



## **Somos Cimarrones**

**Proyecto para el desarrollo de material de apoyo de la Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA) para Ciencias Sociales en primer grado**

### **Proyecto de Grado**

Camilo Andrés Robles Muñoz

Valentina Nivia Zambrano

**Bogotá D. C., 2021**



## **Somos Cimarrones**

**Proyecto para el desarrollo de material de apoyo de la Cátedra  
de Estudios Afrocolombianos (CEA) en primer grado**

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al  
título de:

**Diseñador Digital y Multimedia**

Directora:

Línea de énfasis:

Productos Audiovisuales

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca  
Facultad de Ingeniería y Arquitectura  
Programa de Diseño Digital y Multimedia  
Bogotá D. C., 2022



# Aval del Proyecto

---

Firma del Director(a) de proyecto de grado

---

---

---

---

---

Firmas de los jurados





## **Dedicatoria**

A todos los pueblos históricamente oprimidos, al dibujo y al ritmo.

## **Agradecimientos**

A nuestras madres que también son docentes, fuentes inagotables de admiración, amor y respeto.

A los profesores de la Unicolmayor que han sembrado en nosotros pasión por el diseño y la investigación.

A la profesora Laura Lozada y al cimarrón Aiden Salgado.



*“La educación es el motor que nos posibilita liberarnos del trance  
heredado por la colonia”  
Jesús Alberto Grueso Zúñiga*



## Resumen

Somos cimarrones es una investigación alrededor de la Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA) y su implementación en el aula. La metodología usada para el desarrollo del mismo es la combinación del diseño inclusivo, la metodología proyectual y las tres fases de producción audiovisual. La investigación concluye con un prototipo de alta fidelidad de lo que sería un entorno análogo-digital que facilite la implementación de la CEA en primero de primaria en una clase específica de ciencias sociales en el Colegio Centro Integral José María Córdoba.

*Palabras clave: Cátedra de estudios Afrocolombianos (CEA), material pedagógico, identidad, racismo, Benkos Biohó.*

### **Líneas de profundización:**

Productos audiovisuales.

## **Abstract**

*Somos Cimarrones* is an investigation around the Chair of Afro-Colombian Studies (CEA) and its implementation at the classroom. The methodology used for its development is the combination of Inclusive design, Project Methodology and the three phases of audiovisual production. The research concludes with a high-fidelity prototype of what would be an analog-digital environment that would facilitate the implementation of the CEA in first grade at the Centro Integral José María Córdoba school.

*Keywords: Chair of Afro-Colombian Studies, pedagogical material, identity, racism, Benkos Biohó.*

### **Research lines:**

Audiovisual products

## Tabla de contenido

Aval del Proyecto.....	5
Dedicatoria.....	9
Agradecimientos.....	10
Abstract.....	15
Tabla de contenido.....	16
Listado de figuras.....	20
Listado de tablas.....	21
1. Formulación del proyecto.....	22
1.1 Introducción.....	22
1.2 Justificación.....	24
1.3 Definición del problema.....	27
1.4 Hipótesis de la investigación.....	34
1.4.1 Hipótesis explicativa.....	34
1.4.2 Hipótesis propositiva.....	34
1.5 Objetivos.....	34
1.5.1 Objetivo general.....	34
1.5.2 Objetivos específicos.....	34
1.6 Planteamiento metodológico.....	35
1.7 Alcances y limitaciones.....	37
2. Base teórica del proyecto.....	38
2.1 Marco referencial.....	38
2.1.1 Antecedentes.....	39
2.1.1.1 Línea del tiempo.....	39
2.1.1.2 Marco teórico contextual.....	42
2.1.2.1 Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA).....	42
2.1.2.2 Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA).....	45
2.1.2.3 Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).....	47
2.1.2.4 Constructivismo.....	48
2.1.3 Marco teórico disciplinar.....	50
2.1.3.1 Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC).....	50
2.1.3.2 Transmedia.....	51

2.1.4 Marco conceptual.....	52
2.1.5 Marco institucional.....	55
2.1.5.1 Secretaría de Educación del Distrito (SED).....	55
2.1.5.2 Centro Integral José María Córdoba.....	56
2.1.6 Marco legal.....	57
2.2 Estado del arte.....	62
2.4 Caracterización de usuario.....	63
2.4.1 Mapa de actores.....	64
2.4.2 Perfil de usuario.....	66
2.4.2.1 Perfil de usuario: Docente.....	66
2.4.2.2 Perfil de usuario: Estudiante.....	67
3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de Resultados.....	70
3.1 Criterios de diseño.....	70
3.1.1 Árbol de objetivos de diseño.....	70
3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño.....	71
3.2 Hipótesis de producto.....	76
3.3 Desarrollo y análisis Etapa Explorar.....	77
3.3.1 Exploración Proyectual.....	78
3.3.1.1 Definición del problema.....	79
3.3.1.2 Recopilar datos.....	79
3.3.1.2.1 Encuesta General.....	79
3.3.1.2.2 Entrevista con experto: Palenquero Aiden Salgado.....	83
3.3.1.2.3 Entrevista con expertos: Secretaría de Educación Distrital (SED).....	84
3.3.1.2.4 Entrevista cualitativa con usuario: Laura Lozada.....	85
3.3.1.3 Disponibilidades Tecnológicas.....	86
3.3.2 Exploración inclusiva.....	87
3.3.2.1 Empatizar.....	87
3.3.2.2 Registro de Antecedentes.....	88
3.4 Desarrollo y análisis Etapa Diseñar.....	88
3.4.1 Crear.....	88
3.4.1.1 Pre-producción.....	89
3.4.1.2 Producción.....	92

3.4.1.3 Post-Producción .....	94
3.4.2 Evaluar.....	94
3.4.2.1 Observación directa.....	94
3.4.2.2 Entrevista cualitativa: Estudiante.....	95
3.7 Resultados de los testeos.....	96
3.7.1 Primer testeo.....	96
3.7.1.1 Benkos, el buen líder.....	96
3.7.1.2 Percepción del usuario.....	100
3.7.2 Segundo testeo.....	101
3.7.2.1 Kombilesa.....	101
3.7.2.2 Percepción del usuario.....	103
3.7.3 Testeos adicionales.....	106
3.7.3.1 Prototipo de caja de herramientas.....	106
3.7.2.2 Percepción de usuario.....	106
3.8 Prestaciones del producto.....	107
3.8.1 Aspectos morfológicos.....	107
3.8.1.1 Rompe-Cabellos Afro.....	107
3.8.1.2 Incentivos.....	109
3.8.1.3 Audiovisuales.....	110
3.8.1.4 Manual de usuario.....	110
3.8.1.5 Caja de herramientas.....	110
3.8.2 Aspectos técnico-funcionales.....	111
4. Conclusiones.....	113
4.1 Conclusiones.....	114
4.2 Estrategia de mercado.....	116
4.2.1 Segmentos de cliente.....	117
4.2.2 Propuesta de valor.....	117
4.2.3 Canales.....	118
4.2.4 Relaciones con los clientes.....	118
4.2.5 Fuentes de ingresos.....	118
4.2.6 Actividades clave.....	119
4.2.7 Recursos clave.....	119
4.2.8 Socios clave.....	119
4.3 Consideraciones.....	120

Referencias.....	121
Anexos.....	124

### Listado de figuras

<b>Figura 1.</b> Árbol de problemas.....	27
<b>Figura 2.</b> Casos de racismo por ciudad.....	28
<b>Figura 3.</b> Implementación de la CEA en Colombia hasta 2019.....	30
<b>Figura 4.</b> Metodología general de investigación.....	36
<b>Figura 5.</b> Pasos metodológicos de investigación.....	37
<b>Figura 6.</b> Línea del tiempo.....	40
<b>Figura 7.</b> Lineamientos de la CEA.....	43
<b>Figura 8.</b> Fines de la CEA en relación con los DBA.....	46
<b>Figura 9.</b> Mapa de actores.....	64
<b>Figura 10.</b> Perfil de usuario del docente.....	66
<b>Figura 11.</b> Perfil de usuario del estudiante.....	68
<b>Figura 12.</b> Árbol de objetivos de diseño.....	71
<b>Figura 13.</b> ¿Aplican los profesores material de apoyo digital en sus clases?.....	80
<b>Figura 14.</b> ¿Qué tipo de material de apoyo usan los profesores?...81	
<b>Figura 15.</b> ¿Qué tan familiarizados están los docentes con la Cátedra de Estudios Afrocolombianos?.....	82
<b>Figura 16.</b> Alturas de los personajes de Somos Cimarrones.....	89
<b>Figura 17.</b> Ilustración del Rompe-Cabellos Afro.....	91
<b>Figura 18.</b> Coloreado de Benkos.....	98
<b>Figura 19.</b> Estudiantes del 101 participando.....	100
<b>Figura 20.</b> Audiovisual Kombilesa.....	104
<b>Figura 21.</b> Actividad Rompe-Cabellos Afro.....	105
<b>Figura 22.</b> Esquema Rompe-Cabellos Afro.....	107
<b>Figura 23.</b> Incentivo Kombilesa.....	109
<b>Figura 24.</b> Prototipo caja de herramientas.....	110
<b>Figura 25.</b> Apertura caja de herramientas.....	112

### Listado de tablas

<b>Tabla 1.</b> Marco conceptual.....	52
<b>Tabla 2.</b> Fundamentos Jurídicos Internacionales .....	57
<b>Tabla 4.</b> Tabla de requerimientos y determinantes de diseño.....	72
<b>Tabla 5.</b> Matriz de hipótesis de producto .....	76
<b>Tabla 6.</b> Tabla de Matriz de Variables.....	97

## 1. Formulación del proyecto

### 1.1 Introducción

El estallido social de 2021 en Colombia refleja, en parte, el odio de clases y el racismo que sufre el país desde la llegada de los colonizadores. Las poblaciones afro e indígenas son las más afectadas por estos odios, pues la diversidad colombiana parece ser más un método de jerarquización social que un sentimiento de orgullo e identidad. Reivindicar estas culturas y conocimientos históricamente excluidos, han llevado al cuestionamiento de las narrativas históricas que exaltan la masculinidad blanca (Viveros, 2012), y que ya no tienen mayor relevancia en una sociedad cada vez más consciente de su carácter multicultural y pluriétnico.

Como evidencia de estas reivindicaciones está la proclamación de San Basilio de Palenque como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad en 2005 (UNESCO, 2017). Entre los argumentos que se presentaron para que este corregimiento pudiera ser candidato a tal reconocimiento, se cuentan su única organización social (*kuagro y las juntas*), su lengua (*criollo palenquero*); su medicina tradicional, etc. (Restrepo & Natividad, 2005). Todo ello es herencia de una historia única, al ser este territorio el primer pueblo libre de toda la América colonial y su fundador, Benkos Biohó, constituye todo un hito de la afrocolombianidad y de las luchas independentistas. Sin duda, se trata de una historia que ayuda a La Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA) a “descolonizar las Ciencias Sociales para desnaturalizar el racismo” (Riveros, 2014).

Tras entender la difícil situación de las minorías en el país, temas como la etnoeducación y la afroeducación se pusieron en boca de quienes querían que Colombia fuese un país más equitativo. Para lograr este cometido se han diseñado diferentes estrategias, una de ellas, la protagonista de este proyecto, es la Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA), creada por la Ley 70 de 1993 (Ministerio de Educación Nacional, 2001). La CEA es de carácter interdisciplinar y permea todas las áreas del conocimiento en la educación preescolar, básica y media, siendo de obligatorio cumplimiento en el área de Ciencias Sociales.

Este cambio de narrativa histórica comprende una evolución significativa en las luchas por una sociedad más equitativa, que quiere dejar a un lado las narrativas eurocéntricas y comenzar a valorar la diversidad cultural que goza Colombia. Infortunadamente, la aplicación de la CEA en los colegios tanto públicos como privados, es muy deficiente (Ministerio del Interior, 2020).

Un ejemplo del quehacer etnoeducativo, que se puede tomar como punto de partida para la implementación de la CEA, es el diseño y producción de materiales a través de cartillas, libros didácticos, etc. (Perea, 1992). Aprovechando las soluciones que se pueden lograr desde el Diseño Digital y Multimedia, se vislumbra la aplicación de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) como el puente necesario para convertir el producto en una herramienta pedagógica potente.

“Somos Cimarrones” se desarrolla en el Centro Integral José María Córdoba, en el salón 101 de primer grado, comandado por la

profesora Laura Lozada. Cuenta también con ayuda de expertos en afrocolombianidad y educación, como Aiden Salgado y docentes de la Secretaría de Educación del Distrito (SED). La metodología planteada se basa en la investigación proyectual de Bruno Munari, el mapa de actividades clave propuesto por la universidad de Cambridge y las tres etapas de producción audiovisual.

## **1.2 Justificación**

La invisibilidad de nuestras raíces indígenas y africanas, como consecuencia del eurocentrismo heredado tras la colonización española, es una manifestación del racismo que sufre Colombia. Al negar el pasado y la cultura de los pueblos negros se silencian sus voces, limitando su apropiación y la posibilidad de cambiar su entorno.

Por estas problemáticas, tras la Constitución de 1991, el Gobierno nacional ha generado reconocimientos y ha comenzado a legislar para proteger a las minorías del país. En este contexto la implementación de la Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA), nace de la promulgación de la Ley 70 de 1993, una gran oportunidad para la reivindicación de las comunidades negras en la nación.

La educación que se brinda en los colegios debe volver "visibles" las culturas afrocolombianas y esto se puede lograr a través de:

Conocimiento y difusión de saberes, prácticas, valores, mitos y leyendas construidos por las comunidades afrocolombianas.

Reconocimiento de la contribución de estas comunidades a la cultura e historia colombianas.

Difusión del aporte que han hecho a la conservación, uso y cuidado de la biodiversidad y del medio ambiente.

- (Ministerio de Educación Nacional, 2001)

En Bogotá, la CEA ha sido impulsada por la Resolución 1961 de 2007 y uno de sus ejercicios de implementación y seguimiento más fuertes es la publicación “La Cátedra de Estudios Afrocolombianos CEA en Bogotá: avances, retos y perspectivas”, desarrollada por la Secretaría de Educación del Distrito (SED); entre otras cosas, se llega a conclusiones acerca del valor y la pertinencia que tiene la implementación de la CEA en las aulas de Bogotá:

La experiencia de la CEA ha contribuido al empoderamiento de las y los estudiantes afro, quienes se han ganado el reconocimiento de otros chicos que se acercan y se identifican con la experiencia, la cual se considera enriquecedora (González y Hurtado, 2014).

A pesar de los beneficios sociales que trae la CEA, este no es un tópico que las instituciones educativas tengan en cuenta (Ministerio del Interior, 2020). No hay un lineamiento curricular claro, pues la CEA permea todas las materias a todos los niveles académicos, pero al ser un asunto reciente, es muy difícil conectar los temarios tradicionales con los estudios afro sin un apoyo metodológico o didáctico.

Vale la pena preguntarse también, qué grado académico es el más conveniente para formar personas integrales, orgullosas de su

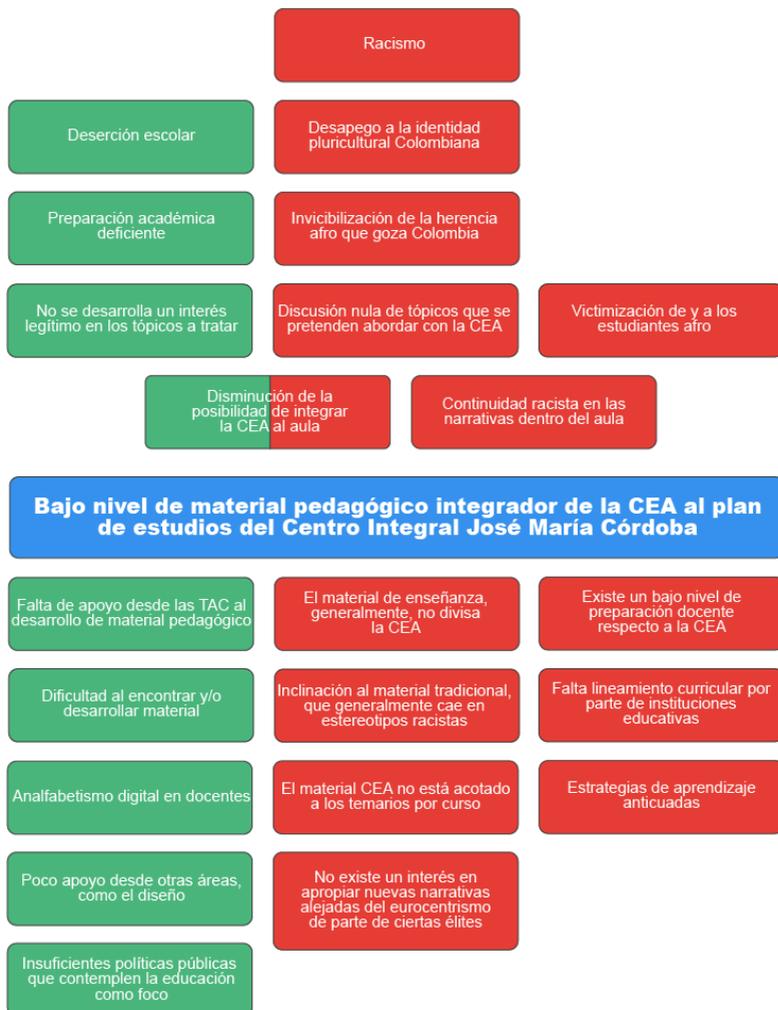
pluriculturalidad. Al respecto, cabe mencionar que, en Colombia, el racismo se presenta sobre todo en entornos sociales (OCDR, 2019), que se comienzan formar de los 7 a los 11 años, el llamado “Periodo Latente” de Freud, o el periodo de “Industria/inferioridad” de Erikson (León, 2011). A nivel académico, esta edad comprende la educación básica primaria, de primero a quinto grado. Al observar los temarios de Ciencias Sociales de estos cursos, se percibe que en los primeros grados se tratan temas de valores, comunidad, pertenencia, entorno, etc. Por ejemplo, una de las primeras competencias citadas para el grado primero, según los Derechos Básicos de Aprendizaje, expedidos por el Ministerio de Educación Nacional, es: “Reconoce su individualidad y su pertenencia a los diferentes grupos sociales” (Ministerio de Educación Nacional, 2016). Dichos tópicos se encuentran ligados al respeto del prójimo, a la identidad y demás temas fundamentales a la hora de implementar de modo asertivo la CEA. Es por esto que el presente proyecto elige como enfoque las niñas, niños y profesores de primero de básica.

Con la llegada de la era digital, las nuevas generaciones se han acostumbrado a un entretenimiento a través de las nuevas tecnologías, desbancando las formas más tradicionales de la comunicación. En el aula, esto supone un problema de concentración y hace cada vez más necesaria la implementación de las TAC en clase, así como de estrategias lúdicas que capten el interés de los estudiantes, desde el diseño digital y multimedia, con apoyo docente.

### 1.3 Definición del problema

**Figura 1**

*Árbol de problemas*

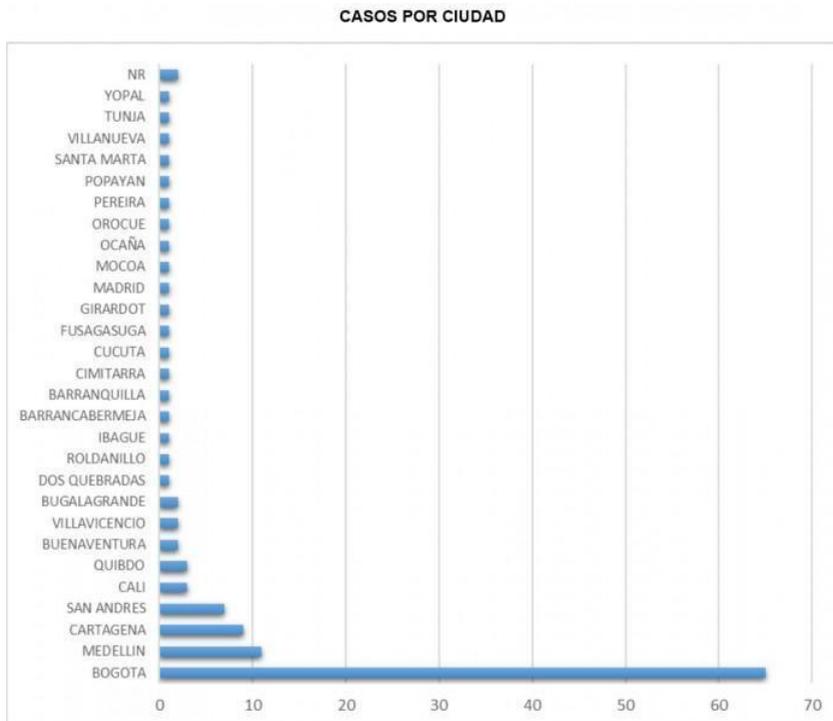


*Nota.* El presente árbol de problemas describe como desde el aula se puede frenar o dar paso libre a las problemáticas raciales que sufre Colombia. Fuente: Elaboración propia.

Según estadísticas del 2018 del Observatorio contra la Discriminación Racial y el Racismo (OCDR), en Bogotá hay muchos más casos de racismo en comparación al resto de ciudades del país (OCDR, 2019), lo que denota una necesidad de atacar esta problemática en la ciudad de Bogotá. Este trabajo fue abordado desde la pedagogía y la cultura ciudadana por parte de la Alcaldía Mayor de Bogotá y el lineamiento pedagógico “Educación para la Ciudadanía y la Convivencia” (ECC) en el año 2016 (González & Hurtado, 2014), pues los ámbitos en los que más se presentan casos de racismo son el social, el de educación y el laboral, según el OCDR.

## **Figura 2**

*Casos de racismo por ciudad*



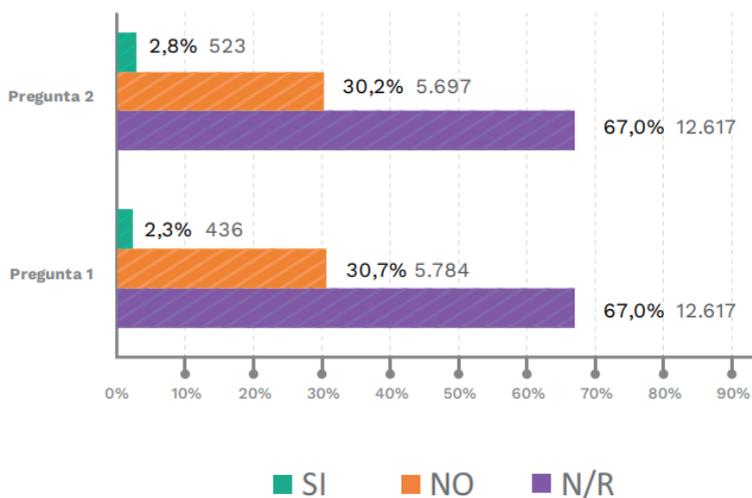
*Nota.* Evidente problemática de racialización en Bogotá, que supera por mucho las otras ciudades del país. Fuente: OCDR, 2019.

Desde 1993, la Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA) se plantea como una estrategia a implementar en todos los niveles de educación básica y media en todas las instituciones educativas del país; sin embargo, según el diagnóstico que hizo el Ministerio del Interior sobre la implementación de la CEA, publicado en septiembre del 2020, solo entre el 2% y el 3% de los establecimientos educativos del país han realizado acciones normativas para ello, como se puede notar en el siguiente gráfico:

### Figura 3

#### Implementación de la CEA en Colombia hasta el 2019

- Pregunta N.1 ¿La institución ha expedido resoluciones en el ámbito de incidencia y competencia referente a la cátedra de estudios afrocolombianos?
- Pregunta N. 2 ¿La institución ha expedido circulares en el ámbito de incidencia y competencia referente a la Cátedra de Estudios Afrocolombianos?



*Nota.* Menos del 3% de las instituciones educativas han realizado acciones normativas para la implementación de la CEA. Fuente: Ministerio del Interior, 2020.

La baja tasa de implementación de la CEA en las Instituciones educativas, supone un problema que articula, entre otras cosas, la falta de preparación docente en el tema, carencia de lineamientos curriculares por parte de las instituciones y la falta de material pedagógico que tenga a la CEA como foco. Este último punto

evidencia una particular importancia, pues el material implementado tiende a ser racista y poco reivindicador (Mena, 2006), lo que va en contra de los objetivos perseguidos por la CEA.

Todas estas falencias son alimentadas en parte por creer que la afro y etnoeducación solo son aplicables a instituciones de carácter afro o indígenas, lo cual no es del todo equivocado, pues como señala Fabio Perea, antes de la Ley 115 de 1994, el Ministerio de Educación conceptualizaba la afroeducación como “un proceso que a través del cual miembros de un pueblo internalizan y construyen conocimientos y valores (...)” (Perea, 1992). No obstante, cabría preguntarse qué pasa cuando no hay una identidad étnica clara y la escolaridad es en su mayoría mestiza. Este es el caso del grueso de colegios de Bogotá, ciudad en la que se desarrolla el presente proyecto, y se debe entender que la CEA no solo fortalece la identidad étnica de la población escolar afro, sino que también permite a los escolares mestizos “identificar las prácticas, los conocimientos y significados que las diferentes culturas aportan a su propia identidad” (González & Hurtado, 2014).

Es necesario mirar con ojo crítico las narrativas que disponen los libros de texto tradicionales, para así poder crear nuevas narrativas alejadas del racismo. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), tras un estudio sobre los sistemas educativos enfrentados a la situación de la diversidad cultural en Brasil, Chile, Colombia, México y Perú, afirmó:

Lo que más urge en este momento es que todos los pueblos, cada uno por separado y todos en conjunto, lleven a cabo una

expedita revisión del recuento de la historia, de su contenido y de las lecciones que de ella se desprenden sobre todo por lo que respecta a cómo se conformó la propia identidad y cómo forjó la imagen del otro (OREAL/UNESCO, 2005).

Lo anterior denota la necesidad de alternativas narrativas a los convencionales libros de texto. Pero; ¿quiénes desarrollan estas alternativas? María Isabel Mena, en su investigación “La historia de las personas afrocolombianas a partir de las ilustraciones contenidas en los textos de Ciencias Sociales para la Educación Básica” propone que “otra posibilidad consiste en que los mismos docentes diseñen sus guías de estudio y se hagan conscientes de la necesidad de una pedagogía visual que permita poner en cuestión, las sutilezas del lenguaje visual” (Mena, 2006).

Esta posibilidad da al docente la facultad crítica de determinar qué contenidos son, o no, racistas, cuáles aportan, o no, a la CEA, entre otros aspectos, pero esto no quiere decir que el docente goce de la capacidad gráfica y narrativa para plasmar esto en una guía ilustrada o en cualquier otro medio. Según Fabio Teolindo Perea, en su libro *La Etnoeducación y la Cátedra de Estudios Afrocolombianos*, uno de los componentes pedagógicos que se debe atender es el Diseño y Producción de Materiales (Perea, 1992), pero este no puede ser solventado solo por docentes e instituciones, sino que, como dice su nombre, debe ser trabajado en conjunto con profesionales del diseño.

El trabajo conjunto que se desarrolle debe hacerse de modo asertivo, teniendo como eje principal planteamientos pedagógicos

fundamentales, como el aprendizaje basado en el juego (ABJ), la teoría de las inteligencias múltiples y los dispositivos básicos del aprendizaje, etc. Además, la CEA es transversal a todas las materias y niveles de educación, por lo que es necesario acotar el grado escolar y determinar los tópicos que se trabajan para abordarlos desde la perspectiva de la CEA.

Teniendo en cuenta las dificultades de los docentes para una implementación asertiva de la CEA, la pertinencia de las Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) es fundamental para el desarrollo de un material que potencie la integración de los estudios afro al aula. Las TAC dan la oportunidad de desarrollar un material potente y de fácil acceso (si se cuenta con los medios tecnológicos). Como dice Silvia Cecilia Enríquez:

El solo hecho de poder presentar los contenidos de siempre por medios más atractivos para los niños y jóvenes de hoy, más habituados a lo visual que al texto, ya es en sí mismo un valor porque puede facilitar el aprendizaje (Enríquez, 2011).

En el aula se presentan casos de racismo a diario (OCDR, 2019) y abordar estas situaciones de manera crítica y con enfoque social desde el colegio, es clave para evitar que estos comportamientos sigan siendo habituales en nuestra sociedad. Así pues, la pregunta que orienta esta investigación es: ¿Cómo mediante un entorno análogo - digital se puede crear material pedagógico que integre la CEA al plan de estudios de primer grado en colegios de Bogotá?

## **1.4 Hipótesis de la investigación**

### **1.4.1 Hipótesis explicativa**

El bajo nivel de integración de la CEA con el plan de estudios escolar entorpece su implementación asertiva en las instituciones educativas.

### **1.4.2 Hipótesis propositiva**

A través del diseño digital y multimedia, y en colaboración con docentes, se pueden desarrollar herramientas pedagógicas TAC que integren la CEA con los ejes temáticos estandarizados en los colegios de Bogotá, generando apropiación y orgullo histórico, a la vez que se cumple con los lineamientos curriculares.

## **1.5 Objetivos**

### **1.5.1 Objetivo general**

Aportar material didáctico que integre de manera asertiva y lúdica la Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA) a temarios específicos del plan de estudios de ciencias sociales en primer grado del Centro Integral José María Córdoba.

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Proponer, con ayuda de docentes y expertos afro, material didáctico que apoye el desarrollo de una clase de ciencias sociales con enfoque CEA.

- Identificar los aciertos y oportunidades de mejora del prototipo de material de apoyo.
- Estimular la implementación del material desarrollado en los demás salones de primer grado del Centro Integral José María Córdoba.

## **1.6 Planteamiento metodológico**

Para la presente investigación se toman como guía tres metodologías: la Investigación Proyectual de Bruno Munari, el Diseño Inclusivo de la universidad de Cambridge y las tres fases de una producción audiovisual. La metodología de Munari está presente en la etapa de exploración del diseño inclusivo, pues es muy rigurosa en entender el contexto a trabajar, pasos como la verificación cultural y técnico-económica son indispensables para el presente proyecto.

Además, al ser una metodología basada en la experiencia de un diseñador industrial, el objeto tiene una relevancia que se busca a la hora de desarrollar material lúdico o de apoyo para docentes. “El juego o el juguete deben actuar como estímulos de la imaginación” (Munari, 1981), afirma Munari, guiándonos en la dirección que puede tomar un juguete que aporte al desarrollo cognitivo de un infante y que, en la presente investigación, busca complementar una clase de ciencias sociales, pues se proyecta un producto análogo-digital para dicho fin.

La etapa de gestionar en el diseño inclusivo es bastante útil

para que los investigadores decidan cual es el paso a seguir una vez se complete algún punto del mapa de actividades clave.

La creación y evaluación son las otras dos etapas del diseño inclusivo, que, para fines de esta investigación, se combinaron en una sola etapa, la etapa de diseñar; pues se hace necesaria una constante evaluación de lo que se va desarrollando como producto, pues una vez se entren en etapas de producción de animación o material físico, los costos de cambios o correcciones se vuelven muy altos, tanto en tiempo como en capital.

#### **Figura 4**

*Metodología general de investigación*



*Nota.* Combinación y adaptación de metodologías para el proyecto Somos Cimarrones. Fuente: Elaboración propia.

Los pasos a seguir en cada una de las etapas se definen combinando ambas metodologías más las recomendaciones de los expertos. Las herramientas para cumplir con los pasos son, en su mayoría, inspiradas en elementos propuestos por los autores de

Designpedia.

## Figura 5

### *Pasos metodológicos de investigación*



*Nota.* Combinación y adaptación de metodologías para el proyecto Somos Cimarrones. Fuente: Elaboración propia.

### 1.7 Alcances y limitaciones

La presente investigación centra sus esfuerzos exclusivamente en estudiantes de primer grado del colegio Centro Integral José María Córdoba en el área de ciencias sociales, aunque está pensado para poder escalar y ser aplicado en cualquier institución oficial de Bogotá.

Somos Cimarrones se centra exclusivamente en la producción de material de apoyo, otros ámbitos de investigación dentro de la Cátedra de Estudios Afrocolombianos, como la formación

docente, no están considerados en la investigación.

Los temarios a tratar son pactados con la docente que nos apoya, siendo solamente tres tópicos a tratar en ciencias sociales, pues aunque el proyecto reconoce la posibilidad y pertinencia de abordar todos los temarios de todas las áreas del conocimiento posibles desde una perspectiva CEA esto requeriría mucho más tiempo de investigación, equipo y producción del que se cuenta para el presente proyecto.

El material de apoyo desarrollado combina recursos análogos y digitales, pensando en el rango de edad con el que se está trabajando.

## **2. Base teórica del proyecto**

### **2.1 Marco referencial**

El tema de la afro educación en Colombia lleva mucho tiempo desarrollándose, se puede contar la historia desde el mismo momento donde esta ancestral comunidad se asentó a principio de siglo XVII en la Matuna, hoy San Basilio de Palenque, y fueron artífices de su propia educación. Pero fue hasta la constitución de 1991 que Colombia se comienza a reconocer como un pueblo multicultural y pluriétnico. Es entonces, bajo esta declaración de aceptación y valor por nuestra diversidad, que esta investigación sienta sus bases.

### **2.1.1 Antecedentes**

**2.1.1.1 Línea del tiempo.** Grandes figuras han trabajado en la consolidación de un modelo de reivindicaciones de la cultura afro en Colombia. Manuel Zapata Olivella, por ejemplo, sentaría un precedente liderando el primer congreso internacional de cultura negra en 1977, pero también sus aportes en literatura son fundamentales a la hora de narrar la historia de las negritudes en América. Teolindo Perea es otro gran referente académico que trabajó las bases de la afroeducación y la etnoeducación al tiempo que se gestaba una nueva forma de entender a Colombia con la nueva constitución.

Entre los libros consultados, los expertos entrevistados y el recorrido histórico en los que “Somos Cimarrones” ha indagado, se evidencian tópicos que siguen en discusión y que no se han resuelto del todo a la hora de hablar y representar la historia afro. Por ejemplo, algunos defienden a “San Basilio de Palenque”, como la forma correcta de referirse a este histórico pueblo, otros en cambio aseguran que “Palenque de San Basilio” es la forma más apropiada de referirse a este lugar. Entre más profunda se hace la discusión alrededor de las narraciones y representaciones de estas culturas y su historia, más complejos se hacen sus debates; lo cual no es necesariamente malo, pues evidencia el carácter colectivo y diverso de estas discusiones, alejándose de la visión monocultural, que ha excluido otras formas de pensar por largo tiempo.

Lo que sí es claro, es la necesidad de implementar iniciativas,

que ahora son ley, como la Cátedra de Estudios Afrocolombianos, pues estos tópicos se deben seguir discutiendo, generando nuevos debates y soluciones a los profundos problemas de desigualdad, identidad, etc. que tenemos a causa del racismo.

## **Figura 6**

*Línea del tiempo*

## Hitos Generales

### 1714

**Fundación del Palenque de San Basilio**



Desde finales del siglo XVI hubo una incesante lucha por la libertad de los pueblos esclavizados y no es hasta 1714 que la corona española reconoce a Palenque de San Basilio por medio de un decreto real

### 1977

**Primer Congreso Internacional de cultura negra**



Cali. Iniciativa por la Fundación Colombiana de Investigaciones folklóricas y liderada por Manuel Zapata Olivella

### 1993

**Ley 70, CEA**



Junto a la constitución del 1991, la ley de comunidades negras nace. Tras 3 años de desarrollo, en 1993, se radica como ley

### 1994

Ley 115 de 1994, Ley general de educación

### 2006

UNESCO sobre Palenque de San Basilio

### 2017

Ley 1874 de la enseñanza obligatoria de historia en Colombia

### 2020

**Pandemia del COVID - 19**



Llevando la vida escolar a la virtualidad, la pandemia demostró lo útil y formativo que es el material de apoyo digital y lo urgente que es desarrollar más y de mejor calidad

*Nota.* Desde la llegada de los pueblos africanos a Colombia, grandes luchas se han librado de la mano de personalidades como el mismo Benkos Biohó o Manuel Zapata Olivella. La ley 70 de de comunidades negras es relativamente reciente, considerando la lucha de siglos que han llevado estas comunidades. Fuente: Elaboración propia con base en UNESCO (2017); Congreso de la República (2017); Ministerio de Educación Nacional (2016); Perea (1992); (Universidad del Valle, 2018).

### **2.1.2 Marco teórico contextual**

Integrar el diseño a cualquier rama del conocimiento supone una profunda investigación en el campo a tratar. En el caso del presente proyecto se deben tener claros los temas que se tocan en todas las instituciones educativas del país, como estos pueden ser abordados desde una perspectiva de reivindicación afro y el lugar del diseño y las nuevas tecnologías en la integración de estos tópicos.

**2.1.2.1 Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA).** La CEA, al ser una nueva línea pedagógica es un tema sumamente amplio que goza de una filosofía, con misión y visión propia, fundamentos jurídicos y conceptuales, y unos lineamientos con principios, fines, componentes pedagógicos y ejes (Perea, 1992), todo esto estipulado antes del nuevo milenio, por lo que el tema se ha ido desarrollando mucho más, llegando a una especificidad que requiere un profundo estudio alrededor de la afroeducación. Así pues,

es indispensable acotar el tema a tratar, para saber cuál es el foco de interés teniendo en cuenta, que independientemente del enfoque a trabajar, este debe respetar los demás lineamientos de la CEA.

Perea estipula que los perfiles de proyectos pedagógicos etnoeducativos, uno de ellos, el más acorde a la propuesta de la presente investigación, es la “investigación y difusión de afrolíderes”, cuyos ejes principales son la etnohistoria y la etnosociología. Se elige este perfil pues el interés por difundir la historia de Benkos Biohó casa con esta propuesta ya planteada hace décadas.

El posible producto planea presentar a Benkos Biohó como su personaje principal y convertirlo en un ícono dentro del aula, pues este líder histórico, para los diseñadores involucrados en este proyecto, personifica las luchas por la reivindicación y reconocimiento al legado afro.

## **Figura 7**

*Lineamientos de la CEA*



*Nota.* Los lineamientos de la CEA son muy amplios, para el presente proyecto la producción de materiales como componente pedagógico y la etnohistoria como eje son los campos a trabajar.

Fuente: Perea, 1992.

El diseño de una herramienta pedagógica, como se plantea

en el proyecto, aborda principalmente uno de los componentes pedagógicos, propuestos por Perea: la producción de materiales, que teniendo un apoyo desde el diseño digital y multimedia puede potenciar el aprendizaje en el aula. Más indirectamente, la capacitación, sensibilización y el diseño curricular también se tocan al momento del diseño de la herramienta pedagógica, pues nutre al docente de los tópicos a tratar, los cuales además están alineados con los ejes temáticos ya previamente estipulados por la institución. Cabe reafirmar que ninguno de estos tópicos, ni siquiera la producción de materiales, son trabajo único del diseñador, sino que existe un apoyo del docente en todo momento.

**2.1.2.2 Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA).** Los aprendizajes necesarios y básicos para el correcto desarrollo de los niños, son lo que se intentan desglosar aquí. En 2016, el Ministerio de Educación Nacional, expidió una serie de documentos basados en una larga conversación nacional entre docentes y funcionarios, los cuales área por área (matemáticas, ciencias sociales, etc.) y por cada grado escolar, determinaban que tópicos son los que se deben abordar para saber cuáles son las competencias indispensables a desarrollar en el aula.

El DBA no propone reemplazar el plan de estudios o los ejes temáticos propuestos por las instituciones, pero busca funcionar como guía o referente para este. El presente proyecto establece las ciencias sociales de primero de primaria como área de acción, dónde los temas de valores, relación con los demás, el entorno, etc. son los

que más se trabajan, esto, según María Cristina Muñoz, docente de preescolar y primero del Colegio Saint George, quien nota emoción por el proyecto, afirma, además, que esta es la edad idónea para mitigar el lenguaje racista que permea nuestra sociedad. (M, C, Muñoz, comunicación personal, 14 de abril del 2021).

Ya que el proyecto busca integrar la CEA al plan de estudios institucional, primero en las instituciones a trabajar en esta investigación, mirando a futuro la posibilidad de implementar el producto a desarrollar en cualquier institución a nivel Bogotá, es necesario identificar qué tópicos propone los DBA, que se puedan abordar desde una perspectiva afroeducativa. Al comparar los tópicos más llamativos para el desarrollo del producto, con los lineamientos de la CEA propuestos por Perea, se hace evidente la relación de valores que une los fines de la CEA con los DBA. Una buena formación en valores y en respeto hacia los demás, son tópicos importantísimos a estas edades que comparten con la CEA un fin fundamental: eliminar la racialización.

### **Figura 8**

*Fines de la CEA en relación con los DBA*



*Nota.* Poner en paralelo los fines de la CEA y los puntos de los derechos básicos de aprendizaje dan cuenta de la posibilidad de abordar los temas de ciencias sociales desde una perspectiva CEA, pues tienen muchos puntos en común. Fuentes. Elaboración propia a partir de Perea, 1992; Ministerio de Educación Nacional, 2016.

**2.1.2.3 Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).** El juego indudablemente es un aspecto fundamental en cualquier infante, su energía e insaciable curiosidad los hacen únicos en su visión y reacción ante estímulos, situaciones y todo el tiempo están aprendiendo. Mucho se ha teorizado del papel del juego en el aula, más entre académicos todavía no hay un consenso (Bergen, 2018), principalmente porque todavía es un estudio joven que carece de estudios a largo plazo.

A pesar de este rechazo por algunos conservacionistas de la educación, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) ha demostrado ser de gran impacto en ciertos escenarios, pues este puede ser trabajado con dos enfoques: El juego libre, en el cual los niños son

artífices de sus acciones y procesos; y el juego guiado, en el que la profesora o profesor aconseja y conduce las acciones del infante. Este segundo método ha demostrado tener mejores resultados en general, sobre todo en edades tempranas (Skolnick & Zosh, 2018).

Al existir el juego como herramienta pedagógica en estos tiempos también se debe hablar del juego digital, concepto que ha tomado cada vez más fuerza conforme crece la población de nativos digitales, los cuales manipulan dispositivos, sobre todo táctiles, desde muy temprana edad. Así es como las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) se entrecruzan con el ABJ y se hace indispensable, una vez más, el papel del diseñador digital como generador de material didáctico, juegos y juguetes.

**2.1.2.4 Constructivismo.** El constructivismo es una teoría ampliamente aceptada y comprobada que sienta las bases para el cambio de paradigma escolar que hasta hoy seguimos desarrollando. Jean Piaget es su más grande representante que, antes de proponer la teoría del constructivismo psicológico, aportó al diferenciar los procesos cognitivos de adultos y niños, proponiendo la teoría global de las etapas del desarrollo, algo que hoy aparenta incluso ser obvio, pero que ha sido un cambio de paradigma importante en la educación. Esta teoría propone, entre otras cosas, diferenciar el aprendizaje por asimilación, que es interiorizar una experiencia al relacionarla con algo ya vivido o previamente entendido; y el aprendizaje por acomodación, que es modificar lo previamente entendido para integrar un nuevo conocimiento. Entender ambos procesos es

fundamental para el desarrollo del presente proyecto, sobre todo el aprendizaje por acomodación, pues es relevante para eliminar y reemplazar los preceptos racistas con los que llegan algunos niños al colegio, a causa de su formación en el hogar, no siempre malintencionada.

El componente de las relaciones sociales tiene una especial relevancia en el desarrollo de los niños. En la teoría de Lev Vygotsky, este componente social prima sobre el individual, lo que lo distancia de Piaget, dando una importancia a las interacciones con los otros estudiantes que junto al profesor crean el proceso de “Andamiaje” (Pedagogía Digital, 2020), en el que el estudiante interioriza el conocimiento hasta poder aplicarlo. Esto se logra facilitando recursos de aprendizaje al estudiante y guiándolo en el proceso.

Por último, es indispensable revisar a un tercer autor: David Ausubel, quien da nombre al famoso Aprendizaje Significativo, el cual se da cuando el estudiante relaciona la nueva información adquirida con sus conocimientos previos. Este aprendizaje puede ser por recepción, que es cuando el maestro expone el conocimiento para que el alumno lo incorpore en su estructura cognitiva, o por descubrimiento, en el cual la información final no se le brinda deliberadamente al estudiante, sino que este tiene que llegar a descubrir este conocimiento.

Los tres autores coinciden en que las experiencias son mucho más potentes que la transferencia de información tradicional, sobre todo cuando el estudiante interpreta el conocimiento con una vivencia. Es en este punto, donde el constructivismo comienza a tratar al

pedagogo como mediador y planeador de experiencias, donde muchos conceptos del diseño llegan a relucir. El mismo diseño de experiencias casa con esta idea, aunque en general los recursos que pueden ser utilizados como material de apoyo, son más potentes si se desarrollan articulando el trabajo de docentes y diseñadores.

### **2.1.3 Marco teórico disciplinar**

**2.1.3.1 Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC).** La llegada de las nuevas tecnologías supone un cambio drástico en la vida cotidiana, deja a un lado medios de comunicación tradicionales, como la T.V, para migrar a otro tipo de plataformas, convierte la radio tradicional en *podcasts*, y transforma completamente las rutinas y el tipo de entretenimiento que consumen, sobre todo, los nativos digitales. Este cambio de paradigma no es ajeno al aula, desde los problemas de concentración dada por el uso excesivo de tabletas o computadores, hasta la gran ventaja lúdica que supone la implementación de las nuevas tecnologías (TIC) en función del aprendizaje, y es en este punto donde el diseño digital y multimedia se vuelve protagonista, pues el manejo de las nuevas tecnologías y el afán por innovar son características del perfil del diseñador digital.

Tanto el estudiante como el profesor se ven involucrados en los procesos de aprendizaje, pues no todos los docentes tienen experiencia en los nuevos medios digitales, por lo que se hace necesaria una alfabetización o capacitación digital. “Cambiar el ‘aprendizaje de la tecnología’ por el ‘aprendizaje con la tecnología’”

(Lozano, 2011), es la manera de implementar la tecnología en el aula, que se ha visto con más urgencia a raíz de la pandemia del COVID-19. La capacitación docente es un tema largo que alejado de la ciudad se puede volver más complejo, por esto es que el producto propuesto es sencillo para el manejo de los profesores, pero sin ignorar las ventajas que las TAC suponen en el aula.

El producto a desarrollar propone una serie de audiovisuales cortos que capten la atención de los estudiantes y una guía que le plantee al docente una actividad lúdica por cada corto presentado, además de un pequeño desglose de la CEA y la historia de Benkos, para que su implementación sea más asertiva. El producto puede ser consultado, tanto en la nube, como en un formato físico, para facilidad del docente. Este primer planteamiento es susceptible a variar dependiendo de las experiencias que vayan surgiendo del trabajo con los docentes del proyecto 76-86, las posibilidades técnicas que goce la institución a trabajar, y demás factores.

**2.1.3.2 Transmedia.** La transmedia es entendida como la integración de varias plataformas o medios que se complementan narrativamente entre sí. Según el productor audiovisual de Señal Colombia, David Jáuregui Sarmiento:

Cuando se realiza una producción audiovisual convergente o transmedia se busca que sea un tipo de relato donde la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual una parte de los consumidores asume un rol activo en ese proceso de

expansión del relato (Jáuregui, 2018).

Este concepto es crucial para el proyecto a realizar, pues no se espera que la experiencia afro sea reducida a un audiovisual en pantalla, sino que esta experiencia se traduzca también en una actividad lúdica, donde intervengan los docentes y los estudiantes. Un audiovisual, una experiencia sonora, una cuenta en redes sociales, todo esto suma a la experiencia que no puede ser limitada en caso de tener que migrar a la virtualidad, en la cual la participación de los niños no puede verse limitada, al contrario, la transmedia propone que existan más medios donde trabajar.

#### **2.1.4 Marco conceptual**

##### **Tabla 1**

###### *Marco conceptual*

<b>Afroeducación</b>	<p>“La Afroeducación es un proceso permanente de la recuperación y desarrollo de conocimientos y actitudes que se busca para la reconstrucción y valoración del Ser Afro” (Perea, 1992), esta valoración no solo responde a la necesidad del estudiante o profesor palenquero, negro, afrocolombiano o raizal, sino que dispone este conocimiento también a la población blanco-mestiza, que busca incesantemente una razón de ser identitaria en este país descendiente de la tri-etnia.</p>
	<p>“Derivada de los griegos «Paidon» que significa «Niño» y «Gogos» que quiere decir «Conducir», la palabra hace referencia a su visión, evocada a</p>

---

<b>Pedagogía</b>	la formación de métodos que garanticen una educación de alto valor. La pedagogía estudia todo lo relacionado con la educación y la posición de los valores de conocimiento del ser humano” (Sánchez, 2021).
<b>Benkos Biohó</b>	Benkos Biohó es una figura icónica de la independencia colombiana, uno de los más grandes exponentes del cimarronaje, “una forma de resistencia a vivir bajo el orden establecido y no asumir su esclavitud”. (Banco de la República, s.f) Recordado por ser el fundador de San Basilio de Palenque, el primer pueblo libre de América, declarado por la UNESCO como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad en el 2005.
<b>CEA</b>	“La etnoeducación en general y la Cátedra (Cátedra de Estudios Afrocolombianos, CEA) son reivindicaciones importantes del movimiento social afrocolombiano, que busca superar el desconocimiento del aporte significativo de los afrocolombianos a la construcción de la nacionalidad en lo material, lo cultural y lo político, así como la escasa retribución del país a éstos en términos de reconocimiento y valoración como etnia, para así romper con la invisibilidad política, social y económica y el desbalance en la inversión social y en recursos productivos para su sostenimiento y desarrollo”. (Ministerio de educación nacional, 2001) Así pues, la CEA es una herramienta poderosa para disminuir el racismo sistemático que sufre Colombia, general apropiación hacia nuestro patrimonio cultural e histórico, entre muchas otras cosas.

---

---

**DBA**

“Los DBA, en su conjunto, explicitan los aprendizajes estructurantes para un grado y un área particular” (Ministerio de educación nacional, 2016). La ventaja principal que brinda el ministerio de educación al hacer estas publicaciones, es una estandarización de los conceptos que se deberían trabajarse en el aula por cada materia y curso. Y, aunque no es una guía de obligatorio cumplimiento, si da una noción de los posibles temas a tratar dependiendo del público objetivo que goce cada institución.

---

**TAC**

“Las TAC tratan de orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia unos usos más formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender más y mejor. Se trata de incidir especialmente en la metodología, en los usos de la tecnología y no únicamente en asegurar el dominio de una serie de herramientas informáticas. Se trata en definitiva de conocer y de explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia. Es decir, las TAC van más allá de aprender meramente a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento” (Lozano, 2011).

---

*Fuente:* Perea, 1992; Sánchez, 2021; Banco de la República, s.f; Ministerio de educación nacional, 2001; Ministerio de educación nacional, 2016; Lozano, 2011.

### **2.1.5 Marco institucional**

El presente proyecto cuenta con el apoyo de Norman Javier Rodríguez Cárdenas, director del proyecto 76-86 de la Secretaría de Educación del Distrito (SED), proyecto por el cuál se planea hacer una actualización curricular a la Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA). El equipo goza de un representante de las comunidades negras, afrocolombianas, raizales y palenqueras, todos ellos pedagogos inscritos en alguna entidad representativa o educativa.

Este equipo de lujo propuso que el producto de diseño a desarrollar fuese planeado para implementarse en todas las instituciones oficiales de Bogotá, así, si el producto llegase a dar buenos resultados al testearlos, se podría replicar el ejercicio en las demás instituciones públicas, logrando un mayor impacto.

El colegio donde se desarrollan las actividades, testeos y demás, es el Centro Integral José María Córdoba, institución oficial ubicada en el barrio el Tunal, localidad de Tunjuelito, en la ciudad de Bogotá. El grupo donde se desarrollan las actividades es el salón 101, comandado por la docente Laura Loza.

**2.1.5.1 Secretaría de Educación del Distrito (SED).** La Secretaría de Educación del Distrito nace mediante el Acuerdo 26 del 23 de Mayo de 1955, del Consejo de Bogotá y es parte del sector central de la administración de la Alcaldía Mayor (Secretaría de Educación, 2019), siendo un organismo de gran relevancia, no solo presupuestalmente, sino también por el impacto directo que tiene en

la sociedad bogotana.

Su objetivo principal es: “Orientar y liderar la formulación y ejecución de políticas, planes y programas para garantizar el derecho a la educación y asegurar a la población el acceso al conocimiento y la formación integral.” Este derecho a la educación abarca preescolar, básica y media, teniendo como visión garantizar el derecho a la educación a través de colegios distritales modernos, humanos e incluyentes.

Por último, es necesario denotar que la SED, como institución pública que es, tiene funciones y deberes. Uno de ellos, es particularmente importante para entender la pertinencia de la articulación del diseño digital y multimedia al proyecto 76-86, pues, mediante el Decreto 330 de 2008, la SED tiene la función de “fomentar la investigación, innovación y desarrollo de currículos, los métodos de enseñanza y la utilización de medios educativos”.

**2.1.5.2 Centro Integral José María Córdoba.** Ubicado en el Tunal, en la localidad de Tunjuelito, el Centro Integral José María Córdoba, es un colegio mixto que goza de un enfoque diferencial a niños con discapacidades auditivas y de visión. Maneja jornada de la mañana, jornada de la tarde y jornada nocturna. El presente proyecto se desarrolla en la jornada diurna, en el salón 101 de primero, comandado por la profesora Laura Lozada.

### 2.1.6 Marco legal

Después de la segunda guerra mundial, en 1948, la Asamblea General de las Naciones Unidas proclama la Declaración Universal de los Derechos Humanos, el 10 de diciembre de 1948, desde entonces se han generado más pactos internacionales como la Convención relativa a la Lucha Contra las discriminaciones en la Esfera de la enseñanza (1960) o el Pacto internacional de Derechos Civiles y políticos (1969), todos estos adoptados por Colombia (Mosquera, 1999).

A continuación, se presentan algunos de los pactos internacionales más significativos para la fundamentación jurídica de la etnoeducación afrocolombiana, recopilados por Juan de Dios Mosquera, en el libro “La Etnoeducación Afrocolombiana”.

#### Tabla 2.

##### *Fundamentos Jurídicos Internacionales*

---

<p style="text-align: center;"><b>Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948)</b></p> <p style="text-align: center;">Artículo 1.</p> <p>(Mosquera, 1999, pág. 46)</p>	<p>“Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, dotados como están de razón y de conciencia, deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.”</p>
--	---

---

---

**Pacto Internacional  
de Derechos Civiles  
y Políticos (1969)**

Artículo 20 y Artículo  
26.

(Mosquera, 1999, pág.  
47)

“Toda apología del odio nacional, racial o religioso que constituya incitación a la discriminación, la hostilidad o la violencia estará prohibida por la ley”.

“Todas las personas son iguales ante la ley y tienen derecho sin discriminación a igual protección de la ley. A este respecto, la ley prohibirá toda discriminación y garantizará a todas las personas protección por motivos de raza, color, sexo, idioma, religión, opiniones políticas o de cualquier índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición social”.

Este pacto entró en vigencia en Colombia el 23 de marzo de 1976.

---

**Pacto internacional  
de derechos  
Económicos,  
sociales y culturales  
(1968)**

Artículo 13.

(Mosquera, 1999, pág.  
48)

“1. Los Estados partes del presente Pacto reconocen el derecho de toda persona a la educación. Convienen en que la educación debe orientarse hacia el pleno desarrollo de la personalidad humana y del sentido de su dignidad, y debe fortalecer el respeto por los derechos humanos y las libertades fundamentales. Convienen, asimismo, en que la educación debe capacitar a todas las personas para participar efectivamente en una sociedad libre, favorecer la comprensión la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y entre todos los grupos raciales, de las Naciones Unidas en pro del mantenimiento de la paz”.  
Colombia aprobó este pacto por Ley 74 de 1968.

---

---

**Convención  
Internacional sobre  
la Eliminación de  
todas las Formas de  
la Discriminación  
Racial (1965)**

Artículo 7.  
(Mosquera, 1999,  
págs. 49, 50)

“Los Estados partes se comprometen a tomar medidas inmediatas y eficaces, especialmente en las esferas de la enseñanza, la educación, la cultura y la información, para combatir los prejuicios que conduzcan a la discriminación racial y para promover la comprensión, la tolerancia y la amistad entre las naciones y los diversos grupos raciales o étnicos, así como propagar los propósitos y principios de la Carta de las Naciones Unidas, de la Declaración de Derechos Humanos, igual de la Declaración de las Naciones Unidas sobre la Eliminación de todas las formas de Discriminación Racial de la presente Convención”.

Colombia ratificó la adopción de estos principios mediante la Ley 22 de enero de 1981.

---

**Convención  
Internacional sobre  
los Derechos del  
Niño (1989)**

Artículo 29.  
(Mosquera, 1999,  
págs. 53, 54)

“Los objetivos de la educación deben estar encaminados a:

[...]

c) Inculcar a niños y niñas el respeto a sus padres, de su propia identidad cultural, de su idioma, de sus valores y de los valores nacionales del país en que viven, del país de que sean originarios y de las civilizaciones distintas a la suya”.

Ratificado por el gobierno colombiano mediante la Ley 12 de 1991.

---

*Fuente: Mosquera, 1999.*

La dignidad y el apoyo a las minorías están estipulados internacionalmente y han sido adoptados por Colombia, hay compromisos ratificados ante estos temas que vienen

desarrollándose incluso desde antes de la constitución de 1991. Pero, además, esta fundamentación también se traduce en la legislación nacional, desde artículos constitucionales, hasta decretos más recientes:

**Tabla 3**

*Fundamentos Jurídicos Nacionales*

<p><b>Constitución Nacional (1948)</b></p> <p>Artículo 1, Artículo 7, Artículo 67.</p> <p>(Mosquera, 1999, pp. 55-56)</p>	<p>“Colombia es un estado social de derecho organizado en forma de república unitaria, descentralizada con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundado en el respeto de la dignidad humana, en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general”.</p> <p>“El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la nación colombiana”.</p> <p>“La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente”.</p>
<p><b>Ley de las Comunidades Negras (Ley 70 de 1993)</b></p> <p>Artículo 39.</p> <p>(Mosquera, 1999, p. 60)</p>	<p>“El Estado velará para que en el sistema nacional educativo se conozca y se difunda el conocimiento de las prácticas culturales propias de las Comunidades Negras y sus aportes a la historia y a la cultura colombiana, a fin de que ofrezcan una información equitativa y formativa de las sociedades y culturas de estas comunidades.</p> <p>En las áreas de sociales de los diferentes niveles educativos se incluirá la cátedra de</p>

---

estudios afrocolombianos conforme con los currículos correspondientes”.

---

**Ley General de la Educación  
(Ley 115 de 1994)**

Artículo 58.  
(Mosquera, 1999, pp. 62-63)

---

“El estado promoverá y fomentará la formación de educadores en el dominio de las culturas y lenguas de los grupos étnicos, así como programas sociales de difusión de las mismas”.

**Decreto 1122  
(1998)**  
Artículo 9.  
(Ministerio de Justicia, 1998)

“Las escuelas normales superiores y las instituciones de educación superior que posean una facultad de educación u otra unidad académica dedicada a la educación, tendrán en cuenta experiencias, contenidos y prácticas pedagógicas relacionadas con los estudios afrocolombianos, en el momento de elaborar los correspondientes currículos y planes de estudio, atendiendo los requisitos de creación y funcionamiento de sus respectivos programas académicos de formación de docentes”.

El decreto 1122 es “Por el cual se expiden normas para el desarrollo de la Cátedra de Estudios Afrocolombianos, en todos los establecimientos de educación formal del país [...]”

---

“La presente ley tiene por objeto restablecer la enseñanza obligatoria de la Historia de Colombia como una disciplina integrada en los

---

---

<b>Ley 1874 (2017)</b>	lineamientos curriculares de las ciencias sociales en la educación básica y media, con los siguientes objetivos:
Artículo 1. (Congreso de la República, 2017)	a) Contribuir a la formación de una identidad nacional que reconozca la diversidad étnica cultural de la Nación colombiana”.

---

Fuente: Congreso de la República, 2017; Mosquera, 1999.

La CEA es de carácter obligatorio en las instituciones educativas del país, pero ya antes de la creación de la cátedra, ya existían normas para mitigar el racismo e incentivar el apropiamiento de las sabidurías afro e indígenas en el país. En definitiva, existe un interés hacia estos temas, con una clara intención de crear un país más equitativo y justo. Es hora de poner en práctica todas estas leyes y decretos.

## 2.2 Estado del arte

Maleta didáctica Benkos Biohó para el aprendizaje de los rasgos de identidad, es un proyecto de Claudia Arias, que desde el diseño industrial pretende potenciar el aprendizaje del patrimonio cultural de San Basilio de Palenque, este proyecto, trabajado desde el diseño industrial, demuestra que el material análogo sigue siendo crucial en el aprendizaje. Este proyecto se aleja del presente por su público objetivo, pues esta maleta didáctica es para básica media, pero aun así es un gran referente para el desarrollo de material físico que soporte el aprendizaje cultural afro y el patrimonio (Arias, 2017).

Guillermina y Candelario es un programa de televisión desarrollado por RTVC, sistema de medios públicos, donde sus protagonistas son niños afro del pacífico que mediante sus aventuras desarrollan aprendizajes en valores y apropiación a la cultura afro. Este programa goza además de contenido transmedia, pues tiene mini juegos colgados en plataformas web, además de los capítulos emitidos por televisión.

El objetivo de este producto digital es promover que niños y niñas de 6 a 10 años, entiendan la diversidad cultural del país, el autorreconocimiento y la reafirmación étnica de la mano de unos personajes que ya hacen parte del ADN colombiano: Guillermina y Candelario.

(RTVC Sistema de medios públicos, 2021)

Daniel Tiger, por último, es el referente internacional de educación televisiva del proyecto, pues es una serie que se enfoca en la toma de decisiones, valores y demás tópicos que ya se han identificado como necesarios para el correcto desarrollo de la CEA en integración con los DBA. Además, la serie goza de una estética muy bella, que inspira a la realización de ilustración infantil a los diseñadores del presente proyecto.

## **2.4 Caracterización de usuario**

Identificar el usuario principal es una tarea evidente pues el docente

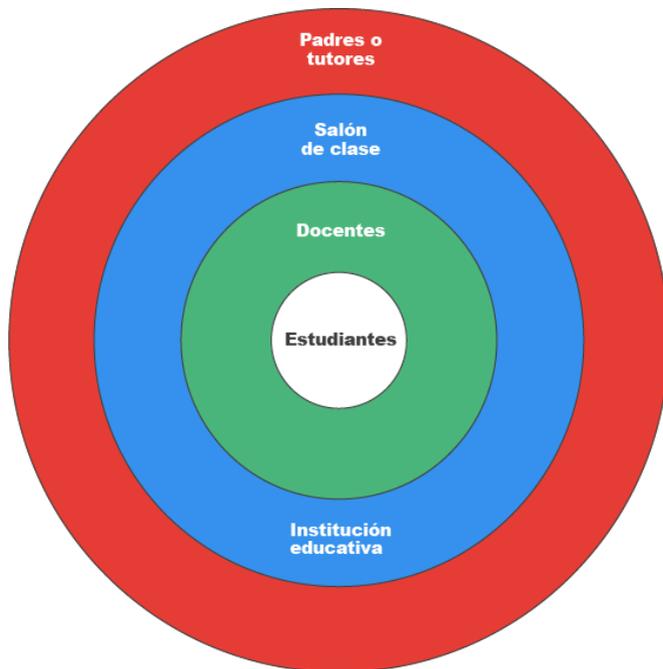
de Ciencias Sociales carece de material pedagógico que complemente sus clases en temarios particulares de primer grado y es ahí donde éste, juega un papel vital en la ejecución del prototipo pues a través de esta experiencia pedagógica, los niños del Centro integral José María Córdoba reconocerán la diversidad cultural afrocolombiana del país a través de la historia de Benkos Biohó.

Por consiguiente, el niño de primer grado es el usuario que, a través del diseño inclusivo propuesto, recibe todo el contenido legalmente establecido en la CEA mientras adopta nuevas formas de aprendizaje significativo a través de las TAC convirtiendo así el producto en una verdadera herramienta pedagógica

#### ***2.4.1 Mapa de actores***

##### **Figura 9**

*Mapa de actores*



*Nota.* Aunque los estudiantes están en el centro de nuestro mapa de actores, los docentes son el usuario final del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

El estudiante está en el centro del mapa de actores, pues son ellos quienes interactúan y para quienes está pensado el producto de diseño, luego están los docentes, también fundamentales en este proceso, pues son el usuario, ellos deciden cuando usar el material propuesto, como implementarlo, etc. Las instituciones educativas y los padres de familia y/o tutores son también importante, pues aunque no tengan una relación directa con el producto, si que pueden

expandir los conocimientos e intereses de los temas tratados, es un positivo para el proyecto que estos dos últimos actores generen interés en proyectos como Somos Cimarrones o afines, pues se proyectan como potenciales compradores y clientes.

## **2.4.2 Perfil de usuario**

**2.4.2.1 Perfil de usuario: Docente.** El perfil del docente de Somos Cimarrones es una persona con sensibilidad en temas sociales y de convivencia, interesado en buscar nuevas formas y discursos de enseñanza, a la cual no se le dificulte el uso de dispositivos digitales básicos, como un computador portátil, un proyector, o un televisor.

Es ahí, donde el diseñador se convierte en su aliado para generar este tipo de material y posiblemente hacer de este un prototipo replicable y útil.

### **Figura 10**

*Perfil de usuario del docente*



## Carla García

**Edad:** 40

**Ocupación:** Docente

**Vivienda:** Bogotá D.C

**Arquetipo:** El Sabio

Cálida

Diligente

Práctica

### Perfil

- Docente de Ciencias Sociales en colegio público
- Madre de dos hijos. Separada
- Graduada como pedagoga en la Universidad Autónoma con maestría en las TIC en la Unal

"Mi pasión es la enseñanza y formar a las futuras personas más que profesionales"

### Hábitos

- Fanática de Pinterest y videos de Youtube sobre belleza y cachorros.
- Es muy limpia y organizada en todos los espacios donde comparte.

### Objetivos

- Comenzar su doctorado
- Mejorar laboralmente
- Ayudar a sus hijos a crecer como profesionales
- Hacer de sus clases las más productivas con herramientas oportunas

### Retos

- Mejorar la estabilidad laboral y familiar.
- Incrementar sus ahorros un 30% para su futura pensión.
- Preparar sus clases en el menor tiempo posible ( sin perder calidad ).

### Frustraciones

- Pasar poco tiempo con sus hijos.
- Atravesar problemas económicos futuros.
- Seguir consumiendo tiempo personal para deberes laborales.
- No encontrar material pedagógico que complemente sus clases.

*Nota.* Para Somos Cimarrones es claro que no todos los profesores están dispuestos a aprender e implementar nuevas formas de enseñanza y narrativas, por lo que nuestro usuario es una persona dispuesta, positiva y con cierta conciencia histórica. Fuente: Elaboración propia.

### 2.4.2.2 Perfil de usuario: Estudiante

El estudiante es nativo digital y actuará como usuario pasivo o activo, dependiendo de la pieza de diseño con la que estén interactuando. Será un usuario pasivo cuando solo tenga que prestar atención a los audiovisuales. En cambio, cuando el estudiante esté interactuando con piezas análogas será un usuario activo.

En los primeros años de escolaridad se prioriza el trabajo en motricidad fina, por lo que las actividades manuales son indispensables, un estudiante que tenga fijación por las manualidades, el dibujo, etc. Será un gran usuario de los productos análogos de Somos Cimarrones.

## **Figura 11**

*Perfil de usuario del estudiante*



## Juan Pineda

**Edad:** 7  
**Ocupación:** Estudiante  
**Vivienda:** Bogotá D.C  
**Arquetipo:** El Amigo

Curioso

Inquieto

Cálido

### Perfil

- Estudiante de primer grado
- Hermano de 2 niños y reside con ambos padres
- Es muy curioso, quiere conocerlo todo
- Se graduó hace poco de transición

"Me gusta divertirme con mis amigos, ver televisión y jugar videojuegos"

### Hábitos

- Es desorganizado y le cuesta limpiar lo que ensucia
- Juega videojuegos después la escuela cuando termina su tarea

### Objetivos

- Jugar fútbol los descansos
- Tener buenas calificaciones
- Tener amigos para jugar
- Ser mejor hermano para su hermana menor

### Retos

- Aprender historia, le cuesta mucho y no le gusta
- Dejar de comer tantos dulces
- Bañarse todos los días
- Dibujar mejor

### Frustraciones

- Comer sano
- Tiene que ir al colegio
- Que no le dejen hacer lo que quiere
- No es bueno dibujando pero le gusta
- Perder en los juegos

*Nota.* Los estudiantes de primaria son muy curiosos y por lo general están dispuestos a aprender, su curiosidad es una facultad que el presente proyecto no desaprovecha. Fuente: Elaboración propia.

### **3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados**

Somos Cimarrones es un proyecto que se nutre de las experiencias de los docentes y la elocuencia de los estudiantes, entender lo que sucede en el aula, las reacciones, las actitudes de los involucrados y demás factores, configuran un panorama muy complejo, pero a la vez muy diciente para la investigación y sus intereses.

Las metodologías escogidas nos brindan la posibilidad de trabajar en lo que podría ser un producto, a la vez que se va conociendo el contexto a trabajar, junto a los usuarios.

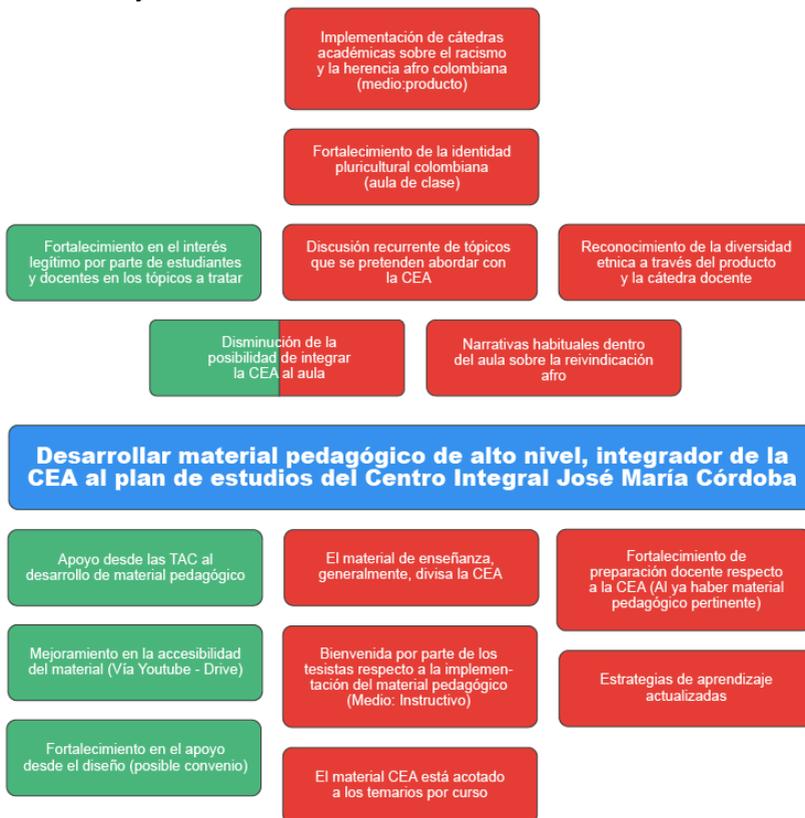
#### **3.1 Criterios de diseño**

“Somos Cimarrones” es un producto amigable para el docente al igual que para los estudiantes, el audiovisual es de fácil acceso desde cualquier dispositivo que cuente con conexión a internet y su apartado análogo es muy intuitivo. Además, al gozar de un manual de usuario, el producto es claro en lo que contiene y aunque pretende ayudar en la consolidación de capacidades de motricidad de los estudiantes, las calcomanías con los que se incentivarán a los niños a participar, son muy sencillas de usar y estarán ligadas siempre a la instrucción del docente.

##### **3.1.1 Árbol de objetivos de diseño**

#### **Figura 12**

### Árbol de objetivos de diseño



*Nota.* En principal objetivo del producto a desarrollar es que este integre asertivamente la CEA a los tópicos que ya se estudian. También se debe evitar que el producto sea una actividad de una sola jornada, por el contrario, debe ser un incentivo para un diálogo constante. Fuente: Elaboración propia.

### 3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño

A partir de la salida de campo, especificada en el apartado 3.3.1, se

identificaron diferentes condiciones innegociables de las características del producto. Muchas de las expectativas técnicas o tecnológicas resultaron ser suposiciones sin fundamentos, al igual que las actitudes de los niños donde superaron las expectativas, sobre todo en la disposición que tienen en la parte audiovisual de las actividades.

**Tabla 4**

*Tabla de requerimientos y determinantes de diseño*

Problema	
El producto análogo-digital brinda a través de sí mismo y el docente de Ciencias Sociales, visibilización afro a través de su reconocimiento para con los estudiantes de primer grado	
<b>Factores: Contexto</b>	<b>Sub-problemas</b>
	Uso int y ext
	Multifuncional
Replicable	Adaptabilidad de estrategias
Resistencia del material	Funciones adicionales
Caja con adhesivo a prueba de agua	Ilustración de sticker, rompecabellos y video en 400 pixeles, trazo 7pt y uso de la paleta de color
Papel fotográfico adhesivo grueso del sticker de recordatorio de los estudiantes	Caja de grosor de 5cm en cartón grueso, tapa ancha donde pestañas cubren 1/3 de la caja por exterior, envuelta en papel contact a prueba de agua
Polipropileno	

Factores: Función-producto		Sub-problemas	
Legible	Resolución de imagen y video	1920px x 1080px	
	Tipo de letra	Palo seco (20-30pt) dependiente del tamaño del mensaje	
Funcionalidad	Calidad	Imagen adherida sobre polipropileno 3 a 5 mm de ancho por calor. Corte en láser y cada pieza tiene un color distintivo de cada capítulo con su respectiva marquilla	
		Video con trazos uniformes y audio totalmente limpio de ruido	
	Formatos	Video formato mp4 / peso 1GB	
Informativo	Información verídica	Contemplado en narrativa de guión y fuentes confiables (expertos afro)	
	Redes de apoyo	Guión con énfasis en reivindicación afro	
Claridad	Síntesis y texto	La gráfica se evidencia todo el tiempo y el texto acompaña cuando se nombran palabras particulares "difíciles" (según los docentes) para los estudiantes	
	Temática y coherencia	Mismo estilo gráfico para todos los productos	
		Productos alrededor de mismo temario	
	Gráficos e iconos	Imagen proyecta información de audio	
Gráficas con trazos cerrados y uso de colores planos			
Creatividad	Imágenes y videos (personajes inspirados en personas reales)	Personaje animado con rasgos notorios físicos de la persona real	
		Equilibrio gráfico entre personajes (variación de altura, peso y forma)	

Factores: Usuarios	Sub-problemas	Accesibilidad	Medios de distribución	Pieza publicitaria de 34cm x 20cm para docentes del área dentro del colegio para primer grado en clase de Ciencias Sociales
			Adaptable	Caja de 55 x 55cm donde están 3 ítems pedagógicos: rompecabezas, recordatorios, stickers e instructivo de 15cm x 21cm sobre su funcionamiento
		Facilidad	Involucra cotidianidad	Acceso salón de clases
	Uso igual a productos multimedia (click pausa y play)			
				Uso igual a juegos interactivos existentes que usan la misma lógica de uso análoga y digital
			Requiere inversión monetaria	Precio de venta: \$200.000 por ítems de un salón de clases (metodología implementada con colegios a mayor escala)
		Llamativo	Dinamismo	Gráfica que cambia cada 5seg máximo
				Audio de actores con registro interpretativo y métrica
			Generar expectativa	Acompañado de rompecabezas, recordatorios para cuaderno y stickers
				Cápsulas de mínimo de 1min y máximo de 2min de duración
		Usabilidad	Simplicidad	Texto: No más de 10 palabras a la vez
				Ilustración ocupa más de 1/2 del recuadro
			Práctico	Vídeo formato mp4 / peso 1GB
				Acceso mediante código QR presente en el manual de usuario, por medio de una búsqueda en Youtube con el nombre guía o en el Drive
				Piezas análogas rectangulares de polipropileno de 97 x 70cm (18 piezas pero dividida en 3 secciones iguales de ancho). Parte superior contiene adhesivo full color con ilustración
			Navegable	Funciona con tecla espacio (pausa y play)
	Atractivo		Colores llamativos	Color fondo: colores calidos referentes a la situación o escenario. Colores neutros - situación: AZUL (tristeza-melancolía), ROJO (emoción-violencia), AMARILLO (paz), VERDE (inquietud)
				Paleta de color: Color verde (#4AB57B), rojo (#E53D35), azul (#3591ED), marron claro (#C19376), marron oscuro (#6A3D21), tonalidad blanca (#FFFFFF) y negra (#000000)
		Llamado a la acción	Implementación gráfica: Contenido gráfico del producto debe ser coherente y preciso con la información que emana el audio del mismo	

*Nota.* El producto se presentará en forma de caja de

herramientas, donde se consignarán todas las ayudas para el docente. Fuente: Elaboración propia.

En relación al lenguaje, muchos factores entran a determinar el tono de las piezas a realizar. Primero, la fuente experta en afrocolombianidad nos ayudó a filtrar los discursos racistas que tenemos normalizados para evitar replicarlos después. La condición educativa del producto también configura una serie de elementos narrativos y énfasis en el aprendizaje, más allá de la historia de Benkos y el Palenque de San Basilio. Por último, las edades a las que el presente proyecto apunta son condicionales de un tipo de narrativa que no puede ser muy compleja, aunque se pretenda inculcar nuevo vocabulario en los niños, en general el lenguaje no puede ser muy complejo y al mismo tiempo debe ser muy acorde con lo que se ilustra o se muestra en pantalla.

El audiovisual se proyectó como una animación tradicional, sin embargo, la necesidad de una narración pausada y que no solo conste de un “capítulo”, llevó al equipo de Somos Cimarrones a cambiar el formato del audiovisual a un “cuento ilustrado”, donde cada escena tendrá su representación, con animaciones muy sencillas y en *Loop*.

Todas estas determinantes y requerimientos son producto de la investigación, el trabajo de campo y el diálogo con los usuarios, por lo que son condiciones fundamentales e innegociables para el futuro entorno análogo-digital Somos Cimarrones.

### 3.2 Hipótesis de producto

El producto se compone de dos elementos fundamentales: El audiovisual, donde los estudiantes juegan un papel pasivo; y el material análogo, donde los niños son jugadores activos. El producto gira alrededor de la figura de Benkos Biohó y San Basilio de Palenque, en el audiovisual se narran estas historias y en los productos análogos se refuerza la enseñanza con una actividad que genere recordación, no solo por el registro que debe quedar en el cuaderno de sociales, determinado en el apartado 3.3.1, sino porque la actividad será entrañable *per se* (Ver tabla 5).

**Tabla 5**

*Matriz de hipótesis de producto*

Matriz de Hipótesis			
Hipótesis	Prototipo	+	-
Los nativos digitales prestan especial atención en los productos audiovisuales. Crear herramientas pedagógicas basadas en las TAC, aumentaría el interés de los niños en los tópicos a tratar.	Presentar una serie de audiovisuales animados que enlace los tópicos de los ejes temáticos con la historia de Benkos	<p>Los niños prestarían mucha atención al audiovisual</p> <p>Estimula la concentración y la memoria</p> <p>Se trabaja con más símbolos y lenguajes, no solo el verbal o el escrito</p> <p>No es necesario tener acceso a internet</p>	<p>No tiene en cuenta el trabajo manual y de motricidad fina</p> <p>No apela a la imaginación de los niños, pues los personajes, escenarios, etc. ya están interpretados por los autores</p> <p>Es necesaria una pantalla, un proyector, etc.</p>

<p>Las herramientas didácticas estimulan el trabajo en equipo y la interac-</p>	<p>Un rompecabezas gigante, que forme ilustración llamativa para los niños.</p>	<p>Se estimula el trabajo en equipo de los niños, creando una actividad dinámica</p> <p>Se estimula el trabajo manual, la coordinación mano-ojo, etc</p> <p>Crea un entorno con presencia de figuras afro, que no suele haber en las aulas</p> <p>Genera incentivos, se pueden trabajar con recompensas por completar el puzzle.</p>	<p>El coste de producción (impresiones, materiales, acabados) es mayor.</p> <p>Es necesario crear un prototipo por cada curso ó colegio.</p> <p>Si el aula tiene muchos niños, se hace necesario tener dos prototipos para que todos los estudiantes participen.</p>
<p>Una plataforma donde exista material pedagógico con enfoque afro facilitaría el acceso a cualquier docente con interés en el tema, lo cual haría más frecuente la implementación de la CEA en aulas</p>	<p>Una página web que recopile herramientas de la CEA de elaboración propia y externas. Donde se puedan descargar materiales, proyectar audiovisuales, o emular actividades</p>	<p>Es una herramienta que puede impactar a muchos más colegios</p> <p>No es necesaria un producción de material 100% propia</p> <p>Hay mucho material de donde escoger</p> <p>Crea una comunidad de docentes</p>	<p>Necesita programación, hoosting, etc</p> <p>Es necesaria reuniones con los desarrolladores del otro material ya existente, llegar a acuerdos o estipular documentos legales, si es necesario</p> <p>No estaría enfocado en las necesidades particulares de cada colegio.</p>

*Fuente:* Elaboración propia inspirada en plantilla de ThinkersO. Nota. Se analizaron diferentes opciones de producto mediante la matriz de hipótesis de producto, de Designpedia.

### 3.3 Desarrollo y análisis Etapa Explorar

Dentro de esta primera etapa se usaron recursos de la metodología proyectual de Bruno Munari (Munari, 1983) y se complementaron con fases que propone el diseño inclusivo de Cambridge (University of Cambridge, 2017). Cada uno de los pasos o herramientas aplicadas fueron inmediatamente contrastadas con la etapa gestionar del

diseño inclusivo, esto con el fin de retroalimentar las demás etapas, poder desarrollar varias en simultáneo y demás ventajas que se facilitan gracias al método de Cambridge.

En esta primera etapa se buscó entender el problema y el contexto a trabajar en profundidad. La investigación va direccionada desde la perspectiva del docente de primero de primaria, que no necesariamente conoce los temas de reivindicaciones afro; junto a la perspectiva racial, la cual se va tejiendo con las entrevistas a los expertos en afrocolombianidad y Cátedra de Estudios Afrocolombianos.

### ***3.3.1 Exploración Proyectual***

La metodología proyectual da una especial relevancia al entendimiento del problema y contexto a trabajar. Para “Somos Cimarrones” no basta solo con entender las tendencias en ilustración o animación infantil; comprender el cómo se narra la diversidad es fundamental para no caer en discursos racistas o irrespetuosos hacia la otra cultura.

También vale la pena resaltar que usamos solo una parte de esta metodología por la condición misma de esta investigación, la cual toma como base general el Diseño Inclusivo. Como afirma el mismo Munari: “El método proyectual para el diseñador no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si se encuentran los valores objetivos que mejoren el proceso” (Munari, 1983).

El acercamiento a fuente primarias, al contexto a trabajar da

luces al proyecto sobre sus posibilidades estéticas, de solución en diseño y también brinda un pequeño panorama que responde al mercado y a los diferentes actores que están interesados en una solución en diseño como la que ofrece “Somos Cimarrones”.

**3.3.1.1 Definición del problema.** A nivel metodológico y siguiendo a Munari (Munari, 1983), la definición del problema es principalmente una revisión bibliográfica sobre los temas de esta investigación, que pueden profundizarse en el capítulo 2. El hallazgo principal en esta etapa es que pretender hacer material exclusivo de la Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA) sin tener en cuenta los temarios estandarizados de cada colegio es un error, pues este material con enfoque afro no debe ser fácil de implementar en el aula. Para profundizar este apartado revisar la figura 1: Árbol de problemas.

**3.3.1.2 Recopilar datos.** Este apartado es uno de los más extensos de la investigación pues muchas de las dudas que van surgiendo deben ser consultadas con fuentes primarias. Es por esto que las herramientas usadas en este apartado fueron: la encuesta general, entrevistas con expertos y la entrevista cualitativa con el usuario.

La metodología del diseño inclusivo nos recomienda, tras cada paso, hacer una reflexión acerca de lo aprendido en una etapa central llamada gestionar, en la que afirmamos metas y se concluye como la información obtenida afecta el resto de la investigación.

**3.3.1.2.1 Encuesta general.** El primer acercamiento a

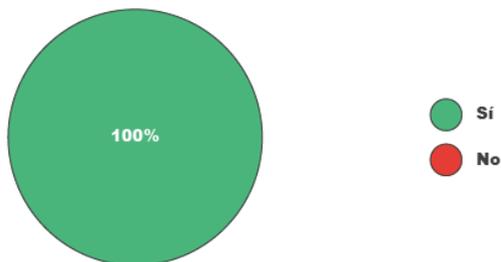
fuentes directas es la encuesta realizada el 20 de noviembre del 2021 a 23 profesores de básica de colegios tanto públicos como privados de Bogotá. La encuesta goza de una pequeña recopilación de datos del docente (donde trabaja, en qué grados dicta etc.) y 5 preguntas relacionadas al quehacer del docente (apoyo digital, percepción sobre la CEA, etc.)

Esta encuesta da muchas luces sobre el material que le puede llegar a servir a los profesores en sus clases. La primera pregunta, por ejemplo, evidencia la importancia que hoy en día tienen los medios digitales, pues todos los profesores encuestados afirmaron que usaban pantallas o proyectores, para compartir, por ejemplo, videos de YouTube que potenciarán su clase.

### Figura 13

*¿Aplican los profesores material de apoyo digital en sus clases?*

¿Aplica usted material de apoyo digital en sus clases (uso de pantallas, proyectores, etc.)?  
23 respuestas

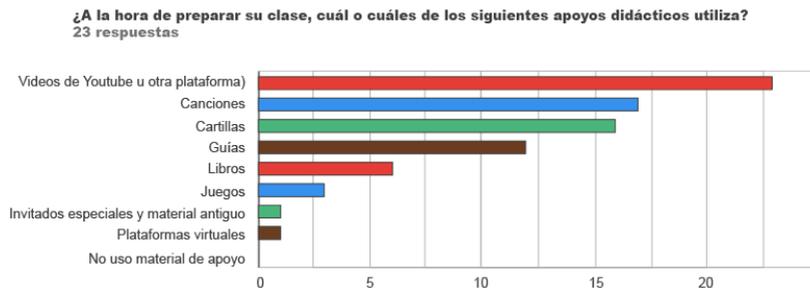


*Nota.* Como era de esperar, todos los profesores respondieron afirmativamente esta pregunta, evidenciando el

potencial que tienen los recursos digitales en el aula de clase. La encuesta completa puede ser consultada en el Anexo C. Fuente: Encuesta de elaboración propia por medio de Google Forms.

### Figura 14

*¿Qué tipo de material de apoyo usan los profesores?*



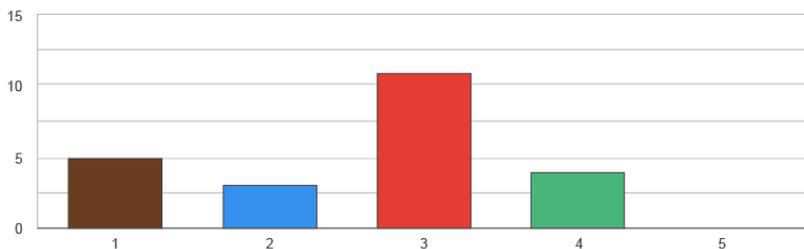
*Nota.* Aparte del unánime apoyo a los videos de YouTube o cualquier otra plataforma (el 100% de los encuestados respondió que usaban este tipo de material) se resalta una pequeña inclinación (alrededor del 70% de los encuestados) por el material análogo; además, aparecen recursos que no se tenían tan presentes, como la canción, los juguetes o títeres y demás recursos que apuntan a la creatividad del docente. La encuesta completa puede ser consultada en el Anexo C. Fuente: Encuesta de elaboración propia por medio de Google Forms.

Por último, se resalta también en la encuesta la poca aplicación de la Cátedra de Estudios Afrocolombianos en el aula pues, aunque muchos afirman estar algo familiarizados con la CEA, no hay una respuesta contundente o unánime al respecto.

### Figura 15

### *¿Qué tan familiarizados están los docentes con la Cátedra de Estudios Afrocolombianos?*

Siendo 1 nada y 5 bastante, ¿Qué tan familiarizado está con la Cátedra de Estudios Afrocolombianos?  
23 respuestas



*Nota.* En una escala de 1 a 5 el 0% de los encuestados se siente completamente familiarizado con la CEA; la mayoría en cambio, un 47,8% solo se siente medianamente familiarizado; y más de un quinto de los encuestados, el 21,7%, afirman no estar nada familiarizados con la CEA. La encuesta completa puede ser consultada en el anexo C. Fuente: Encuesta de elaboración propia por medio de Google Forms.

La experiencia de esta encuesta, como dicta la metodología del diseño inclusivo, debe pasar por la etapa de gestionar, para así poder concluir e interiorizar mejor la información obtenida. Primero se evidencia la pertinencia de realizar un producto audiovisual, pues el 100% de los encuestados usa este tipo de material de apoyo en sus clases, sin embargo, no se descarta el material análogo que, en la entrevista cualitativa con el usuario principal, el docente de primero de primaria, toma una relevancia particular. La segunda conclusión también es referente a la pertinencia, pero esta vez del proyecto en general, pues la evidencia una necesidad de fortalecer la Cátedra de

Estudios Afrocolombianos.

Tras entender la encuesta realizada se plantean nuevas incógnitas que desembocan en nuestra pregunta problema, ¿Cómo desde nuestra área podemos integrar la CEA a una clase estandarizada? Además, el hecho de entender los audiovisuales como parte de nuestro producto ya da luces acerca del modelo de negocio que puede proponer, por ejemplo, ya se sabe que un ingreso será a raíz de las visitas en la plataforma donde se decidan publicar los audiovisuales, YouTube, Vimeo, o cualquier otro.

**3.3.1.2.2 Entrevista con experto: Palenquero Aiden Salgado.** La perspectiva afro es indispensable para el desarrollo de este proyecto, es un reto gigante alejarse del pensamiento postcolonial con el que a diario se convive en la ciudad, para comenzar a narrarnos desde la diversidad. Es por esto que se busca ayuda de expertos temáticos, tras tocar varias puertas el proyecto contactó con el profesor Aiden Salgado Cassiani, un palenquero que se denomina así mismo cimarrón, pues lleva las luchas reivindicativas a donde consigo siempre adónde va. Es un activista y líder social, miembro de Conafro, Cenpaz, consultor en temáticas afro frente al distrito capital y presidente de la asociación *Kuagro Mona Ri Palenge Andi Bakata*.

La posición de Aiden es muy crítica, pues tiene muy presente las luchas de cientos de años que carga a sus espaldas y ha vivido de primera mano la violencia que se ejerce en contra de las comunidades negras en el país. La entrevista realizada el 27 de octubre del 2021 da pie a un apartado bastante complejo a la hora de

realizar el audiovisual: el lenguaje y las narrativas, las cuales configuran una forma de represión contra estos pueblos.

El audiovisual “piloto” de Benkos tiene narraciones que pueden caer en representaciones y discursos contraproducentes al objetivo de cumplir con los lineamientos de la CEA. Es por esto que la guía del experto es fundamental. Diálogos bien intencionados como “la llega al nuevo mundo fue...”, terminan siendo cuestionados por el experto al preguntar ¿Nuevo mundo para quién? De esta forma se está narrando desde una perspectiva europea, pues para los pueblos originarios su hábitat no era ningún “nuevo mundo”.

Otra representación difícil de interpretar es la del sufrimiento del pueblo afro. Al ser mostrados estos personajes como derrotados, sufriendo o llorando se les está revictimizando, otra forma de violencia indirecta que sigue estableciendo las narrativas hegemónicas. Y, aunque desde la perspectiva de un guionista mostrar la humanidad de estos personajes pareciese incluso necesario, para los objetivos emancipadores y reivindicativos este tipo de representaciones resultan contraproducentes.

Aiden además abrió las puertas para poder estar en eventos académicos relacionados a la CEA, a la lengua palenquera e incluso foros internacionales de cultura negra, todo este conocimiento ayuda a los integrantes de “Somos Cimarrones” a separar las experiencias y narrativas racistas de este proyecto y, de a poco, del diario vivir.

**3.3.1.2.3 Entrevista con expertos: Secretaría de Educación Distrital (SED).** La Secretaría de Educación del Distrito (SED) brindó a la investigación dos entrevistas con el equipo de

trabajo que pretende darle una actualización a los lineamientos curriculares de la Cátedra de Estudios Afrocolombianos en los colegios de Bogotá. Ellos, en primer lugar recomendaron acercarnos a más fuentes primarias y comunidades negras establecidas en Bogotá, se mostraron entusiastas frente al proyecto, más sin embargo no dieron un acompañamiento al proceso del mismo. Por lo que, en la segunda entrevista se condicionó la muestra de un prototipo de alta fidelidad para seguir el proceso con la SED.

Así pues, la SED, que al principio era una fuente primaria de expertos en la CEA, pasó a ser un potencial cliente. Tras gestionar la información y experiencia con la SED se traza un nuevo objetivo: Una vez concluido el proceso, teniendo un prototipo de alta fidelidad y un Pitch afianzado, se volverá a contactar a la SED, ya no como un ejercicio académico, sino esperando la consolidación de un negocio.

**3.3.1.2.4 Entrevista Cualitativa con usuario: Laura Lozada.** La búsqueda de colegio fue uno de los procesos más difíciles del presente proyecto. Al contactar a la profesora Laura se abren las puertas necesarias para el desarrollo óptimo de la investigación, pues ella es nuestra “profe ideal”: entusiasta, proactiva y muy interesada en la innovación desde la educación.

Las entrevistas realizadas tienen dos grandes objetivos: Entender el contexto donde se realizarán las actividades y el posible producto a realizar. Estos conocimientos se evalúan en los testeos y trabajos de campo que vendrán después.

Al gestionar las entrevistas realizadas nos percatamos que proyectar videos de internet en una pantalla no representa necesariamente una dificultad para el docente, aunque sea en el contexto de la profe Laura en el Centro integral José María Córdoba. Estos videos además son muy bien recibidos por los estudiantes, son un incentivo muy bueno en el aula. Pero para poder ser proyectados se necesita una pequeña introducción de la profe, un ejercicio de concentración previo y una charla una vez finalizada el audiovisual, este debe repetirse varias veces, considerando la edad de los niños.

También se estipuló la necesidad de un material físico, pues los niños deben seguir con su proceso de motricidad fina. Además, según la profe, son muy receptivos a los incentivos físicos que se les otorgue, pueden ser dulces, sellos en el cuaderno, etc. De esta manera se suman nuevos determinantes y requerimientos de diseño.

**3.3.1.3 Disponibilidades Tecnológicas.** Mediante la entrevista cualitativa con el usuario se establecieron las posibilidades tecnológicas que se tienen. En el salón 101 de primero de primaria, comandado por la profesora Laura Lozada, hay una pantalla conectada a un portátil mediante un cable HDMI. La pantalla es de 32 pulgadas, algo pequeña para un salón tan grande, el cual cuenta con 35 estudiantes.

Tecnologías más convencionales en las aulas escolares, como materiales para manualidades hay por montones, juegos de mesa y pósteres educativos están guardados en varios muebles

apoyados contra una de las paredes del salón de clases.

### **3.3.2 Exploración inclusiva**

En la presente investigación la etapa de explorar también tiene elementos del Diseño Inclusivo de Cambridge, además de los del Diseño Proyectual ya citados. Los elementos usados de esta metodología son la fase de empatizar y de registro de antecedentes.

**3.3.2.1 Empatizar.** Los expertos afro consultados, Aiden Salgado y el equipo de la SED, recalcaron la importancia de empatizar y estar en contextos comandados por poblaciones afro en Bogotá, los diferentes talleres y charlas a las que se asistió dieron cuenta y cambiaron la perspectiva de los narradores con respecto a cómo nos estamos narrando.

En cuanto al aula, la etapa de empatizar se vivió con las entrevistas realizadas a la profe Laura y con el testeo del 8 de febrero del 2022, el cual puede ser profundizado en el apartado 3.7.1 del presente documento.

Al gestionar lo observado se concluye la importancia de tener al docente como usuario principal del proyecto y, aunque la población escolar con la que se trabaja sea mestiza, es necesario el entendimiento y la aprobación de los tópicos y la manera que se cuentan desde las miradas afro.

**3.3.2.2 Registro de Antecedentes.** Para el registro de antecedentes se usaron dos herramientas principales: La revisión bibliográfica que está plasmada en la presente investigación en el apartado 2.2 de estado del arte y en la figura 6. Línea del tiempo; la segunda herramienta usada en el ejercicio de análogos/antílogos, en el que ponemos en paralelo lo que se quiere lograr con el producto, sobre todo en el audiovisual.

### **3.4 Desarrollo y análisis Etapa Diseñar**

En esta etapa una vez más convergen dos metodologías diferentes. El Diseño Inclusivo hace de evaluador mientras el trabajo de diseño se desarrolla mediante las tres fases de la producción audiovisual.

#### **3.4.1 Crear**

La metodología usada para la creación del material son las tres fases de la producción audiovisual. Vale la pena recalcar que el objetivo de diseño es realizar dos audiovisuales de corta duración, cada uno de ellos enfocado en una enseñanza de algún valor esencial para la formación en ciencias sociales de primer grado. Este audiovisual será acompañado de un incentivo que la profesora trabaja alrededor de la semana para que el discurso el diálogo generado no quede solo en una clase; además de una pieza análoga que complemente la actividad. En el este caso del primer capítulo se crea el “rompe-

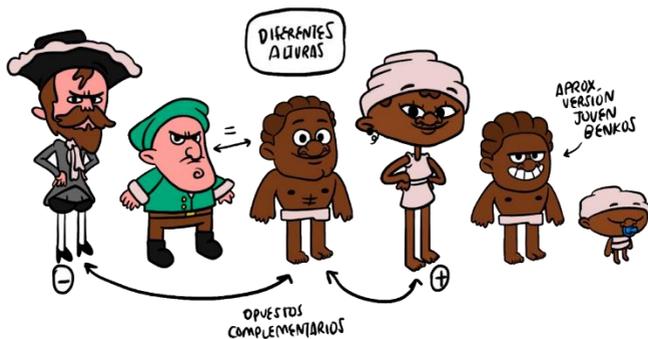
cabellos afro”, un rompe cabezas de gran tamaño que narra la historia de como mediante las trenzas de las mujeres afro se trazaban rutas de escape en las épocas de esclavitud colonial.

**3.4.1.1 Pre-producción.** El trabajo de preproducción se alimenta tanto de la creatividad de los diseñadores, como de la investigación. Cada uno de los audiovisuales está pensado para explotar un recurso narrativo en específico y poder testarlo en el aula. El primero, es un trabajo de motion graphics a base de ilustración con una narración en-off en verso; mientras el segundo capítulo es una canción infantil basada en la champeta y otros ritmos palenqueros.

El Diseño Inclusivo de Cambrigde permite a los diseñadores adelantar, por ejemplo, el diseño de personajes a la vez que se hacen procesos netos de investigación. Los personajes destacan por su trazo limpio, por ser fácilmente reconocibles y muy amigables a la vista. También cambian de rasgos dependiendo si el personaje es europeo o afro, notándose especialmente en los detalles de la nariz, los ojos y las orejas.

**Figura 16**

*Alturas de los personajes de Somos Cimarrones*



*Nota.* Los personajes principales son Benkos, Wiwa, su esposa, Sando, su hijo y Orika, la bebé. Los antagonistas son Alosó, el español y Pedro, el mercader portugués. Para profundizar en el trabajo de diseño se consultó el Anexo G. Fuente: Elaboración propia.

El trabajo de guion se crea después de una revisión bibliográfica, pues ya existe bastantes producciones relacionadas con la historia de Benkos, sin embargo, son pocas las que se dirigen a un público infantil. En las entrevistas a los expertos afro se retroalimentan también estos guiones, para el desarrollo de storyboard y comenzar la producción seguros del trabajo a realizar, siendo este el apartado evaluador del diseño inclusivo. El primer audiovisual de *Somos Cimarrones* se centra en contar cómo las mujeres trenzaban su pelo para indicar rutas hacia la libertad en épocas coloniales. El guion se basa en una narración *en-off* a modo de verso. El storyboard del

audiovisual 1 puede ser consultado en el Anexo H.

El complemento análogo para el primer audiovisual es el “Rompe-Cabellos Afro”, un rompecabezas de gran formato que muestra como cimarrones huyen de los españoles, esta acción ocurre sobre la cabeza de una mujer afro. La idea ha estado presente desde el inicio del proyecto y ha gustado a todos los expertos consultados (ver figura 17).

### Figura 17

*Ilustración del Rompe-Cabellos Afro*



*Nota.* Para profundizar en la creación del Rompe-Cabellos Afro consultar el anexo J. Fuente: Elaboración propia.

Para el audiovisual 2 se pretende grabar una corta canción a ritmo de champeta, más una serie de *foleys* centrados en el tambor

llamador, pues este es el protagonista del segundo audiovisual. En cuanto la narrativa se pretende hacer algo más rítmico, con una o dos escenas cómicas, para llamar aún más la atención de los estudiantes. Este audiovisual estará listo antes del 22 de mayo, pues el martes 24 en el colegio con el que se está trabajando, se celebra el día de la afrocolombianidad, fecha importantísima para empalmar el proyecto con una actividad institucional.

**3.4.1.2 Producción.** La producción audiovisual y análoga tienen pronunciadas diferencias, en el audiovisual se presta especial atención a las observaciones de los expertos en afrocolombianidad, pues el discurso no puede caer en expresiones racistas o contrarias a los objetivos de comunicación que tiene el proyecto. Por otro lado, las piezas análogas prestan especial atención a las recomendaciones de la profe Laura, pues ella es el usuario final y quien conoce como los niños podrían interactuar con el material presentado.

La producción de los audiovisuales se realiza con *software* de la suite de Adobe, *Photoshop* para el trazo de los personajes, *After Effects* para la animación y *Premiere* para el montaje final. Para el montaje del audio y la musicalización se usa *Audacity* y *Ableton Live*.

El trabajo análogo va de la mano con la profesora Laura Lozada, pues ella es el usuario final. La ideación del material se produce también en los *softwares* de diseño, la ilustración del rompecabellos afro, apoyo análogo del audiovisual 1, se realiza en *Photoshop* y las líneas donde se corta para crear el rompecabezas se

debe hacer en un programa vectorial. El material elegido es polipropileno, el cual puede ser cortado con laser y la imagen transferida con calor, esta decisión se basa en varias ventajas que brinda esta técnica: primero, los costes en comparación con otras técnicas, como la madera, son mucho más económicos y viables sobre todo al pensar en una producción en masa; segundo, el material en cuestión es ligero y resistente por lo que puede ser manipulado por niños, que no siempre son muy cuidadosos, sin mucho riesgo de que se lastimen con los bordes de las piezas, o de cualquier otra manera; y tercero, si el material se ensucia es muy sencillo de limpiar, basta con un pañito húmedo para que luzca como nuevo, pues no hay riesgo de que se corra la tinta.

El incentivo relacionado al primer audiovisual, son tirillas de *stickers*, los cuales están impresos en papel adhesivo y con un precorte láser para facilitar su distribución en el aula. Es decisión del docente si quiere separar la calcomanía del papel o si esa tarea se la da al niño, trabajando algo de motricidad fina.

Se está evaluando la pieza análoga que acompañará el segundo audiovisual, al igual que el *packaging* que acompañará la experiencia.

**3.4.1.3 Post-Producción.** El montaje final de los audiovisuales corresponde a este apartado, además la presentación y compilación de las piezas análogas en la caja de herramientas.

### **3.4.2 Evaluar**

Las evaluaciones del producto están presentes a lo largo de la investigación, desde la misma concepción de las ideas se contrasta con la visión de los expertos temáticos y los docentes a través de entrevistas previas al desarrollo del material. Una vez hecho el material este se evalúa mediante una observación directa, los días que se testea el producto y una entrevista cualitativa, tanto al docente, como a los estudiantes.

**3.4.2.1 Observación directa.** La experiencia del primer testeo, que puede ser profundizado en el apartado 3.7.1, fue esencial para entender lo apropiado que es un audiovisual, pues es una herramienta que capta de inmediato la atención de los niños y de la cual el docente es capaz de crear diálogos reflexivos en el aula. El recurso que acompañó el primer audiovisual fue una sencilla impresión de Benkos para que los niños la colorearan, un recurso muy comúnmente usado en estos escenarios.

El segundo testeo, que puede ser profundizado en el apartado 3.7.2, fue mucho más potente por el recurso físico implementado; el llamado Rompe-Cabellos Afro motivó la participación y el trabajo en equipo de los estudiantes. El audiovisual, aunque es más corto, también captó mejor la atención de los niños

quienes entendieron mejor el mensaje del guion, además, detalles de textos sutiles y demás recursos gráficos sirvieron al docente como ancla para hilar las reflexiones, evidenciando una vez más el potencial que tienen los audiovisuales en el aula.

El tercer y último testeo se desarrollará el martes 24 de mayo, día en el que se celebra la afrocolombianidad en el Centro Integral José María Córdoba.

**3.4.2.2 Entrevista cualitativa: Estudiante.** Al finalizar cada testeo, y con permiso del docente, los investigadores del proyecto preguntan brevemente a un grupo de estudiantes acerca de la actividad. Los comentarios de los estudiantes son muy positivos, aunque la repetición seguida del audiovisual puede aburrir a algunos estudiantes, por lo que se deben hacer más esfuerzos para que el audiovisual sea lo más entretenido posible, animando más secuencias y haciendo escenas más divertidas para los niños.

En cuanto al material análogo, el rompe-cabellos afro fue sumamente bien recibido, a pesar de que no todos los estudiantes pueden participar en la actividad al tiempo, la expectativa de manipular las piezas estimula positivamente a los niños.

Por último, el registro que debe quedar en el cuaderno, son actividades que los niños manejan muy fácilmente, pues están muy acostumbrados. El plus y un detalle diferencial en el aula a la hora de implementar Somos Cimarrones son los incentivos, los *stickers* son una forma de continuar el diálogo sobre el tópico tratado, motivan a

los estudiantes a participar, en el caso de los incentivos de *kombilesa*, por ejemplo, tras el segundo testeo (que puede ser profundizado en el apartado 3.7.2) se evidencio una mayor participación de los niños, algunos incluso se apropiaron de la palabra *kombilesa*, un logro muy significativo para el proyecto.

### **3.7 Resultados de los testeos**

Somos Cimarrones realiza tres testeos en total, cada uno enfocado en un aprendizaje abordado desde la historia de Benkos Biohó. El primero trata sobre el buen líder; el segundo, *kombilesa*, trata del trabajo en equipo y la amistad mientras narra la historia de las trenzas afro; y el tercero aborda el tema de la comunicación asertiva desde la historia de los tambores llamadores.

Cada testeo aborda temas técnicos y narrativos diferentes que los diseñadores involucrados necesitan solucionar, pero las tres actividades están conectadas en se quiere exaltar la figura de Benkos.

#### **3.7.1 Primer testeo**

**3.7.1.1 Benkos, el buen líder.** El martes 8 de febrero del 2022, se realiza una salida de campo al colegio a trabajar, el Centro Integral José María Córdoba. En coordinación con la docente Laura Lozada, se desarrolla una actividad que contiene la proyección de un audiovisual de Benkos Biohó desarrollado antes del inicio de la presente investigación que puede ser consultado en el anexo K. El

acompañamiento análogo es una impresión del personaje para que los niños colorearan.

El objetivo del testeo es entender la reacción de los niños al poner un audiovisual como recurso de clase. Sus reacciones, la atención obtenida, su respuesta al ver un protagonista afro, etc. eran dudas que necesitan ser solucionadas para el desarrollo de los nuevos audiovisuales. Además, la relación del docente con el material también se analiza detalladamente, pues ella es quien lo manipula. Todo esto se analiza mediante una matriz de variables, pues en este punto hay muchas dudas y versatilidades a tener en cuenta, sobre todo en la manera el audiovisual se debería comunicar con los niños.

**Tabla 6**

*Tabla de Matriz de Variables*

Matriz de Variables			
Variables	Indicadores	Preguntas	Resultados esperados
Empatía	Vocabulario y terminología	¿Qué juegos o elementos tangibles hay en el aula?	¿Hay una identificación racial de los niños frente al personaje?
Tecnología	Trabajo y charla grupal	¿Cuáles son las condiciones tecnológicas del salón de clases?	
Atención	Influencia del personaje	¿Cómo se conecta el temario de la clase con la historia de Benkos?	¿Qué condiciones debe tener el audiovisual?
Seguimiento de indicaciones	Indicadores del docente	¿Hubo retentiva del audiovisual?	
	El juego como forma de aprendizaje	¿Hay motivación a una actividad análoga tras ver el audiovisual?	¿Cuáles son las condiciones que establecen los profesores a la hora de desarrollar una actividad? ¿Qué herramientas o recursos análogos se usan?
	Aula como entorno análogo / digital	¿La actividad se desarrolla de manera ordenada?	

*Nota.* La matriz de variables es una manera de organizar

todos los detalles que se deben tener en cuenta. Fuente: Elaboración propia

La relación temática con Benkos estuvo relacionada con el “buen líder” y la retentiva de los niños fue bastante positiva, tanto en el audiovisual, como en la actividad práctica. También el testeo ayuda en el entendimiento de las disponibilidades con las que cuenta el aula pues, aunque la docente nos explica en entrevistas previas, al estar allí se aclara completamente el panorama tecnológico del aula, al cual, junto a la pantalla y el computador, se le suman los demás juegos que hay en el aula, los materiales de manualidades con los que cuentan los niños, etc.

Poco a poco los determinantes y requerimientos finales del producto van surgiendo de la observación y las charlas con la profesora. Una de las correcciones más significativas fue el color dentro del audiovisual, en este primer acercamiento el color de piel elegido para los personajes afro tiende a inclinarse a todos rojizos, lo que muy probablemente influyó en la decisión de dos estudiantes de colorear a Benkos de color naranja y rojo, respectivamente, lo que nos indica que el color debe estar más apegado a la morfología y tez real de las personas afro, aclarando que esto no influye en el estilo *cartoon* que caracteriza a Somos Cimarrones.

### **Figura 18**

*Coloreado de Benkos*



*Nota.* Evidencia del coloreado del personaje, la actividad fue realizada antes de tener el diseño final de los personajes. Fuente: Resultado de actividad del 8 de febrero del 2022 en el colegio Centro Integral José María Córdoba, dibujo de alumna de primer grado, salón 101.

Otro fallo que tiene este primer prototipo audiovisual es la relación entre lo que habla el narrador y lo que se muestra en pantalla, a los niños les cuesta prestar atención a la narración y necesitan un apoyo visual muy explícito. El guion también recibe retroalimentación

del experto afro Aiden Salgado, especificado en el apartado 3.3.1.2.

Uno de los grandes hallazgos derivados de este testeo fue una condición para las actividades a realizar: siempre debe haber un registro en el cuaderno del estudiante de la actividad realizada, generalmente es un dibujo o una pequeña manualidad. Acá Somos Cimarrones tiene una oportunidad de diseño en la que puede asistir al docente con un registro creativo en el cuaderno.

En general, la primera salida de campo fue muy dicente, enriqueciendo los determinantes y requerimientos del producto. Los niños se mostraron muy dispuestos a participar en la actividad, evidenciamos que el *storytelling* es una gran opción de enseñanza que mantiene a los niños con interés acerca del personaje y los temas que esta trata.

**3.7.1.2 Percepción del usuario.** La docente decidió primero dividir la actividad en tres partes: el audiovisual, la reflexión y el coloreado para el registro en el cuaderno. El audiovisual (anexo K) captó de inmediato la atención de los estudiantes, aunque hay varias oportunidades de mejora en el guion. El diálogo que surge desde el audiovisual es muy interesante y enriquecedor, pues motiva a tocar temas que no suelen ser abordados en el aula a estas edades escolares. Por último, el coloreado del personaje es una actividad usual en el aula, que los niños ya están acostumbrados a hacer y cierra la actividad muy orgánicamente.

### **Figura 19.**

*Estudiantes del 101 participando*



*Nota.* Implementar un audiovisual en clase estimula el orden, el diálogo y la participación de los niños. Fuente: Fotografía del 8 de febrero, niños participando en la actividad del primer testeo.

### **3.7.2 Segundo testeo**

**3.7.2.1 Kombilesa.** El 26 de marzo del 2022 se realizó el segundo testeo, el cual presenta un nuevo audiovisual, ligeramente más corto que el primero y pensado en las correcciones que surgieron en el testeo de febrero. Esta vez también se implementa por primera vez un material análogo de apoyo, el “rompe-cabellos afro” y el incentivo, unos *stickers* con la palabra clave, *Kombilesa*.

El audiovisual y el material análogo conectan muy bien pues el audiovisual trata de las rutas de escape trazadas en el cabello de las mujeres afro, historia que constituye todo un hito en la historia de

estas poblaciones, las cuales usan esto como bandera de sus reivindicaciones y luchas históricas. Llevar estas historias al aula, para Somos Cimarrones, representa un aporte y reconocimiento a la lucha histórica que han tenido estas poblaciones. Estas narraciones, además, generan un genuino interés en la clase, pues puede llegar a narrarse como toda una aventura de héroes y villanos.

Narrativamente el audiovisual funciona muy bien por las ilustraciones coloridas y la narración en verso. Los personajes mutaron mucho desde el primer audiovisual, para que se vieran más amigables se les redujo el tamaño del cuerpo y se solucionaron los problemas de color presentados en el primer testeo (revisar apartado 3.7.1) La narración despertó cierto interés en los niños que captaron más detalles que en el primer audiovisual. Incluso la palabra nueva, y en otro idioma, que se implementó en el corto fue captada y pronunciada por dos niños cuando la profesora preguntó por aquella nueva palabra. La palabra en cuestión es *Kombilesa*, una expresión en criollo palenquero que se refiere a la amistad, el temario escogido para esta segunda actividad.

Sin embargo, fue el material análogo el que se llevó toda la atención, los niños se emocionaron mucho y deseaban fervorosamente participar. La idea de un rompecabezas se consolida a raíz de las reuniones con la profesora Laura (ver apartado 3.3.1.2) y se decidió bautizar el material como el “rompe-cabellos afro”. La ilustración del “rompe-cabellos” muestra el a los cimarrones luchando y huyendo de unas malvadas sombras, que representan a los esclavizadores, toda esta acción ocurre sobre la cabeza con trenzas

de una mujer afro, enfatizando en la historia que se mostró en el audiovisual de una manera creativa. Infortunadamente el rompecabezas, a pesar de ser de gran tamaño, no podía ser manipulado por todos los estudiantes a la vez, pues el salón tiene 34 estudiantes, así que por grupos fueron pasando para armar el “rompe-cabellos”, lo que generó algo de desorden en el aula. Para atacar este problema, la docente decidió dar la instrucción de ir consignando en el cuaderno la actividad mientras esperaban su turno para armar el rompe-cabellos, la actividad consistió en realizar un dibujo referente al audiovisual visto en clase. La docente dio 10 minutos para armar el rompecabezas a cada grupo, tiempo que para la mayoría fue suficiente, pero que al ser 5 grupos quitó mucho tiempo de clase, lo cual puede ser problemático para otros docentes o instituciones.

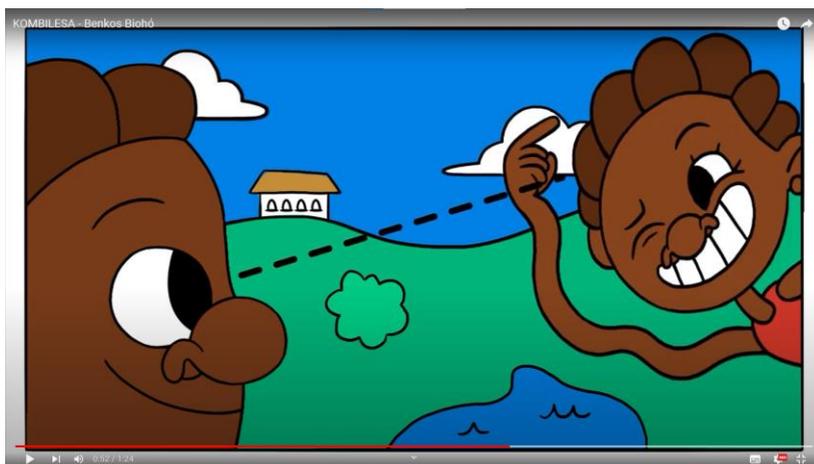
Por último, y como sorpresa, la profesora regalo dos *stickers* a los niños que más participaron en la actividad, aclarando que cualquiera que participara y demostrara su compañerismo y fuese “un buen *Kombilesa*” podría ganarse también un *sticker*. Los niños se emocionaron mucho con la noticia y en los siguientes días se demostró su compañerismo y actitud de querer participar más.

**3.7.2.2 Percepción del usuario.** El testeó tuvo un pequeño tropiezo al inicio: no había internet en el colegio. Se solucionó compartiendo internet desde el celular, pero dio cuenta de un pequeño inconveniente que puede pasar a la hora de implementar el material de apoyo, por lo que se vislumbra dar la instrucción al docente de dirigirse a una carpeta en la nube a descargar el material

o integrar almacenamiento en la caja de herramientas (una USB o DVD). De igual forma, al hablar con el usuario, es óptimo que el audiovisual este disponible en YouTube. Al finalizar la actividad, la profesora compartió el audiovisual al grupo de WhatsApp de los profesores junto a una instrucción de la tarea para la casa, lo cual da luces de las ventajas que tienen los videos propuestos, que son de corto formato y pueden ser fácilmente compartidos.

### Figura 20

#### *Audiovisual Kombilesa*



*Nota.* Para ver el audiovisual completo, dirigirse al Anexo L.  
Fuente: Elaboración propia, *frame* del primer audiovisual realizado.

Como se menciona anteriormente, el gran protagonista de esta actividad fue el “rompe-cabellos afro” y aunque por la cantidad de estudiantes en el aula se generó algo de desorden, la disposición y emoción que los niños demostraron por participar da a entender a

los diseñadores el acierto que fue al desarrollar esta pieza.

### **Figura 21**

#### *Actividad Rompe-Cabellos Afro*



*Nota.* Por la densidad de estudiantes en el aula, los niños armaron el rompecabezas por equipos. Fuente: Fotografía tomada el 26 de abril, en el segundo testeo.

El último elemento que se usó en la actividad fueron los *stickers* los cuales motivaron a los niños a participar los días siguientes, pues parte de la intención de realizar dos actividades es

llevar los diálogos más allá de una actividad de un solo día, pues así se afianzan más los conocimientos expuestos, prueba de esto es que muchos niños recordaban a Benkos en este segundo testeo.

### **3.7.3 Tercer testeo**

**3.7.3.1 Prototipo de caja de herramientas.** El tercer y último testeo se enfocó en la caja física de herramientas, su diseño fue inspirado en el tambor llamador. El objetivo del testeo fue entender como el usuario interactúa con el objeto sin explicación previa, para así entender que tan intuitivo y como era. Aunque los niños no jugaban un papel fundamental en el testeo, pues ellos no interactúan con la caja, observar su reacción y curiosidad por el objeto también aportó al entendimiento de este.

**3.7.3.2 Percepción del usuario.** Las reacciones de la profesora Laura Lozada fueron tanto positivas como negativas. En cuanto a la estética, lo llamativo del objeto gustó a la profe y a los niños, aunque al gestionar las reacciones y el mapa de acciones realizado por la docente, las caras de la caja podrían ser aprovechadas para contar una historia previa a las actividades. Por otro lado, las dimensiones del objeto y el hecho de que se destape de una forma no convencional es anti intuitivo y poco práctico, lo cual resaltó la docente, estas dimensiones, explicó ella, hace parecer que hay mucho material dentro de la caja, y aunque no haya mucho, mientras siga evolucionando el proyecto, la caja de herramientas de Somos Cimarrones se irá llenando de nuevo y mejor material.

### **3.8 Prestaciones del producto**

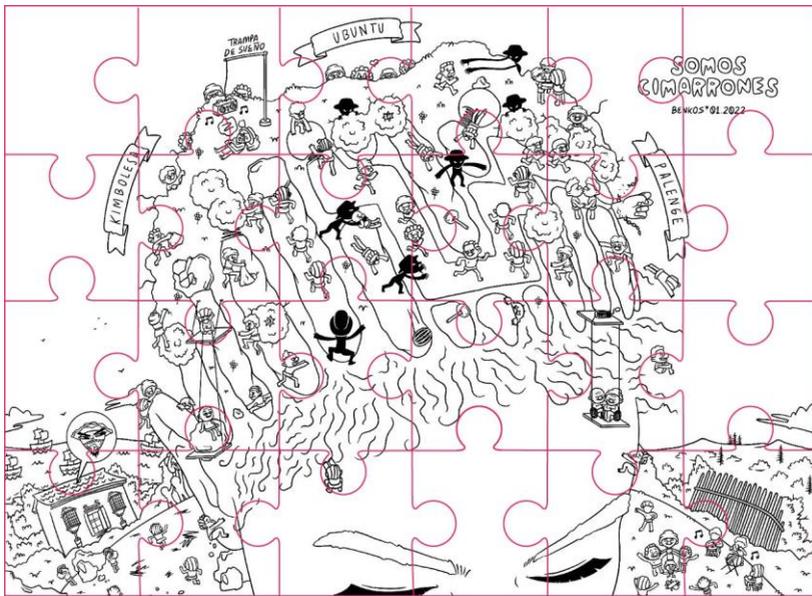
El producto será entregado a modo de una caja de herramientas que contendrá un manual de usuario, el “rompe-cabellos afro” (rompecabezas temático) y dos paquetes de calcomanías *Kombilesa* y *Palengue*, que funcionan como incentivos.

#### **3.8.1 Aspectos morfológicos**

**3.8.1.1 Rompe-Cabellos Afro.** El prototipo del rompecabezas, está hecho sobre propileno imprimible (transfer por calor) de tres a cinco milímetros de ancho. El corte de cada una de las piezas del rompecabezas será hecho en láser con una pequeña marquilla de Somos Cimarrones en la parte de atrás.

#### **Figura 22**

*Esquema Rompe-Cabellos Afro*



Nota. Línea final de la ilustración para el rompecabezas, con guía del corte de las piezas. Para profundizar en la elaboración del rompecabezas revisar Anexo J. *Fuente:* Elaboración propia.

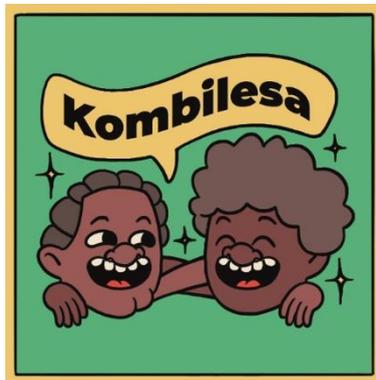
En caso de producir el rompecabezas en masa se propone una impresión con la técnica de serigrafía sobre fomi de alto gramaje, abaratando los costos y brindando de mayor seguridad las clases, pues con piezas de madera o plástico los niños se pueden lastimar.

**3.8.1.2 Incentivos.** Cada uno de los tres capítulos tendrá un incentivo para que los temarios expuestos se sigan trabajando en el aula una vez realizada la actividad. Estos incentivos se pondrán en el cuaderno con una calcomanía.

Las calcomanías serán de 3 centímetros cuadrados, impresas en vinilo adhesivo a full color, los niños serán los responsables de separar el papel y pegar la calcomanía en el cuaderno, incentivando ejercicios de motricidad fina, si así lo estipula el docente en ejercicio.

**Figura 23**

*Incentivo Kombilesa*



*Nota.* Diseño de calcomanía para el incentivo del capítulo 1: *Kombilesa*. Fuente: Elaboración propia.

**3.8.1.3 Audiovisuales.** Los audiovisuales estarán publicados en YouTube, de libre acceso. En formato Full HD (1920X1080 píxeles) con una duración máxima de dos minutos y mínima de uno. El acceso a los audiovisuales podrá ser mediante un código QR en el manual de usuario, o buscándolo en YouTube con el nombre guía, lo que requiere un pequeño trabajo de posicionamiento en la plataforma. También se puede ingresar a un drive donde los audiovisuales podrán ser descargados en caso de no contar con internet estable en el aula; en esa carpeta hay acceso también a archivos imprimibles y demás material de apoyo para el docente.

**3.8.1.4 Manual de usuario.** El manual de usuario será una hoja tamaño media carta en impresión láser a full color por ambas caras. La información compartida en el manual dará cuenta de cómo llegar al audiovisual, el contenido de la caja de herramientas y una propuesta de aplicación de las actividades que se pueden realizar con los elementos lúdicos.

**3.8.1.5 Caja de herramientas.** La caja es fue inspirada en la forma del tambor llamador, también protagonista en el *storytelling* de Benkos. La caja goza de dos compartimientos, uno donde irán los incentivos y uno más grande donde estarán todas las herramientas lúdicas (ver figura 24).

## **Figura 24**

*Prototipo caja de herramientas*



*Nota.* Prototipo de la caja de herramientas en forma de tambor llamador. Fuente: Elaboración propia.

### **3.8.2 Aspectos técnico-funcionales**

El tambor llamador contiene una herencia de comunicación y lucha que se reflejan en la caja de herramientas, que también es un tambor llamador y contiene los medios para comunicar y reflexionar sobre

nuestra herencia afro. La caja, que es un hexágono de cartón, se abre de un costado, quitando de en medio un sello con la frase “cimarrón”. Así se despliegan dos caras del hexágono, donde hay una bienvenida y un QR donde se podrá llegar a los recursos digitales e imprimibles (ver figura 25), por recomendaciones de la profesora se imprimirá una versión del manual de usuario para ponerlo en físico también.

### Figura 25

#### Apertura caja de herramientas



Nota. Apertura de la caja de herramientas, donde se muestra la guía

docente, un QR y demás elementos que dan la bienvenida al docente.  
Fuente: Elaboración propia.

#### 4. Conclusiones

La Cátedra de Estudios Afrocolombianos (CEA) es una oportunidad de cambiar la manera en que los colombianos nos narramos, llevar esta experiencia al aula supone bastantes retos, pero es muy gratificante a la vez. La experiencia de Somos Cimarrones demuestra que los niños son muy perceptivos a nuevas formas de hacer clase, aprovechando las tecnologías y creatividad de sus profesores. En los cursos con lo que se trabajó un hubo percepciones o comentarios racistas evidentes, lo que demuestra que el racismo es algo que se aprende y que podemos evitar que esos discursos lleguen a los jóvenes si desde niños les educamos a respetar y abrazar las diferencias. Escuchar una niña gritando emocionada “¡Benkos!” cuando los investigadores entran al aula a hacer una nueva actividad, demuestra que la apropiación y el uso de este tipo de personajes históricos en un *storytelling* pedagógico genera un reconocimiento y empatía hacia estas comunidades e historias que se reflejan en este personaje.

Aunque el equipo de investigación considera que el proyecto puede aportar en buena medida futuras investigaciones y al colegio Centro Integral José María Córdoba (donde va queda el material desarrollado), el proceso demostró los grandes retos que todavía deben ser atendidos y que la presente investigación no es capaz de

dar abasto. Además, generar un modelo de negocio privado representa también muchos obstáculos, siendo que el producto está pensado para el aula, por lo que un apoyo desde el sector público es fundamental.

Así pues, Somos Cimarrones, es capaz de proyectarse a largo plazo, pues la capacidad de crecimiento del proyecto es muy basta, es evidente la necesidad de desarrollar material propio para los colegios de Colombia, sobre todo en ciencias sociales y la cantidad de tópicos y de historias de pueblos ancestrales que faltan por contar en el aula, una vez que se cuenten, podrán cambiar la percepción de nosotros mismos como nación y sociedad, es la posibilidad de aportar al fin del trance colonial y apuntar hacia la construcción de una nación multicultural y pluriétnica.

#### **4.1 Conclusiones**

La primera gran conclusión de este proyecto tiene que ver con la disciplina de los diseñadores digitales y multimedia y la pertinencia que tiene aplicar los conocimientos en un salón de clases, pues se evidencio que facilita los procesos de enseñanza, vuelve las clases más lúdicas e interesantes. A estas edades la combinación entre material análogo y digital también resulta muy enriquecedor, sobre todo si apoya un discurso transmedial, pues fortalece aún más los conocimientos adquiridos.

En cuanto a Benkos y Palenque de San basilio, se puede concluir que la propuesta del *storytelling* también es acertada, pues

ayuda a que el diálogo alrededor de la CEA y los valores trabajados sigan discutiéndose en el aula. Sin embargo, el formato elegido de “cuento ilustrado” puede llegar a ser repetitivo para los estudiantes, agregar más movimiento, detalle y animación puede ser una manera de captar aún más la atención de los niños.

El material físico es muy importante para las edades en las que Somos Cimarrones trabaja, pero al haber tantos estudiantes por salón, una sola pieza, aunque sea para un trabajo grupal, no es suficiente. Producir, por ejemplo, dos o tres rompe-cabellos afro, puede solucionar en parte el problema.

Sobre la solución en *packaging*, es necesario desarrollar más prototipos teniendo en cuenta la experiencia del usuario, además del proceso de realización de la caja, que fue poco fluida. Así pues, para el nuevo prototipo de debe tener en cuenta: Un diseño enfocado en piezas que encajen, evitando que el material se dañe por el uso de pegantes, adhesivos, etc. En este rediseño la manera de abrir la caja será reevaluada, pues fue lo más incómodo para el usuario; probar con una apertura desde la tapa superior puede ser una opción. Al cambiar la apertura de la caja también cambiará la distribución de los elementos dentro de esta.

La caja fue forrada en papel adhesivo y, aunque se ve muy bien, el uso de material es mucho, elevando los costos, además el proceso es difícil de hacer con exactitud y tiene el riesgo de despegarse, sobre todo desde bordes, explorar técnicas como la serigrafía, el grabado, linograbado, etc. Puede facilitar este proceso, a la vez que se saca provecho de la textura de cartón.

Por último, entrar a competir por recursos públicos tiende a ser muy desgastante y no siempre hay certeza de ganar, por ejemplo, una convocatoria. Abordar la CEA no desde el aula, sino desde la casa, volvería a los padres potenciales compradores y podría darle a Somos Cimarrones más viabilidad económica, pues ya no depende solo de las instituciones educativas o de los profesores.

#### **4.2 Estrategia de mercado**

Somos Cimarrones tiene un espacio muy claro en las instituciones educativas, por esta razón las estrategias de mercado están apuntando a los diferentes actores del aula: La institución, los docentes, los padres o tutores y, por supuesto, los alumnos.

Somos Cimarrones es escalable a todas las áreas del conocimiento en todos los grados escolares, pero para esta primera edición nos enfocaremos en las ciencias sociales de primer grado, cuyo producto será:

- Dos Audiovisuales de apoyo.
- Dos Materiales análogos que generen actividades en el aula de motricidad fina.
- Material decorativo para el aula que tenga que ver con los valores o el conocimiento adquirido en el aula.
- Incentivo para los niños, que ayude a potenciar los conocimientos adquiridos.

Así pues, el material audiovisual se piensa también como un

“cebo” del cual “pican” los potenciales clientes, lo que convierte a los elementos análogos en el ingreso más importante de Somos Cimarrones.

Aun así, la producción audiovisual y toda la investigación requerida para crear nuevas herramientas y lúdicas para el aula, necesitan ser financiadas por esto optamos también por divulgar nuestro producto digitalmente para obtener patronajes, los cuales sean capaces de financiar los nuevos capítulos de Somos Cimarrones.

#### ***4.2.1 Segmentos de cliente***

Tenemos dos tipos de clientes: los colectivos (instituciones educativas, colegios, etc.) y las personas individuales (los profesores, padres y tutores). En primer lugar, están las personas individuales, pues también son nuestros usuarios (revisar figura 9), ellos serán convencidos gracias a las redes profesionales de aprendizaje.

#### ***4.2.2 Propuesta de valor***

Somos Cimarrones es una herramienta pedagógica que tiene presente el carácter multicultural y pluriétnico de Colombia, esta pensado en las reivindicaciones históricas, en la memoria y en los conocimientos ancestrales que el eurocentrismo que domina el país quiere borrar de la historia.

Además, el material que se propone es además fácil de

integrar a cualquier plan de estudios ya establecido en cualquier institución del país y da un paso adelante en la incursión de herramientas digitales en el aula.

### **4.2.3 Canales**

El audiovisual es el eje en la estrategia de mercado de Somos Cimarrones, pues será el gancho con el que se incentivará la compra de la caja de herramientas. El audiovisual está montado en YouTube y, Facebook e Instagram, donde se promociona la compra del producto, además se subirá contenido relacionado a las actividades que se pueden hacer en el aula, testimonios de docentes y estudiantes, etc.

### **4.2.4 Relaciones con los clientes**

Para Somos Cimarrones los profesores son superhéroes, y con ese respeto y admiración los queremos tratar, a ellos se le brinda la herramienta, pero son libres de usarla como su creatividad se los permita. Además, la herramienta es muy fácil e intuitiva de usar, se usa como herramientas ya conocidas, aplicadas y de fácil acceso.

### **4.2.5 Fuentes de ingresos**

Las fuentes de ingreso son principalmente dos: La venta del material análogo y el patronaje en línea para el desarrollo de nuevas estrategias y cajas de herramientas (Patron, Vaki, donaciones

directas, etc.)

#### **4.2.6 Actividades clave**

Para llegar a nuestro público se alimenta constantemente nuestras redes sociales con testimonios y videos de las actividades basadas en el material análogo. Buscar financiación o difusión en entidades estatales como la SED (Secretaría de Educación del Distrito) o en cualquier otra institución educativa también es fundamental.

#### **4.2.7 Recursos clave**

Todavía se está en busca de socios clave que ayuden al presente proyecto con el desarrollo de material con calidad y bajo costo. La mayoría del material se basa en impresiones de gran formato o en material especial, como el papel adhesivo.

En la producción audiovisual se usa Photoshop como herramienta de ilustración principal, el acceso a internet para la investigación y la promoción del producto mediante redes sociales, también es indispensable.

#### **4.2.8 Socios clave**

Instituciones educativas, la SED, entre otros actores pueden ser fundamentales para llegar a más aulas de Bogotá y de Colombia. Es necesario tener un socio que (persona o empresa) que se encargue

del envío del producto análogo. Por último, los mismos profesores que implementen el material propuesto por Somos Cimarrones en su aula también serán clave, pues sus testimonios y ejercicios potenciarán el interés de más profesionales por implementar la CEA en el aula.

### **4.3 Consideraciones**

Somos Cimarrones ya demuestra ser un producto competente y muy necesario para las aulas de clase, el acercamiento a políticas públicas, convocatorias y demás es el primero paso para poder pensar en este proyecto como sustentable.

Diversificar los potenciales clientes también es una posibilidad que brindaría al proyecto posibilidades de sustento, pensando en padres de familia como posibles compradores, sin embargo, el producto mutaría mucho, pues estaría pensado para un núcleo familiar, no para todo un salón de clases.

La posibilidad de crecimiento de esta investigación es enorme, faltan ejes temáticos que abordar en primero, otras materias e incluso otros grados académicos. Además, los investigadores proyectan la posibilidad de abordar clases ya no desde una perspectiva afro sino, por ejemplo, desde una indígena o incluso rom. Las posibilidades de desarrollo son incontables.

A pesar de la disposición de los docentes que ayudaron en el proceso de la investigación, ellos no necesariamente están listos para hablar de afrocolombianidad sin caer en discursos racistas ya normalizados, e infortunadamente los esfuerzos de Somos

Cimarrones no son suficientes. Crear una nueva rama que se enfoque en formar docentes es fundamental para que la implementación de la Cátedra de Estudios Afrocolombianos cada vez sea más completa, este enfoque también puede ser apoyado desde el diseño digital y multimedia.

## Referencias

- Azcoaga. (1 Marzo 1950). Las raíces de la TE (Tecnologías Educativas). *La fascinación por los audiovisuales y la influencia conductista*.
- Banco de la República. (s.f). *Banrepcultural*. Obtenido de Red cultural del Banco de la República:  
[https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Benkos\\_Bioh%C3%B3](https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Benkos_Bioh%C3%B3)
- Congreso de la República. (2017 de diciembre de 2017). Obtenido de es.presidencia.gov.co:  
<http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201874%20DEL%2027%20DE%20DICIEMBRE%20DE%202017.pdf>
- ECC. (2014). *La Otra Historia. Enseñanza de los estudios afrocolombianos desde las Ciencias Sociales*. Bogotá: Secretaría de Educación del Distrito.
- Enríquez, S. C. (2011). *Luego de las TIC, las TAC*. La Plata.
- González, A. E., & Hurtado, M. L. (2014). *La Cátedra de Estudios Afroamericanos CEA en Bogotá*. Bogotá: Secretaría de Educación del Distrito.

- Leon , I. (12 de Junio de 2011). *SCRIB*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/57697057/Cuadro-Comparativo-de-Freud-y-Erikson>
- Lozano, R. (2011). B.3. De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento. En R. Lozano, *De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento* (págs. 45-47). España: Anuario ThinkEPI.
- Mena, M. I. (2006). *La historia de las personas afrocolombianas a partir de las ilustraciones contenidas en los textos de Ciencias Sociales para la Educación Básica*. Bogotá.
- Ministerio de Educación Nacional. (Mayo de 2001). *Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de Mineducación: <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-87286.html>
- Ministerio de educación nacional. (2001). *Serie lineamientos curriculares Cátedra Estudios Afrocolombianos*. Bogotá: Mineducación.
- Ministerio de educación nacional. (2016). *Derechos básicos de aprendizaje - Ciencias Sociales V.1*. Medellín: Panamericana Formas E Impresos S.A.
- Ministerio de Justicia. (23 de junio de 1998). *DECRETO 1122 DE 1998*. Obtenido de Juriscol. Sistema Único de Información Normativa: <http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/1861091>
- Ministerio del Interior. (2020). *Diagnóstico implementación de la cátedra de estudios afrocolombianos, experiencias y perspectivas en el respeto de la diversidad étnica y cultural de la nación periodo 1993 - 2019*. Bogotá.

- Mosquera, J. d. (1999). *La Etnoeducación Afrocolombiana. Guía para docentes líderes y comunidades educativas*. Bogotá, D.C.: Docentes Editores.
- OCDR. (2019). *Ministerio del interior*. Obtenido de mininterior: <https://www.mininterior.gov.co/node/22667>
- OREAL/UNESCO. (2005). *La discriminación y el pluralismo cultural en la escuela. Casos de Brasil, Chile, Colombia, México y Perú*. Santiago: AMF imprenta.
- Perea, F. T. (1992). *La Etnoeducación y la Cátedra de Estudios Afrocolombianos*. Bogotá: Docentes Editores.
- Restrepo, E., & Natividad, J. (2005). San Basilio de Palenque: caracterizaciones y riesgos del patrimonio intangible. *Jangwa Pana, vol. 4 Revista del Programa de Antropología de la Universidad del Magdalena*, 58-69.
- Riveros, A. (2014). *La Otra Historia. Enseñanza de los estudios afrocolombianos desde las Ciencias Sociales*. Bogotá: Secretaría de Educación del Distrito.
- Sánchez, A. (2021 de marzo de 2021). *ConceptoDefinición*. Obtenido de <https://conceptodefinicion.de/pedagogia/>
- UNESCO. (15 de Mayo de 2017). *UNESCO.org*. Obtenido de <https://ich.unesco.org/es/RL/el-espacio-cultural-de-palenque-de-san-basilio-00102>
- Viveros, M. (22 de septiembre de 2012). Género, raza y nación. Los réditos políticos de la masculinidad blanca en Colombia. *Imágenes de la masculinidad blanca en Colombia*.

## Anexos

**Anexo A. Perfil diseñadora Valentina Nivia**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo A.

<https://drive.google.com/drive/folders/1VRV3ZF-Qg0ffulbK3gSkaHLiOFBGIWD?usp=sharing>

**Anexo B. Perfil diseñador Camilo Robles**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo B.

[https://drive.google.com/drive/folders/13ijKIAKJ\\_PIKH1PIP-9Q1omAKX4qWHzq?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/13ijKIAKJ_PIKH1PIP-9Q1omAKX4qWHzq?usp=sharing)

**Anexo C. Encuesta a docentes**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo C.

[https://drive.google.com/drive/folders/146Sz1jo1ul3Fb26\\_OrYAfrzNiulXB9Uu?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/146Sz1jo1ul3Fb26_OrYAfrzNiulXB9Uu?usp=sharing)

**Anexo D. Entrevista Aiden Salgado**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo D.

<https://drive.google.com/drive/folders/1gdtpI-BEEmdsINXMSd5xLP70R-oNVFgJn?usp=sharing>

**Anexo E. Entrevista SED**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo E.

[https://drive.google.com/drive/folders/1vrZFply3bL0lp19i92\\_MrcYoaJ](https://drive.google.com/drive/folders/1vrZFply3bL0lp19i92_MrcYoaJ)

[xgfcCA?usp=sharing](#)

### **Anexo F. Entrevista Laura Lozada**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo F.

<https://drive.google.com/drive/folders/15EoUn86v2zCCUqDGcVmHs7flvzk7ipPD?usp=sharing>

### **Anexo G. Diseño de Personajes**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo G.

<https://drive.google.com/drive/folders/1y5hWc36SMHk9YJN7AF3FDUXRuxKZriyl?usp=sharing>

### **Anexo H. Storyboard audiovisual 1**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo H.

[https://drive.google.com/drive/folders/1WGsHDWG\\_PNrCTvdCu5n-g69szTHptbsk?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1WGsHDWG_PNrCTvdCu5n-g69szTHptbsk?usp=sharing)

### **Anexo I. Storyboard audiovisual 2**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo I.

<https://drive.google.com/drive/folders/1uCITWPBp0J6QsOk0SRy5MXz7RYgblti?usp=sharing>

### **Anexo J. Planeación Rompe-Cabellos Afro**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo J.

<https://drive.google.com/drive/folders/1DkWjfcC8e8duDeAxv5hIOphkfaYUHOTI?usp=sharing>

### **Anexo K. Audiovisual. Benkos, el buen líder**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo K.

<https://drive.google.com/drive/folders/17elawxVPwsykFnUjmVGyT4CKHiFzBPM?usp=sharing>

### **Anexo L. Audiovisual Kombilesa**

Dirigirse a la carpeta Anexos > Anexo L.

[https://drive.google.com/drive/folders/1BPkpc4KcLqKyKwt4RrDIF\\_oij4w\\_GxOY?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1BPkpc4KcLqKyKwt4RrDIF_oij4w_GxOY?usp=sharing)