



ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Ciencias Sociales

Unidad N°: 03

Grado: Undécimo

Fecha: Julio 7 del 2025. **Profesores:** Juan Diego Gómez/Juan Camilo Forero.

TÍTULO

CONFLICTO BIPARTIDISTA Y VIOLENCIA POLÍTICA EN COLOMBIA

HILOS CONDUCTORES:

1. ¿Cuáles fueron las dinámicas bipartidistas en Colombia durante el S. XX?
2. ¿Ha desaparecido el bipartidismo colombiano o ha mutado de acuerdo con las realidades del presente?
3. ¿Existieron relaciones entre la conformación de grupos armados ilegales y la lógica bipartidista?

TÓPICO GENERATIVO:

LA GUERRA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS.

METAS DE COMPRENSIÓN:

- | | |
|--|--|
| <p>1. Reconocerá el impacto de los cambios políticos en la vida de los colombianos en la segunda mitad del siglo XX, a partir del contexto político bipartidista del momento, confrontando las políticas liberales y conservadoras en esquemas comparativos para determinar su incidencia en el surgimiento de los grupos subversivos.</p> | <p>2. Esquematizará las posturas ideológicas de las agrupaciones socio-políticas que surgieron con la consecución del Frente Nacional, tales como los fenómenos de la insurgencia y el paramilitarismo en Colombia, y los posteriores grupos asociados al fenómeno del narcotráfico, mediante la elaboración de líneas de tiempo y esquemas gráficos, para establecer los eventos más álgidos y críticos de la historia nacional en la segunda mitad del siglo XX.</p> |
|--|--|

	DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN	TIEMPO	VALORACIÓN CONTINUA	
	ACCIONES REFLEXIONADAS		FORMAS	CRITERIOS DEL ÁREA
ETAPA EXPLORATORIA	<ul style="list-style-type: none"> Identificar las principales características de la sociedad colombiana de la segunda mitad del S. XX, con base en el abordaje histórico de los gobiernos liberales y conservadores propios de la época. Analizar las diversas reformas ideológicas que ha sufrido la política colombiana, desde el contexto bipartidista de la segunda mitad del S. XX, hasta nuestros días, con el fin de comprender el panorama sociopolítico actual. 	3 SEMANAS	<ul style="list-style-type: none"> Comparando las semejanzas y diferencias entre los partidos políticos Liberal y Conservador en la segunda mitad del S. XX, mediante la construcción de cuadros comparativos. Se tendrá en cuenta la rúbrica correspondiente. Estableciendo las maneras y contextos en los cuales surgieron los movimientos insurgentes, relacionados con el desarrollo del Frente Nacional y la exclusión política, mediante esquemas comparativos. Avance de proyecto: ETAPA EXPLORATORIA Explorar el impacto de la guerra en la historia, la tecnología y la sociedad a través del análisis de videojuegos bélicos, el desarrollo de una simulación interactiva y una reflexión sobre la ética de la guerra en el entretenimiento digital. 	<p>Espacio-ambientales. Ético – políticas. Histórico-culturales.</p>

<p style="text-align: center;">ETAPA GUIADA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la evolución del conflicto armado interno en Colombia, con base en los registros y publicaciones del Centro Nacional de Memoria Histórica. <u>En:</u> http://www.centrodememoriahistorica.gov.co • Reconocer y valorar los parámetros de los Acuerdos de Paz, teniendo en cuenta los postulados ideológicos de los partidos políticos trabajados, para determinar su pertinencia y aplicabilidad en la actualidad. 	<p style="text-align: center;">3 SEMANAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborando líneas de tiempo en las plataformas digitales, con base en uno de los grupos ilegales involucrados en el conflicto. • Realizando análisis gráficos de los momentos más críticos del conflicto a partir de la tipología de la Violencia. Se utilizarán aplicaciones virtuales como Canva, Chartgo, Venngage, Genial.ly, entre otras. • Leyendo las publicaciones de la Oficina del Alto Comisionado para la Paz (Junio 2014-Septiembre 2015) y realizando resúmenes analíticos de las mismas. • Avance de proyecto: ETAPA GUIADA Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas por medio de un análisis reflexivo sobre la ética en el entretenimiento digital. • Crear una representación interactiva de la guerra mediante un videojuego o simulación. 	<p style="text-align: center;">Ético-políticas. Histórico- culturales.</p>
<p style="text-align: center;">PROYECTO DE SÍNTESIS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Presentando y sustentando el pop up haciendo evidente el lenguaje de programación a emplear en la construcción del mismo. 	<p style="text-align: center;">2 SEMANAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reflejando el análisis de problemas, diseño de soluciones y evaluación de resultados fortaleciendo su capacidad de razonamiento lógico y creativo. • Creando una representación interactiva de la guerra mediante un videojuego o simulación 	<p style="text-align: center;">Histórico- culturales. Ético – políticas.</p>