



El futuro  
es de todos

Gobierno  
de Colombia

# miRED-tuRED

## Recursos Educativos Digitales de Profesores para Profesores

**Proyecto:** “Fortalecimiento de competencias investigativas, tecnológicas y pedagógicas de docentes del sector oficial de educación preescolar, básica y media, mediante la producción de Recursos Educativos Digitales –RED y Objetos Virtuales de Aprendizaje -OVA”



CENTRO DE INNOVACIÓN  
EDUCATIVA REGIONAL  
ZONA CENTRO



**Cieducar**  
CENTRO de INNOVACIÓN  
EDUCATIVA REGIONAL  
ZONA CARIBE



CENTRO DE  
INNOVACIÓN  
EDUCATIVA  
REGIONAL SUR

Agradecimientos:

## **Gobierno de Colombia**

### **Ministerio de Educación Nacional**

Subdirección de Fomento de Competencias  
Oficina de Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías

### **Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación**

Dirección de Generación de Conocimiento  
Dirección de Inteligencia de Recursos de CTel

## **Grupos de investigación**

### **Centro de Innovación Educativa Regional Caribe Universidad de Cartagena**

1. Grupo de investigación GnoCIs
2. Grupo de investigación Conflicto, Territorio y Desplazamiento
3. Grupo de investigación Centro CORCIEM
4. Grupo de investigación Sociedad, Ciencia y Cultura
5. Grupo de investigación GIMATICA
6. Grupo de investigación Comunicación, Educación y Cultura

### **Centro de Innovación Educativa Regional Centro Universidad Nacional de Colombia**

1. Grupo de investigación tecnología para la educación y la innovación - gitei
2. Semillero de Investigación y Evaluación en Psicología y Educación

### **Fundación Universitaria del Área Andina**

1. Kompetenz

### **Centro de Innovación Educativa Regional Sur Universidad del Valle**

1. Grupo de Investigación Quinto Acto
2. Grupo de Investigación Religiones, creencias y utopías
3. Grupo de Investigaciones Históricas en Economía, Política y Educación -IHEPE
4. Grupo Cultura y Desarrollo Humano
5. Grupo de Investigación INCIDE (Investigación en Ciencias del Deporte y Educación Física)

<b>1.</b>	<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>2.</b>	<b>Un camino de aprendizaje: La metodología ADDIE</b>	<b>5</b>
<b>3.</b>	<b>Competencias TIC para el desarrollo profesional docente</b>	<b>5</b>
<b>4.</b>	<b>Colección de Recursos Educativos Digitales (RED) y Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)</b>	<b>6</b>
<b>5.</b>	<b>Tipo de Licencia</b>	<b>6</b>
<b>6.</b>	<b>Qué encontrará en cada propuesta de aprendizaje</b>	<b>8</b>
<b>7.</b>	<b>Catálogo de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) por área de conocimiento</b>	<b>10</b>
	7.1. Competencias Ciudadanas y Habilidades Socioemocionales	11
	7.2. Educación Física, Recreación y Deporte	15
	7.3. Educación Artística y Cultural	18
	7.4. Historia y Ética	21



# 1. Introducción

Las primeras décadas del siglo XXI han sido testigos de una de las mayores revoluciones tecnológicas de la historia de la humanidad. La educación no ha sido indiferente a este cambio, aunque aún existe la brecha entre acceso, uso y apropiación de la tecnología, siendo más evidente durante la crisis sanitaria por la pandemia del COVID 19, la cual impidió que muchos niños, niñas y adolescentes asistieran presencial o virtualmente a la escuela (BID, 2020).

Atendiendo a esta nueva realidad, y al camino trazado desde el CONPES, el gobierno nacional ha hecho grandes apuestas para mejorar la calidad educativa de nuestro país. Una de ellas es la alianza establecida entre los Ministerios de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación y los Centros de Innovación Educativa Regional Norte, Centro y Sur del país, liderados por la Universidad de Cartagena, la Universidad Nacional y la Universidad del Valle respectivamente, y la colaboración de la Fundación Universitaria del Área Andina, para dar vida al proyecto “Fortalecimiento de competencias investigativas, tecnológicas y pedagógicas de docentes del sector oficial de educación preescolar, básica y media, mediante la producción de Recursos Educativos Digitales –RED y Objetos Virtuales de Aprendizaje -OVA”, teniendo como propósito la implementación de una estrategia de acompañamiento docente para el fortalecimiento de competencias investigativas, tecnológicas y pedagógicas de docentes de preescolar, básica y media de instituciones educativas oficiales (IEO), mediante la producción de Recursos Educativos Digitales (RED) y Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en cuatro áreas de conocimiento: Competencias ciudadanas y habilidades socio emocionales, Educación artística y cultural, Educación física, recreación y deporte e Historia y Ética.

## 2. Un camino de aprendizaje: La metodología ADDIE

**P**ara la creación de Recursos Educativos Digitales, se adoptó la metodología ADDIE, que, a partir del tránsito por 5 etapas de trabajo, permite al docente diseñar **sus propios recursos educativos**, partiendo de las necesidades de su contexto inmediato e incorporando el uso de las TIC en este propósito.



## 3. Competencias TIC para el desarrollo profesional docente

**E**l impacto positivo de las TIC en el aprendizaje de los estudiantes es más fácil y rápido de alcanzar cuando los docentes tienen la formación y la comprensión de cómo y para qué integrarlas en su práctica de clase (CONPES, 2020). Es por ello que el fortalecimiento de las Competencias TIC ha sido un objetivo prioritario en los procesos formativos ofrecidos por el gobierno nacional a los docentes, brindándoles las herramientas para que estos puedan aplicar en su práctica profesional los conocimientos adquiridos y transmitirlos a los estudiantes. En el marco de este acompañamiento, se trazó un camino para fortalecer las competencias pedagógicas, investigativas, tecnológicas y de diseño, que se encuentran acompañadas de manera transversal por el pensamiento creativo, siendo este último una habilidad indispensable para realizar procesos de transformación significativos y contextualizados en el siglo XXI.

## 4. Colección de Recursos Educativos Digitales (RED) y Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)

La colección **miRED - tu RED: Recursos Educativos Digitales de Profesores para Profesores** está compuesta por 142 Objetos Virtuales de Aprendizaje que contienen más de 500 Recursos Educativos Digitales, los cuales podrán consultar permanentemente en el Portal Colombia Aprende.

Tipo de recurso	Formato
Interactivos	HTML
Documentos e infografías	PDF
Videos y animaciones	MP4
Audios y Podcast	MP3
Imágenes y fotografías	JPG - PNG

## 5. Tipo de Licencia

Los recursos diseñados por los docentes, cuentan con el reconocimiento de la autoría de cada uno de ellos, además de una licencia que permite el acceso y uso libre por parte de otros docentes de cualquier lugar del país, que estén interesados en generar procesos de innovación y transformación en el aula.

Así, cada uno de los recursos de la colección está marcado con el código visual, de la licencia Creative Commons BY-NC-SA, de la cual presentamos sus particularidades:



### ¿Qué puedo hacer?

Compartir y adaptar libremente. Tienes autorización para copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, así como remezclar, transformar y construir sobre el material.

### ¿Bajo qué condiciones?

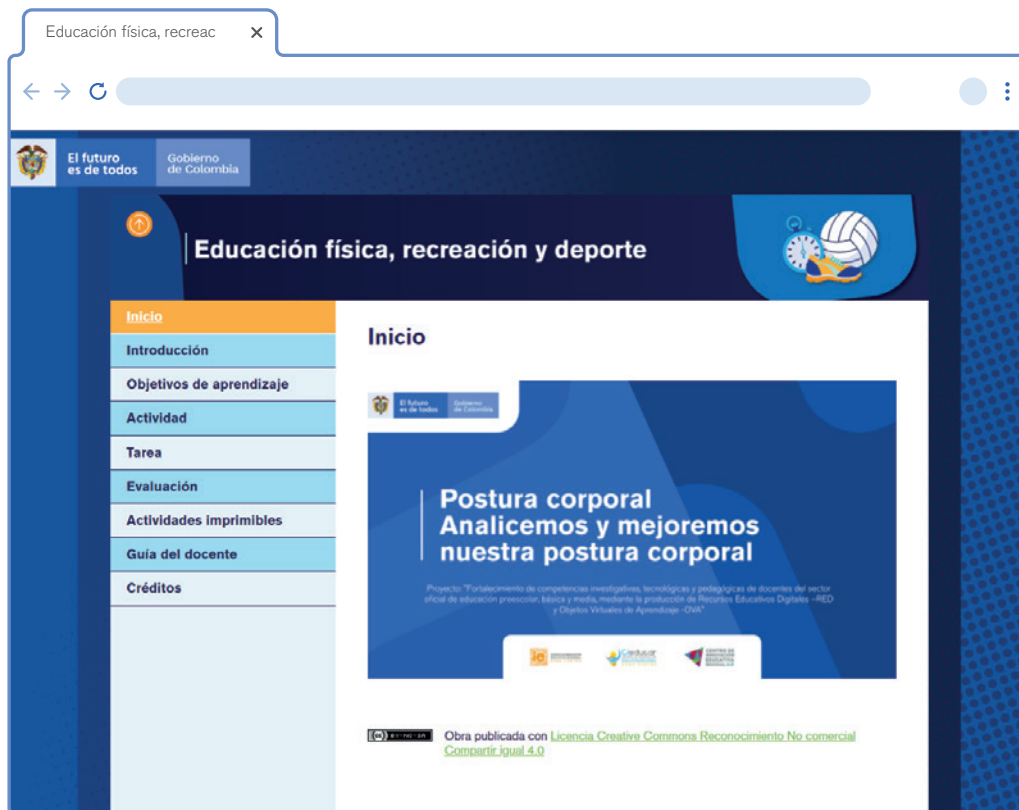
- **Reconocimiento:** Debes reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puedes hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso.
- **No Comercial:** No puedes utilizar el material con fines comerciales.
- **Compartir Igual:** Si remezclas, transformas o creas a partir del material, deberás difundir tus contribuciones bajo la misma licencia que el original.
- **No hay restricciones adicionales:** No puedes aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

## 6. Qué encontrará en cada propuesta de aprendizaje

**L**as propuestas de aprendizaje cuentan con información que guía su uso pedagógico y que fue definida por cada docente creador, así:

- **Introducción:**  
Presentación de las generalidades de la temática a desarrollar.
- **Objetivos de aprendizaje:**  
Acordes a la temática y al grado.
- **Actividad:**  
Recursos educativos digitales para abordar la propuesta de trabajo en el aula.
- **Tarea:**  
Actividad de refuerzo.
- **Evaluación:**  
Actividad de apropiación del conocimiento.
- **Actividades imprimibles:**  
Actividades para desarrollar de manera offline.
- **Guía del docente:**  
Presentación de la secuencia didáctica para implementar la propuesta de aula con uso de Recursos Educativos Digitales.
- **Créditos:**  
Reconocimiento de los autores del proceso.







El futuro  
es de todos

Gobierno  
de Colombia

## 7. Catálogo de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) por área de conocimiento



## 7.1. Competencias Ciudadanas y Habilidades Socioemocionales

### Contextualización

Recordemos algunos conceptos:

*Las competencias ciudadanas “Son un conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades cognitivas, emocionales y comunicativas- que articuladas entre sí hacen que el ciudadano democrático esté dispuesto a actuar de manera constructiva y justa en la sociedad (MEN, 2004).*

*Las competencias socioemocionales se refieren a la conciencia y gestión emocional, de relacionamiento con otros y de proyección hacia la sociedad. Así mismo, les permiten a las personas conocerse mejor, manejar sus emociones, trazarse metas y avanzar hacia ellas, construir mejores relaciones con los demás, tomar decisiones responsables en su vida, disminuir la agresión y aumentar la satisfacción con su vida (MEN, 2017).*

Teniendo en cuenta lo anterior, los Recursos Educativos Digitales diseñados para esta área transversal a todas las áreas de conocimiento, buscan fortalecer una o varias de las competencias propias que hacen parte del proceso de formación integral de los estudiantes.

A continuación, encontrará el listado de las propuestas pedagógicas con uso de Recursos Educativos Digitales de acuerdo al nivel escolar al que está dirigido.

Nº	Nivel	Grado	Tema	Título
1	Inicial	Transición	Habilidades socioemocionales	Mis emociones
2	Inicial	Transición	Habilidades socioemocionales	Proyecto de aula transversal “Somos nosotros y los otros”
3	Inicial - Básica Primaria	Todos	Participación y responsabilidad democrática	Al derecho y al deber: exploración al mundo de los deberes y derechos de la niñez
4	Básica Primaria	1º	Habilidades lectoescritoras para una buena comunicación	Aprendiendo juntos



Nº	Nivel	Grado	Tema	Título
5	Básica Primaria	1º a 3º	Habilidades socioemocionales	Conozco y manejo mis emociones
6	Básica Primaria	2º	Comportamiento ciudadano	Sueños del siglo XXI
7	Básica Primaria	2º y 3º	Habilidades investigativas	PESQUISADORES, Una aproximación didáctica de la transversalidad e investigación en educación básica primaria.
8	Básica Primaria	2º, 3º y 5º	Habilidades socioemocionales; Cultura de Paz	Fortalecimiento de las competencias ciudadanas mediante Narraciones Plasmadas relacionadas con la convivencia en el aula de clases.
9	Básica Primaria	4º	Manejo de emociones	Afrontando el enojo
10	Básica Primaria	4º	Manejo de emociones	Contarle a alguien mis problemas hace más fácil las cosas
11	Básica Primaria	4º	Identidad cultural	Lengupá, en la máquina del tiempo.
12	Básica Primaria	4º	Manejo de emociones	Yo pienso, siento y actúo. Habilidades para la vida
13	Básica Primaria	4º y 5º	Protección del medio ambiente	Amigos del medio ambiente
14	Básica Primaria	4º y 5º	Comprensión e interpretación textual a partir de textos de carácter ambiental	Exploradores del medio ambiente
15	Básica Primaria	5º	Convivencia ciudadana	Los derechos y deberes de los niños y las niñas.
16	Básica Primaria	5º	Manejo de emociones	Mi emociones se reflejan en mi mundo.
17	Básica Primaria	5º	Manejo de emociones	Pachito y sus emociones
18	Básica Primaria	5º	Manejo de emociones	Reflejo en el espejo
19	Básica Primaria	5º	Manejo de emociones	Un mundo fantástico en la realidad del aula
20	Básica Primaria; Básica Secundaria	1º a 7º	Huertas caseras y autosostenibilidad	Manos a la huerta
21	Básica Primaria; Básica Secundaria	2º, 4º y 7º	Habilidades sociales, comunicativas y resolución de conflictos	Nuestras voces nos conectan con la armonía y la paz
22	Básica Secundaria	6º	Habilidades socioemocionales	Animatic

N°	Nivel	Grado	Tema	Título
23	Básica Secundaria	6°	Habilidades socioemocionales	A través del cuento descubro mis emociones
24	Básica Secundaria	6°	Cuidado y protección del medio ambiente	Brigada costera: protección y conservación de las playas de Santa Verónica
25	Básica Secundaria	6°	Respeto a la diferencia	Construyendo convivencia, reconociendo la diferencia.
26	Básica Secundaria	6°	Convivencia ciudadana	Polinizando saberes ciudadanos
27	Básica Secundaria	6° y 7°	Habilidades socioemocionales - Convivencia y paz	Mi escuela es mi segunda casa, pero mi casa es mi primera escuela. Experiencia de implementación de juego Wayna.
28	Básica Secundaria	6° a 9°	Manejo de emociones	Explorando nuestras emociones, mejoran nuestra empatía
29	Básica Secundaria	6° a 9°	Convivencia escolar	Gestores de convivencia
30	Básica Secundaria	6° a 9°	Educación ambiental: ecosistemas y degradación	Interacción natural y social para sana convivencia con el ambiente
31	Básica Secundaria - Media	6° a 11°	Convivencia escolar y digital	Estrategias para la sensibilización contra el ciberacoso
32	Básica Secundaria - Media	6° a 11°	Habilidades investigativas y proyecto de vida	Ser para Investigar e Investigar para Ser
33	Básica Secundaria	7°	Ciudadanía digital	Buen uso de las Tic
34	Básica Secundaria	7°	Resiliencia	Ecología del amor
35	Básica Secundaria	7° y 8°	Patrimonio cultural	Patrimonio cultural de Ambalema
36	Básica Secundaria	7° y 8°	Habilidades comunicativas y emocionales	Saberes, costumbres y habilidades lingüísticas
37	Básica Secundaria	8°	Manejo de emociones	Educando ciudadanos competentes para apostarle al desarrollo del país
38	Básica Secundaria	8°	Resolución de conflictos y convivencia	Palabreando-ando: La resolución de conflictos desde el diálogo y la palabra.

Nº	Nivel	Grado	Tema	Título
39	Básica Secundaria	8° y 9°	Identidad Cultural	Sabiduría Ancestral: Cultura y tradiciones afropatianas
40	Básica Secundaria	8° y 9°	Autoconocimiento y autoestima	Soy Capaz
41	Básica Secundaria	8° y 9°	Educación sexual	Yo decido: Qué pasaría si...
42	Básica Secundaria	9°	Convivencia pacífica	Ciudadanía Escolar
43	Básica Secundaria	9°	Identidad cultural	Colombia "Paraíso de leyendas"
44	Básica Secundaria	9°	Manejo de emociones y resolución de conflictos	El aula que quiero: comparto, aprendo y me divierto
45	Básica Secundaria	9°	Conciencia ecológica en pro de la empatía animal	Empatía animal
46	Básica Secundaria	9°	Manejo de emociones	Habilidades socioemocionales
47	Básica Secundaria	9°	Cultura y sociedad desde la exploración literaria	La literatura del Boom: aprendamos de su origen y propósito
48	Básica Secundaria	9°	Participación ciudadana	La participación democrática en los jóvenes del Distrito de Santa Marta, Colombia: mecanismo de empoderamiento para la toma de decisiones
49	Básica Secundaria	9°	Participación ciudadana	Los mecanismos de participación ciudadana en Colombia
50	Básica Secundaria	9°	Cultura escolar	Sembrando Comunidad
51	Básica Secundaria	9°	Habilidades socioemocionales	Sistema gamificado: La travesía
52	Media	10°	Competencias ciudadanas y habilidades socioemocionales	Promoviendo a Flandes
53	Media	10° y 11°	Habilidades socioemocionales	La buena convivencia no es un mito
54	Media	10° y 11°	Proyecto de vida	"Pensando en mi futuro" construyo un proyecto de vida desde el enfoque de bioética

Nº	Nivel	Grado	Tema	Título
55	Media	10° y 11°	Subculturas otras variantes de la cultura	Subculturas y otros mundos en el castellano
56	Media - Docentes	11°	Competencias integradoras	Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias en las diferentes áreas del saber

## 7.2. Educación Física, Recreación y Deporte

### Contextualización

De acuerdo a lo contemplado en el Documento No. 15 “Orientaciones pedagógicas para el área de Educación Física, Recreación y Deporte” es tarea fundamental de esta área, formar *“estudiantes competentes para vivir humanamente, teniendo como referente las dimensiones antropológicas del cuerpo, el movimiento y el juego”* (p. 11). Es por lo tanto, un área que promueve en los estudiantes la posibilidad de desplegar sus capacidades de expresión, creatividad, espontaneidad, comprensión e introspección de las temáticas abordadas, para formar personas competentes que den respuesta a las situaciones que viven en los diferentes contextos.

Partiendo de esta comprensión, los Recursos Educativos Digitales desarrollados para esta área, buscan promover y fortalecer en los estudiantes las siguientes competencias:

- Competencia motriz que contiene procesos desde el desarrollo motor, técnicas del cuerpo, condición física, y la lúdica motriz.
- Competencia expresiva corporal desde los lenguajes corporales.
- Competencia axiológica corporal bajo la concepción del cuidado de sí mismo.

A continuación, encontrará el listado de las propuestas pedagógicas con uso de Recursos Educativos Digitales de acuerdo al nivel escolar al que está dirigido.

Nº	Nivel	Grado	Tema	Título
1	Inicial	Pre-Jardín, Jardín, Transición	Capacidades motrices y actividades lúdicas	El mundo mágico del movimiento
2	Inicial	Transición	Hábitos saludables	Importancia de hábitos saludables para mantener la salud
3	Inicial	Transición	Ubicación espacial	X-Keletic. Mover para aprender
4	Básica Primaria	Multigrado	Distancia, dimensión y movimiento	Deportkids. La oportunidad de aprender jugando
5	Básica Primaria	Multigrado	Enseñanza del ajedrez	El ajedrez Conceptos y movimientos básicos
6	Básica Primaria	2º	Léxico, coordinación y movimiento	Fortalecimiento del léxico mediante la lúdica y la recreación
7	Básica Primaria	4º y 5º	Hábitos Saludables y gestión de emociones	Armonía entre mente, cuerpo y alma para vivir mejor.
8	Básica Primaria	4º y 5º	Características y beneficios del deporte de conjunto: fútbol	El fútbol y su relación con una vida saludable
9	Básica Primaria	5º	Aprendizaje de las matemáticas articulando juegos de mesa y cancha deportiva	Agilmente: Caballero de las matemáticas
10	Básica Primaria	5º	Comunicación asertiva y trabajo en equipo	La comunicación en circuito
11	Básica Primaria	5º	Trabajo en equipo	Rally de juegos como estrategia para mejorar la convivencia en el aula.
12	Básica Secundaria	6º	Mejoramiento de la convivencia	Aptitud física y deportiva, como medio dinamizador y de mejoramiento de la convivencia social de los estudiantes normalista
13	Básica Secundaria	6º	Conceptos básicos de movimiento	Eduaproasocia
14	Básica Secundaria	6º	Hábitos saludables	La actividad física para propiciar hábitos de vida saludables en los estudiantes de sexto grado de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial de Malagana
15	Básica Secundaria	6º	Hábitos y estilos saludables	Lineamientos estratégicos para la práctica de la Natación



Nº	Nivel	Grado	Tema	Título
16	Básica Secundaria	6º	Capacidades motrices	Mejoramiento de las capacidades físicas y motrices, por medio de ejercicios PLIOMÉTRICOS creativos.
17	Básica Secundaria	6º	Educación y Salud	Mejorar las conductas sedentarias en escolares por medio de objetos virtuales de aprendizaje con el fin de influir en su estilo de vida saludable.
18	Básica Secundaria	6º	Postura corporal	Postura corporal. Analicemos y mejoremos nuestra postura corporal.
19	Básica Secundaria	6º y 7º	Juegos predeportivos y tradicionales	Contribución del recreo pedagógico a la clase de educación física
20	Básica Secundaria	7º	Historia de los olímpicos para la competencia	El valor del deporte
21	Básica Secundaria	7º	Diagnóstico motriz y físico	EnREDate con la Educación Física. Contenidos a través de la virtualidad
22	Básica Secundaria	7º	Conocer el IMC y hábitos y estilo de vida saludable	Pilares de una vida saludable
23	Básica Secundaria	7º	Competencias métricas y salto largo	Saltnométrico
24	Básica Secundaria	7º	Disciplinas deportivas	Uso de las Tic en el desarrollo de la clase de educación física, en las modalidades de Baloncesto, Tenis, Natación y Atletismo para los estudiantes del grado séptimo de la Institución Educativa Luis Patrón Rosano del municipio de Santiago de Tolú - Sucre
25	Básica Secundaria	8º	Coordinación y motricidad	Baile folclórico con lazo
26	Básica Secundaria	8º	Hábitos y estilo de vida saludable	Me cuido hoy para estar bien mañana
27	Básica Secundaria	8º y 9º	Tipos de actividad física, sedentarismo y hábitos saludables	Actividad física y sedentarismo en estudiantes del grado 8 y 9 de las Instituciones Educativas Oficiales

N°	Nivel	Grado	Tema	Título
28	Básica Secundaria	9°	Orientaciones físicas	Me conozco me cuido
29	Básica Secundaria	9°	Vida saludable	Seguimiento al crecimiento y desarrollo de los estudiantes a través del área de educación física.
30	Básica Secundaria	9°	Diagnóstico de condición física	TCFE (test de condición física para escolares): Aprendiendo a evaluar mi condición física saludable.
31	Media	10°	Hábitos saludables	Hábitos de vida saludable para mejorar la salud y calidad de vida.
32	Media	10°	Sonsureño ritmo musical y danza típica de la región del sur de Colombia y su relación con conceptos matemáticos	Ma-Fi-Son: Matemáticas, educación física y sonsureño. Una transposición didáctica al servicio de dos áreas a través de la danza

## 7.3. Educación Artística y Cultural

### Contextualización

Una de las definiciones de Educación Artística, que acompañan el proceso realizado es la descrita en el documento 16: *“La Educación Artística es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio”* (p. 13).

Partiendo de esta comprensión, los Recursos Educativos Digitales desarrollados para esta área, buscan promover y fortalecer en los estudiantes las siguientes competencias:

- Sensibilidad
- Apreciación estética
- Comunicación,

a partir del fortalecimiento de procesos educativos que conduzcan a la formación de artistas, la formación en valores y categorías del ser humano desde las artes y la experiencia estética como salida a las condiciones culturales y sociales (MinCultura, 2008, p.7)

A continuación, encontrará el listado de las propuestas pedagógicas con uso de Recursos Educativos Digitales de acuerdo al nivel escolar al que está dirigido.

Nº	Nivel	Grado	Tema	Título
1	Inicial	Transición	Juegos	Mi saber, tu saber, nuestros saberes, nos hacen grandes
2	Inicial	Transición	Expresiones culturales y creatividad	Historias del totumo. Experiencia sonora y cultural
3	Inicial	Transición	Expresiones culturales y creatividad	Transformando el totumo en artesanías. Artesanías en totumo.
4	Básica Primaria	Multigrado	El color	ArtCiencia
5	Básica Primaria	1º	Resiliencia infantil	Estrategias de aprendizaje que promuevan la resiliencia en los niños y las niñas de educación inicial.
6	Básica Primaria	1º	Trazo de elementos básicos del dibujo	Fortalecimiento del trazo de los elementos básicos del dibujo a través de RED con RA (Realidad Aumentada).
7	Básica Primaria	1º a 5º	Expresiones emocionales y su representación simbólica	El arte y el ser, mi cofre, mi ofrenda
8	Básica Primaria	1º a 5º	Creaciones artísticas con reutilización de materiales	Reutilizando y creando embellecemos nuestro entorno escolar
9	Básica Primaria	2º	Motricidad gruesa	Fortalecer la motricidad gruesa a través de la expresión artística y corporal incorporando el uso de las TIC.
10	Básica Primaria	2º	Teoría del color	Habilidades y destrezas para afianzar conocimientos en la teoría del color

Nº	Nivel	Grado	Tema	Título
11	Básica Primaria	3º	Creaciones artísticas y reconocimiento del entorno cultural	Estampado y pintura con materiales naturales inspirada por la cultura muisca
12	Básica Primaria	3º	Expresiones emocionales y su representación simbólica	Nuestro espacio tranquilo
13	Básica Primaria	4º	Mitos y leyendas	Mitos, leyendas, identidad cultural y memoria colectiva en el Consejo comunitario de comunidades negras de Puerto Girón en Apartadó-Antioquia.
14	Básica Primaria	4º y 5º	Medio ambiente y creaciones artísticas	Arte ambiental
15	Básica Primaria	5º	Creatividad	Desarrolla tu creatividad
16	Básica Primaria	5º	Expresiones emocionales y su representación simbólica	Recorrido por el paisaje colombiano: "Arte y Territorio"
17	Básica Primaria	5º	Identidad Cultural	Tejiendo mi identidad cultural.
18	Básica Secundaria	Multigrado	Discapacidad visual	Guías sonoras de aprendizajes "Pirámide olfativa"
19	Básica Secundaria	6º	Pensamiento geométrico y motricidad fina	Creaciones artísticas con módulos
20	Básica Secundaria	6º	Ritmos y danzas del pacífico	La expresión artística a través del ritmo y la danza
21	Básica Secundaria	6º	Teoría del color	Recurso educativo digital para el aprendizaje de la teoría del color
22	Básica Secundaria	6º a 9º	Forma, color e imagen	Forma, color e imagen: actividades para el aprendizaje artístico y visual en Educación Básica Secundaria
23	Básica Secundaria	7º	Cultura musical del pacífico	Región Pacífica: Conociendo nuestras raíces musicales y culturales.
24	Básica Secundaria	8º	Estructura dramática y juego escénico.	¡Mi territorio es la escena! La estructura dramática y el juego escénico.
25	Básica Secundaria	8º y 9º	Lenguajes artísticos	Construyendo lenguajes artísticos

N°	Nivel	Grado	Tema	Título
26	Básica Secundaria y Media	9° a 11°	Interpretación y expresión corporal	Voz, cuerpo e interpretación
27	Media	10° y 11°	Comprensión lectora	Estimulación de la comprensión lectora de imágenes, especialmente infografías, mediada por las TICS con el fin de fortalecer el proceso de aprendizaje, principalmente de estudiantes con dificultades para aprender, con discapacidad intelectual o del desarrollo

## 7.4. Historia y Ética

### Contextualización

El área de Ciencias Sociales, en las que se comprenden estas dos áreas de Historia y Ética, y las demás disciplinas propias, brindan herramientas a los estudiantes para:

- comprender y analizar el contexto en el que viven,
- participar activamente en la toma de decisiones responsables en su entorno,
- actuar de manera solidaria, justa y responsable y
- resolver conflictos de una manera democrática y respetuosa de los derechos humanos.

Así mismo, promueven permanentemente el desarrollo del

- pensamiento crítico social,
- pensamiento histórico,
- competencias científico-sociales,
- valoración de sí mismo,
- convivencia, identidad y sentido de pertenencia,
- capacidad creativa y propositiva,
- sentimientos de vínculo y empatía.

Partiendo de esta comprensión, los Recursos Educativos Digitales desarrollados para esta área, buscan promover y fortalecer en los estudiantes las siguientes competencias:

- Competencias científico-sociales.
- Pensamiento social, análisis de perspectivas, pensamiento reflexivo y sistémico.
- Competencias dialógicas y comunicativas.
- Competencias interpretativas, argumentativas y propositivas.

A continuación, encontrará el listado de las propuestas pedagógicas con uso de Recursos Educativos Digitales de acuerdo al nivel escolar al que está dirigido.

Nº	Nivel	Grado	Tema	Título
1	Multigrado	1º a 11º	Cultura escolar; familias diversas	“Convivencia Humana: Una Institución sin violencia, para aprender sin miedo” para niños y jóvenes empoderados
2	Básica Primaria	2º a 3º	Lectura crítica; memoria histórica	Camino a mi pueblo, Versalles
3	Básica Primaria	4º	Sociedades originarias	Características de las culturas ancestrales que, a la llegada de los españoles, habitaban el territorio nacional.
4	Básica Primaria	4º y 5º	Identidad cultural	Construcción de la identidad y apropiación del imaginario socio-cultural en torno a la celebración festiva del carnaval de Baranoa.
5	Básica Primaria	5º	Geografía	Aprende la geografía de mi país Colombia
6	Básica Primaria	5º	Historia del conflicto	Historiando: las víctimas del conflicto, el caso de Zipacoa
7	Básica Primaria	5º	La solución del conflicto / Formación en valores	Mis hogares y yo: No olvido mi pasado para construir mi futuro
8	Básica Primaria	5º	Convivencia ciudadana y tradiciones indígenas	Sumak Kawsay (el buen vivir)
9	Básica Primaria	5º	Historia	Valoro nuestra historia
10	Básica Primaria y Secundaria	5º y 6º	Cultura escolar y valores institucionales	Valores Esmeraldinos



Nº	Nivel	Grado	Tema	Título
11	Básica Secundaria	6º	Los valores se enseñan y divierten	Juego, aprendo y me divierto creando una cultura de amor al estudio
12	Básica Secundaria	6º	Valores y participación ciudadana	Libres, alegres y con conciencia ciudadana
13	Básica Secundaria	6º	Teorías de la evolución humana	Origen y evolución del ser humano
14	Básica Secundaria	6º a 9º	Historia	Herramientas virtuales para la enseñanza de la Historia y la cultura de Soledad
15	Básica Secundaria	7º	Historia	Conozco la historia: el caso del municipio de Los Palmitos
16	Básica Secundaria	7º	Convivencia escolar y resolución de conflictos	¿Cómo solucionamos un conflicto?
17	Básica Secundaria	7º	Seguridad vial	Seguridad vial para todos
18	Básica Secundaria	8º	El pensamiento histórico y análisis de fuentes	Las fuentes escritas: Como fomento en el desarrollo del pensamiento crítico-histórico
19	Básica Secundaria	8º y 9º	Literatura Colombiana	La literatura “una ventana al universo de la imaginación”
20	Básica Secundaria	9º	Lectura Crítica; Memoria histórica	Repensemos nuestra historia
21	Básica Secundaria y Media	9º a 11º	Ciencias económicas y políticas	Entiendo la economía
22	Básica Secundaria y Media	9º a 11º	Convivencia y paz / Historia del conflicto	La violencia y el conflicto en Colombia. Elementos históricos para la construcción de paz.
23	Media	10º	Autoconocimiento y proyecto de vida	Fortaleciendo mis valores y proyecto de vida
24	Media	10º	ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible)	ODS: buscando caminos para un mundo mejor
25	Media	10º y 11º	Rescate de la memoria histórica local	Sistematización de la experiencia significativa de reconstrucción de memoria Histórica del “Museo Veredal de Memoria Histórica Tesorista”

N°	Nivel	Grado	Tema	Título
26	Media	10° y 11°	Historia	Postales: la enseñanza de la historia a través de las fotografías
27	Media y Ciclo complementario	10° y Ciclo Complementario	El conflicto colombiano	Documental del conflicto: Análisis histórico en la segunda mitad del siglo XX.



## Apreciados docentes...

Traducir el desarrollo de competencias y habilidades desde una interacción presencial a un lenguaje digital, se convierte en un reto para los procesos de innovación en las diferentes áreas de conocimiento.

Por eso, hoy, más que nunca, se ha reconocido la importancia y oportunidad que brindan las TIC para contribuir en el desarrollo de habilidades que promuevan la armonía en la vida de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes y por supuesto, la de nosotros los adultos que les acompañamos.

Finalizamos este proceso de construcción de Recursos Educativos Digitales, el cual fue posible, gracias a la confianza en sus capacidades y en el compromiso que tienen ustedes como docentes para seguir generando propuestas que impacten de manera significativa los diferentes escenarios educativos de la era digital, en los que los estudiantes interactúan permanentemente y requieren por lo tanto, contenido que tenga gran valor para sus vidas, la de sus familias y su entorno.