GUÍA DE APRENDIZAJE E INTERACCIÓN DIGITAL

Institución Etnoeducativa Oficial Monseñor Ramón Arcila – Cali

Recorriendo mi Casa Grande

Misión preforo · Foro Etnoeducativo 2026



💻 **Área:** Tecnología e Informática · Cátedra de Estudios Afrocolombianos

🎓 **Grados:** 1° a 11° (actividad de preforo)

👨🏿‍💻 **Docente:** Gustavo Adolfo Gamboa Moreno (Gustagamo) | Comité de Gestión TIC 2026

📅 **Momento:** semana del Foro Etnoeducativo, 13 de noviembre de 2026

🗺️ Misión preforo: «Recorriendo mi Casa Grande»

«¡Hola, explorador(a) Monseñorino! Esta semana nuestra institución celebra el Foro Etnoeducativo y tú lo vas a vivir desde adentro. Tu misión es recorrer la Casa Grande, un territorio lleno de saberes del Pacífico colombiano: las trenzas que guardan caminos, el Quilombo pedagógico, las cocinas tradicionales, las bebidas de nuestras frutas y la música de marimba. En cada estación vas a leer, pensar y resolver un reto con ayuda de la tecnología.»



🎯 ¿Qué vamos a aprender y a lograr?

🚀 **Nuestro desafío (competencia):** interpretarás textos sobre los saberes del Pacífico colombiano dentro de un videojuego, justificarás tus respuestas con evidencias de la lectura y usarás herramientas digitales de forma autónoma y responsable para resolver retos.

⭐ **Meta de la misión:** reconocer por qué es importante conservar los saberes tradicionales.

📚 **Referentes del MEN:**

- Guía 30 «Ser competente en tecnología»: Apropiación y uso de la tecnología, Solución de problemas con tecnología y Tecnología y sociedad.
- Orientaciones curriculares de Tecnología e Informática: pensamiento computacional (descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción y algoritmos).
- Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje: comprensión e interpretación textual.

🌍 **Conexión etnoeducativa:** Cátedra de Estudios Afrocolombianos (Ley 70 de 1993, art. 39, y Decreto 1122 de 1998) y etnoeducación (Ley 115 de 1994). Descubrirás que la estética, la oralidad, la cocina,

las bebidas y la música del Pacífico son saberes que siguen vivos cuando pasan de los mayores a los más jóvenes.

1 Saberes tradicionales y pensamiento computacional 🧠

Los **saberes tradicionales** son conocimientos que una comunidad crea y comparte de generación en generación: cómo trenzar, cómo cocinar con hierbas de azotea, cómo tocar la marimba o cómo contar una historia. Casi siempre se aprenden escuchando y practicando con los mayores.

El **pensamiento computacional** es la capacidad de resolver problemas de forma dividida, ordenada y creativa. No es memorizar códigos: es una «superpotencia mental» que sirve para la tecnología, el colegio y la vida diaria. En este juego cada estación activa una de sus habilidades:

	Estación	Saber del Pacífico	Habilidad	Cómo la usas en el reto
	**1. La estética del Pacífico**	Turbantes, cabello afro y trenzas	**Descomposición**	Armas la imagen ficha por ficha, mirando una parte a la vez
	**2. Quilombo pedagógico**	Oralidad y sabedores	**Patrones**	Usas el sentido de la frase y las letras para descubrir la palabra escondida
	**3. Cocinas tradicionales**	Hierbas de azotea, ingredientes y técnicas	**Abstracción**	De cada pista te quedas solo con el dato clave para hallar la palabra
	**4. Bebidas autóctonas**	Frutas y bebidas del territorio	**Patrones**	Relacionas cada bebida con su descripción y recuerdas dónde está cada carta
	**5. Escenario principal**	Marimba, cununo, bombo y guasá	**Algoritmos**	Repites una secuencia de sonidos en el orden exacto

💡 **¿Sabías que…?** Cuando sigues la receta de un encocado, aprendes los pasos de un currulao o haces una trenza siguiendo un orden, tu cerebro está usando patrones y algoritmos.

2 ¿Qué necesitas para esta misión? 🎒

El recorrido es **individual**: cada estudiante obtiene su propio certificado. Si tu docente lo indica, puedes trabajar en **Pareja Pedagógica**, pero cada integrante hace su recorrido.

- 📱 **Un dispositivo:** computador, tableta o celular. El juego se usa tocando la pantalla o con el teclado.
- 🔗 **Enlace de la misión:** está en la página web del colegio, **https://www.ieramonarcila.edu.co/** (mira el Paso 1).
- 🎧 **Sonido:** volumen o audífonos. En la Estación 5 tendrás que escuchar instrumentos.
- 🪪 **Tus datos:** nombre, apellido, sede, grado y grupo.
- 📘 **Tu cartilla de apoyo** (sección 4 de esta guía).

📓 **Tu cuaderno o Bitácora Digital:** para anotar frases importantes.

> 💾 Usa siempre el mismo dispositivo y el mismo navegador. Así, si el juego se cierra, podrás continuar donde ibas.

3 Paso a paso del reto lúdico 🧭

🔹 Paso 1: Ingreso al portal

Entra a la página web del colegio, **www.ieramonarcila.edu.co**, y toca la imagen de **Recorriendo mi Casa Grande**: te lleva directo al juego.

Si tu docente te da un enlace directo o un código QR, también puedes usarlo.



👆 Busca esta imagen y tócala

🔹 Paso 2: Registro y personaje

1. Escribe tu nombre y tu apellido, elige tu sede, tu grado (de 1 a 11) y tu grupo (de 1 a 7). Toca «Continuar».
2. Elige tu personaje tocando su tarjeta y luego toca «Empezar el recorrido».

	Personaje	Título que ganarás	Su habilidad especial
	**Yuri**	Explorador del ritmo	Descubre pistas sonoras y sigue patrones musicales
	**Amara**	Guardiana de las historias	Encuentra relatos, reconstruye secuencias y resuelve acertijos
	**Samuel**	Explorador del territorio	Descubre rutas y supera desafíos ambientales
	**Luna**	Creadora de saberes	Resuelve patrones, crea diseños y combina elementos culturales

🔹 Paso 3: Recorrido por las cinco estaciones

1. En el mapa, toca la estación que brilla y tu personaje caminará hasta ella.
2. Lee el texto con calma y **subraya al menos una frase** tocándola. Luego toca «Estoy listo para el reto».
3. Antes de cada jugada, aplica **la regla de las 3 preguntas**:

- ¿Qué dice la lectura sobre esto?
- ¿Cuál de las frases que subrayé me sirve aquí?
- ¿Qué habilidad de pensamiento computacional estoy usando?

4. Resuelve el reto de la estación.
5. Responde la pregunta final tocando **la frase de la lectura que sirve como prueba**.
6. Tu personaje caminará solo a la siguiente estación.

	Estación	Qué vas a leer	Tu reto
	**1. La estética del Pacífico**	El cuento de Nayeli y su abuela Ceferina	🧩 Rompecabezas de 9 fichas sobre una imagen gris
	**2. Quilombo pedagógico**	Sabedores, muestra etnoeducativa, talleres y homenaje a la memoria	🔤 Palabra escondida: tocas las letras y verificas
	**3. Cocinas tradicionales**	Herencias, hierbas de azotea, ingredientes y técnicas	✏️ Crucigrama de 10 palabras
	**4. Bebidas autóctonas**	Borojó, naidí, chontaduro, agua de coco y viche	🃏 Parejas de memoria
	**5. Escenario principal**	Marimba de chonta, cununo, bombo, guasá, currulao y cantadoras	🥁 Seguir el ritmo en 3 rondas

🔹 Paso 4: Reglas del juego

❤️ Tienes **5 oportunidades** (corazones) en cada estación. Cada vez que te equivocas, el juego te explica por qué.

↩️ Si pierdes las 5, **retrocedes**: desde la Estación 1 vuelves a la entrada principal; desde cualquier otra estación vuelves al inicio de la estación anterior.

🃏 En las parejas de memoria solo pierdes un corazón si ya habías visto la carta correcta.

📖 En la pregunta de la lectura no pierdes corazones.

🔁 Puedes tocar «Volver a leer» durante cualquier reto, sin perder nada.

🎵 El botón ♪ de la esquina inferior izquierda apaga o enciende la música.

🔹 Paso 5: Caso final y certificado

1. Recibes el trofeo de tu personaje. 🏆
2. Resuelves el caso nuevo «El cuaderno de la abuela Eulalia»: eliges qué harías, escribes por qué es importante conservar los saberes tradicionales y dices de qué estación sacaste tu idea.
3. Recibes tu certificado con tu nombre y el título de tu personaje.

📁 Paso final: Evidencia en carpeta

1. Toca «Descargar certificado (JPG)» y «Descargar mi registro».
2. Sube los dos archivos a la Carpeta de Evidencias de tu grado: [por completar: enlace o lugar].
3. **No les cambies el nombre:** el juego ya los nombra con tu apellido, tu nombre, tu grado y un código. Ejemplo: Certificado_CasaGrande_Garces_Mena_Ana_4-2_K7P2QX.jpg.

4 La cartilla de apoyo 📘

Además del juego, cuentas con una **cartilla de apoyo** sobre los saberes del Pacífico colombiano y la afrocolombianidad. Las lecturas del juego son cortas; la cartilla te ayuda a entender más y a preparar tu participación en el foro.

📗 **Nombre de la cartilla:** [por completar]

📍 **Dónde encontrarla:** [por completar: enlace o lugar]

Momento	Cómo usar la cartilla
⏮️ **Antes de jugar**	Léela para conocer el tema y llegar preparado(a) a las estaciones
🎮 **Durante el juego**	Si un reto se te hace difícil, busca la parte que habla de ese tema
⏭️ **Después de jugar**	Úsala para profundizar en lo que más te llamó la atención

5 Apoyos inclusivos y diversidad (DUA / PIAR) 🤝

Para garantizar la participación equitativa (Art. 13 de la Constitución Política y Decreto 1421 de 2017), cuentas con estas alternativas sin cambiar la meta de la misión:

- 👂 **Lectura acompañada:** si estás en los primeros grados o aún te cuesta leer, tu docente o tu pareja pueden leerte el texto en voz alta. Tú decides qué frases subrayar.
- 🗣️ **Expresión flexible:** en el caso final puedes dictar tu idea a tu pareja o a tu docente para que la escriba en el juego.
- ✋ **Ajuste motor:** en el rompecabezas puedes tocar la casilla en lugar de arrastrar la ficha. Con el teclado puedes moverte entre botones (Tab y Enter), escribir las letras en la Estación 2 y las palabras del crucigrama.
- 👀 **Apoyo auditivo:** en la Estación 5 cada instrumento se ilumina y el juego escribe «Suena: ...», así que puedes seguir el ritmo con la vista. La música de fondo se puede apagar.
- 🔍 **Apoyo visual:** el texto tiene letra grande y buen contraste; si lo necesitas, amplía la pantalla con el zoom del navegador. Puedes tocar «Volver a leer» cuando quieras.
- ⏳ **Ritmos diferenciados:** el juego guarda tu avance, así que puedes continuar en otra sesión en el mismo dispositivo. Si estás en situación de movilidad humana o vulnerabilidad (Sentencia T-025 de 2004), la actividad puede hacerse completa en el aula con la mediación del docente.

6 Reconocimiento: tu certificado 🏆

Tu reconocimiento en esta misión es el **certificado** que emite la plataforma al final del recorrido. Para obtenerlo debes superar las cinco estaciones y resolver el caso final «El cuaderno de la abuela Eulalia».

El certificado incluye:

- 🏫 El nombre y el escudo de la institución.
- 👩🏾 Tu nombre completo, tu sede, tu grado y tu grupo.
- 🎖️ El título de tu personaje: Explorador del ritmo, Guardiana de las historias, Explorador del territorio o Creadora de saberes.
- 🔐 La fecha y un código de verificación.



Ejemplo de certificado

📤 Descárgalo como imagen JPG junto con tu registro y súbelos a la Carpeta de Evidencias, como se explica en el Paso final de la sección 3.

«La tecnología no es solo manejar dispositivos; es la capacidad de pensar con lógica, aprender de nuestros mayores y transformar nuestro territorio valorando nuestras raíces.»

— Profe Gustavo Gamboa & Comité de Gestión TIC 2026