

#### Materiales y recursos

Mapas impresos o hechos a mano del territorio trazado por la entidad educativa, hojas iris, adhesivos de colores, lapiceros, tijeras.

#### Descripción

Generar un espacio de conversación en el que los estudiantes puedan identificar creadores, organizaciones culturales y casas de la cultura de su territorio en las que estén interesados en conocer a fondo cuál es su trabajo y su propuesta cultural.

Para esto deberán dividir al grupo en cuatro (4) subgrupos donde entre ellos deberán elegir 3 creadores locales que les gusten o llamen su atención.

Para ello contarán con un mapa impreso de su territorio, hojas iris y adhesivos para crear un mapa cultural de su territorio, así señalar la ubicación exacta de creadores y espacios que inviten a su recorrido y contacto.

Posteriormente los docentes filtrarán la selección de los estudiantes y elegirán a los cuatro que mejor consideren según el contexto o coyuntura de su entorno.

*NOTA: el colegio de acuerdo con su contexto y momento podrá articular algunas áreas a la unidad didáctica para de esta forma lograr transversalidad. Esto es completamente opcional.*

## ACTIVIDADES CENTRALES

*En este apartado se describen todas las actividades que permitirán a los estudiantes alcanzar el objetivo de aprendizaje principal de la unidad didáctica.*

### Actividad 2 Carrusel cultural

**Duración**

2 horas

**Modalidad**

Presencial o virtual

**Propósito**

Crear un espacio que posibilite el encuentro, acercamiento y conversación con creadores y que les permita a los estudiantes generar espacios de inspiración.

**Materiales y recursos**

Serán de acuerdo con el creador invitado y la idea de encuentro que genere entre los estudiantes que serán anfitriones. Tiene que ver con generar ambientes acordes con la obra y las temáticas a abordar en el encuentro.

**Descripción**

Se divide el grupo en cuatro (4) subgrupos y se define un tiempo para que cada subgrupo rote y todos tengan la oportunidad de visitar cada una de las estaciones. Cuatro (4) estaciones (puede ser en espacio abierto o cerrado).

Se requiere un coordinador para definir tiempos de rotación e indicar el momento de cambio. Se hace un momento de cierre donde el coordinador se reúne con los creadores y estudiantes.

Virtual: reuniones simultáneas a través de links. Exige más interacción de parte del creador, ponente.

### Actividad 3 Parchándome con la cultura

**Duración**

10 horas (tres horas con cada creador o grupo, contando la previa investigación sobre el mismo, la planificación de la charla y la charla en sí)

**Modalidad**

Presencial o virtual

**Propósito**

Propiciar un espacio más cercano y personalizado con cada creador, que posibilite el encuentro y les permita a los estudiantes generar espacios de inspiración.

**Materiales y recursos**

Serán de acuerdo con el creador invitado y la idea de encuentro que genere entre los estudiantes que serán anfitriones. Tiene que ver con generar ambientes acordes con la obra y las temáticas a abordar en el encuentro.

**Descripción**

Encuentros separados con cada expresión artística, durante diferentes días, los cuales se podrán llevar a cabo siendo el invitado quien visite la institución, o si la entidad tiene la posibilidad, que los estudiantes puedan movilizarse al lugar de trabajo de cada creador y conocer de primera mano, los ambientes de creación.

Todos los estudiantes deberán asistir para darse la oportunidad de tener un acercamiento con las diferentes formas artísticas y creativas. (cultura y educación) (tertulia, conversación).



## ACTIVIDADES DE COMUNICACIÓN

Actividad en la cual los jóvenes cuentan sus aprendizajes y los docentes pueden evidenciarlos. En la educación tradicional el objetivo de estas actividades es evaluativa, pero en PHERECLOS proponemos abordarla como una actividad que permita a los estudiantes compartir sus conocimientos con otros y hacerlos conscientes de sus aprendizajes (metacognición).

### Actividad 4 Creando ando

#### **Duración**

4 horas

#### **Modalidad**

Presencial o virtual

#### **Propósito**

Compilar lo vivido por los estudiantes durante la unidad didáctica en una expresión cultural propia e individual con la que se sienta identificado y que refleje su experiencia.

#### **Materiales y recursos**

Lo que cada estudiante requiera según su proyecto final.

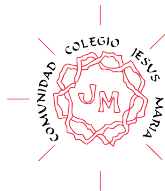
#### **Descripción**

Basado en lo experimentado y vivido con los creadores durante los diferentes encuentros, cada estudiante tomará la forma de expresión cultural con la que más se haya identificado y desarrollará su propia creación. No tiene que ser exactamente lo mismo que haga uno de los creadores seleccionados sino lo que ellos lo inspiran.

*NOTA: para terminar, proponemos realizar un ritual simbólico donde los estudiantes hablen sobre su proyecto, relaten la historia que hay detrás del mismo y se recoja todo lo aprendido. De la mano de esto, también planteamos que la nota no sea numérica sino actitudinal.*



This project has received funding from the European Union's Horizon 2020 Research and Innovation Programme under Grant Agreement No 824630.



Alcaldía de Medellín



