

“LA HERENCIA DEL DIOS VARÓN”

**GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL PARA FOMENTAR EL
RECONOCIMIENTO Y PRESERVACIÓN DE LA MEMORIA HISTÓRICA Y
EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO DEL MUNICIPIO DE SUACHA,
CUNDINAMARCA**

**LIZETH KATHERINE AMADO GARZÓN
GABRIELA NATALIA BARRERA MARTÍNEZ**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO
BOGOTÁ D.C.
NOVIEMBRE, 2020**

“LA HERENCIA DEL DIOS VARÓN”

**GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL PARA FOMENTAR EL
RECONOCIMIENTO Y PRESERVACIÓN DE LA MEMORIA HISTÓRICA Y
EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO DEL MUNICIPIO DE SUACHA,
CUNDINAMARCA**

**LIZETH KATHERINE AMADO GARZÓN
GABRIELA NATALIA BARRERA MARTÍNEZ**

Trabajo de grado para optar al título de:
Licenciadas en Recreación y Turismo

TUTOR:

Jhon Diego Domínguez Acevedo

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA
LICENCIATURA EN RECREACIÓN Y TURISMO
BOGOTÁ D.C.
NOVIEMBRE, 2020**

DEDICATORIA

*Al municipio de Suacha, a su gran patrimonio y a todos aquellos que luchan
cada día por preservar su memoria.*

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestros padres, amigos y familiares por el apoyo, el cariño y la compañía brindada en este laborioso camino.

A nuestros docentes de la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de nuestra formación, de manera especial, al maestro Javier Pino Palomino quien nos enseñó con su paciencia y su rectitud la vocación y el gran amor que se requiere para ser docente, y a los estudiantes de los programas de Animación Turística y Recreación del Sena Cide Soacha por su valioso aporte para nuestra investigación.

TABLA DE CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN	8
<i>Capítulo 1</i>	10
2. CONTEXTUALIZACIÓN	10
2.1 Contexto histórico:	10
2.2 Contexto geográfico:.....	12
2.3 Contexto demográfico:	13
2.4 Contexto cultural:	14
5. JUSTIFICACIÓN.....	14
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
4. OBJETIVOS.....	18
4.1 Objetivo general:.....	18
4.2 Objetivos específicos:.....	18
<i>Capítulo 2</i>	19
6. BALANCE BIBLIOGRÁFICO	19
Propuestas investigativas:	19
Guías didácticas:	26
Actividades virtuales implementadas por museos en el contexto de la Covid-19:	33
7. MARCO TEÓRICO.....	35
7.1 Categoría Patrimonial:.....	35
7.1.1 Memoria histórica:	36
7.1.2. Patrimonio Arqueológico:	37
7.1.3 Museo	41
7.2 Categoría Recreativa:.....	45
7.2.1 Juego:	45
7.2.2 Recreación:	53

7.3 Categoría Pedagógica:	57
7.3.1 Didáctica:	57
7.3.2 Guía didáctica:	61
7.3.3 Educación virtual:	62
8. MARCO LEGAL	63
Políticas públicas Nacionales:	63
Plan de Desarrollo Municipal de Soacha	66
<i>Capítulo 3</i>	69
9. DISEÑO METODOLÓGICO	69
Tipo de estudio:	68
Fases de la ruta metodológica:.....	68
<i>Capítulo 4</i>	71
10. MATERIAL DIDÁCTICO:	71
11. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	107
12. CONCLUSIONES	125
13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	129
14. ANEXOS	135

TABLA DE FIGURAS

Ilustración 1 Matriz de análisis encuesta inicial	135
Ilustración 2 Matriz de análisis entrevista inicial	142
Ilustración 3 Matriz de análisis primera sesión	145
Ilustración 4 Matriz de análisis segunda sesión	147
Ilustración 5 Matriz de análisis tercera sesión	149
Ilustración 6 Matriz de análisis cuarta sesión	150
Ilustración 7 Matriz de análisis encuesta final	152
Ilustración 8 Matriz de análisis entrevista final	155
Ilustración 9 Fotografías de las tareas realizadas por los estudiantes	156
Ilustración 10 Juegos y actividades desarrolladas en las sesiones virtuales	161
Ilustración 11 Opiniones de los estudiantes	165
Ilustración 12 Consentimientos Informados	166

1. INTRODUCCIÓN

Suacha es un municipio del departamento de Cundinamarca, cuyo nombre deriva del vocablo indígena Muisca, “Sua” que quiere decir “Sol” y “Chá” que significa “Varón” por lo cual Suacha es reconocida como la “Ciudad del Varón del Sol o del dios Varón”. A lo largo de este trabajo se abordará el nombre de Suacha con “U”, como una forma de reconocer su memoria y sus raíces ancestrales, excepto en algunos nombres oficiales e institucionales.

La presente investigación se desarrolló en este municipio y surgió a partir de la necesidad de implementar proyectos educativos virtuales con relación al reconocimiento y preservación de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico de Suacha, debido a que este lugar cuenta con una amplia riqueza patrimonial, reflejada en los diversos e importantes hallazgos arqueológicos de la época prehispánica que se han encontrado en todo el territorio.

No obstante, este patrimonio es poco reconocido y preservado por la comunidad suachuna a causa de la sobrepoblación y las diferentes problemáticas ambientales y sociales que enfrenta el territorio. Además, por la emergencia sanitaria ocasionada por la pandemia de Covid-19 se evidenció la necesidad de generar nuevas estrategias didácticas que permitieran continuar con los procesos educativos y culturales desarrollados con el fin de promover el reconocimiento del patrimonio arqueológico del municipio.

Por esta razón, se decidió realizar un proceso de intervención pedagógica con los estudiantes de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha, por medio de la Guía didáctica virtual “La herencia del dios Varón” abordada desde el juego como herramienta de la recreación, la mitología muisca, recorridos virtuales, historias y vídeos que permitieran reconocer y preservar la memoria histórica y el patrimonio arqueológico de Suacha, de una manera alterativa, alternativa e incluyente.

Con respecto a su estructura, este trabajo se encuentra dividido en cuatro capítulos, el primero aborda el contexto histórico, geográfico, demográfico y cultural que permiten tener una visión general del municipio; asimismo, se desarrolla la justificación, el planteamiento del problema y los objetivos en los cuales se fundamentó el proyecto.

En el segundo capítulo, se despliega el balance bibliográfico que permitió la orientación en cuanto al desarrollo de la investigación y la construcción del material

didáctico por medio de la revisión de propuestas investigativas, guías didácticas y actividades virtuales relacionadas con el reconocimiento del patrimonio y la memoria histórica de los territorios. Seguidamente, se abordan los referentes conceptuales que fundamentan teóricamente la investigación, divididos en tres categorías principales: Patrimonial, en la cual se desarrollaron tres subcategorías, patrimonio arqueológico, museo y memoria histórica; Recreativa, en la que se analizaron dos subcategorías, recreación y juego; y Pedagógica, en donde se abordaron tres subcategorías, didáctica, educación virtual y guía didáctica. Finalmente, se expone el marco legal, en el que se analizan algunas políticas públicas nacionales, así como los objetivos del plan de desarrollo municipal actual de Suacha, que tienen relación con los propósitos del proyecto.

El tercer capítulo se enfoca en el diseño metodológico, en donde se usó el enfoque mixto, con el diseño de triangulación concurrente, en el cual se recolectaron y analizaron datos cualitativos y cuantitativos simultáneamente; además, se describe el estudio descriptivo usado para interpretar, examinar y analizar la información que sirvió para caracterizar los conocimientos sobre patrimonio arqueológico y memoria histórica de Suacha, y que a su vez, fue de tipo exploratorio debido a que generó conceptos que permitieron la comprensión del problema. Igualmente, se encuentra la ruta metodológica que se implementó, la cual fue dividida en tres fases: selección, recolección y análisis, en donde se aplicó la triangulación metodológica, haciendo uso de diferentes técnicas de análisis, como la encuesta, la entrevista, los grupos de enfoque, la revisión documental y la matriz de análisis de resultados.

Por último, el cuarto capítulo aborda los resultados del material didáctico desarrollados y de la investigación y su respectivo análisis, divididos en dos ciclos: ciclo I, en el que se analizaron los resultados de la fase de recolección, y el ciclo II, cuyo análisis se realizó a partir de la fase de implementación, determinados a través de matrices que permitieron relacionar los datos cuantitativos y cualitativos examinados en los instrumentos de investigación. Al final, se encuentran las conclusiones, fuentes bibliográficas y anexos de este proceso investigativo.

Capítulo 1

2. CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 Contexto histórico:

Hace 10.000 años A.P. el municipio de Suacha conoció a sus primeros habitantes, los Muisca, ellos habitaron su territorio por más de 2 milenios e hicieron florecer allí su cultura, reflejada en cuatro períodos característicos; el período precerámico, en el cual eran sedentarios y se asentaron en grandes terrazas para protegerse de las inundaciones. Se dedicaban a la caza, la horticultura, y creían en la vida más allá de la muerte, al enterrar a sus difuntos de formas particulares con ajuares¹ y ofrendas sagradas para su viaje a la otra vida. Seguido de esto, inició una nueva era conocida como el periodo Herrera² del año 400 a.C. al 200 d.C. en donde Bochica su dios benefactor, enseñó a los Muisca la agricultura, la metalurgia, el arte de tejer y les regaló el maíz, la semilla sagrada.

Para esta época, por el legado de Bochica, el poder no estaba centrado en la riqueza económica sino en la ideológica y espiritual. Bajo esta influencia, la civilización Muisca prosperó hacia un nuevo período conocido como el Muisca Temprano dado entre el año 200 d.C. al 1000 d.C. en este, uno de los cambios más notorios fue el aumento significativo de la población, manifestado en el incremento de hallazgos arqueológicos de estructuras residenciales y enterramientos, así como de herramientas que usaban para el desarrollo de sus actividades cotidianas.³ A su vez, esto cambió la manera de administrar la creciente producción de textiles y alimentos, exigiendo la presencia cada vez más permanente de los caciques, quienes coordinaban los procesos productivos y tenían diferentes grados de poder determinados por sus conocimientos y sus riquezas.⁴

Así vivieron durante 800 años, hasta el periodo conocido como el Muisca Tardío, el cual tuvo su auge del año 1000 d.C. al 1600 d.C. aquí, la población se mantuvo casi

¹ Objetos que se acomodaban junto al difunto en la tumba para que lo acompañaran en su paso a la otra vida.

² Se le denomina período Herrera por el nombre de la Laguna de La Herrera ubicada al sur de la sabana de Bogotá, en donde se hicieron las primeras investigaciones sobre esas primeras sociedades sedentarias de la zona realizadas por Broadbent (1970)

³ Arqueología de Nueva Esperanza, 2019

⁴ Las fuentes escritas mencionan la presencia de caciques con diferentes grados de poder y de injerencia en los asuntos comunales. (Patiño, 1967)

igual a la del Muisca Temprano e incluso pudo disminuir (Argüello, 2018). Sin embargo, se incrementó la construcción de grandes casas rectangulares utilizadas por las familias con mayor jerarquía social, quienes realizaban eventos festivos y practicaban la endogamia⁵ para mantener el poder y el prestigio en la comunidad. Asimismo, se modificaron los patrones de enterramiento, para esta época, enterraban a los difuntos al interior de las casas o en sus inmediaciones, depositándolos en fosas rectangulares de tamaño pequeño y poca profundidad con una posición decúbito dorsal extendido,⁶ acompañados de ajuares como cuentas de collar, volantes de huso,⁷ piezas de orfebrería, herramientas hechas de huesos animales, prendas textiles, etc.

Al mismo tiempo, mantuvieron algunas prácticas económicas como la producción y consumo de maíz, frijol y proteína animal, principalmente carne de venado, así como el hilado de algodón con volantes de huso y el tejido de mantas que servían para realizar intercambios comerciales, teniendo acceso a recursos y piezas cerámicas de otras regiones como Pubenza, hacia el valle del Magdalena, y de zonas aún más alejadas, como el norte del departamento del Tolima. Igualmente, adquirieron objetos cerámicos finos como copas y múcuras⁸ de Guatavita en Cundinamarca, y jarras del valle de Tenza, en Boyacá. También se importaron productos suntuosos como esmeraldas de Muzo, orfebrería procedente de diferentes áreas del altiplano Cundiboyacense y caracoles del mar Caribe.⁹ (Argüello, 2016) Lo anterior, se mantuvo hasta la llegada de la colonización española que cambió para siempre la historia y la forma de habitar el territorio del municipio de Suacha.

Actualmente, el territorio aún conserva vestigios y lugares con arte rupestre en donde los Muisca plasmaron sus vivencias en grandes rocas, pintadas con pigmentos naturales, como en el Parque Arqueológico Canoas, los Abrigos Rocosos del Tequendama, el Parque Arqueológico Boquemonte, San Mateo, el Parque Ecológico la Poma y las veredas Chucua, Charquito, Vinculo, Fusunga, entre otras. Además de todos los restos encontrados en diferentes construcciones como Nueva Esperanza, en donde se construyó una subestación eléctrica y al hacer el estudio de arqueología preventiva se

⁵ Unión sexual entre miembros de una misma familia.

⁶ Posición extendida y acostada hacia arriba.

⁷ Objetos de cerámica utilizados para hilar el algodón.

⁸ Olla de cerámica para guardar o contener líquidos, caracterizada por tener cuello largo y una base redondeada.

⁹ Nueva Esperanza 2000 años de historia prehispánica de una comunidad en el Altiplano Cundiboyacense, 2018.

logró el rescate de más de 30 toneladas de material arqueológico, el cual aportó a la caracterización de los anteriores periodos y dio vida al Museo Arqueológico de Soacha que exhibe una importante colección de los restos encontrados, permitiendo que los habitantes del municipio reconozcan y aprecien este importante patrimonio cultural y arqueológico, además de poder seguir compartiendo a la próximas generaciones la memoria e historia de los antiguos pobladores de este lugar. Sin embargo, este patrimonio es poco reconocido y preservado por la comunidad suachuna debido a la sobrepoblación y a algunas problemáticas sociales y ambientales que afronta el municipio.

2.2 Contexto geográfico:

El municipio de Suacha está ubicado en la zona central del país, sobre la cordillera oriental, al sur de la sabana de Bogotá. Limita al norte con Bojacá y Mosquera, al sur con Sibaté y Pasca, al oriente con Bogotá, y al Occidente con Granada y San Antonio del Tequendama. Una parte de este territorio está ubicada en una zona montañosa, atravesada por el río Soacha, el cual desemboca en el río Bogotá; y la otra parte, en la sabana de Bogotá, donde se encuentran humedales como el Neuta, Tierra Blanca, Tibanica, Maiporé-El Vínculo, entre otros (EcuRed, 2005).

Además, se encuentra dividido administrativamente en seis comunas: Compartir, Soacha Centro, La Despensa, Ciudadela Sucre y Cazucá, San Mateo y San Humberto; y en dos corregimientos. El corregimiento uno, que cuenta con las veredas de Romeral, Alto de la Cabra, Hungría, San Jorge, Fusungá, Chacua, Panamá y Villanueva; y el corregimiento dos, conformado por las veredas Alto de la Cruz, Bosatama, Canoas, Cascajal, El Charquito y San Francisco (Alcaldía de Soacha, 2020).

Mapa:



Imagen: Milenioscuro

2.3 Contexto demográfico:

El municipio de Suacha tiene una población total de 753.548 habitantes, el 99% que habita en el territorio pertenece a población urbana, equivalente a 749.034 habitantes y solo el 1% es rural con 4.514 personas (DANE, 2018).

En la actualidad, Suacha es una ciudad receptora de personas en situación de desplazamiento debido al bajo costo de vida comparado con otras ciudades y por su cercanía a la capital colombiana, de modo que, ha recibido alrededor de 55.000 víctimas del conflicto armado y más de 16.000 desplazados provenientes de Venezuela. Por lo cual, se estima que la población del municipio llegará a más de 1 millón de habitantes para el año 2020 (Plan de Desarrollo Soacha, 2020-2024).

2.4 Contexto cultural:

Suacha cuenta con una riqueza patrimonial, cultural e histórica muy amplia, reflejada en los hallazgos arqueológicos pertenecientes a la cultura Muisca que habitó por más de dos milenios el territorio, que han permitido documentar y comprender la cotidianidad de esta comunidad a partir del arte rupestre, los objetos y restos encontrados, además de su gran legado cultural presente en historias mitológicas que narran sus creencias, su conexión con la naturaleza, la devoción hacia distintos dioses y en general la cosmogonía de estos antiguos pobladores.

Por otra parte, las comunidades nativas del municipio mantienen saberes y prácticas tradicionales que guardan su memoria como la gastronomía que aún conserva ingredientes autóctonos y métodos antiguos de preparación como las almojábanas, garullas, el masato, la chicha, la picada, el requesón, los dulces caseros, entre otros platos típicos, y sus eventos culturales como el Festival Sol y Luna que históricamente ha sido la demostración ancestral del día y la noche, una representación de lo humano y lo divino, un evento que ha llenado a Suacha de cultura a través de la música, la danza y diferentes composiciones artísticas (SoySoachuno, 2020).

Así mismo, en el municipio se encuentran algunos lugares de interés arqueológico como el Parque Arqueológico Canoas, el Parque Arqueológico Boquemonte, el Parque Ecológico la Poma, el Salto del Tequendama e instituciones como La casa de la Cultura, el Museo Arqueológico de Soacha y la Casa Museo Salto del Tequendama, encargadas de salvaguardar, investigar y divulgar el patrimonio cultural, natural y arqueológico del territorio.

5. JUSTIFICACIÓN

Suacha es un municipio con una amplia riqueza patrimonial, en donde se han encontrado diversos restos arqueológicos que permiten reconocer y comprender el pasado ancestral de un territorio habitado durante más de dos milenios por los Muisca, quienes dejaron una herencia cultural e histórica que debe ser reconocida y preservada por la comunidad suachuna.

Además, es uno de los municipios más poblados de Cundinamarca, debido a la constante llegada de personas provenientes de diversos lugares del territorio nacional y

extranjeras que vienen a vivir a este para buscar mejores oportunidades laborales y educativas. Sin embargo, estas personas traen consigo diferentes tradiciones culturales que junto con las problemáticas sociales, culturales y ambientales que se viven diariamente en el municipio, impiden reconocer y preservar el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha por parte de sus habitantes.

No obstante, desde diferentes instituciones, organizaciones y colectivos se han desarrollado procesos para promover la divulgación y conservación del patrimonio cultural. Tal es el caso del Museo Arqueológico de Soacha; una institución pública que se ha encargado de difundir y fomentar la conservación del patrimonio cultural a través de la implementación de procesos educativos y culturales con la comunidad. Sin embargo, estos procesos no se han podido seguir llevando a cabo en el año 2020 a causa de la emergencia sanitaria por la pandemia de Covid-19 y el confinamiento permanente de la población.

De modo que, se evidenció la necesidad de desarrollar un protocolo adecuado a las condiciones actuales para dar continuidad a esta labor, de la mano de la recreación como una estrategia didáctica que permitiera crear y fortalecer construcciones sociales y educativas entorno al reconocimiento y preservación de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del territorio.

Por esta razón, se diseñó e implementó la Guía didáctica virtual “La herencia del dios Varón” para aportar al reconocimiento de la memoria histórica y la preservación del patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, de una manera alternativa, alterativa e incluyente. Dicha guía fue abordada desde la mitología muisca, historias, videos, imágenes y el uso de juegos como herramienta didáctica de la recreación, que complementaban la información relacionada con la vida de la comunidad Muisca interpretada a partir de los restos arqueológicos expuestos en el recorrido virtual del Museo Arqueológico de Soacha y otros lugares con patrimonio arqueológico en el municipio; dirigida a los estudiantes de los programas de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha Regional Cundinamarca.

3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Como se mencionó anteriormente, en el municipio de Suacha se han encontrado diversos hallazgos arqueológicos de la época precolombina: asentamientos indígenas, arte rupestre y objetos utilizados por los Muisca en sus actividades cotidianas: lanzas para la caza de animales, volantes de huso con los cuales tejían e hilaban el algodón, rastros de pigmentos naturales utilizados en pinturas rupestres, herramientas hechas en hueso y piedra como agujas con las que trataban la piel de animales y hachas para cortar, además de elementos elaborados en cerámica como las múcuras usadas con el fin de cargar bebidas o hacer rituales.

También se encontraron rasgos arqueológicos y restos óseos que han permitido documentar y comprender cómo era la vida de la comunidad Muisca en dicho territorio durante los periodos Herrera (400 a.C. - 200 d.C.), Muisca Temprano (200 d.C. - 1000 d.C.) y Muisca Tardío (1000 d.C. - 1600 d.C.), hasta la llegada de la colonización española, en donde Suacha continuó siendo un resguardo indígena hasta el año 1600 cuando el oidor Luis Henríquez fundó el municipio (Giraldo, 2018) y se otorgó la orden de construir la iglesia de la doctrina legitimando la presencia del cristianismo entre los indígenas y dejando una historia cultural¹⁰ que aún se refleja en la mitología Muisca y el patrimonio arqueológico encontrado en este lugar.

Actualmente, Suacha es una ciudad receptora de personas en situación de desplazamiento debido al bajo costo de vida comparado con otras ciudades y su cercanía a la capital, por lo que ha recibido alrededor de 55.000 víctimas del conflicto armado y más de 16.000 desplazados provenientes de Venezuela. Por ende, se estima que la población del municipio llega a más de 1 millón de habitantes (Plan de Desarrollo Soacha, 2020-2024).

Estos nuevos habitantes suelen desconocer la historia y el patrimonio arqueológico del territorio de Suacha al traer consigo diferentes tradiciones culturales. Sin embargo, esto también se presenta en la población local, debido a las diferentes

¹⁰ Se comprende la Historia Cultural desde la definición de Burke (2004) “Disciplina que se centra en hechos históricos que suceden entre los diversos grupos de la sociedad; reflejando las tradiciones populares como la transmisión oral de cuentos, canciones, poemas y otras formas de tradición oral; asimismo, se vincula con las representaciones, los aspectos simbólicos y la vida cotidiana, y rescata a los marginados de la historia”. (Pág. 44)

problemáticas sociales, culturales y ambientales que se viven diariamente como la inseguridad, la contaminación descontrolada, la explotación minera, la deforestación, el mínimo abastecimiento en los servicios públicos, la falta de oportunidades hacia la población que los obliga a trasladarse a Bogotá para poder acceder a un trabajo y/o estudio, etc. Lo que conlleva al poco reconocimiento de la memoria histórica y territorial del municipio, así como a la falta de preservación de su patrimonio arqueológico.

Por esta razón, la comunidad suachuna ha evidenciado la necesidad de contribuir y aportar posibles soluciones para mejorar los anteriores aspectos. De manera que se han realizado diferentes investigaciones en torno al fomento del sentido de pertenencia y la apropiación del territorio desde distintos ámbitos relacionados con el patrimonio, la cultura, el medio ambiente, la memoria cultural y la identidad social, mediante la estructuración de propuestas educativas, sociales y artísticas, que permitieron el desarrollo de herramientas como juegos, programas audiovisuales, propuestas didácticas y artísticas, rutas de turismo, diseños arquitectónicos de centros culturales, etc.

Por otro lado, el Museo Arqueológico de Soacha ha sido una de las principales instituciones promotoras de la divulgación y conservación del patrimonio cultural a través de la implementación de diferentes procesos educativos y culturales con la comunidad. Sin embargo, estos procesos no se han podido seguir desarrollando en el año 2020 a causa de la emergencia sanitaria de la Covid-19 y el confinamiento permanente de la población. De modo que, se evidenció la necesidad de desarrollar un protocolo adecuado a las condiciones actuales para dar continuidad a esta importante labor.

Por consiguiente, en esta investigación se diseñó e implementó la Guía didáctica virtual “La herencia del dios Varón” para seguir divulgando el reconocimiento de la memoria histórica y la preservación del patrimonio arqueológico¹¹ del municipio de Suacha. Abordada desde la mitología muisca, historias, videos, imágenes y el uso de juegos como herramienta didáctica de la recreación, que complementaran la información relacionada con la vida de la comunidad Muisca interpretada a partir de los restos

¹¹ Se comprende el Patrimonio Arqueológico desde la definición de Vienni (2010) “El patrimonio arqueológico comprende las huellas materiales de los grupos culturales del pasado, los lugares donde se ha practicado cualquier tipo de actividad humana, las estructuras y los vestigios abandonados, así como al material relacionado con los mismos. Como parte del Patrimonio Cultural, cumple un rol fundamental en la conformación de la memoria histórica de la sociedad y en los procesos de patrimonialización que esta lleva adelante. Se constituye en el mecanismo operativo que posibilita que un grupo social tenga conciencia de su pasado y juega un rol preponderante en la conformación de su identidad”. (Pág. 179)

arqueológicos expuestos en el recorrido virtual del Museo Arqueológico de Soacha y en otros lugares con patrimonio arqueológico en el municipio. Dirigida a los estudiantes de los programas de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha Regional Cundinamarca. En este sentido, la pregunta de estudio que orientó este proyecto de investigación fue:

¿De qué manera la implementación de la Guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón" abordada desde la mitología muisca y el juego como herramienta de la recreación, contribuye al reconocimiento de la memoria histórica y la preservación del patrimonio arqueológico del municipio de Suacha por parte de los estudiantes de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha?

En consecuencia, se planteó como hipótesis, que la implementación de la Guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón" abordada desde la mitología Muisca y el juego como una herramienta de la recreación, contribuiría al reconocimiento de la memoria histórica del municipio de Suacha, así como a la preservación de su patrimonio arqueológico por parte de los estudiantes de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha Regional Cundinamarca. Debido a que es una propuesta de aprendizaje recreativa, alternativa, alterativa e incluyente, en donde los individuos podían realizar un ejercicio de reconocimiento de su territorio mediante una modalidad virtual que actualmente es muy necesaria e importante en el confinamiento ocasionado por la Covid-19. Lo cual se analizaría a partir de los resultados de la investigación medidos en los instrumentos de evaluación aplicados con la población intervenida.

4. OBJETIVOS

4.1 Objetivo general:

Aportar al reconocimiento y preservación de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha Cundinamarca, mediante la Guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón" dirigida a los estudiantes de los programas de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha.

4.2 Objetivos específicos:

1. Realizar la caracterización sociodemográfica de la población a intervenir, así como sus conocimientos sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico de Suacha.

2. Diseñar e implementar la Guía didáctica virtual “La herencia del dios Varón” con los estudiantes de los programas de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha.

3. Examinar los efectos y aprendizajes sobre el reconocimiento de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha generados a partir de la aplicación de la Guía didáctica virtual “La herencia del dios Varón” en los estudiantes de los programas de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha.

Capítulo 2

6. BALANCE BIBLIOGRÁFICO

El análisis y desarrollo del balance bibliográfico realizado para orientar y justificar nuestro proyecto, permitió comprender e identificar algunas propuestas investigativas, guías didácticas y actividades virtuales desarrolladas por museos del territorio nacional en el contexto del confinamiento ocasionado por la Covid-19, relacionadas con el reconocimiento, preservación y divulgación de la cultura Muisca, la memoria histórica y el patrimonio cultural y arqueológico del municipio de Suacha y de otros territorios. Estas propuestas fueron realizadas a través de diferentes herramientas didácticas como cartillas, juegos, materiales audiovisuales, artes, recorridos virtuales, talleres, conferencias, entre otras.

Propuestas investigativas:

En primera instancia, los referentes bibliográficos con respecto a propuestas investigativas para reconocer la memoria histórica y el patrimonio arqueológico desde la pedagogía y la recreación se dividieron en tres orientaciones:

-*La orientación de memoria histórica*, la cual es de gran importancia para conocer y valorar la historia reflejada en el patrimonio arqueológico de los territorios. Mencionamos aquí al historiador y sociólogo español Santos Juliá (2008) quien opina que la memoria histórica:

Es una memoria de relatos que han llegado al sujeto a través de generaciones de antepasados o de testigos de los acontecimientos, y es también colectiva porque es

sinónimo de conmemorar, de celebrar un acontecimiento del pasado que refuerza los vínculos de una comunidad. (p. 82)

De acuerdo con esta definición, consideramos que la memoria histórica es un proceso que permite generar vínculos con el pasado y el presente, a partir del reconocimiento histórico del pasado de un determinado lugar y comunidad.

-La *orientación patrimonial*, relevante en esta investigación porque los objetivos estaban orientados hacia el reconocimiento del patrimonio arqueológico, para poder reconocerlo y preservarlo. De este modo, nos enfocamos en la definición de patrimonio propuesta por el docente español Javier Arévalo (2004) quien considera que:

El patrimonio está compuesto por los elementos y las expresiones más relevantes y significativas culturalmente. El patrimonio, entonces, remite a símbolos y representaciones, a los “lugares de la memoria”, es decir, a la identidad. Desde este punto de vista el patrimonio posee un valor étnico y simbólico, pues constituye la expresión de la identidad de un pueblo, sus formas de vida. Las señas y los rasgos identificatorios, que unen al interior del grupo y marcan la diferencia frente al exterior. (p. 5)

Dentro de este se encuentra el patrimonio arqueológico definido por el Banco de la República (2017) como:

Todos los vestigios de la gente que vivió en épocas pasadas. Además de los objetos prehispánicos, son patrimonio arqueológico las antiguas áreas de habitación, terrazas de cultivo, caminos, cementerios, restos animales y vegetales, y arte rupestre. Los vestigios de las épocas colonial y republicana e incluso de épocas más recientes también son patrimonio arqueológico. Los vestigios y contextos arqueológicos no requieren declaratoria para ser reconocidos como patrimonio de la Nación, a diferencia de las demás expresiones del patrimonio cultural. (párr. 5)

Desde este punto de vista, opinamos que el patrimonio es un conjunto de elementos y expresiones significativas vinculadas a la identidad de un pueblo o comunidad. Por lo cual, debe ser preservado para poder reconocer la memoria histórica de los territorios.

-La *orientación didáctica* se comprende como una disciplina que interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera teórica, práctica y crítica, haciendo uso de métodos y estrategias lúdicas, eficaces para desarrollar un determinado proceso. Por

lo cual, concordamos con la definición propuesta por Medina y Salvador (2009) quienes consideran que:

La didáctica es una disciplina caracterizada por su finalidad formativa y la aportación de los modelos, enfoques y valores intelectuales más adecuados para organizar las decisiones educativas y hacer avanzar el pensamiento, base de la instrucción y el desarrollo reflexivo del saber cultural y artístico. (p. 5)

Por esto, la didáctica fue un componente fundamental para el desarrollo del proceso formativo que se hizo con la comunidad a intervenir, no solamente por su carácter de organización sino por las herramientas lúdicas y educativas con las que se pretendía dar progreso a los propósitos de nuestro trabajo de grado.

Por consiguiente, algunas de las investigaciones realizadas en torno a la **orientación de memoria histórica** se dividieron en dos categorías, *memoria y territorio*, y *memoria e historia*, enfocadas principalmente en el reconocimiento y recuperación de la memoria histórica y cultural de un territorio o comunidad a través de experiencias y elementos que permitan el fortalecimiento de la identidad.

Entre los trabajos analizados se encuentra la investigación de Ingrid París y Nancy Bohada, denominada “*Recuperación colectiva de la historia y la cultura Muisca del resguardo indígena de Fonquetá y Cerca de Piedra Chia*”¹² orientada en el reconocimiento y recuperación de la historia de la cultura Muisca del resguardo indígena de Fonquetá y Cerca de Piedra en el municipio de Chía, con el fin de contribuir al reconocimiento y rescate del patrimonio socio cultural de las raíces ancestrales a través de experiencias grupales y elementos que contribuyeran al fortalecimiento y desarrollo de los valores comunitarios dentro del municipio; el proyecto de Angie Cristancho, Natalia Gómez y Norath Pacheco, llamado “*Memoria histórica y sistematización de experiencias de la comunidad muisca de Sesquilé*”¹³ enfocado en recuperar la memoria histórica de la comunidad Muisca de Sesquilé, realizando una sistematización de experiencias para estructurar narraciones hechas a través de entrevistas realizadas en el desarrollo de la investigación, que permitieran conocer la historia colombiana,

¹² París, I; Bohada, N. (2007). *Recuperación colectiva de la historia y la cultura Muisca del resguardo indígena de Fonquetá y Cerca de Piedra Chía*. Bogotá. Corporación Universitaria Minuto de Dios

¹³ Cristancho, A; Gómez, N; Pacheco, N. (2018) *Memoria histórica y sistematización de experiencias de la comunidad muisca de Sesquilé*. Bogotá. Universidad Católica de Colombia.

específicamente de la comunidad Muisca; así mismo, la investigación realizada por Valencia J. y Pérez, N. *Diseño de un guión museográfico como herramienta para promover y crear conciencia de preservación del arte rupestre, dirigido a la población de 12 a 14 años de edad del municipio de Soacha*¹⁴ proponía rescatar la memoria histórica del municipio de Suacha, a través del conocimiento y preservación del patrimonio cultural inmueble o arte rupestre; creando un guión museográfico, que proporcionara a los visitantes del futuro museo del municipio diferentes ambientes de aprendizaje histórico, lúdico y recreativo propiciando la interacción, comunicación y curiosidad, para lograr un nivel significativo de apropiación e identidad hacia el territorio y su patrimonio cultural; en el proyecto realizado por Kelly Morales, llamado *Cápsulas de memoria: Chibchacum. Fortalecimiento al arraigo de los habitantes de la comuna uno (1) – compartir, suscriptores a la parabólica Cablemas por el municipio de Soacha*¹⁵, se compartían contenidos culturales, históricos y sociales del municipio de Suacha, transmitiéndolos semanalmente por televisión y Facebook por medio de un producto audiovisual, que buscaba contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural y social de los habitantes del municipio de Suacha a través de una propuesta educativa, en la cual se utilizan los medios electrónicos de uso habitual en las personas para transmitir un programa que reflejara la importancia cultural de la comunidad Muisca en el municipio de Suacha, y finalmente, la investigación realizada por Fajardo, O; Marroquín, O; Ramírez, N y Castilla E. *Fortaleciendo lo ancestral: despertando la conciencia Innovación en el Colegio IE La Despensa Sede A - Soacha Grado Octavo*¹⁶ proponía que los estudiantes del colegio IE La Despensa Sede A - SOACHA, conocieran sobre los pictogramas que existen en ésta región y los hicieran parte de su identidad, logrando un nuevo sentido de pertenencia para con su entorno, siendo ellos mismos quienes propusieran estrategias creativas que cautivaran y enfocaran la construcción y adhesión de valores, mejorando la convivencia con su territorio.

¹⁴ Valencia, J; Pérez, N. (2010). *Diseño de un guión museográfico como herramienta para promover y crear conciencia de preservación del arte rupestre, dirigido a la población de 12 a 14 años de edad del municipio de Soacha*. Soacha. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

¹⁵ Morales, K. (2018) *Cápsulas de memoria: Chibchacum. Fortalecimiento al arraigo de los habitantes de la comuna uno (1) – compartir, suscriptores a la parabólica Cablemas por el municipio de Soacha*.

¹⁶ Fajardo, O; Marroquín, O; Ramírez, N; Castilla E. (2013). *Fortaleciendo lo ancestral: despertando la conciencia Innovación en el Colegio IE La Despensa Sede A - Soacha Grado Octavo*. Soacha. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Por otro lado, las investigaciones relacionadas con la **orientación patrimonial**, se dividieron en cuatro categorías, *divulgación de la cultura, identidad cultural y social, patrimonio cultural, y reconocimiento del patrimonio cultural y arqueológico*, encaminadas a la formación cultural desde un aspecto educativo, incluyendo propuestas innovadoras para el desarrollo de los procesos sociales que se realizan con el propósito de visibilizar las tradiciones culturales, la historia y la importancia del patrimonio cultural y arqueológico en los territorios.

Entre algunos de los estudios se encuentra el de María Reyes y Alejandra Triana, titulado *Arte rupestre en la ciudad del varón del sol: (Comunas 4 y 5 del Municipio de Soacha) "Una estrategia para la divulgación de nuestro Patrimonio Arqueológico"*¹⁷, en donde se realizaron talleres artísticos en el programa REDES (Escuelas para el tiempo libre) Ciudadela Sucre, enfocados en el acercamiento del arte rupestre, cuyo resultado de investigación estuvo vinculado con el diseño del libro titulado "El Arte Rupestre en la Ciudad del Varón del Sol" estructurado a partir de las experiencias y vivencias en los talleres realizados, con el objetivo de divulgar el arte rupestre de la comuna 4 y 5 de Soacha; la investigación de Jianella Guacaneme, llamada "*Museo Arqueológico Memoria Indígena en Soacha, Cundinamarca*"¹⁸ proponía diseñar un proyecto arquitectónico en un área arqueológica protegida por el ICANH mediante una estrategia de intervención en la comuna cinco de Soacha Cundinamarca, donde se ha efectuado un mayor daño, destrucción y deterioro del patrimonio arqueológico; para detener de esta manera la expansión urbana y destrucción de estos lugares patrimoniales, buscando la conservación y protección del patrimonio arqueológico de Suacha Cundinamarca; el trabajo de Alejandro Franco y Luisa Triana llamado "*Estrategia de comunicación para el Museo Arqueológico de Soacha*"¹⁹ se enfocó en plantear una estrategia de comunicación para fortalecer los procesos comunicativos internos y externos del Museo Arqueológico de Soacha, con el propósito de posicionarlo en el municipio, contribuyendo con la preservación del patrimonio cultural del mismo; realizando prototipos enfocados en la mejora de las necesidades y vacíos comunicativos del Museo; y finalmente, el proyecto

¹⁷ Reyes, M; Triana, A. (2011). *Arte rupestre en la ciudad del varón del sol: (Comunas 4 y 5 del Municipio de Soacha) "Una estrategia para la divulgación de nuestro Patrimonio Arqueológico"* Bogotá. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

¹⁸ Guacaneme, J. (2019) *Museo arqueológico Memoria Indígena en Soacha, Cundinamarca*. Bogotá. Universidad La Gran Colombia.

¹⁹ Franco, A; Triana, L. (2019). *Estrategia de comunicación para el Museo Arqueológico de Soacha*. Soacha. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

realizado por Villada, D.²⁰ *Objetos convertidos en conceptos: la apropiación del patrimonio arqueológico en el Municipio de Nemocón*, socializó la información académica resultante de los trabajos arqueológicos sobre las formas de vida de los antiguos pobladores en Nemocón, como un elemento importante dentro de un proceso de autoconocimiento y apropiación territorial y patrimonial por parte de los habitantes del municipio, encaminada a la creación de identidad y protección de los vestigios arqueológicos y culturales que se encuentran en ese territorio.

Asimismo, las investigaciones realizadas en torno a la **orientación didáctica** se enfocaron en la enseñanza de temáticas educativas con propuestas innovadoras, fundamentadas en las artes y los juegos para lograr el reconocimiento del territorio y del patrimonio cultural y arqueológico, además de la identidad cultural y social; es por esto que la orientación didáctica se fragmentó en dos categorías, *el juego didáctico y las artes*, enfocadas en la divulgación del patrimonio arqueológico por medio de juegos, herramientas gráficas y procesos artísticos que permitieran transmitir asertivamente lo que se quiere dar a conocer a distintas poblaciones y comunidades.

Entre los trabajos analizados se encuentra la investigación realizada por Maite Vannessa Gómez, titulada *Juego teatral: Una propuesta pedagógica para el reconocimiento del patrimonio arqueológico, en niños y jóvenes de Sutatausa*²¹ que utilizó el juego teatral como medio para generar un vínculo entre los niños y jóvenes de Sutatausa y su patrimonio arqueológico, logrando así su reconocimiento por medio de una propuesta pedagógica, en la cual se articuló la educación patrimonial, con los juegos teatrales para fomentar el reconocimiento del patrimonio arqueológico: La Piedra del Cementerio y la Piedra de los Tejidos en los niños y jóvenes de Sutatausa; de igual forma, el proyecto de Germán Gómez, titulado *Proyecto "Pacha" reconociendo raíces: propuesta didáctica sobre calcado y modelado para el rescate del patrimonio cultural inmaterial Muisca y la identidad social con estudiantes del grado 5to del colegio Cristiano ELOHIM*²², abordó el rescate del patrimonio cultural inmaterial muisca y los

²⁰ Villada, D.[3] (2011). *Objetos convertidos en conceptos: la apropiación del patrimonio arqueológico en el Municipio de Nemocón*. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia.

²¹ Gómez, M. (2018). *Juego teatral: Una propuesta pedagógica para el reconocimiento del patrimonio arqueológico, en niños y jóvenes de Sutatausa*. Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional.

²² Gómez, G. (2018). *Proyecto "Pacha" reconociendo raíces: propuesta didáctica sobre calcado y modelado para el rescate del patrimonio cultural inmaterial Muisca y la identidad social con estudiantes del grado 5to del colegio Cristiano ELOHIM*. Bogotá. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

procesos de identidad social y cultural, a través de una propuesta artística orientada en la formación cultural que permitiera difundir los saberes ancestrales de los Muisca, y así mismo, analizar la influencia de los talleres de artes plásticas dirigidos a estudiantes de 5° grado del Colegio Cristiano Elohim, en la localidad de Usme; la investigación de Derly Fernández, Marta Moreno y Diana Ruiz denominada “*Monografía. Tras las huellas de la ancestralidad Muisca en tres municipios de Cundinamarca como fuente de saber pedagógico. Ejercicio investigativo*”²³ se enfocó en el análisis y acercamiento reflexivo del saber ancestral en tres municipios del altiplano Cundiboyacense: Tenjo, Guasca y Lenguaque, a través de diferentes propuestas educativas, rescatando la cosmovisión Muisca en sus acciones pedagógicas, posicionando el legado ancestral como un saber legítimo, que tiene pertinencia en el ámbito educativo; el proyecto desarrollado por Quintero, L. *Rito de paso por tu identidad*²⁴ permitió documentar el proceso de investigación sobre el reconocimiento del sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en jóvenes de 15 a 18 años de los cursos 9°, 10° y 11° del Liceo Satélite de Soacha, analizando cómo a partir de un ente disciplinar (Tecnología de Comunicación Gráfica) se diseñó e implementó una herramienta de comunicación que fomentara el sentido de pertenencia e identidad hacia este patrimonio y finalmente, la investigación de Martha Ibáñez y Mildrey Mendoza, llamada *La apropiación del territorio en la construcción del sujeto social infantil*²⁵, buscaba reconocer las formas de apropiación que los niños y niñas de 4 a 7 años hacen del territorio de Suacha a través de representaciones gráficas, realizadas por ellos mismos, reconociendo cómo se identificaban con su territorio, y cómo esto los configura como sujetos sociales por sus prácticas culturales, teniendo como resultado una mirada frente a lo que la infancia está construyendo en un territorio como Suacha, para pensar la política pública, los planes de gobierno, los sistemas de urbanización y en general, la convivencia.

En este orden de ideas, las investigaciones anteriormente mencionadas se desarrollaron a través de la educación, las dimensiones humanas, la memoria histórica, la identidad cultural y social, el reconocimiento y apropiación del patrimonio arqueológico

²³ Fernández, D; Moreno, M; Ruiz, D. (2014) *Monografía. Tras las huellas de la ancestralidad Muisca en tres municipios de Cundinamarca como fuente de saber pedagógico. Ejercicio investigativo*. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional.

²⁴ Quintero, L. (2014). *Rito de paso por tu identidad*. Soacha. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

²⁵ Ibáñez, M; Mendoza, M. (2015). *La apropiación de territorio en la construcción del sujeto social infantil*. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, CINDE.

y cultural, el turismo en Suacha y otros municipios del altiplano cundiboyacense, usando herramientas didácticas como propuestas artísticas, juegos, guiones, productos audiovisuales, sistematización de experiencias y proyectos arquitectónicos para trabajar en pro de la apropiación del territorio y de la conservación y preservación del patrimonio cultural, siendo esta una manera para contribuir con la transformación de la imagen negativa que posee Suacha, debido a las problemáticas sociales, culturales y ambientales del municipio.

Considerando los aspectos faltantes en los proyectos analizados, hicimos énfasis en el aspecto pedagógico, en el cual la mayoría de investigaciones estuvieron enfocadas en la formación educativa por medio de diferentes herramientas didácticas que permitieran un acercamiento asertivo con las temáticas a tratar. Sin embargo, en ninguno de ellos se evidenció la relación entre la educación y el reconocimiento de la mitología Muisca, la memoria histórica y la preservación del patrimonio arqueológico específicamente en Suacha desde una modalidad virtual.

Por otro lado, desde el aspecto de la recreación se demostró la importancia del arte y el juego como herramientas didácticas, pero no hay evidencia de una guía didáctica virtual con herramientas como el juego que aporte al reconocimiento de la memoria histórica y la preservación del patrimonio arqueológico de Suacha. Asimismo, se observó la necesidad de profundizar en el aspecto turístico, puesto que sólo una de las investigaciones analizadas abordó el tema del turismo, “*Ruta Muisca, Turismo en Soacha*” y lo hizo de una manera informativa, en donde los autores realizaron un sitio web para la divulgación de los sitios turísticos del municipio, pero no se llevó a cabo un proceso formativo.

Guías didácticas:

En segunda instancia, entre las guías didácticas relacionadas con el reconocimiento, preservación y divulgación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de los territorios se encontraron:

- Maleta didáctica “Los muisca y su organización social”²⁶:

²⁶ Museo del Oro del Banco de la República. (2005). *Maleta didáctica “Los muisca y su organización social”*. Bogotá, Colombia.

Una cartilla para maestros, desarrollada por la Oficina de Servicios Educativos del Museo del Oro del Banco de la República que pretende generar un impacto imborrable en la mente de los alumnos, en varios sentidos. Reconociendo el patrimonio arqueológico de Colombia, un lugar en donde los Muisca son una temática importante en los planes de estudio, pero en ocasiones los maestros encuentran pocos materiales para hacer clases sobre esta comunidad ancestral. Por lo cual, la maleta ofrece una serie de materiales, actividades, juegos de situaciones y exploraciones, permitiendo que los estudiantes avancen en su propia búsqueda de conocimiento sobre el pasado de su país y la sociedad en la que viven actualmente. La cual se puede implementar con población de jardines infantiles hasta universidades.

Por otro lado, las actividades sugeridas han sido diseñadas con el propósito de desarrollar habilidades, conocimientos y valores en estudiantes de todos los niveles. Con esta propuesta el docente puede decidir si realizarlas todas o escoger las que más se adapten a las necesidades de sus estudiantes. La maleta propone las siguientes actividades:

- Detrás de cada objeto hay una persona ¡Descúbrela!: Esta es la actividad fundamental de la maleta y proporciona las bases para las demás actividades. Allí los estudiantes participan en una exploración y descubrimiento de un objeto arqueológico o actual. Se hacen preguntas, generan hipótesis, las contrastan con lo que saben otras personas y al final montan una exposición del Museo del Oro en el salón de clases.

- Voces del tiempo de los muisca: Aquí la lectura transporta al tiempo de los Muisca y permite identificar a los estudiantes con personajes de esa sociedad, a la vez que las imágenes de objetos de museos avivan la imaginación para pensar en la vida de sociedades, de otras épocas. En ella se pueden usar las siete imágenes laminadas que muestran elementos de la cultura material de los Muisca conservados en las colecciones arqueológicas del Museo del Oro del Banco de la República.

- Un día entre los muisca: Haciendo uso de los afiches se promueve la observación e imaginación en los estudiantes, esta actividad estimula la reflexión sobre la diversidad cultural, al tiempo que genera sentimientos de reconocimiento a partir de la diferencia. Cuando los alumnos ya tienen algunas bases sobre quiénes son los muisca y dónde vivían, el maestro coloca en el tablero los dos afiches y lee en uno de ellos el inicio

del cuento. Luego invita a los alumnos para que por turnos continúen verbalmente esa historia.

- Grandes escritores, grandes inventores: En esta actividad se utilizan cinco láminas marcadas “Relatos sobre los muisca”, en donde los cronistas de documentos coloniales que describen a los indígenas permiten conocer a sociedades que no escribieron, y abordarlos desde una lectura crítica.

Por último, la maleta didáctica cuenta con algunos anexos sobre: Usos y técnicas de la alfarería y Relatos sobre los muisca de Fray Pedro Simón: *La primera batalla de los españoles contra los muisca: el altiplano; Lo que sintieron estos indios del Reino acerca de la creación del mundo: Chiminigagua; La opinión que tuvieron del origen y principio de los hombres y mujeres: Bachué; La razón porque adoraban el arco del cielo: Bochica y el salto del Tequendama; y finalmente, La diferencia que tenían de dioses en nombre y figuras: Bochica y otros dioses.*

- San Agustín. Mi patrimonio es de la humanidad. Una maleta didáctica del Banco de la República²⁷:

Una cartilla para los maestros ideada por la Oficina de Servicios Educativos del Museo del Oro del Banco de la República de Bogotá, el Área Cultural del Banco de la República en Neiva y el Instituto Colombiano de Antropología e Historia ICANH. En la cual se hace una contextualización acerca de las estatuas enclavadas en los Andes huilenses de la región de San Agustín, al sur de Colombia, que despiertan el interés y la curiosidad por la vida de las sociedades que poblaban nuestro país antes de la llegada de los europeos. En donde los Parques Arqueológicos de San Agustín e Isnos, protegen para las generaciones actuales y futuras este legado que es patrimonio de la humanidad.

De esta forma, la maleta didáctica San Agustín, destaca la importancia de este patrimonio y da a conocer una interesante historia sobre la vida de las sociedades prehispánicas de Colombia, ofreciendo un material didáctico que habla de patrimonio y de arqueología, de identidades y encuentros, de hacer ciencia, de disfrutar la cultura, de reflexionar sobre nuestra sociedad actual y la que queremos vivir. Con actividades interactivas, lúdicas, multisensoriales, creativas, de lectura activa y de trabajo en grupo,

²⁷ Museo del Oro del Banco de la República. (2015). *San Agustín. Mi patrimonio es de la humanidad. Una maleta didáctica del Banco de la República*. Bogotá, Colombia.

que permitirán a los maestros y a sus estudiantes construir el saber y un vínculo afectivo con la historia.

Entre las actividades sugeridas por la maleta están:

- **La vida en San Agustín:** En esta actividad, sugerida para niños de 7 a 12 años, se plantea una situación de un viaje en el tiempo en donde se despide al cacique de San Agustín y cada uno de sus objetos cuentan su vida y su historia. Esto permite comprender que los objetos tienen sentido en su contexto y están cargados de historias. Por lo cual, los estudiantes pueden conocer la vida en San Agustín hace 2.000 años a través de los objetos que pertenecieron al cacique. Impulsando la creatividad e inspiración en ellos para crear un dibujo, como un lazo de apropiación de su patrimonio, ahora lleno de historia.

- **Diario de viaje por el Huila:** Es una actividad sugerida para participantes de 9 años en adelante que permite recorrer el actual departamento del Huila de la mano de una joven viajera que invita a los estudiantes a un viaje para descubrir el patrimonio cultural, natural y arqueológico del departamento del Huila, construyendo colectivamente un inventario del patrimonio de esta región, a la vez de resolver las preguntas: ¿cuál es la música de aquí?, ¿cuál comida nos identifica? y ¿conocemos los vestigios de nuestro pasado? Siendo una excursión llena de saberes y sorpresas.

- **¡Estatua! ¡Defendamos nuestro patrimonio!:** Esta actividad propone su desarrollo durante la semana cultural de los colegios, en la cual los estudiantes y maestros deben organizar un evento artístico, en donde todos los grados diseñen estatuas agustinianas pintadas sobre cajas de cartón, carteleras y cuentos que inviten a los participantes a reflexionar sobre las siguientes preguntas: ¿Qué cosas son nuestro patrimonio?, ¿Qué sentiríamos si se perdieran? y ¿Serías capaz de defenderlas? Con la intención de sensibilizar a las personas sobre el valor del patrimonio e impulsarlas a que lo defiendan y den el ejemplo a los demás sobre cómo divulgarlo y conservarlo.

Además, la maleta contiene unos anexos en donde se resuelven algunas preguntas frecuentes sobre el patrimonio arqueológico como: ¿de quién es el patrimonio arqueológico?, ¿cuál es el valor de un objeto arqueológico?, ¿puedo tener objetos arqueológicos?, ¿pero no deberían estar en un museo? y ¿qué hago si encuentro un sitio arqueológico? Además de hablar sobre la apropiación social del patrimonio arqueológico, leyes relacionadas con este y brindar una bibliografía recomendada sobre San Agustín.

- Guía de estudio Museo del Oro: una mirada al patrimonio arqueológico²⁸:

Con motivo de la celebración de los cuarenta años de la Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural de la Unesco, el Museo del Oro del Banco de la República organizó la exposición temporal Museo del Oro: una mirada desde el patrimonio arqueológico, en articulación con su exposición permanente. Con el fin de sensibilizar al público sobre la responsabilidad que como colombianos tenemos de cuidar y conservar los objetos arqueológicos del país.

Esta exhibición recorrió distintos centros culturales del Banco de la República y dejó una guía escrita en la cual se hace una contextualización sobre como las fiestas, músicas, recetas de cocina, edificios, monumentos, objetos antiguos, etc. Tienen el poder de convertirse en símbolos y representar vínculos, memorias e identidades compartidas por una comunidad. Resaltando el valor y sentido de los objetos arqueológicos y el patrimonio cultural de la Nación colombiana por su testimonio del pasado y el presente del país. Así como, explicar la contribución del Museo del Oro en la conservación, investigación y divulgación de una importante colección de objetos pertenecientes al patrimonio arqueológico de Colombia.

Asimismo, resuelve algunas dudas frecuentes sobre el patrimonio arqueológico como: ¿qué es?, ¿de quién es?, ¿cómo se registra un objeto arqueológico?, ¿este tipo de objetos deben estar en un museo?, ¿qué valor tienen?, entre otras. Además de resaltar la importante labor de los museos como guardianes y salvaguardas del patrimonio arqueológico e incluir fotografías de objetos arqueológicos reconocidos como patrimonio de la nación.

-Guía para reconocer los objetos del patrimonio arqueológico: Ministerio de Cultura Dirección de Patrimonio²⁹:

El Ministerio de Cultura de Colombia presenta esta guía como un instructivo para que funcionarios del estado de entidades como la Policía Nacional, la Fiscalía General de la Nación, la Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales, las bibliotecas públicas, alcaldías, museos, instituciones educativas, entre otros, tengan herramientas y conceptos

²⁸ Museo del Oro del Banco de la República. (2012). *Guía de estudio núm. 12. Museo del Oro: una mirada al patrimonio arqueológico*. Bogotá, Colombia.

²⁹ Ministerio de Cultura de Colombia. (2015). *Guía para reconocer los objetos del patrimonio arqueológico*. Colombia.

básicos que les permitan identificar los bienes culturales colombianos y cooperar para evitar y prevenir su hurto, tráfico, distribución y comercialización en territorio nacional o extranjero; fortaleciendo los instrumentos de información y protección del patrimonio cultural mueble para evitar que los objetos portadores de memoria histórica y cultural colombiana sean motivo de tráfico ilícito.

Por lo cual, en el primer capítulo de la Guía el lector encuentra una explicación general sobre cómo reconocer un objeto arqueológico. Posteriormente, hay un capítulo independiente, dedicado a cada una de las principales categorías de bienes pertenecientes al patrimonio arqueológico en riesgo: estatuaria, cerámica, orfebrería, maderas, objetos líticos portables, restos óseos, textiles y arte rupestre. Cada categoría cuenta con varios ejemplos ilustrados y comentados para tener un mejor entendimiento de las temáticas a revisar.

Asimismo, tiene otros apartados en los cuales se aborda el patrimonio subacuático y paleontológico, la legislación contra el tráfico ilícito de bienes culturales, instrumentos internacionales, y trámites relacionados con el patrimonio arqueológico mueble como solicitudes de consulta y asesoría sobre patrimonio arqueológico, exploración y excavación arqueológica, entre otras. Que brindan una orientación fundamental para cumplir con la importante labor de salvaguardar y conservar el patrimonio arqueológico y los objetos que representan la memoria histórica de los colombianos.

-Libro de actividades, Una aventura arqueológica, Hallazgos arqueológicos de Nueva Esperanza, Soacha Cundinamarca³⁰:

Una cartilla para niños desarrollada por Codensa, EPM y la Maestría en Patrimonio Cultural de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, que permite aprender sobre Nueva Esperanza, uno de los descubrimientos arqueológicos más grandes de los últimos años en Colombia, específicamente en el municipio de Suacha, a través de algunos personajes, paisajes y dibujos para completar o colorear, que van narrando el desarrollo del proceso del rescate de los objetos arqueológicos y algunas historias fantásticas.

³⁰ EPM, CODENSA S.A. ESP En convenio con la UPTC. (2017). *Libro de actividades, Una aventura arqueológica, Hallazgos arqueológicos de Nueva Esperanza, Soacha Cundinamarca*. Colombia.

Al inicio, se hace una contextualización del proyecto energético de Nueva Esperanza, en el cual se realizó un proceso de arqueología preventiva antes de construir una subestación eléctrica en el municipio de Suacha y se encontraron diferentes objetos hechos en cerámica, hueso, piedra y otros materiales, así como restos óseos. Luego de esto, se presentan a los personajes Pedrito Piedrita, Lucía Maravilla y Camila Cantarina, quienes vivirán una aventura arqueológica, en donde encontrarán tres objetos pertenecientes a los Muisca; la rueda del hilo del destino (volante de huso), la flauta mágica y la máscara de la vida, con los que contarán mágicas historias más. Además de explicar los usos que tenían estas herramientas y los períodos a los cuales pertenecen, Herrera, Muisca Temprano y Muisca Tardío.

Más adelante, cuentan el proceso desarrollado por los arqueólogos para rescatar los restos arqueológicos que permitieron comprender cómo era la cotidianidad de la cultura Muisca en este territorio.

-Nueva Esperanza, Crónica de un hallazgo arqueológico³¹:

Una cartilla para jóvenes desarrollada por Codensa, EPM y la Maestría en Patrimonio Cultural de la UPTC, la cual da a conocer el proceso de rescate arqueológico de Nueva Esperanza, a través de una crónica contada por un estudiante de antropología que le enseña el valor del patrimonio cultural a su padre, acompañada de imágenes representativas de los objetos arqueológicos encontrados y otros elementos que complementan la lectura de la cartilla.

En definitiva, estas maletas didácticas y guías de estudio son grandes herramientas educativas y didácticas, al aportar materiales y actividades para fomentar el reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico por parte de maestros, estudiantes, funcionarios del estado y en general, para quienes deseen instruirse un poco más o desarrollar procesos educativos con respecto a estas temáticas. Por lo cual, fueron una gran orientación para desarrollar la Guía didáctica virtual “La herencia del dios Varón” abordando puntualmente el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, a través de herramientas recreativas y didácticas como el juego y la mitología Muisca que

³¹ EPM, CODENSA S.A. ESP En convenio con la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia - UPTC. (2017). *Nueva Esperanza, Crónica de un hallazgo arqueológico*. Colombia.

permitieran reconocer y preservar la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del territorio.

Actividades virtuales implementadas por museos en el contexto de la Covid-19:

En tercera instancia, entre las actividades virtuales diseñadas por museos del territorio nacional para dar continuidad a los procesos de divulgación y preservación del patrimonio material e inmaterial, implementadas durante el confinamiento ocasionado por la pandemia de Covid-19 se encuentran:

La cartilla *Abecedario Botero*, creada por el Banco de la República, con el fin de brindar una herramienta para los niños y niñas que están aprendiendo a leer, en donde pueden relacionar palabras que inician por alguna de las 27 letras del alfabeto con los personajes, animales u objetos de las obras del maestro Fernando Botero expuestas en el Museo de Botero, además de motivar el proceso de aprendizaje lector y estimular su creatividad ya que pueden pintar los dibujos que acompañan cada palabra. Esta puede encontrarse de manera digital e impresa.

Así mismo, la actividad cultural *¡Lleva el museo a tu casa!* impulsada por los Museos de Arte del Banco de la República de Bogotá, a través de redes sociales, conformó un espacio en donde los seguidores de sus cuentas oficiales de Instagram, Facebook y Twitter recrearon en casa obras de la colección de arte del Banco, de las casi 6.000 piezas que conforman el acervo de arte colombiano más importante del país y que están en línea para el disfrute de todo el mundo a través de su portal web. Además de manejar programaciones semanales en las cuales realizan conferencias virtuales para dialogar y abordar con la comunidad temáticas relacionadas con el arte y las exposiciones brindadas en estos museos.

Por otro lado, el Museo del Oro ha dispuesto el recorrido virtual temático *El paisaje, la gente y el oro en la Colombia prehispánica*, en donde se pueden explorar 3 zonas geográficas del país, en las cuales se asentaron diferentes grupos humanos que desarrollaron la orfebrería y alfarería, influenciados por la fauna y flora local. Este recorrido virtual cuenta con interpretación en Lengua de Señas Colombiana y es realizado a través de la plataforma Webex Meeting. Además de planear diferentes actividades y conferencias virtuales semanales como: *La conquista del Río: Los europeos frente al Amazonas; Representación de la fauna en la orfebrería prehispánica colombiana;*

Conferencia: Tradición Oral del Pueblo Indígena; Conferencia: Estudio de casos: Los ríos y el mundo sagrado de los indígenas, entre otras que permiten abordar las historias y tradiciones de diferentes pueblos indígenas de Colombia, así como brindar un espacio de oralidad y reconocimiento del patrimonio material e inmaterial de los territorios por medio de una modalidad virtual.

De igual forma, el Museo del Oro ha dispuesto en su página web 10 juegos tradicionales del mundo: *Awalé (El arte de masticar el tiempo)*, *Senet (El juego de las 30 casillas)*, *Shisima (El juego del insecto en el estanque)* y *Yoté (En Gambia le dicen choko)*, provenientes de África; *Patoli (El juego del frijol)*, *Bul o Puluc (El camino del maíz)*, de América; *El Juego de los reyes de Ur (El juego de las 20 casillas)* de Asia; *Molino (El juego de los nueve hombres de Morris)*, *Tablut (Los suecos y los moscovitas)* de Europa y por último, *Konane (Las damas hawaianas Aloha, hula hula, ukelele)* de Oceanía. De los cuales se pueden descargar gratis los tableros e instrucciones de cada uno, con el propósito de brindar alternativas recreativas a la comunidad que puedan compartir a través de diferentes redes sociales usando el hashtag #museodeloro.

Finalmente, el Museo Nacional ha desarrollado los contenidos educativos #Museosencasa, elaborados para docentes y familias en donde se pueden encontrar actividades y materiales didácticos como: *El teatro de operación y sus Protagonistas*, en la cual se plantea crear de manera individual o colectiva una puesta en escena a partir de títulos, escenarios y situaciones ambientadas en el año de 1819, con historias y personajes reales plasmados en diferentes investigaciones históricas; *Un Museo Para mí, Edición Cuarentena*, en la cual los interesados pueden crear su propio museo y contar sus historias y experiencias personales del confinamiento a través de dibujos, escritos y la solución de algunas preguntas que permiten analizar cómo ha sido esa vivencia; y finalmente, se encuentra la actividad *Mi modelo precolombino*, en donde se explica el significado del águila para la cultura de Nariño, se brindan unos pasos secuenciales por medio de un video o imágenes ilustrativas para elaborar el águila usando arcilla, plastilina o masa para hacer arepas y al final, las personas pueden compartir su obra a través de Twitter o Instagram con la etiqueta #Museosencasa.

Todas estas alternativas diseñadas por algunos museos colombianos, sin duda son herramientas muy creativas y didácticas que permiten dar continuidad a los procesos formativos y culturales con las comunidades interesadas en conocer y ser partícipes de

los diferentes programas que estos ofrecen, contribuyendo no sólo a que se siga promoviendo la historia, el arte, la memoria, el patrimonio y la cultura, sino además brindar actividades de esparcimiento para realizar en medio de la monotonía a la que conlleva el confinamiento producido por la Covid-19.

Sin embargo, no se abordan puntualmente contenidos relacionados con la mitología Muisca y el patrimonio arqueológico del territorio de Soacha, principalmente porque desde el Museo Arqueológico de Soacha, una de las instituciones encargadas de esta labor, aún no se ha desarrollado ningún tipo de material educativo y didáctico que permita seguir promoviendo el reconocimiento de la historia y el patrimonio arqueológico presente en este lugar.

Por todo lo anterior, se consideró sustancial diseñar e implementar la Guía didáctica virtual “La herencia del dios Varón” adecuada al contexto del confinamiento producido por la Covid-19 y abordada desde la mitología muisca, historias, videos, imágenes y el uso de juegos como herramienta didáctica de la recreación. Como complemento de la información relacionada con la vida de la comunidad Muisca interpretada a partir de los restos arqueológicos expuestos en el recorrido virtual del Museo Arqueológico de Soacha y en otros lugares con patrimonio arqueológico en el municipio. Para aportar al reconocimiento de la memoria histórica y la preservación del patrimonio arqueológico del municipio de Soacha, de una manera alternativa, alterativa e incluyente; dirigida a los estudiantes de los programas de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha Regional Cundinamarca.

7. MARCO TEÓRICO

Para empezar a desarrollar el marco teórico se seleccionaron los temas esenciales que aborda el proyecto y se asignaron tres categorías principales: patrimonial, recreativa y pedagógica. Todos estos referentes conceptuales fueron componentes sustanciales para orientar y fundamentar el proyecto de investigación.

7.1 Categoría Patrimonial:

Esta categoría se divide en tres subcategorías: memoria histórica, patrimonio arqueológico y museo. En cada una se establece la relación de las subcategorías con la

recreación, y la importancia de abordarlas en procesos educativos con población adolescente.

7.1.1 Memoria histórica:

El concepto de memoria histórica usualmente es definido desde el aspecto político, haciendo relación con el pasado y los hechos violentos que han sucedido en un lugar. Sin embargo, algunos autores tienen consideraciones diferentes con respecto a este término. Tal es el caso de Pedro García Bilbao (2002) quien propone una definición de la memoria histórica afirmando que “es un recuerdo colectivo, una evocación volcada hacia el presente del valor simbólico de las acciones colectivas vividas por un pueblo en el pasado (...) una acción que preserva la identidad y la continuidad de un pueblo” (párr. 2).

Por otro lado, la asesora de la Dirección General del Centro Nacional de Memoria Histórica (CNMH) María Emma Wills Obregón (2018) opina que:

La memoria histórica se ha visto como un campo donde distintos gestores de narrativas hilan secuencias y sentidos sobre un pasado imaginado desde un presente vivido que marca el futuro proyectado. Bajo esta perspectiva, el pasado, más que cerrado y concluido, toma vida por la manera como nos apropiamos de él y le otorgamos unos énfasis y unos significados; por las huellas que deja esta lectura en nuestra comprensión del presente y por la forma como orienta nuestra perspectiva de futuro. (p. 8)

Asimismo, Zambrano (2019) retoma al filósofo Paul Ricoeur, en su libro “La memoria, la historia, el olvido” en donde plantea que:

La Historia y la Memoria tienen una relación dialéctica con la que se explica el pasado en relación con el presente; la Memoria es la capacidad de recorrer y de remontar los hechos en el pasado y establecer un vínculo con el presente, mientras que la Historia se sitúa en un espacio de confrontación de diversos testimonios y con diferentes grados de fiabilidad (p. 70).

En este orden de ideas, consideramos que la memoria histórica es un proceso que permite generar vínculos con el pasado y el presente, a partir del reconocimiento histórico del pasado de un determinado lugar y comunidad. Además, es de gran importancia para conocer y valorar la historia reflejada en el patrimonio arqueológico de los territorios y así mismo fortalecer la identidad hacia ellos.

Es por esta razón que la memoria histórica fue un componente esencial en esta investigación, pues a través de ella y de su relación entre el pasado y el presente, es posible fomentar el reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico del municipio de Suacha.

Memoria histórica y recreación:

La recreación es un componente didáctico esencial para fortalecer los procesos educativos que se desarrollan con la comunidad, en torno al reconocimiento de la memoria histórica, ya que por medio de esta se producen experiencias significativas y placenteras, que permiten la construcción de relaciones sociales, y asimismo, promueven la creación de vínculos asociados con el pasado y el presente de los territorios. En este caso, contribuye a reconocer y preservar la memoria histórica presente en el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha.

Reconocimiento de la memoria histórica con población adolescente:

El reconocimiento y preservación de la memoria histórica son aspectos sustanciales, principalmente en las nuevas generaciones como los adolescentes, dado que favorecen la identidad y el sentido de pertenencia hacia el patrimonio y la historia presente en el territorio en donde habitan, además de la facilidad que tienen para transmitir los conocimientos adquiridos con sus círculos sociales cercanos, por su familiaridad con las redes sociales y las nuevas herramientas tecnológicas. En este sentido, la intervención educativa con los adolescentes, planteada desde esta investigación, se convirtió en una oportunidad significativa para compartir de una manera reflexiva y didáctica la importancia de valorar el patrimonio arqueológico y reconocer la memoria histórica del municipio de Suacha.

7.1.2. Patrimonio Arqueológico:

En esta subcategoría, primero se hizo una contextualización del significado de patrimonio y las diferentes clasificaciones del patrimonio cultural, dentro de las cuales está enmarcado el patrimonio arqueológico, elemento de gran importancia para esta investigación. Posteriormente, se revisaron algunas definiciones y características que lo conforman.

En cuanto al patrimonio encontramos algunas definiciones como la de Arévalo (2004) quien indica que el patrimonio:

Está compuesto por los elementos y las expresiones más relevantes y significativas culturalmente. El patrimonio, entonces, remite a símbolos y representaciones, a los “lugares de la memoria”, es decir, a la identidad. Desde este punto de vista el patrimonio posee un valor étnico y simbólico, pues constituye la expresión de la identidad de un pueblo, sus formas de vida. Las señas y los rasgos identificatorios, que unen al interior del grupo y marcan la diferencia frente al exterior, configuran el patrimonio. (p. 5)

Por otro lado, DeCarli (2006) lo define como “el conjunto de bienes culturales y naturales, tangibles e intangibles, generados localmente, y que una generación hereda / transmite a la siguiente con el propósito de preservar, continuar y acrecentar dicha herencia” (p. 3).

Así mismo, la UNESCO (2014) refiere que:

La noción de patrimonio es importante para la cultura y el desarrollo en cuanto constituye el “capital cultural” de las sociedades contemporáneas. Contribuye a la revalorización continua de las culturas y de las identidades, y es un vehículo importante para la transmisión de experiencias, aptitudes y conocimientos entre las generaciones. Además, es fuente de inspiración para la creatividad y la innovación, que generan los productos culturales contemporáneos y futuros. (p. 8)

Por lo cual, consideramos que el patrimonio es un importante conjunto de elementos y expresiones significativas vinculadas con la identidad de un pueblo o comunidad. El cual, debe preservarse para poder reconocer la memoria histórica de los territorios.

A partir de esto, dentro del patrimonio se encuentran diferentes clasificaciones ubicadas por la Fundación ILAM (2008) como:

Patrimonio cultural, es el conjunto de bienes tangibles e intangibles, que constituyen la herencia de un grupo humano, que refuerzan emocionalmente su sentido de comunidad con una identidad propia y que son percibidos por otros como característicos. El patrimonio cultural como producto de la creatividad humana, se hereda, se transmite, se modifica y optimiza de individuo a individuo y de generación a generación. (p. 2)

Este a su vez se subdivide en:

- El patrimonio tangible: “Constituido por objetos que tienen sustancia física y pueden ser conservados y restaurados por algún tipo de intervención; son aquellas manifestaciones sustentadas por elementos materiales productos de la arquitectura, el urbanismo, la arqueología, la artesanía, entre otros” (Ilam, 2018, p. 2).

- Bienes muebles:

Productos materiales de la cultura, susceptibles de ser trasladados de un lugar a otro. Es decir, todos los bienes materiales móviles que son expresión o testimonio de la creación humana o de la evolución de la naturaleza que tienen un valor arqueológico, histórico, artístico, científico y/o técnico. Ejemplo de ello son: pinturas, esculturas, libros, maquinaria, equipo de laboratorio, objetos domésticos, objetos de trabajo y objetos rituales, entre otros.” (Ilam, 2018, p. 2)

- Bienes inmuebles:

Bienes amovibles que son expresión o testimonio de la creación humana o de la evolución de la naturaleza y por tanto tiene un valor arqueológico, histórico, artístico, científico y/o técnico. Ejemplo de ello son: un acueducto, un molino, una catedral, un sitio arqueológico, un edificio industrial, el centro histórico de una ciudad, entre otros. (Ilam, 2018, p. 2)

Así mismo, el patrimonio intangible puede definirse como:

El conjunto de elementos sin sustancia física, o formas de conducta que proceden de una cultura tradicional, popular o indígena; y el cual se transmite oralmente o mediante gestos y se modifica con el transcurso del tiempo a través de un proceso de recreación colectiva. Son las manifestaciones no materiales que emanan de una cultura en forma de: saberes (conocimientos y modos de hacer enraizados en la vida cotidiana de las comunidades), celebraciones (rituales, festividades, y prácticas de la vida social), formas de expresión (manifestaciones literarias, musicales, plásticas, escénicas, lúdicas, entre otras) y lugares (mercados, ferias, santuarios, plazas y demás espacios donde tienen lugar prácticas culturales). (Ilam, 2018, p. 2)

Por último, encontramos el patrimonio de la humanidad o mundial definido por la UNESCO (2004) como:

El conjunto de bienes culturales y naturales que hemos heredado de nuestros antepasados y que nos permiten entender y conocer la historia, las costumbres y la forma de vida hasta el momento actual. El Patrimonio Mundial es la base sobre la cual la humanidad construye su memoria colectiva y su identidad, es lo que nos hace identificarnos con una cultura, con una lengua, con una forma de vivir concreta. El Patrimonio Mundial es el legado que recibimos del pasado, que vivimos en el presente y lo que transmitiremos a las generaciones futuras. La preservación del Patrimonio Mundial es una necesidad vital para todos los pueblos y es nuestra responsabilidad protegerlo y transmitirlo en el mejor estado posible a nuestros/as hijos/as para que puedan disfrutar de él y comprender su pasado. (p. 3)

A partir de lo anterior, consideramos que el patrimonio debe ser divulgado y preservado en cada una de sus clasificaciones, tanto bienes muebles, inmuebles, tangibles e intangibles, ya que cada una de sus expresiones es significativa e importante para construir la identidad cultural de los territorios y sus comunidades constituida por sus tradiciones, costumbres, la oralidad, modos de ser y demás características representativas, así como los diferentes elementos físicos elaborados por ellas. Pues a través de su reconocimiento se promueve su conservación física y memorística a lo largo del tiempo.

De esta forma, uno de los tipos de patrimonio que más debe preservarse es el patrimonio arqueológico, ya que este representa de manera tangible la historia y la cultura heredada por una comunidad, este se comprende como:

Todos los vestigios de la gente que vivió en épocas pasadas. Además de los objetos prehispánicos, son patrimonio arqueológico las antiguas áreas de habitación, terrazas de cultivo, caminos, cementerios, restos animales y vegetales, y arte rupestre. Los vestigios de las épocas colonial y republicana e incluso de épocas más recientes también son patrimonio arqueológico. Los vestigios y contextos arqueológicos no requieren declaratoria para ser reconocidos como patrimonio de la Nación, a diferencia de las demás expresiones del patrimonio cultural. (Banco de la República, 2017, párr. 5)

Desde esta perspectiva, la legislación colombiana contempla la importancia de su divulgación y preservación a través de la Ley 1185 de 2008 en donde se afirma que:

El patrimonio arqueológico comprende aquellos vestigios producto de la actividad humana y aquellos restos orgánicos e inorgánicos que, mediante los métodos y técnicas propios de la arqueología y otras ciencias afines, permiten reconstruir y dar

a conocer los orígenes y las trayectorias socioculturales pasadas y garantizan su conservación y restauración. Para la preservación de los bienes integrantes del patrimonio paleontológico se aplicarán los mismos instrumentos establecidos para el patrimonio arqueológico. De conformidad con los artículos 63 y 72 de la Constitución Política, los bienes del patrimonio arqueológico pertenecen a la Nación y son inalienables, imprescriptibles e inembargables. (Art. 3)

Por lo cual, resaltamos la importancia de contribuir a las labores de preservación y divulgación del patrimonio y el reconocimiento de su memoria histórica desde distintos ámbitos como el juego y la recreación en su desarrollo pedagógico y didáctico, así pues, “el patrimonio cultural encierra el potencial de promover el acceso a la diversidad cultural y su disfrute. Así como enriquecer el capital social conformando un sentido de pertenencia, individual y colectivo, que ayuda a mantener la cohesión social y territorial”. (UNESCO, 2004, p. 4)

Como la que se desarrolló en el municipio de Suacha a través del diseño e implementación de la guía didáctica virtual para dar continuidad a las labores de reconocimiento y preservación de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico de Suacha, en este caso con estudiantes del SENA residentes de este territorio.

Reconocimiento del patrimonio arqueológico con población adolescente a través de la recreación:

La recreación utilizada como herramienta pedagógica para reconocer el patrimonio arqueológico es un elemento fundamental que permite desarrollar procesos educativos de una forma alternativa, alterativa e incluyente, cambiando los esquemas convencionales de enseñanza, que en ocasiones despiertan muy poco el interés de las nuevas generaciones hacia estas temáticas, lo que hace necesaria una intervención lúdica y reflexiva para lograr un reconocimiento significativo del patrimonio arqueológico y así mismo de su memoria histórica, en este caso del municipio de Suacha.

7.1.3 Museo

Finalmente, en esta subcategoría destacamos su definición, teniendo en cuenta que el Museo Arqueológico de Soacha es la principal institución que difunde el patrimonio arqueológico del municipio, por tal razón en la guía didáctica se abordan diferentes contenidos con respecto a la información que brinda esta institución. Así pues, la

definición adoptada por el Consejo Internacional de Museos (2007) un museo se caracteriza por ser:

Una institución sin fines lucrativos, permanente, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y expone el patrimonio material e inmaterial de la humanidad y su medio ambiente con fines de educación, estudio y recreo. (párr. 7)

Dentro de estos encontramos diversos tipos como los museos arqueológicos, concebidos por el historiador Javier Albelo (2015) como: “Museos dedicados a la divulgación de la arqueología y cuya colección procede en su mayor parte de excavaciones. Si el museo se encuentra junto al yacimiento arqueológico de procedencia de su colección se trata de un museo de sitio” (párr. 3).

Finalmente, el Museo del Oro del Banco de la República (2012) concibe los museos arqueológicos como: “Verdaderos guardianes del patrimonio arqueológico y lo cuidan en nombre de todos los colombianos. Son sus mejores salvaguardas, pues no solo tienen los profesionales y las herramientas adecuadas para conservarlos, sino que además lo investigan y divulgan” (pág.3).

Por lo cual, son instituciones de gran importancia para el reconocimiento y difusión de la historia, la memoria, la cultura y el patrimonio presente en los territorios; y asimismo, por los procesos educativos y culturales que lideran con diferentes poblaciones para promocionar las exposiciones que exhiben.

Desde esa perspectiva, la UNESCO (2019) plantea lo siguiente:

Los museos pueden desempeñar un papel preponderante en el desarrollo de la economía creativa local y regional. Están cada vez más presentes en la sociedad, se interesan por sus problemas y proponen espacios para el debate y el intercambio, favoreciendo la participación ciudadana. (párr. 2)

De manera similar, López (2004) propone que:

A través de la preservación del patrimonio y la memoria, y de su labor educativa, los museos pueden contribuir a generar sentido de pertenencia, a la formación de ciudadanos tolerantes y respetuosos, y se convierten, entonces, en foros o espacios de conversación, de encuentro e intercambio, de construcción de ciudadanía, de socialización de identidades, una puerta hacia la investigación y la inspiración de

nuevas ideas, y en instituciones fundamentales en el desarrollo de la industria turística. (p. 308)

De modo que, los museos tienen una labor fundamental en la preservación y conservación del patrimonio material e inmaterial de los territorios, así como en su divulgación con las comunidades, permitiendo que la historia y la cultura sigan presentes en la memoria e identidad de los habitantes de un determinado lugar.

En efecto, el Museo Arqueológico de Soacha expone una colección de 306 piezas arqueológicas (cerámicas, líticas y óseas), del proyecto de rescate arqueológico desarrollado en el sitio Nueva Esperanza³², que posibilitan la comprensión de la vida de la comunidad Muisca que habitó durante más de 2000 años en el territorio. Por tal motivo, la información brindada en el museo fue sustancial para complementar el desarrollo de la guía didáctica virtual y para reconocer la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha.

Museos y virtualidad:

Los entornos virtuales son una herramienta importante en el desarrollo de procesos culturales y educativos desde diferentes instituciones como los museos, porque permiten ampliar las posibilidades de acceso al conocimiento de diversas temáticas y exposiciones por parte de diferentes comunidades a través de una modalidad no presencial.

En cuanto a esto Regil (2006) propone el uso de la red digital por parte de los museos como:

Un medio fundamental para la difusión de sus colecciones, así como para ofrecer información sobre exposiciones temporales, actividades educativas, y datos como: ubicación, horarios, tarifas, etcétera. (...) Hasta hace algunos años, este tipo de portales no eran más que la versión digital de un simple folleto del museo. Hoy, en cambio, algunos de ellos cuentan con la infraestructura tecnológica para hacer recorridos virtuales por sus salas o entrar a las bases de datos multimedia. (pág. 5)

³² Rescate arqueológico desarrollado en el sitio Nueva Esperanza en el municipio de Soacha, por parte de las Empresas EPM y CODENSA, que permitió la creación de la Sala de Exposición Arqueológica Nueva Esperanza. Inaugurada el 20 de febrero de 2018 y administrada por la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia UPTC, con el apoyo de la Alcaldía Municipal.

Lo que a su vez genera mayor interacción entre los individuos y los contenidos expuestos por los museos, para Regil (2006) los entornos digitales:

Tienen como principal característica la interactividad (...) es una acción que va más allá del simple "dar clic", para ir de un lugar a otro. La interactividad propone un diálogo entre, usuario y contenidos; un diálogo que permita realizar exploraciones asociativas. Nos da la opción de manipular objetos virtuales y nos permite recorrer los contenidos a nuestro propio ritmo. La interactividad es pues una estrategia tecnológica para conseguir que el público se involucre y se relacione con los contenidos. (pág. 6)

Por lo anterior, el recorrido virtual por la sala de exposición arqueológica Nueva Esperanza del Museo Arqueológico de Soacha fue una herramienta fundamental que permitió complementar los contenidos temáticos analizados en la guía didáctica virtual en torno al patrimonio arqueológico del municipio de Suacha y su memoria histórica. Además de adaptarse adecuadamente a las condiciones actuales dentro del contexto de confinamiento producido de la pandemia de Covid-19.

Desarrollo de procesos educativos en los museos a través de la recreación:

Como hemos revisado anteriormente, los museos tienen una labor fundamental en cuanto a la conservación y divulgación de la historia, la cultura y el patrimonio, al contar con profesionales y herramientas apropiadas para investigar, cuidar y salvaguardar los elementos que mantienen viva la memoria y la identidad de los territorios y las comunidades.

Por lo cual, además de tener las herramientas necesarias para investigar y conservar los objetos que salvaguardan y exhiben en sus exposiciones, articular el desarrollo de procesos educativos dirigidos hacia diferentes poblaciones por medio de la recreación, amplía las posibilidades didácticas y lúdicas dentro de las actividades y objetivos que se proponen, debido a que esta cumple un papel importante en los procesos pedagógicos, al ser una estrategia que permite tener experiencias y vivencias placenteras, y también, facilita el aprendizaje de determinados aspectos de una manera alterativa, alternativa e incluyente. Por lo tanto, la articulación de los museos con el campo de acción de la recreación, específicamente de los Licenciados en Recreación y Turismo, permite fomentar un reconocimiento y conservación más amplio del patrimonio y la memoria que

se pretende generar en las comunidades, además de aportar a la construcción del tejido sociocultural a partir de su formación lúdica y pedagógica.

7.2 Categoría Recreativa:

En esta categoría se analizaron dos subcategorías: juego y recreación. En ellas, se abordó su valor formativo, su incidencia con la población adolescente y su relación con la virtualidad.

7.2.1 Juego:

Para abordar la definición de juego empezamos citando algunos autores que consideramos importantes en el desarrollo teórico de este concepto, posterior a esto hablamos sobre el juego y su valor formativo, su implementación en la adolescencia, su relación con la virtualidad y finalmente hacemos un énfasis en algunos juegos virtuales vinculados con el reconocimiento del patrimonio y la historia.

De este modo, las indagaciones realizadas acerca de la definición y teoría del juego nos permitieron orientar y tomar una postura con respecto al concepto; por lo tanto, consideramos el juego como una actividad de carácter libre y voluntaria, que se ejecuta en un determinado tiempo y espacio. Así como lo dice el filósofo holandés Johan Huizinga (1943) en su obra *Homo Ludens*:

El juego es una acción libre ejecutada “como si” y sentido como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio. (Huizinga en Callois, p. 28)

Además, al jugar, el individuo expresa su creatividad e imaginación, explorando y creando relaciones sociales y afectivas a través de la interacción con otros objetos y personas. Por medio del juego se pueden manifestar los pensamientos, emociones y sentimientos de manera individual y colectiva. Concordamos aquí con la postura de la docente española María Rivasés (2001) quien considera que “jugar satisface varias necesidades humanas (como el afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad, libertad), por lo que contribuye al desarrollo integral de las personas, aportando bienestar, alegría y esperanza. (p. 20)

Por otra parte, el juego es una actividad que genera placer, satisfacción y diversión, además de promover aprendizajes basados en la experiencia que se adquiere al jugar. Esta postura se relaciona con la de Arnulf Rüssel (1970) quien considera que el juego "Es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a él, sino por sí mismo". (Rüssel en Gutiérrez, p. 156).

Consideramos también, que por medio del juego se pueden re-crear momentos, personajes, lugares y experiencias, al igual que transformar acciones y pensamientos a partir de las emociones producidas al jugar. Así pues, encontramos una similitud con la postura de María Rivasés, quien opina que:

Al jugar todo es posible y este es el valor político del juego: permite cuestionar, transgredir, re-crear, destruir y construir, probar nuevas versiones personales y colectivas de ser, estar y hacer con otros, promoviendo el nacimiento de "subjetividades rebeldes" que ayuden a abrir el horizonte simbólico y real de la acción transformadora. (p. 21)

Por otra parte, el juego hace parte del campo de la recreación como una herramienta didáctica que puede contribuir en procesos educativos, por lo cual, al diseñar e implementar juegos acordes con las temáticas a tratar y las necesidades de la población a intervenir pueden generar experiencias de enseñanza-aprendizaje significativas, lúdicas y pedagógicas, facilitando la socialización, creatividad, e interacción de los participantes.

Valor formativo del juego:

El juego se caracteriza por ser formativo y algunas veces ser un proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que las personas desarrollan su intelecto a través de la experiencia que se genera al estar jugando e interactuando con diferentes personas y objetos. Es así como el pedagogo Jean Chateau (1981) dice que:

Jugando se desarrolla la capacidad intelectual al descubrir constantemente algo nuevo. Gracias al juego crecen el alma y la inteligencia. Por el juego, se desarrollan las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado, es también el que juega más y mejor. La infancia, tiene por consiguiente el adiestramiento por el juego de las funciones tanto fisiológicas como psíquicas. (Chateau en Gutiérrez, p. 168)

Asimismo, el académico neozelandés Sutton-Smith (1978) en su libro "La dialéctica del juego" establece que:

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales ya nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. (Sutton-Smith en Meneses y Monge, p. 114)

Por lo tanto, la interacción es un componente esencial en el proceso educativo, que posibilita la creación de relaciones sociales y afectivas.

Por otra parte, el juego es clasificado por ser espontáneo y dirigido. Al ser espontáneo, carece de una finalidad concreta y educativa, y al ser dirigido adquiere objetivos educativos definidos por el educador según las necesidades de la población.

Ahora bien, nos centramos en el juego educativo, el cual los docentes uruguayos Lema y Machado (2015) lo comprenden como:

Los juegos educativos pueden entenderse desde dos posturas: una instrumentalista que hace una utilización de los juegos para aprendizajes no lúdicos (juegos instructivos o didácticos) y otra fundamentalista que usa los juegos también en forma instrumental, pero para generar lúdica, en tanto situación privilegiada de aprendizajes creativos y transformadores. (p. 50)

Y a su vez, proponen algunas características sobre este:

El juego no será educativo si conduce a un único resultado previsible (...) Debe ser repetible pero también modificable y mantenerse como un instrumento del jugador, que le permita transformar el mundo exterior en función de sus deseos y necesidades (...) La capacidad de representación ilimitada debe estar presente en los juegos educativos, la separación entre medios y fines, resignificando el valor que tienen los objetos, las personas y los conocimientos, en un nuevo marco lúdico (...) Debe asegurar el placer puro, intrínseco, desligado de toda finalidad utilitaria. El placer por superar los obstáculos que el juego plantea, por intervenir creativamente en el entorno, disfrutando no solo del resultado sino especialmente del proceso.” (p. 51)

Consideramos entonces que el juego es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque permite que el individuo desarrolle la empatía y la tolerancia. Además, facilita la socialización, ya que fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos

de igualdad, y desarrolla en buena parte sus facultades. Por esta razón, es importante que el educador asegure que la actividad del educando sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo, debido a que, por medio de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones, descubren las propiedades de los objetos y afianzan las relaciones con su entorno social.

Juego y adolescencia:

El juego utilizado como herramienta didáctica puede tener una función de aprendizaje muy importante en diferentes poblaciones como en la adolescencia, Romero (2012) lo concibe como:

El juego es una estrategia didáctica efectiva para ser utilizada con adolescentes. Puede potenciar el aprendizaje al fomentar experiencias agradables, satisfacer las necesidades de autonomía de los adolescentes y desarrollar habilidades metacognitivas que le ayuden en su proceso de aprendizaje y en la toma de decisiones en su vida cotidiana. (pág. 1)

De modo que, su implementación en procesos educativos puede tener diferentes beneficios. Así pues, Romero (2012) considera que:

“Es una forma activa de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y las emociones. Reduce la tensión que a menudo se produce al aprender o tener que lograr algo. Desarrolla habilidades para percibir las situaciones a través del punto de vista de otra persona: la cooperación, la ayuda, el acto de compartir y la resolución de problemas. (Romero en Meece y Daniels, p. 3)

Así mismo, se caracteriza por tener cualidades que permiten “Imaginar y experimentar situaciones en un ambiente seguro y aprender de ellas, además de generar una experiencia cognitiva, emocional y física satisfactoria, que implica anticipación, sorpresa, comprensión y desenvolvura para resolver estratégicamente la situación planteada”. (Romero en Brown, p. 3)

De forma similar, Vázquez (2014) explica que el juego es importante en la adolescencia porque:

Permite aprender valores y lecciones para toda la vida de forma divertida, es fundamental para el desarrollo de capacidades y cualidades. Amplia las relaciones sociales, lo hace a través del trabajo en equipo, el respeto, la aceptación de normas y

la cooperación. Fomenta la imaginación y la creatividad. Produce una evasión en la vida, necesaria para mantener un equilibrio emocional y afectivo. Da alegría, placer y satisfacción. En definitiva, ayuda a preparar a los jóvenes para que puedan afrontar los retos que encontrarán en sus vidas y para asumir protagonismo en su entorno. (p. 2)

Por lo cual, especifica cuáles son los juegos más adecuados para implementar en la adolescencia:

Los juegos más adecuados para la adolescencia son los que presentan retos y desafíos para la mente, un ejemplo de ellos es: Juegos de mesa: damas, mus, ajedrez, parchís, etc. Juegos de estrategia e ingenio. Juegos tradicionales, transmitidos de generación en generación, vinculados a la cultura o costumbres de la zona. Juegos para reír y divertirse con familiares y amigos. Juegos de reflexión y concentración. Juegos de preguntas, que permiten demostrar conocimientos en distintas temáticas. (Vázquez, 2014, p. 3)

Por todo lo anterior, podemos deducir que a través del juego la población adolescente puede vivenciar procesos de aprendizaje más adecuados y significativos para su edad e intereses, que pueden vincular a otras situaciones como el fortalecimiento de su identidad y la valoración de su cultura, su territorio y sus costumbres.

Juego y virtualidad:

Los entornos virtuales han sido herramientas de gran aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que generan mayor interacción entre los individuos y los contenidos que se quieren trabajar. Además de posibilitar la socialización y comunicación con personas y culturas de otras ciudades y países. Esto se ve reflejado en las diferentes plataformas en las que constantemente se evidencia el uso significativo de los juegos virtuales por parte de los estudiantes y docentes para complementar procesos formativos.

Por otra parte, la implementación de tecnologías en la educación se puede usar como complemento educativo o herramienta principal de aprendizaje. Así pues, la investigadora española Laura Aymerich (2012) menciona que se han contemplado diversas posibilidades de aplicar estas tecnologías en materias como la historia, la geografía y en general las ciencias sociales, pensando en las ventajas que representaría para los alumnos la simulación de hechos pasados o la reconstrucción de escenarios al presentarlos desde distintas perspectivas.

Asimismo, los ambientes de realidad virtual como herramienta de apoyo al aprendizaje presentan algunas ventajas con relación a métodos de aprendizaje más tradicionales como:

- Posibilidad de recrear ambientes y escenarios que permiten un alto nivel de inmersión al sujeto.
 - Posibilidad de manipular y examinar objetos de muy cerca o muy lejos.
 - Interconectividad y potenciación de trasvase de conocimientos a nivel internacional.
 - Flexibilidad espacio temporal absoluta o muy elevada.
 - Fomento de la participación activa dado sus características de medio interactivo.
- (Aymerich, 2012, p. 187)

Por otro lado, el juego cumple un papel importante en estas estrategias educativas virtuales, al ser una herramienta que facilita el aprendizaje de diversos contenidos; al manejar la experiencia, exploración e interacción entre el individuo y el juego virtual. Aquí es importante mencionar a Vogel (2012) quien opina que

Utilizar estratégicamente el juego como herramienta de aprendizaje en ambientes virtuales contribuye a incrementar la motivación de los usuarios para aprender, dado que sus características interactivas facilitan el *feedback* entre usuario y dispositivo; el hecho de jugar sumerge fácilmente los usuarios a la situación recreada y capta su atención con lo que aumentan las posibilidades de que se absorba el material de forma más eficiente. (Vogel en Aymerich, p. 187)

Desde otro punto de vista, los videojuegos han tenido un desarrollo e impacto significativo en las personas y en la enseñanza de diferentes temáticas asociadas al pasado y al presente. Y aún más en esta época, en donde el uso del internet es sustancial en la sociedad. Desde esta perspectiva Lorenzo García menciona a Abt, T (1970) quien considera que:

Si diseñamos videojuegos con el propósito de lograr determinados objetivos educativos, podríamos estar hablando de los serious games, es decir de aquellas propuestas educativas diseñadas en forma de juego y en las que su objetivo no es meramente el entretenimiento o la diversión (Abt en García, p. 19).

Por último, Lorenzo García (2016) considera lo siguiente sobre los videojuegos y la educación:

Si a veces el estudio es aburrido, los videojuegos, la gamificación, pueden servir para hacer el ámbito de una determinada aplicación más atractiva, al aprovecharse la predisposición del hombre para participar en actividades competitivas y lúdicas. Con estos juegos, además de poder canalizar ciertos intereses y suponer un elemento motivador de primer orden, si están bien ajustados los propósitos educativos, pueden aportar interesantes resultados de aprendizaje. El mundo de los videojuegos abre, en sí, horizontes increíbles en el mundo de la educación. (p. 19)

Es por esta razón, que los juegos virtuales con contenidos formativos se convierten en una estrategia de gran aporte en el ámbito educativo, debido a que generan mayor interés en el estudiante por participar y se convierten en una experiencia placentera que contribuye a una mejor recepción de las temáticas académicas.

Juegos virtuales sobre patrimonio e historia:

Los juegos desarrollados en el entorno virtual con relación al reconocimiento del patrimonio y la historia, permiten que se siga manteniendo viva la memoria, principalmente en las nuevas generaciones, quienes están muy adecuadas al uso de herramientas tecnológicas. Por lo cual, pueden seguir desarrollando actividades que son muy habituales como estar en internet o participar en videojuegos, con un sentido más pedagógico y lúdico, aprendiendo contenidos educativos de una forma interactiva y entretenida. En cuanto a esto, encontramos los siguientes juegos:

- Juegos virtuales sobre Hidalgo y su patrimonio³³: Ante la pandemia de covid - 19, la Secretaría de Cultura del estado de Hidalgo en México, publicó una serie de juegos virtuales gratuitos, como sopas de letras, memoramas, test sobre datos interesantes de Hidalgo y el ahorcado. Con el objetivo de fomentar a Hidalgo y la cultura que lo identifica. Las temáticas principales son patrimonio cultural, historia, ramas artesanales, rutas culturales y artistas hidalguenses. Por lo cual, en el test preguntan cosas de cultura general de Hidalgo, así como geografía, datos históricos de municipios e hidalguenses que son autores o partícipes de obras reconocidas. Mientras que en la sopa de letras se puede elegir el tema entre artesanías de la región y Patrimonio UNESCO, así como la dificultad, en donde piden al jugador encontrar palabras como: alfarería, bordado, cerería, concha de

³³ La Silla Rota Hidalgo. (2020). *Conoce los juegos virtuales sobre Hidalgo y su patrimonio*. Hidalgo México.

abulón, fibras vegetales, joyería, textiles, etc. Por último, está el juego del ahorcado, en el que piden que se llenen los espacios vacíos con letras para revelar la palabra, la cual se trata sobre instrumentos musicales en una orquesta sinfónica.

- Juego Nueva Esperanza Infantil³⁴: La empresa de distribución y comercialización de energía eléctrica (Enel Codensa), junto con las Empresas Públicas de Medellín (EPM) fueron las encargadas de realizar el proceso de rescate del hallazgo arqueológico del sitio Nueva Esperanza en Suacha, además de la prospección, monitoreo, análisis y divulgación de los resultados. Con el apoyo de la Maestría en Patrimonio Cultural de la UPTC, se realizaron diferentes materiales para la divulgación de este hallazgo. Así pues, uno de los materiales desarrollados fue la creación de juegos virtuales infantiles, con el fin de estimular las habilidades cognitivas de los niños mientras se divierten, por medio de actividades que permiten explorar escenarios, animales, música, iconografía y artefactos que promueven el conocimiento del hallazgo Arqueológico Nueva Esperanza.

Por otra parte, actualmente ha surgido una nueva corriente teórica y metodológica llamada HISTORICAL GAME STUDIES, cuyo objetivo principal es analizar y reflexionar la adaptación que han tenido los discursos históricos a formatos lúdicos, transformando el videojuego a un medio de ocio educativo. Por ende, se han desarrollado algunos juegos y sitios web como:

- Civilization: Este videojuego invita al jugador a poner a prueba su habilidad para desenvolverse en el pasado mediante la siguiente provocación: “¿Serás capaz de construir una Civilización que resista el paso del tiempo?”. Para ello se puede elegir entre una serie de civilizaciones, a la que el jugador encarna desde el año 4.000 a.C hasta mediados del siglo XXI. Tras fundar su capital, el jugador deberá embarcarse en una serie de actividades si quiere superar el reto que mediante el acto de juego ha decidido aceptar. Entre estas actividades se incluye la exploración del espacio circundante, la expansión territorial mediante la fundación de nuevas ciudades, la explotación de los recursos naturales que encuentre a su paso, el entrenamiento de unidades militares, la investigación de tecnologías y principios culturales con el objetivo de avanzar científicamente, la gestión de la política

³⁴ Enel Codensa, EPM, Maestría en Patrimonio Cultural UPTC. (2018). *Nueva Esperanza Infantil*. Soacha, Cundinamarca, Colombia.

interna y el establecimiento de relaciones diplomáticas con el resto de civilizaciones. Civilization es un videojuego que invita a las personas no solamente a disfrutar y crear estrategias para ganar, sino también a conocer la historia del mundo, específicamente de España. (Rivaud, 2016)

- Age of Empires: Este es otro de los videojuegos más famosos en el mundo y uno de los más convenientes para aprender historia. Se trata de una saga de tres entregas; el Age of Empires I está ambientado en la Edad Antigua, el Age of Empires II abarca la Edad Media y parte de la Moderna, y por último el Age of Empires III se desarrolla en el final de la Edad Moderna. Se elige entre varias civilizaciones que tienen unas características económicas, militares y tecnológicas específicas en función de su historia. En el Age of Empires I se pueden encontrar 12 civilizaciones de la antigüedad; las mesopotámicas (sumerios, babilónicos y asirios) la egipcia, persas, hititas, fenicios, las grecolatinas (minoicos, griegos y romanos) y las asiáticas (Yamato, Choson y Yang). En el Age of Empires II es posible jugar con otras civilizaciones del Medievo; occidentales (ingleses, celtas, godos, españoles y francos) del norte (vikings y teutones) de oriente (bizantinos, sarracenos, persas y turcos) de Asia (Mongoles, hunos, chinos, japoneses o coreanos) y americanos (mayas y aztecas). La dinámica del juego incluye gestión económica y militar en un mismo interfaz de juego, para vencer a los rivales se debe conseguir recursos, construir edificios y crear unidades. (Valenzuela, 2020)

En conclusión, consideramos el juego como una herramienta fundamental para la implementación de la guía didáctica virtual y para dar cumplimiento a los objetivos propuestos sobre el reconocimiento de la memoria histórica y la preservación del patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, al ser un medio cercano a la población a intervenir, además de su valor formativo a través de la lúdica, el ocio y la interactividad entre los individuos y los diferentes contenidos a abordar.

7.2.2 Recreación:

Con respecto a este término, citamos algunos autores que han abordado teóricamente la recreación y que concordamos con sus definiciones, seguidamente mencionamos el papel de este concepto en población adolescente y, por último, planteamos la relación de la recreación como herramienta para reconocer el patrimonio arqueológico y la memoria histórica.

De tal manera, la recreación ha sido definida desde dos tendencias: el recreacionismo y la recreación educativa. Por una parte, el recreacionismo es “Un conjunto de actividades que tienen como sentido el uso positivo y constructivo del tiempo libre”. (Waichman en Lema y Machado, 2015, p. 12). Por otra parte, la recreación educativa es “Un modelo vivencial de educación en el ocio, en tanto intervención educativa a largo plazo, que se basa en situaciones, vivencias y experiencias formativas relacionadas con el tiempo libre”. (Cuenca en Lema y Machado, 2015, p. 12).

Teniendo como referencia las anteriores definiciones, nuestra postura se orienta en la recreación educativa. Así pues, consideramos que la recreación es un proceso educativo caracterizado por satisfacer las necesidades humanas. Aquí, concordamos con los licenciados uruguayos Lema y Machado (2015) quienes la comprenden como “una forma institucionalizada de intervenir educativamente en un grupo o comunidad. Lo particular de esta intervención es que está organizada en torno al placer que este tipo de actividades genera. El disfrute es un componente central de la estrategia”. (p. 10)

Estas necesidades se satisfacen por medio de actividades, experiencias y vivencias generadoras de placer, que posibilitan la transformación social. En este sentido, concertamos con la docente colombiana Esperanza Osorio (2001) quien manifiesta que:

La recreación es un medio para el desarrollo humano, en tanto satisface necesidades humanas. A través de la recreación se generan procesos personales y sociales que tienden a satisfacer no sólo las necesidades de ocio sino también las necesidades de entendimiento, afecto, participación, creación, identidad y libertad. (Osorio en Lema y Machado, p. 29)

De manera semejante, la educadora argentina Inés Moreno (2006) afirma que:

La recreación tiene que ver con el desarrollo de todas las potencialidades humanas, una forma de abordar el tiempo personal para alcanzar el propio desarrollo. La recreación en esta perspectiva es un proceso que involucra activamente a la persona, promoviendo cambios de conducta que aseguran el desarrollo individual, teniendo a la autonomía, al auto descubrimiento y a la autogestión. (Moreno en Lema y Machado, p. 28)

Desde otra perspectiva, en la Universidad Pedagógica Nacional se entiende la recreación como:

Una mediación creativa con intencionalidad pedagógica que tiene como propósito aportar a la construcción del tejido sociocultural potenciando la imaginación y los lenguajes lúdicos que interpelan los discursos hegemónicos frente al trabajo, el tiempo libre y el ocio, para agenciar otros mundos posibles alternativos, alterativos e incluyentes. (Documento Maestro Lic. en Recreación, 2012, p. 36)

Teniendo en cuentas las anteriores definiciones, y haciendo una breve conclusión acerca de nuestra postura frente a este concepto, comprendemos la recreación como:

Un proceso de intervención sociocultural que se caracteriza por satisfacer las necesidades humanas, por medio de actividades, experiencias y vivencias generadoras de placer, que posibilitan la construcción de relaciones sociales y afectivas, y que a su vez, permiten el uso positivo del tiempo libre; además de potenciar la imaginación y promover procesos de formación que faciliten la enseñanza y el aprendizaje de una manera alterativa, alternativa e incluyente.

Recreación con población adolescente:

Fomentar la recreación y el buen uso del tiempo libre en la población adolescente es de gran importancia para crear procesos educativos reflexivos que generen cambios sociales y que además potencien las habilidades tanto individuales como colectivas.

En este sentido, la licenciada cubana Idalkis Segura (2009), en su tesis “Estrategia recreativa para el empleo positivo del tiempo libre en adolescentes de 12-14 años del municipio Holguín”, relaciona la importancia de la recreación y la población adolescente. Así pues, menciona que:

Cada día el hombre dispone de mayor tiempo libre, pero este no será beneficioso para el individuo, si no están preparados para emplearlo de una forma sana y racional, es por eso que nuestra revolución a través de la recreación promueve la formación de una cultura general integral en los comunitarios, tiene el reto de formar hombres no solo para el presente, sino para el futuro, con la condición de que no basta mantener los avances alcanzados por la humanidad, sino que es preciso preparar a esta nueva generación de adolescentes, empleando su tiempo libre de forma sana y educativa, posibilitando así la aspiración de lograr un mundo mejor. (p. 4)

Además, Idalkis Segura (2009) menciona que los educadores tienen un papel importante en fomentar el uso positivo del tiempo libre, creando estrategias formativas

que satisfagan las necesidades sociales de los adolescentes para mejorar su calidad de vida. Por lo tanto, opina que:

Desde las instituciones se debe romper con el método tradicional de enseñanza, estableciendo otros más motivantes, en los que el individuo participe con una actitud positiva y libre, y que comprenda el papel tan importante que dicho tiempo debe tener para su desarrollo personal. Hay que concienciar a los adolescentes de la importancia que el tiempo libre tiene y hacer un buen uso de él, nos ayudará a formarnos como personas, a la vez que nos alejará de muchos males que aquejan a la sociedad, tales como depresión, ansiedad, aislamiento, alcoholismo, drogadicción, etc.” (p. 5)

Por otra parte, Débora Kantor (2005) estima que:

Es posible y necesario advertir la responsabilidad social que conlleva el trabajo con adolescentes y jóvenes en el área de la recreación en los distintos ámbitos, instituciones y contextos en los que se desarrolla. Unas sencillas actividades tanto como proyectos abarcativos e integrales, inscritos o no en programas de gran escala, portan y transmiten significados en lo personal y lo social. (p. 9)

Ahora bien, desde nuestra postura, consideramos que la recreación cumple un papel significativo en el desarrollo personal y colectivo de los adolescentes, teniendo en cuenta que es una estrategia de intervención sociocultural que posibilita la construcción de procesos conjuntos para generar cambios sociales.

La Recreación y su relación con el reconocimiento del patrimonio y la memoria histórica:

Hemos visto hasta aquí que la recreación cumple un papel importante en los procesos pedagógicos, al ser una estrategia que permite tener experiencias y vivencias placenteras, y que además facilita el aprendizaje de determinados aspectos de una manera alterativa, alternativa e incluyente.

De esta manera, la recreación es un componente fundamental en el desarrollo de los procesos formativos para el reconocimiento del patrimonio y la memoria histórica, pues a través de esta se generan aprendizajes significativos y reflexivos, los cuales son mediados por actividades satisfactorias que brindan la posibilidad de participar

voluntariamente y potenciar la imaginación y creatividad de cada individuo, además de crear lazos sociales que permiten la interacción con el otro.

7.3 Categoría Pedagógica:

Esta categoría se dividió en tres subcategorías: didáctica, guía didáctica y educación virtual, en las cuales se abordó la relación entre estas y la recreación, y la importancia de implementar estos procesos con población adolescente para poder reconocer y preservar el patrimonio arqueológico y la memoria histórica.

7.3.1 Didáctica:

Con respecto a este concepto, referenciamos al pedagogo español Fernández Huerta (1985) quien apunta que “la didáctica tiene por objeto las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza”. (Huerta en Mallart, p. 6)

De igual manera, el pedagogo español Juan Escudero (1980) insiste en el proceso de enseñanza-aprendizaje, definiendo la didáctica como “la ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza-aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral”. (Escudero en Mallart, p. 7)

Así mismo, J Mallart (2001) afirma que “la didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando”. (p. 7)

En relación con lo que se menciona anteriormente, encontramos algo en común y es que el objeto de la didáctica es el proceso de enseñanza aprendizaje con el propósito de desarrollar la formación integral del individuo. Así pues, J Mallart (2001), menciona que:

La Didáctica presenta una doble finalidad. La primera finalidad, como ciencia descriptivo-explicativa, representa una dimensión teórica; la segunda, como ciencia normativa, es su aspecto práctico aplicado y consiste en la elaboración de propuestas para la acción. No es posible separar ambas dimensiones, la teoría y la práctica se necesitan mutuamente en el caso de la didáctica. El aspecto teórico de la Didáctica

está relacionado con los conocimientos que elabora sobre los procesos de enseñanza y de aprendizaje; mientras que su aspecto práctico consiste en la aplicación de aquellos conocimientos, en la intervención efectiva en los procesos reales de enseñanza-aprendizaje”. (p. 8)

Por otro lado, mencionamos algunas dimensiones de la didáctica que orientan mejor el significado del concepto:

Dimensión artística: El educador estadounidense Elliot W. Eisner (1982) considera la enseñanza como:

Actividad artística en varios sentidos; pues es una experiencia estética para profesor y alumno gracias a la habilidad del primero y al resultado armonioso del conjunto; así mismo es una actuación del artista en el curso de la acción, adecuándose al clima creado y combinando adecuadamente las intenciones previstas con los deseos del alumnado. La actividad didáctica no es rutinaria ni prescrita totalmente, sino sujeta a contingencias impredecibles. La actuación docente puede ser innovadora, apoyada en procesos reflexivos. Los fines que se persiguen son a menudo creados durante el proceso, lo que hace imposible la aplicación rutinaria y mecánica de normas, obligando a modificar fórmulas de actuación y a investigar nuevas maneras de hacer”. (Eisner en Mallart, p. 9)

Por su parte, J. Mallart (2001) propone otras dimensiones didácticas:

- **Dimensión tecnológica:**

Procesos didácticos son tecnológicos en el sentido de que están provistos de un soporte teórico científico, es decir: se basan en teorías, o procesos ya comprobados y cuya validez consta; mientras el práctico o el técnico, aún el artista, puede hacer algo bien porque ha comprobado en su práctica que así sucede, aunque no sepa por qué, el tecnólogo conociendo las razones de la actuación, puede variar la respuesta porque dispone de otros modelos. Tiene capacidad de adaptación a nuevos contextos. (p. 9)

- **Dimensión científica:**

Cumple criterios de racionalidad científica con tal que se acepte la posibilidad de integrar elementos subjetivos en la explicación de los fenómenos. Por otra parte, posee suficiente número de conceptos, juicios y razonamientos estructurados

susceptibles de generar nuevas ideas tanto inductiva como deductivamente. La didáctica tiene un carácter explicativo, como toda ciencia, la didáctica explica los fenómenos que se relacionan con su objeto (el proceso de enseñanza-aprendizaje) en términos de leyes y principios que se van superando sucesivamente. En efecto, describe los fenómenos: cómo son, en qué circunstancias se dan, y explica su esencia o razón de ser, pero falla a veces en la claridad y en la precisión de las explicaciones. (p. 9)

En cuanto a la clasificación de la didáctica, el educador argentino Mattos (1974) menciona que la didáctica general:

Se ocupa de los principios generales y normas para dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje hacia los objetivos educativos. Estudia los elementos comunes a la enseñanza en cualquier situación ofreciendo una visión de conjunto; también ofrece modelos descriptivos, explicativos e interpretativos generales aplicables la enseñanza de cualquier materia y en cualquiera de las etapas o de los ámbitos educativos. Aunque debe partir de realidades concretas, su función no es la aplicación inmediata a la enseñanza de una asignatura o a una edad determinada. Se preocupa más bien de analizar críticamente las grandes corrientes del pensamiento didáctico y las tendencias predominantes en la enseñanza contemporánea". (Mattos en Mallart, p. 13)

Igualmente, J, Mallart (2001) clasifica la didáctica en diferencial y en especial. Así pues, opina que la didáctica diferencial:

Se aplica más específicamente a situaciones variadas de edad o características de los sujetos. En el momento actual, toda la didáctica debería tener en cuenta esta variedad de situaciones y hallar las necesarias adaptaciones a cada caso. Por tanto, estrictamente, la didáctica diferencial queda incorporada a la didáctica general mientras ésta llegue a dar cumplida respuesta a los problemas derivados de la diversidad del alumnado. (p. 14)

Por otra parte, la didáctica especial o didácticas específicas:

Trata de la aplicación de las normas didácticas generales al campo concreto de cada disciplina o materia de estudio. Hoy día se utiliza también la denominación de didácticas específicas, entendiendo que hay una para cada área distinta: didáctica del

lenguaje, de la matemática, de las ciencias sociales o naturales, de la expresión plástica, de la educación física, etc.” (p. 14)

En conclusión, el objeto material de la didáctica es el estudio del proceso de enseñanza aprendizaje. Y su objeto formal consiste en la prescripción de métodos y estrategias eficaces para desarrollar el proceso mencionado.

De acuerdo a lo anterior, concordamos con las definiciones expuestas previamente sobre el concepto y la importancia de la didáctica; y nos orientamos con estos autores para definir nuestra postura sobre el concepto de didáctica:

Así pues, consideramos que la didáctica es una disciplina que interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje de una manera teórica, práctica y crítica, haciendo uso de métodos y estrategias lúdicas, eficaces e innovadoras que faciliten la transmisión de conocimientos y cumplan las necesidades educativas de la población a intervenir.

La recreación como estrategia didáctica:

La recreación al ser una intervención sociocultural cumple un rol sustancial como estrategia didáctica, teniendo en cuenta que por medio de esta se generan experiencias de enseñanza aprendizaje significativas, al desarrollar contenidos temáticos de una manera alterativa, alternativa e incluyente. Además, por medio de las actividades placenteras y constructivas que posibilita la recreación, se puede desarrollar el aprendizaje autónomo y colectivo del educando.

Didáctica con población adolescente:

Implementar estrategias didácticas con población adolescente es importante, porque esto facilita el proceso de enseñanza aprendizaje y la comprensión de diversas temáticas tanto curriculares como extracurriculares. Además posibilita la creación de lazos afectivos y sociales por medio de la interacción y exploración con diferentes elementos y personas.

La didáctica para reconocer el patrimonio y la memoria histórica:

En los procesos educativos y culturales para fomentar el reconocimiento del patrimonio y la memoria histórica de un territorio se evidencia la necesidad de desarrollarlos a partir de estrategias didácticas, que brinden la posibilidad de adquirir

conocimientos teóricos, prácticos y críticos a través de experiencias constructivas que posibiliten el cambio social. Por esta razón, es importante plantear diferentes herramientas educativas que permitan contribuir a estos procesos de una manera didáctica, recreativa y pedagógica como la que se pretendía generar con el diseño e implementación del material didáctico desarrollado en este proyecto de investigación.

7.3.2 Guía didáctica:

Dado que uno de los objetivos de la presente investigación era diseñar e implementar una guía didáctica, consideramos pertinente definir este concepto. Así pues, nos enfocamos en la definición propuesta por Aguilar (2004) quien dice que una guía didáctica es “el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno” (Aguilar en Calvo, p. 5).

Asimismo, Benavides (2006) opina que:

El diseño de una guía didáctica resulta un recurso indispensable en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues por medio de ella es posible organizar eficientemente los contenidos para facilitar la transferencia del conocimiento. Una guía debe estar fundamentada en los contenidos de los programas del curso y debe tomarse en consideración la experiencia, la práctica docente, y los ejes curriculares que contemplan los planes de estudios. (Benavides en Calvo, p. 5)

Y finalmente la docente Loirette Calvo (2015) considera que:

Las guías didácticas se convierten en una herramienta para la planificación de las actividades en el aula, pues eliminan la improvisación, permiten aprovechar las experiencias plasmadas por los docentes y propician el empleo de estilos pedagógicos innovadores, con lo cual promueven un proceso de enseñanza aprendizaje dinámico y creativo. (p. 5)

En este sentido, consideramos que la guía didáctica es una herramienta pedagógica diseñada para ser un material autónomo del estudiante, y que su vez, complementa y facilita la comprensión de los contenidos de aprendizaje propuestos en diversos procesos de formación de una manera creativa.

Guía didáctica como herramienta de la recreación:

La guía didáctica utilizada como un material pedagógico y recreativo, permite generar experiencias y aprendizajes significativos de una manera lúdica y creativa, al hacer uso de diferentes herramientas como juegos, vídeos, relatos y diferentes actividades que contribuyen a los procesos de enseñanza aprendizaje.

Guía didáctica para reconocer el patrimonio arqueológico y la memoria histórica:

A partir de los objetivos planteados en esta investigación, consideramos pertinente apoyarnos de una estrategia didáctica que permitiera obtener suficientes conocimientos y reflexiones sobre la importancia de reconocer y preservar el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha. Por tal motivo, la guía didáctica es una estrategia que se adecuó totalmente a lo establecido para lograr los propósitos del proyecto, además de permitir su desarrollo virtualmente, de una forma alternativa, alterativa e incluyente.

7.3.3 Educación virtual:

En vista de que nuestro proyecto se desarrolló e implementó de manera virtual, pensamos que es importante mencionar la definición de educación virtual. Principalmente, el Ministerio de Educación Nacional (2020) la considera como:

La educación virtual, también llamada "educación en línea", se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio. En otras palabras, la educación virtual hace referencia a que no es necesario que el cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro de diálogo o experiencia de aprendizaje. Sin que se dé un encuentro cara a cara entre el profesor y el alumno es posible establecer una relación interpersonal de carácter educativo. (párr. 3)

Además, plantea que la educación virtual implica:

Una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y de las TIC. No se trata simplemente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica.” (párr. 3)

Desde esta perspectiva, comprendemos la educación virtual como un espacio de formación apoyado en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que permite el desarrollo de procesos de enseñanza aprendizaje sin necesidad de encuentros presenciales, dentro del cual deben plantearse herramientas pedagógicas, didácticas y recreativas que proporcionen a los estudiantes los elementos necesarios para apropiarse y entender contenidos educativos desde un escenario de virtualidad. Por tal razón, se planteó el desarrollo e implementación de la guía didáctica a través de un entorno de formación virtual con la población a intervenir.

La recreación como herramienta de la educación virtual:

La contingencia actual, ocasionada por la pandemia de Covid-19 nos ha llevado a replantearnos los espacios educativos desde una modalidad virtual que permita seguir con su desarrollo sin tener encuentros presenciales. Asimismo, la recreación debe adecuarse a las necesidades de quienes la utilizan como herramienta pedagógica, además de brindar diferentes herramientas didácticas desde su amplio campo de acción lúdico y re-creativo. Por lo tanto, la articulación de estos dos elementos es muy importante para dar continuidad a procesos de educación que posibiliten un aprendizaje significativo, alternativo, alterativo e incluyente desde un entorno de virtualidad.

8. MARCO LEGAL

Políticas públicas Nacionales:

Teniendo en cuenta las diferentes políticas públicas nacionales, cabe mencionar algunas leyes relevantes sobre el patrimonio cultural, la recreación y el turismo que se relacionan con los objetivos propuestos desde esta investigación. Así pues, empezamos haciendo referencia a la Ley General de Cultura: Ley 397 de 1997 en donde menciona la importancia de salvaguardar el patrimonio cultural:

Objetivos de la política estatal en relación con el patrimonio cultural de la Nación.

La política estatal en lo referente al patrimonio cultural de la Nación tendrá como objetivos principales la salvaguarda, protección, recuperación, conservación, sostenibilidad y divulgación del mismo, con el propósito de que sirva de testimonio de la identidad cultural nacional, tanto en el presente como en el futuro. (Art. 4)

Aplicación de la presente ley. Esta ley define un régimen especial de salvaguardia, protección, sostenibilidad, divulgación y estímulo para los bienes del patrimonio cultural de la Nación que sean declarados como bienes de interés cultural en el caso de bienes materiales y para las manifestaciones incluidas en la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial, conforme a los criterios de valoración y los requisitos que reglamente para todo el territorio nacional el Ministerio de Cultura. (Art. 4)

La declaratoria de un bien material como de interés cultural, o la inclusión de una manifestación en la Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial es el acto administrativo mediante el cual, previo cumplimiento del procedimiento previsto en esta ley, la autoridad nacional o las autoridades territoriales, indígenas o de los consejos comunitarios de las comunidades afrodescendientes, según sus competencias, determinan que un bien o manifestación del patrimonio cultural de la Nación queda cobijado por el Régimen Especial de Protección o de Salvaguardia previsto en la presente ley. (Art. 4)

Por otro lado, hablando puntualmente del patrimonio arqueológico, la Ley 397 de 1997 afirma:

El patrimonio arqueológico comprende aquellos vestigios producto de la actividad humana y aquellos restos orgánicos e inorgánicos que, mediante los métodos y técnicas propios de la arqueología y otras ciencias afines, permiten reconstruir y dar a conocer los orígenes y las trayectorias socioculturales pasadas y garantizan su conservación y restauración. Para la preservación de los bienes integrantes del patrimonio paleontológico se aplicarán los mismos instrumentos establecidos para el patrimonio arqueológico. De conformidad con los artículos 63 y 72 de la Constitución Política, los bienes del patrimonio arqueológico pertenecen a la Nación y son inalienables, imprescriptibles e inembargables. (Art. 6)

Además, desarrolla un plan de manejo para proteger y divulgar el patrimonio arqueológico:

Plan de Manejo Arqueológico. Cuando se efectúen las declaratorias de áreas protegidas de que trata el artículo 6° de este título, se aprobará por el Instituto Colombiano de Antropología e Historia un Plan Especial de Protección que se denominará Plan de Manejo Arqueológico, el cual indicará las características del sitio y su área de influencia, e incorporará los lineamientos de protección, gestión, divulgación y sostenibilidad del mismo. (Art. 6)

De modo que, para esta investigación es muy importante contribuir al reconocimiento y conservación del patrimonio, principalmente arqueológico del municipio de Suacha como un constituyente importante de su identidad.

Por otro lado, el artículo 7° de la Ley 397 de 1997 clasifica los entes encargados de la labor de conservar el patrimonio:

A) *Consejo Nacional de Patrimonio Cultural.* A partir de la vigencia de la presente ley, el Consejo de Monumentos Nacionales se denominará Consejo Nacional de Patrimonio Cultural, y será el órgano encargado de asesorar al Gobierno Nacional en cuanto a la salvaguardia, protección y manejo del patrimonio cultural de la Nación.

B) *Consejos Departamentales de Patrimonio Cultural.* Créanse los Consejos Departamentales de Patrimonio Cultural en cada uno de los departamentos, los cuales cumplirán respecto del patrimonio cultural del ámbito territorial y de los bienes de interés cultural del ámbito departamental, municipal, de los territorios indígenas y de las comunidades negras de que trata la Ley 70 de 1993, funciones análogas al Consejo Nacional de Patrimonio Cultural.

C) *Consejos Distritales de Patrimonio Cultural.* Créanse los Consejos Distritales de Patrimonio Cultural en cada uno de los Distritos, los cuales cumplirán respecto del patrimonio cultural y bienes de interés cultural del ámbito distrital, funciones análogas al Consejo Nacional de Patrimonio Cultural. (Art. 7)

De tal manera, en el municipio de Suacha el ente encargado de la conservación, divulgación e implementación de proyectos en pro del patrimonio cultural material mueble e inmueble, y el inmaterial, es la Secretaría de Educación y Cultura, desde la dependencia de Dirección de Cultura, la cual administra el Museo Arqueológico de Soacha; con el cual se planteó el desarrollo de los contenidos y temáticas abordadas en el proyecto.

Así mismo, el Plan Estratégico Sectorial para el periodo 2018-2022 del Ministerio de Cultura, establece en sus objetivos estratégicos:

- Establecer alianzas estratégicas para la consecución de recursos que apoyen el desarrollo de procesos culturales.
- Generar y consolidar espacios que faciliten entornos apropiados para el desarrollo de los procesos y proyectos artísticos y culturales.

- Implementar acciones de protección, reconocimiento y salvaguarda del patrimonio cultural colombiano para preservar e impulsar, desde los territorios, la identidad nacional.

De manera semejante, las líneas estratégicas definidas para la cultura en el marco del Plan Nacional de Desarrollo del Gobierno Nacional 2018-2022 proponen:

- Fortalecimiento de la apropiación social del patrimonio cultural.
- Fomento de los procesos de formación artística, de creación cultural y consolidación de las industrias culturales.
- Fortalecimiento de la gestión, identidad y divulgación de procesos culturales locales y regionales.

También, para el deporte y la recreación establece como uno de sus objetivos:

Ampliar el acceso de la población a actividades de recreación, deporte social comunitario y aprovechamiento del tiempo libre.

De modo que, la presente investigación buscó aportar a estos objetivos estratégicos con el uso de la guía didáctica virtual “La herencia del dios Varón” abordada desde la mitología muisca y el juego como herramienta de la recreación, para contribuir al reconocimiento de la memoria histórica y la preservación del patrimonio arqueológico del municipio de Soacha por parte de los estudiantes de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha Regional Cundinamarca, fortaleciendo la identidad y apropiación hacia su territorio, además de hacer un uso positivo de su tiempo libre.

Plan de Desarrollo Municipal de Soacha

Dentro del Plan de Desarrollo Municipal de Soacha “El cambio avanza 2020-2024” el alcalde Juan Carlos Saldarriaga junto con su equipo administrativo, propone varias estrategias y proyectos con respecto a la recreación, la educación, el turismo y la cultura.

En primer lugar, mencionamos el artículo 54. Subprograma 4.5.3. Turismo para la competitividad, cuyo objetivo es:

“hacer de Soacha un municipio atractivo y más propenso a convertirse en una estación turística relevante. Resulta determinante este objetivo debido al hecho de que esto sería una oportunidad para construir un eje articulador conectado al desarrollo económico y social del municipio” (PDM, 2020, Art 54).

Para lograr este objetivo se proponen algunas metas como:

- Desarrollar e implementar una campaña de promoción y fomento anual de los atractivos turísticos del municipio.
- Lograr 500 personas naturales o jurídicas capacitadas y/o apoyadas que ejerzan la actividad turística en el municipio.

Con respecto a estos propósitos vemos una oportunidad de inserción laboral con esta investigación, dado que nuestro proyecto pretende aportar al reconocimiento del patrimonio arqueológico de Suacha, por lo tanto, sería una gran contribución para aumentar el desarrollo turístico en el municipio.

En segundo lugar, se encuentra el artículo 55. Subprograma 4.5.3. La cultura como símbolo de unión en Soacha, en donde se pretende:

Potenciar todas aquellas costumbres, ideologías y manifestaciones con el fin de que la población se sienta identificada con su municipio de origen. Consecuente a esto, es determinante ampliar los esfuerzos que contribuyan al cierre de brechas sociales a partir de la implementación de manifestaciones artísticas y culturales. Soacha será una comunidad en donde sus ciudadanos tendrán la oportunidad de acceder a manifestaciones artísticas y culturales, a la innovación y al desarrollo de nuevos emprendimientos. (PDM, 2020, Art 55)

Para alcanzar estos propósitos, se proponen algunas metas en las cuales contemplamos una posibilidad laboral, debido a que se resalta el Museo Arqueológico de Soacha como lugar de divulgación para preservar el patrimonio cultural del municipio; además de los beneficios de estímulos culturales para investigadores, gestores culturales, artistas, emprendedores, etc.

- Adecuar, dotar y poner en operación al 100 % la sede de la casa de la cultura para el funcionamiento la Escuela de formación artística y de saberes culturales.
- Mantener, fortalecer e institucionalizar el museo arqueológico de Suacha, a través una estrategia para preservar el patrimonio inmaterial y material del municipio.
- Beneficiar 500 gestores culturales, artistas, investigadores y creadores a través del plan de estímulos culturales y el plan de concertación de emprendimiento cultural y economía naranja.

Capítulo 3

9. DISEÑO METODOLÓGICO:

Tipo de estudio:

En primera instancia, el enfoque utilizado en este proyecto fue la investigación mixta, al combinar elementos cualitativos y cuantitativos para lograr una mayor comprensión del fenómeno de estudio. Por lo cual, el diseño mixto elegido fue la triangulación concurrente, en donde se recolectaron y analizaron simultáneamente datos cuantitativos y cualitativos sobre el problema de investigación.

Por otro lado, este fue un estudio de tipo descriptivo, en cuanto se interpretó, examinó y analizó información que sirvió para caracterizar los conocimientos sobre patrimonio arqueológico y memoria histórica de Suacha, y también fue de tipo exploratorio debido a que generó conceptos que permitieron la comprensión del problema. Además, fue una investigación microsocia, que centró su análisis en los vínculos entre los individuos y su entorno físico, social y cultural, así como sus acciones, desempeños, posiciones o inserciones sociales.

Fases de la ruta metodológica:

En segunda instancia, la ruta metodológica que se implementó en la investigación fue dividida en tres fases:

- ❖ **Fase de selección:** Se seleccionó la población con la cual se realizó el proceso de investigación. En este caso, la población objeto fueron 61 estudiantes de 15 a 18 años, pertenecientes a los programas de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha Regional Cundinamarca. El tipo de muestra que se usó en esta investigación es no probabilística homogénea, es decir, los elementos seleccionados compartían características similares y estaban relacionados con los propósitos del proyecto. De modo que, se escogió esta población por tener una relación cercana con el campo de la recreación y el turismo, ya que están en un proceso de formación en estas áreas. Además, por ser residentes de Suacha y por la adaptación que han tenido a las circunstancias actuales al pasar de una modalidad presencial a la educación virtual.

Asimismo, los contenidos temáticos seleccionados para abordar en la guía didáctica se dividieron en dos unidades principales:

- Memoria Histórica, en donde se revisó:
 - Herencia Muisca en el municipio de Suacha (Periodos característicos y prácticas).
 - Recorrido virtual por el Museo Arqueológico de Soacha.
 - Mitología e historias de los Muiscas en la tierra del dios Varón.
- Patrimonio Arqueológico, en la cual se abordó:
 - ¿Qué es el patrimonio arqueológico?
 - ¿Por qué es importante conservar y divulgar el patrimonio arqueológico?
 - Patrimonio arqueológico presente en el municipio de Suacha.
- Además de la unidad de análisis en la cual se habló sobre:
 - Estado actual del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha. Daños y afectaciones.
 - Cómo podemos contribuir al reconocimiento, divulgación y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.

Estos contenidos son importantes por la riqueza patrimonial arqueológica del municipio de Suacha, plasmada en los vestigios y piezas pertenecientes a la comunidad Muisca que habitó el territorio en la época precolombina; además de la mitología muisca y las historias transmitidas de generación en generación, en donde se refleja la importancia de la memoria para reconocer y fortalecer la identidad de los individuos hacia el territorio que habitan. Para el desarrollo de dichos contenidos, se eligieron como mediadores el juego, la didáctica y la recreación, como herramientas pedagógicas fundamentales para llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje que se realizaría con la población seleccionada.

- ❖ **Fase de recolección:** Como método principal se utilizó la Investigación- Acción, en donde se busca fomentar un cambio en la comunidad suachuna al reconocer y preservar la memoria histórica y el patrimonio arqueológico presente en su municipio a través de la Guía didáctica virtual “La herencia del dios Varón”. Además, se optó por aplicar la triangulación metodológica, en la cual se combinaron diferentes técnicas de análisis.

Así pues, las técnicas utilizadas fueron:

- Encuesta por cuestionario: Este instrumento tuvo un consentimiento informado previo y se aplicó con la población seleccionada para hacer una caracterización sociodemográfica (variable cuantitativa), para recibir la opinión de los estudiantes con respecto a la implementación de procesos educativos virtuales, y para medir los conocimientos sobre el patrimonio arqueológico, la mitología muisca y la memoria histórica de Suacha (variable cualitativa).
- Entrevista estandarizada abierta: La entrevista se realizó al docente encargado de los grupos del SENA, con el fin de recolectar información relacionada con los procesos de reconocimiento de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico que se realizan desde esta institución en el municipio de Suacha.

Instrumentos para el diseño e implementación de la guía didáctica:

- Revisiones documentales: Se realizó una revisión de libros, artículos, informes, vídeos, documentales, páginas web, juegos y recorridos virtuales relacionados con los contenidos a desarrollar en la guía didáctica.
 - Uso del software Genially: Esta plataforma de diseño online que permite crear diferentes recursos interactivos, animados y educativos, se usó para el diseño de la guía didáctica y la presentación de los contenidos abordados.
 - Grupos de enfoque: Se realizaron cuatro sesiones grupales cada ocho días a través de encuentros virtuales por Google Meet, para conversar con los participantes sobre los contenidos, el proceso y desarrollo de la guía didáctica, además de analizar la interacción entre el grupo. Asimismo, se llevó a cabo el plan de trabajo para cada clase, bitácoras y registro audiovisual de cada sesión.
- ❖ **Fase de análisis:** Esta fase se abordó a través de dos matrices principales, en las cuales se combinaron datos cualitativos y cuantitativos. En la primera matriz se analizaron los resultados de la encuesta y la entrevista; y en la segunda se analizaron los resultados de la implementación de la guía didáctica por medio de las retroalimentaciones ejecutadas en cada intervención.

Ahora bien, los instrumentos que se utilizaron para finalizar el análisis de resultados son:

- Encuesta por cuestionario: Se aplicó una encuesta a la población intervenida para analizar los resultados de la intervención y los aprendizajes adquiridos sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha.

- Entrevista estandarizada abierta: Se realizó una entrevista al docente encargado de los grupos del SENA para hacer la retroalimentación con respecto a la aplicación de la guía didáctica, los aportes, recomendaciones y demás aspectos necesarios para poder analizar los resultados de la investigación.

Capítulo 4

10. MATERIAL DIDÁCTICO:

GUÍA DIDÁCTICA VIRTUAL “LA HERENCIA DEL DIOS VARÓN”

1. INTRODUCCIÓN:

La presente guía didáctica es propuesta en el marco del proceso de implementación del trabajo de grado llamado “La herencia del dios Varón” Guía didáctica virtual para fomentar el reconocimiento y preservación de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, Cundinamarca”. Su componente principal es el uso del juego y la recreación educativa como herramientas didácticas para desarrollar y promover procesos formativos virtuales en pro del reconocimiento y la preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha. Dirigida principalmente a estudiantes adolescentes de grado décimo y once, que tengan una relación académica con el campo de la recreación y el turismo y además, sean residentes del municipio de Suacha o lugares aledaños. No obstante, también puede ser utilizada por personas mayores de 12 años y adultos.

Con esta guía se puede hacer un acercamiento para reconocer el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha, sus afectaciones, problemáticas y la importancia de preservar la herencia dejada por la comunidad Muisca en este territorio; de una manera interactiva, a través de juegos, vídeos, historias, recorridos virtuales, entre otros, que permiten aprender acerca de las prácticas de los Muisca, su mitología y los restos arqueológicos que se han encontrado o que aún se conservan en este territorio.

A continuación, se presentan los fundamentos pedagógicos de la recreación, el juego y los principios didácticos presentes en la guía, así como la explicación del manejo de las diferentes herramientas didácticas desarrolladas en las unidades temáticas, los contenidos, actividades y el plan de trabajo propuesto para su implementación. Por último, se menciona el rol del educador y del educando, los procesos de retroalimentación que se pueden realizar con este material y algunas sugerencias y recomendaciones sobre cómo usar, crear y re-crear juegos y diversas formas de expresión que fomenten el reconocimiento y apropiación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de los territorios.

2. FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS DE LA RECREACIÓN:

La guía se fundamenta bajo dos elementos principales: recreación y juego, a través de los cuales se desarrollan actividades educativas e interactivas que permiten tener un mayor acercamiento con el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.

Así pues, la recreación cumple un papel significativo en el desarrollo de esta guía didáctica, ya que se comprende como un proceso de intervención sociocultural que se caracteriza por satisfacer las necesidades humanas, por medio de actividades, experiencias y vivencias generadoras de placer, que posibilitan la construcción de relaciones sociales y afectivas, y que a su vez, permiten el uso positivo del tiempo libre; además de potenciar la imaginación y promover procesos de formación que faciliten la enseñanza y el aprendizaje de una manera alterativa, alternativa e incluyente.

De esta manera, la recreación es de gran importancia en el desarrollo personal y colectivo de los adolescentes, teniendo en cuenta que es una estrategia que posibilita la construcción de procesos conjuntos para generar cambios sociales y que además potencian las habilidades tanto individuales como colectivas. Por esta razón, la propuesta de la Guía didáctica virtual “La herencia del dios Varón” mediada por un proceso de educación virtual, la mitología muisca y el juego como herramienta de la recreación, permite aportar al reconocimiento y preservación de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha.

Desde otra perspectiva, el juego se comprende como una acción y herramienta didáctica de la recreación que produce placer y genera experiencias y aprendizajes

significativos, además de facilitar la creación de lazos afectivos y sociales por medio de la interacción y exploración con elementos y personas. En el juego, el individuo expresa su creatividad, imaginación y sentimientos, que posibilitan la transformación de acciones y pensamientos producidos al jugar.

Así mismo, los entornos virtuales han sido herramientas de gran aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que permiten generar una mayor interacción entre los individuos y los contenidos que se quieren trabajar. Así pues, los juegos virtuales con contenidos formativos son una estrategia sustancial en el ámbito educativo, debido a que generan mayor interés en el estudiante por participar y de este modo, se convierten en una experiencia placentera que contribuye a la recepción de temáticas académicas.

Por lo anterior, el juego puede contribuir en procesos educativos, de tal manera que al diseñar, implementar y desarrollar juegos acordes con el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha se pueden generar experiencias de enseñanza-aprendizaje significativas, lúdicas y pedagógicas, facilitando la socialización, creatividad, interacción con el otro y vinculación con situaciones como el fortalecimiento de su identidad y la valoración de su cultura, su territorio y sus costumbres. Es por esta razón, que el juego es una herramienta fundamental para la implementación de esta guía, al ser un medio cercano a la población a intervenir, además de su valor formativo a través de la lúdica, el ocio y la interactividad entre los individuos y los diferentes contenidos a abordar.

3. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS DE LA GUÍA:

-Aproximación al patrimonio arqueológico y la memoria histórica a través de una guía virtual como material didáctico:

En los procesos educativos y culturales que se realizan para fomentar el reconocimiento del patrimonio y la memoria histórica de un territorio se evidencia la necesidad de desarrollarlos a partir de estrategias didácticas, que brinden la posibilidad de adquirir conocimientos a través de experiencias constructivas que posibiliten el cambio social.

De modo que, herramientas como los juegos virtuales diseñados para aprender sobre el reconocimiento del patrimonio y la historia, permiten mantener viva la memoria,

principalmente en las nuevas generaciones, quienes están muy adecuadas al uso de herramientas tecnológicas. Por lo cual, pueden seguir desarrollando actividades habituales como estar en internet o participar en videojuegos, con un sentido más pedagógico y lúdico, aprendiendo contenidos educativos de una forma recreativa e interactiva.

Por lo anterior, esta guía didáctica se convierte en una herramienta fundamental para abordar los contenidos propuestos sobre patrimonio arqueológico y memoria histórica del municipio de Suacha de una manera teórica, práctica y crítica, ya que propone estrategias recreativas y pedagógicas como juegos, vídeos, relatos y diferentes actividades que complementan y facilitan los procesos de enseñanza-aprendizaje. Además, de adecuarse totalmente a lo que se tiene establecido para lograr los propósitos del proyecto, permitiendo su desarrollo de una forma alternativa, alterativa e incluyente en esta ocasión desde una modalidad virtual.

-Aprender recreando:

Este material está diseñado para ser desarrollado a partir de diferentes estrategias didácticas como historias, videos, fotografías y recorridos virtuales. Sin embargo, su principal enfoque es el uso del juego como herramienta recreativa, con el que es posible adquirir conocimientos con relación al patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha, de una manera lúdica que permita el disfrute y la satisfacción al reconocer estas temáticas a través de diferentes actividades.

-Adaptación:

La población a la que va dirigida la guía didáctica principalmente son estudiantes adolescentes de grado décimo y once, los cuales tengan una relación académica con el campo de la recreación y el turismo y residan en el municipio de Suacha o lugares aledaños. Debido a la facilidad que tienen estos para acercarse a las personas por medio de las redes sociales y herramientas tecnológicas actuales en donde pueden contribuir a difundir la importancia de reconocer y preservar la memoria histórica y el patrimonio arqueológico existente en el municipio de Suacha.

No obstante, cabe resaltar que a este tipo de estrategias didácticas se le pueden realizar algunas modificaciones en los contenidos para que sea posible implementarla con niños y de esta manera, empezar a generar procesos educativos sobre la preservación y

difusión del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha desde edades tempranas a través de estas herramientas. Por lo cual, según las variaciones que se le realicen y el manejo de la persona orientadora del material también podría ser utilizada por niños y asimismo, por adultos.

Por otra parte, la guía se puede desarrollar haciendo uso de las diferentes herramientas didácticas que se encuentran en ella. Principalmente se recomienda utilizar las imágenes y los mapas para reconocer los lugares de Suacha que cuentan con patrimonio arqueológico; los vídeos para conocer acerca de la mitología Muisca y hacer reflexiones sobre el estado actual del patrimonio arqueológico del municipio; los juegos para retroalimentar y complementar los contenidos abordados en la guía; y los diferentes materiales adicionales como libros, páginas web, galerías fotográficas y vídeos para aprender más sobre estas temáticas.

4. ACCIONES DE LA GUÍA DIDÁCTICA:

- **Unidades temáticas y actividades a desarrollar:**

PORTADA



SOBRE LA GUÍA



En esta sección se encuentra información relacionada con la introducción y el objetivo de la Guía, el papel que desempeña la recreación en el reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de un territorio y se brinda una orientación general al lector sobre las unidades temáticas y actividades a desarrollar, además del plan de trabajo que se propone para trabajar los contenidos temáticos.

RECONOCIMIENTO DEL TERRITORIO



En esta primera sección se abordan dos temas principales: el significado del nombre del municipio, en donde se explica lo que traduce el nombre Suacha en lenguaje Chibcha, bautizado así por la comunidad Muisca que habitó este territorio y se hace la resolución de la pregunta ¿es Soacha o Suacha? en la cual se explica el reconocimiento a la memoria e identidad de este lugar al llamarlo por su nombre ancestral Suacha y el uso del nombre oficial Soacha por parte de algunas instituciones y ubicaciones geográficas.

UBICACIÓN ESPACIAL



A través del mapa interactivo, se puede explicar la ubicación espacial del municipio de Suacha por medio de cuatro puntos: 1. Su ubicación geográfica en el territorio nacional: está ubicado en la zona central del país, sobre la cordillera oriental, al sur de la sabana de Bogotá. 2. Sus límites: limita al norte con Bojacá y Mosquera, al sur con Sibaté y Pasca, al oriente con Bogotá, y al Occidente con Granada y San Antonio del Tequendama. 3. Su división administrativa en seis comunas: Compartir, Soacha Centro, La Despensa, Ciudadela Sucre y Cazucá, San Mateo y San Humberto. 4. Las veredas ubicadas en sus dos corregimientos; el corregimiento uno, que cuenta con las veredas de Romeral, Alto de la Cabra, Hungría, San Jorge, Fusungá, Chacua, Panamá y Villanueva; y el corregimiento dos, conformado por las veredas Alto de la Cruz, Bosatama, Canoas, Cascajal, El Charquito y San Francisco.

UNIDAD DE MEMORIA HISTÓRICA



Allí se da inicio a una de las unidades principales de la Guía, la de memoria histórica en la cual se puede encontrar:

MEMORIA HISTÓRICA DESDE LO PATRIMONIAL Y CULTURAL



En ella se hace una introducción del concepto de memoria histórica desde el punto de vista patrimonial y cultural, la cual es de gran importancia para reconocer el pasado histórico de un territorio o comunidad a través del patrimonio arqueológico y la memoria heredada por los antiguos habitantes de este lugar, fortaleciendo de esta manera la identidad hacia ellos.

HERENCIA MUISCA EN EL MUNICIPIO DE SUACHA



Aquí se explica de manera introductoria la herencia cultural del municipio de Suacha dejada por los antiguos pobladores de este territorio, la cual es evidenciada en las diferentes leyendas de los dioses Muisca, los lugares sagrados, la gastronomía, las prácticas agrícolas y artesanales, el lenguaje, etc. Por lo cual, es de gran importancia reconocer su memoria histórica desde el punto de vista patrimonial y arqueológico. Un ejemplo de ello es la imagen del pictograma del dios Varón, encontrada en la vereda Fusungá, Suacha. La cual es muy representativa para este territorio, ya que su nombre ancestral traduce que es la tierra de Sue, Xua o Sua, el dios del sol.

PRÁCTICAS DE LOS MUISCAS EN LA TIERRA DEL DIOS VARÓN



A través del video que proyecta un recorrido virtual por el Museo Arqueológico de Soacha acompañado por la guía de turismo Gabriela Barrera, se puede hacer un reconocimiento de las prácticas de la comunidad Muisca en el territorio de Suacha por más de dos milenios, encontrando diferentes secciones y piezas arqueológicas clasificadas en tres periodos: El periodo Herrera (año 400 a.C. al 200 d.C.); el periodo Muisca Temprano (año 200 d.C. al 1000 d.C.) y el periodo Muisca Tardío (año 1000 d.C. al 1600 d.C.), que permiten reconocer y comprender las actividades cotidianas que realizaban con diferentes herramientas, su indumentaria, la concepción que tenían acerca de la vida y la muerte, los intercambios que tenían con otras comunidades del territorio nacional y otros elementos característicos que reflejan su historia, su cultura y una pequeña parte del patrimonio arqueológico que posee el municipio de Suacha.

MITOLOGÍA MUISCA



La comunidad Muisca tenía su propia concepción de la creación del mundo, adoraban a diversos dioses y ofrecían pagamentos y rituales en nombre de ellos. Con el vídeo que se proyecta, el lector podrá conocer las historias sobre la creación de los Muisca, algunos de sus lugares más sagrados y los dioses Chiminigagua, Baqué, Bachué, Huitaca, Goranchachá, Chibchacum, Bochica y Chía. A través de la narración mitológica y las animaciones que se muestran.



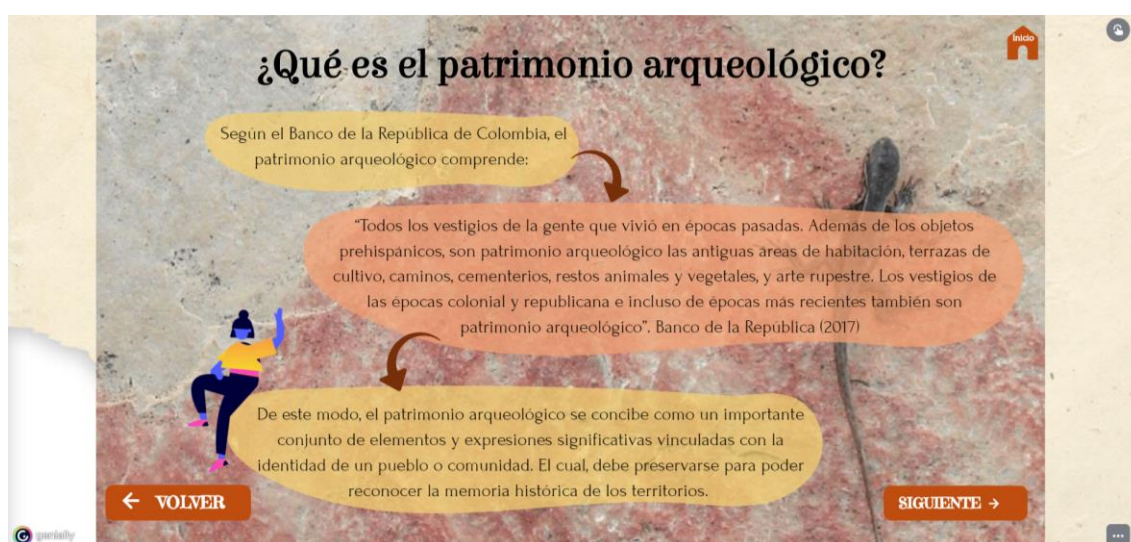
Como se mencionó anteriormente, uno de los dioses más representativos del municipio de Suacha es Sua, el dios Varón, con el video que se proyecta se puede conocer un poco de su lado místico y la relación de él con Chía, la diosa de la luna.

UNIDAD DE PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO



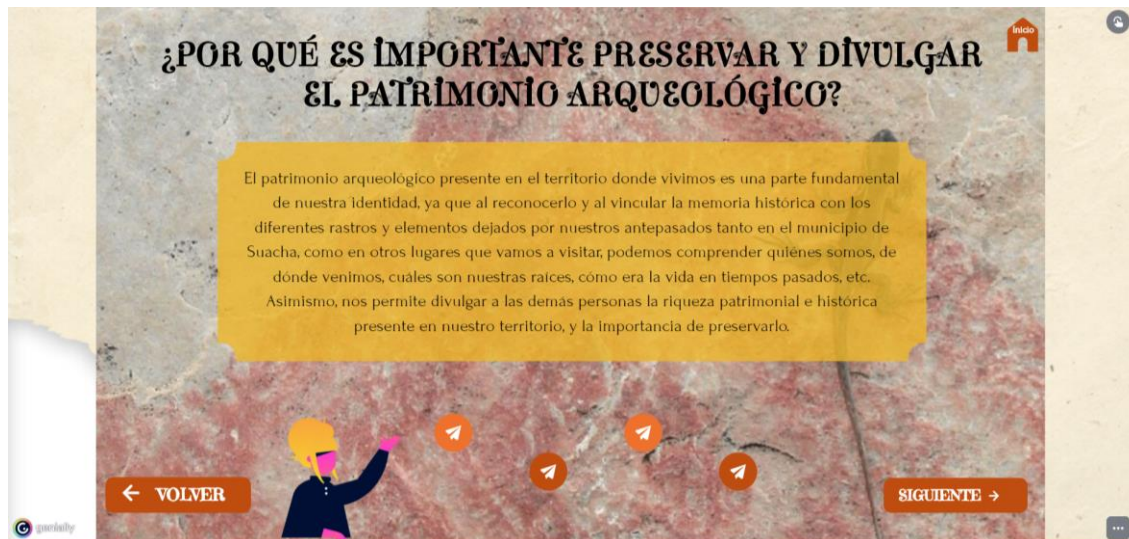
El municipio de Suacha cuenta con un amplio patrimonio arqueológico heredado por la comunidad Muisca que habitó este lugar. En esta unidad se puede hacer un reconocimiento de los principales sitios con vestigios arqueológicos y pinturas rupestres, encontrados en el territorio.

¿QUÉ ES EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO?



En primera medida, se hace un acercamiento hacia el concepto de patrimonio arqueológico y lo que lo constituye, entendiéndolo como un importante conjunto de elementos y expresiones significativas vinculadas con la identidad de un pueblo o comunidad. El cual, debe preservarse para poder reconocer la memoria histórica de los territorios.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE PRESERVAR Y DIVULGAR EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO?



En esta sección se explica por qué el patrimonio arqueológico presente en el territorio donde se vive es una parte fundamental de nuestra identidad, ya que al reconocerlo y al vincular la memoria histórica con los diferentes rastros y elementos dejados por nuestros antepasados tanto en el municipio de Suacha, como en otros lugares, podemos comprender quiénes somos, de dónde venimos, cuáles son nuestras raíces, cómo era la vida en tiempos pasados, etc. Asimismo, nos permite divulgar a las demás personas la riqueza patrimonial e histórica presente en nuestro territorio, y la importancia de preservarlo. Además de ello, se proyectan algunas imágenes representativas que permiten reconocer el patrimonio arqueológico encontrado en el municipio de Suacha.



PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO PRESENTE EN EL MUNICIPIO DE SUACHA



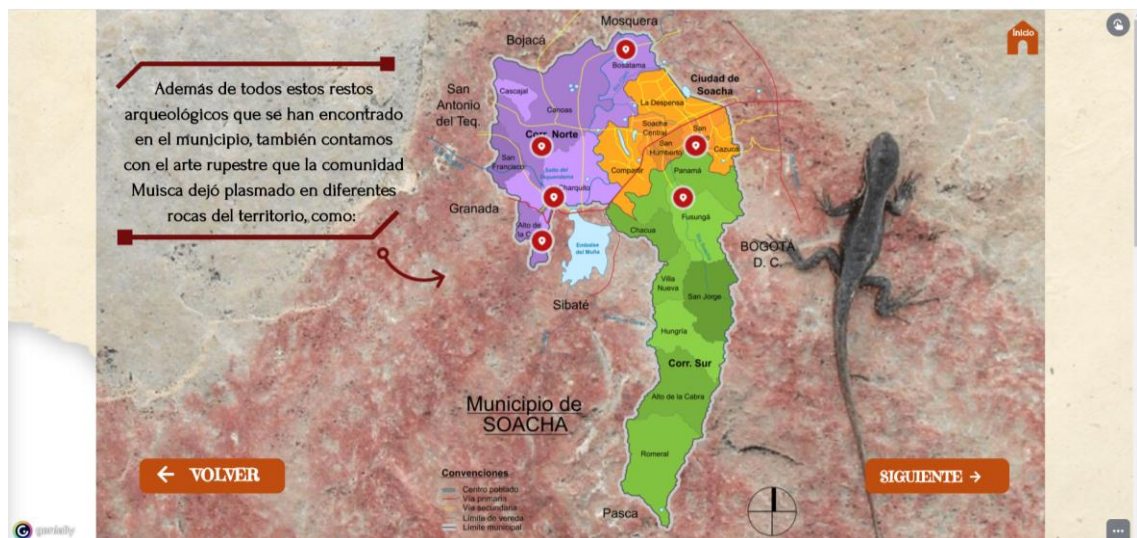
En el municipio de Suacha se han realizado diversas investigaciones arqueológicas que han permitido estudiar y comprender la vida de la comunidad Muisca a partir de los hallazgos arqueológicos. Por medio del mapa del municipio se ubican los lugares en donde se han encontrado restos arqueológicos de la comunidad Muisca.



Al dar clic en los iconos rojos del mapa se abre una ventana en donde se explica el tipo de hallazgo arqueológico que se encontró en ese lugar y qué elementos fueron rescatados.



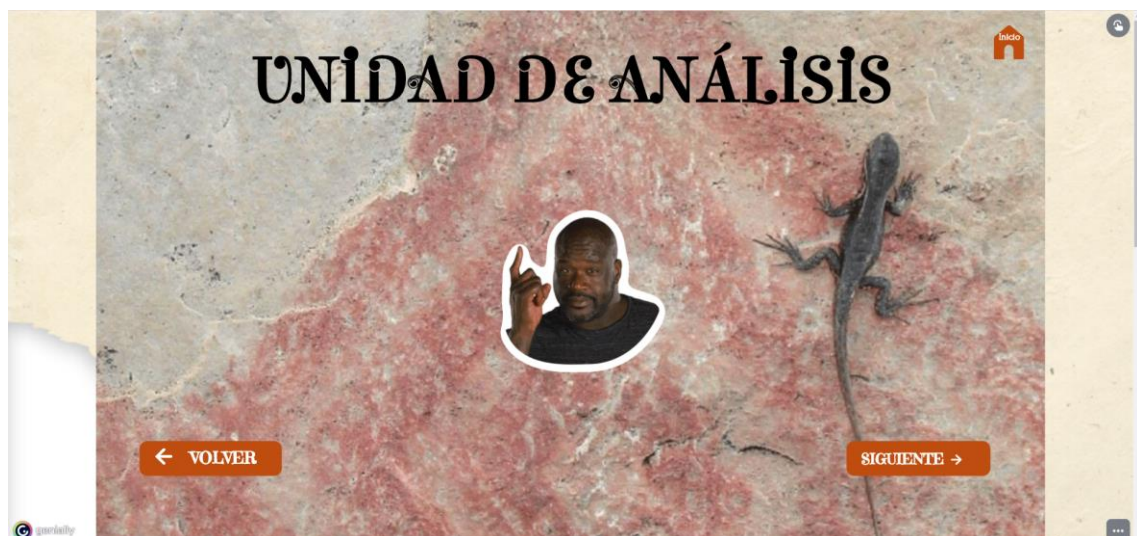
Así mismo se ubican aquellos lugares que tienen arte rupestre en el territorio:



Y al hacer clic sobre los iconos rojos se puede apreciar una imagen del lugar, de alguno de los pictogramas allí presentes y una descripción corta del patrimonio arqueológico que se ha encontrado allí.



UNIDAD DE ANÁLISIS



En esta unidad se propone hacer un análisis de los daños y afectaciones que ha tenido el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha para que los lectores puedan reflexionar sobre su estado actual y el valor de reconocer y preservar estos importantes elementos para que con el tiempo no desaparezcan.



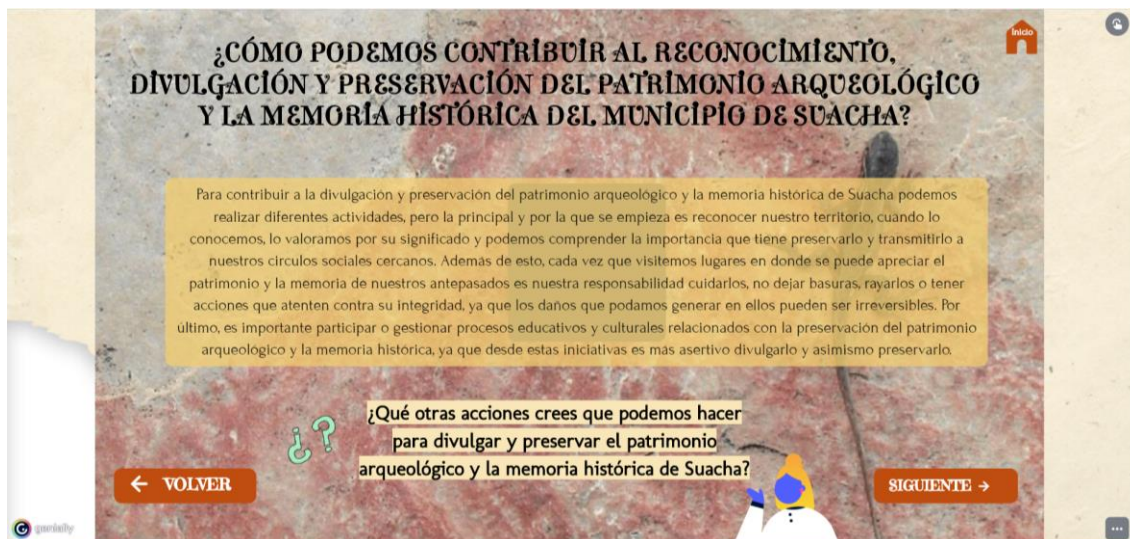
Por tanto, se explica cómo estos lugares con un importante patrimonio arqueológico para el municipio de Suacha se han visto afectados por la explotación minera, los graffitis realizados indebidamente, las construcciones urbanísticas y la deforestación.



Estos daños se explican a través de imágenes alusivas que se amplían al poner el cursor sobre ellas.



Y se proyecta un video que ilustra de manera más clara los daños y afectaciones que ha tenido el patrimonio arqueológico de Suacha por diferentes problemáticas sociales y ambientales.



Luego de hacer el reconocimiento de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico heredado por la comunidad Muisca en el municipio de Suacha Cundinamarca y revisar los daños y afectaciones que estos han tenido por diferentes problemáticas, se brinda una pequeña explicación sobre cómo el lector desde su actuar y vivir diario como habitante del municipio de Suacha puede contribuir a conservar y divulgar este patrimonio tan importante a través de pequeñas acciones como reconocer el territorio en donde se vive, pues esto permite valorar su significado y comprender la importancia que tiene preservarlo y transmitirlo a los círculos sociales cercanos. Además de tener la responsabilidad de cuidar estos lugares al no dejar basuras, rayarlos o tener

acciones que atenten contra su integridad, ya que los daños que se generen en estos pueden ser irreversibles. Por último, es importante participar o gestionar procesos educativos y culturales relacionados con la preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica, ya que desde estas iniciativas es más asertivo divulgarlo y asimismo preservarlo.

Finalmente, se deja una pregunta abierta ¿Qué otras acciones crees que podemos hacer para divulgar y preservar el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha? Para que el lector reflexione de forma personal cómo puede contribuir a divulgar y preservar este importante patrimonio desde sus acciones diarias.

JUEGOS PARA RECONOCER EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO Y LA MEMORIA HISTÓRICA DEL MUNICIPIO DE SUACHA



En esta sección se busca retroalimentar los contenidos revisados por medio de juegos interactivos que proporcionen un aprendizaje lúdico a través de la recreación, en este caso en un entorno virtual.



Se proyectan seis juegos y al hacer clic sobre el icono morado que está junto a los nombres se abre una nueva pestaña con el juego.

ADIVINA EL DIOS MUISCA



El primer juego es el de Adivina el Dios Muisca, el cual consiste en descubrir algunos de los dioses más representativos de la cultura Muisca y el municipio de Suacha a través de diferentes pistas.



Al poner el cursor sobre los signos de pregunta se despliega una ventana con una pista que contiene características del dios o diosa relacionadas con las historias revisadas en los videos de la guía.



Después de revisar todas las pistas al dar clic sobre el cuadro de solución se voltea la imagen representativa del dios o diosa junto con su nombre.



Al dar clic sobre el botón de “Siguiente” seguirán apareciendo más dioses, en total ocho, hasta llegar al final del juego. Para volver a jugar se debe dar clic sobre este botón y se iniciará el juego de nuevo.

CRUCIGRAMA MEMORIA HISTÓRICA Y PATRIMONIO SUACHUNO

A screenshot of an online crossword puzzle game interface. At the top left is the 'educaplay' logo. Next to it is a search bar with the text 'Ej.: La revolución francesa...' and a magnifying glass icon. To the right of the search bar is a link that says 'Todas las actividades'. Below the search bar is the game title 'Patrimonio y memoria histórica'. In the center, there is a crossword puzzle grid with some letters filled in. Above the grid, it shows '100 PUNTOS' and '00:06 TIEMPO'. To the right of the grid, there is a clue: '1 Lugar donde se realizó el hallazgo arqueológico más grande de Colombia'. Below the grid is a 'Comprobar' button. At the bottom, there is a 'Compartir' button and a description: 'Esta actividad hace parte de la guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón", con la cual puedes reforzar los conocimientos adquiridos sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha.'

Este juego permite reforzar los conocimientos adquiridos en la guía sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha. Al dar clic sobre alguno de los números aparece una pista que permite orientar al jugador para que complete la palabra y obtenga más letras para descubrir las otras palabras del crucigrama.

educaplay Actividades Ej: La revolución francesa... Todas las actividades

Patrimonio y memoria histórica

100 Puntos

02:20 Tiempo

10

Conjunto de objetos con los que enterraban a los muertos

Comprobar

Crucigrama

Patrimonio y memoria histórica

★★★★★

Esta actividad hace parte de la guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón", con la cual puedes reforzar los conocimientos adquiridos sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha.

Compartir

Estas son las respuestas correctas del crucigrama para obtener una puntuación de 100 puntos.

educaplay Actividades Ej: La revolución francesa... Todas las actividades

ENHORABUENA HAS SUPERADO LA ACTIVIDAD

Patrimonio y memoria histórica

1 NUEVAESPERANZA

2 VOLANTEDEHUSO

3 CHIMINGAGUA

4 FUSUNGA

5 BOCHICA

6 LAPOMA

7 CANOAS

8 MUCURA

9 BACHUE

10 AJUAR

11 CHIA

12 MAIZ

Acceder Registrarse

100 PUNTOS

02:59 TIEMPO

Compartir resultado: [Twitter](#) [Facebook](#)

Volver a jugar

Crucigrama

Patrimonio y memoria histórica

★★★★★

Esta actividad hace parte de la guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón", con la cual puedes reforzar los conocimientos adquiridos sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha.

Compartir

Al dar clic sobre el botón de comprobar saldrá el listado con las respuestas correctas, la puntuación y el tiempo total en el cual fue resuelto el crucigrama. Además del botón de volver a jugar.

ROMPECABEZAS PATRIMONIO



En este el jugador debe ordenar las fichas del rompecabezas correctamente para descubrir la imagen representativa del patrimonio arqueológico del municipio de Suacha. Las fichas se encuentran unas puestas sobre las otras para agregar un poco de dificultad al juego.



Este es el resultado final al armar el rompecabezas y la imagen representativa del patrimonio arqueológico de Suacha son unos restos óseos humanos descubiertos en el Hallazgo Arqueológico de Nueva Esperanza en el municipio de Suacha.

ROMPECABEZAS MEMORIA HISTÓRICA



En este juego se debe ordenar las fichas del rompecabezas correctamente para descubrir la imagen representativa de la memoria histórica del municipio de Suacha. Las fichas se encuentran unas puestas sobre las otras para agregar un poco de dificultad al juego.



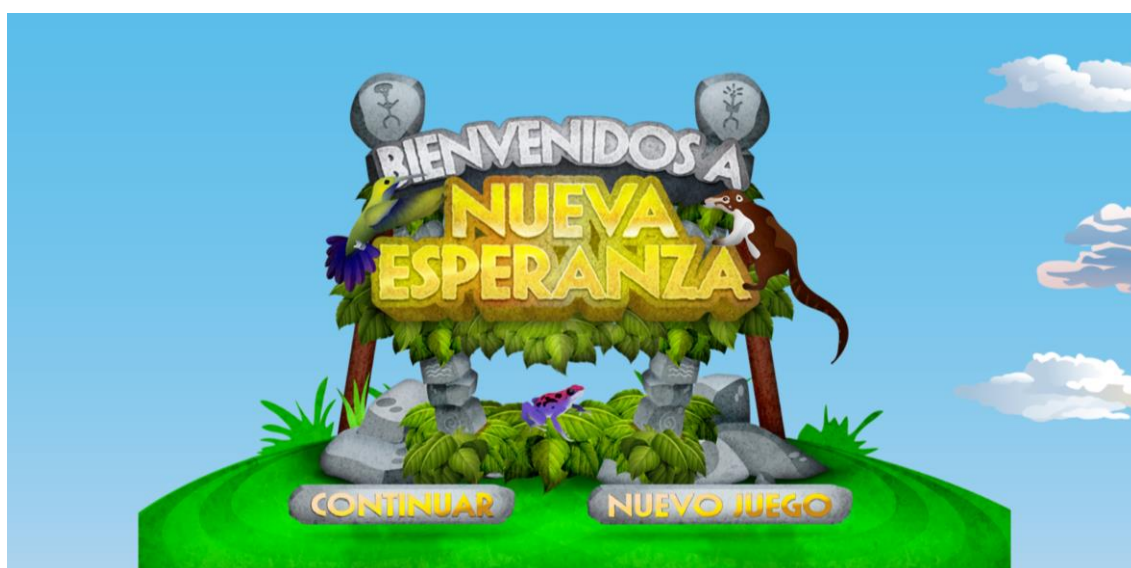
Este es el resultado final al armar el rompecabezas y la imagen representativa de la memoria histórica del municipio es el Salto del Tequendama, importante por las historias mitológicas que se cuentan allí como la de Bochica y su creación de esta gran cascada natural.

NUEVA ESPERANZA INFANTIL



Desarrollado por Enel Codensa, EPM Empresas Públicas de Medellín y la Maestría en Patrimonio Cultural de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, en este se pueden realizar diversas actividades, explorar diferentes escenarios y reconocer artefactos representativos del Hallazgo Arqueológico de Nueva Esperanza en el municipio de Suacha.

CONSTRUYENDO NUEVA ESPERANZA



Desarrollado por Enel Codensa, EPM Empresas Públicas de Medellín y la Maestría en Patrimonio Cultural de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia, aquí se puede jugar con los diferentes roles sociales que tenían los miembros

de la comunidad Muisca y ayudar a los aldeanos a construir bohíos, sembrar, cultivar, recoger diferentes materiales e ir avanzando hacia los tres períodos en los que se clasifican los elementos rescatados en el Hallazgo Arqueológico de Nueva Esperanza en el municipio de Suacha.

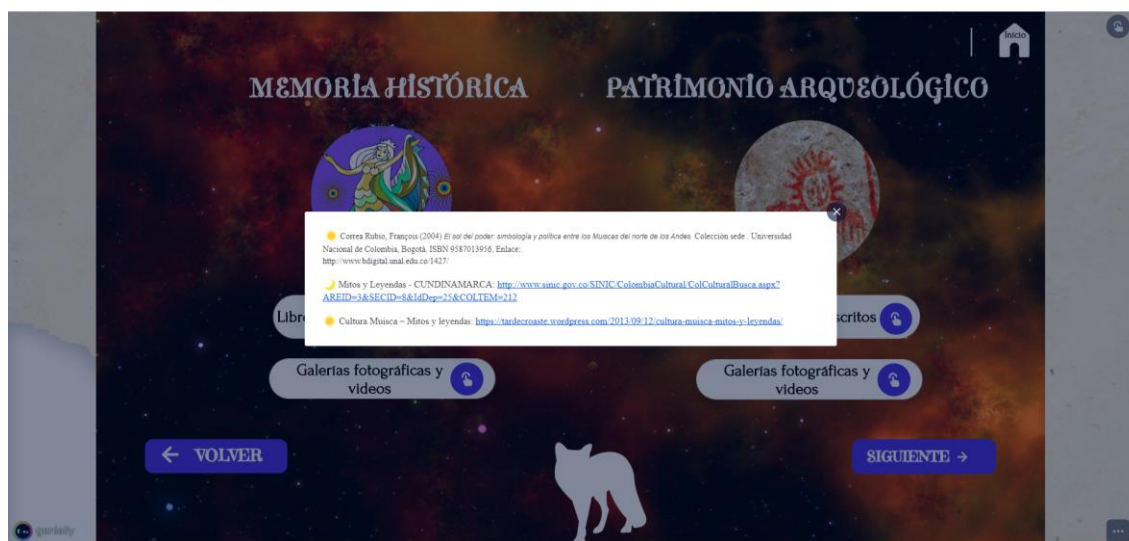
BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA PARA RECONOCER EL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO Y LA MEMORIA HISTÓRICA DEL MUNICIPIO DE SUACHA



En esta sección el lector podrá encontrar una pequeña colección bibliográfica que les permitirá seguir investigando y ampliando sus conocimientos sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.



Esta bibliografía está conformada por libros, informes, escritos, galerías fotográficas y videos seleccionados por su valioso contenido informativo y su facilidad de acceso a través de la web, además de su importante alusión a las principales unidades temáticas de la guía.

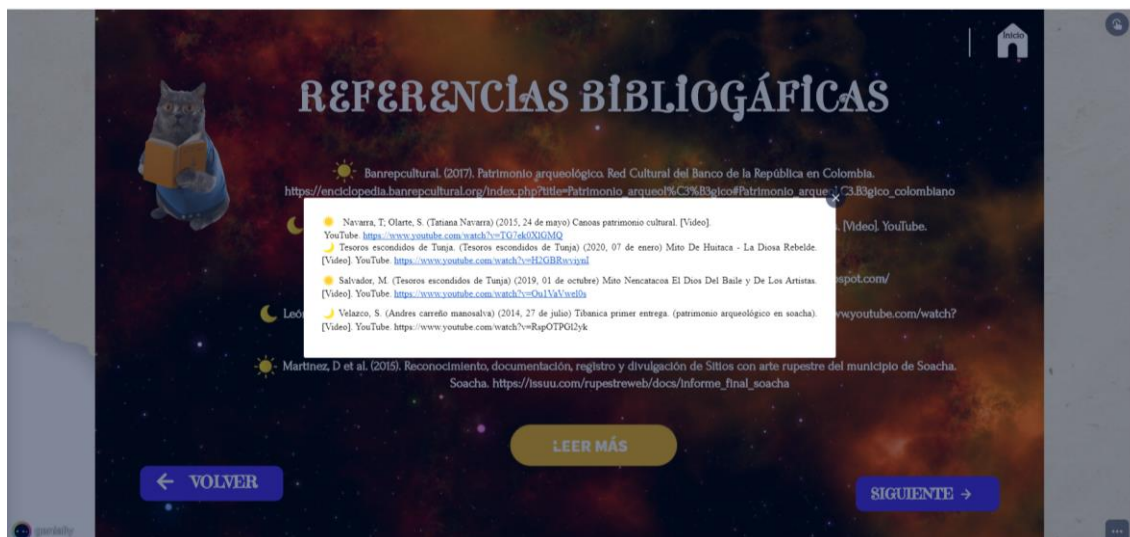


Al dar clic sobre los botones morados se despliega una ventana con la referencia bibliográfica del material y en el enlace para revisarlo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS



Por último se encuentran las referencias bibliográficas que sirvieron como apoyo para el desarrollo de este material educativo.



Al dar clic sobre leer más se pueden leer todas las referencias bibliográficas utilizadas en la guía didáctica.

La bibliografía más destacada para hacer el correspondiente diseño de la guía fue:

- El sol del poder: simbología y política entre los Muisca del norte de los Andes: Este libro escrito por Correa Rubio, François, realiza una recopilación de los principales mitos e historias de la cultura Muisca escritas por el cronista Español Fray Pedro Simón, que permiten analizar y tener un reconocimiento en cuanto a la cosmovisión Muisca sobre la creación del mundo, sus prácticas culturales y las deidades religiosas que ellos adoraban desde la perspectiva de este escritor.

- Reconocimiento, documentación, registro y divulgación de Sitios con arte rupestre del municipio de Soacha: Este documento es un proyecto realizado por la Fundación Erigaie y apoyado por el Instituto Departamental de Cultura y Turismo (IDECUT), el Ministerio de Cultura y el Instituto Colombiano de Antropología e Historia (ICANH). En el cual se hizo un proceso de revisión, análisis, acopio de información documental y reconocimiento en campo para identificar, localizar y registrar los sitios con arte rupestre del municipio de Suacha, con el fin de lograr su protección y preservación, y además, fomentar la apropiación social de este patrimonio cultural.

- Nueva Esperanza 2000 años de historia prehispánica de una comunidad en el altiplano cundiboyacense: Este libro brinda información detallada de los análisis hechos por los arqueólogos a partir de los hallazgos arqueológicos encontrados en la terraza

natural Nueva Esperanza, cuya información ayuda a comprender el pasado de la región y de la comunidad que habitó el municipio de Suacha hace más de 2000 años.

AUTORAS



Finalmente se encuentra la información de las autoras y desarrolladoras de la guía didáctica virtual “la Herencia del Dios Varón”, su formación académica y la universidad a la que pertenecen.

PLAN DE TRABAJO PROPUESTO PARA DESARROLLAR LOS CONTENIDOS TEMÁTICOS Y ACTIVIDADES

Se propone desarrollar los contenidos temáticos de la guía por medio de cuatro encuentros interactivos a través de Google Meet o la plataforma que más se facilite:

ENCUENTRO	CONTENIDOS A DESARROLLAR	ACTIVIDADES INICIALES	ACTIVIDADES CENTRALES	ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN
1 Primer encuentro virtual con los estudiantes – Presentación de la guía didáctica. TIEMPO: 45 minutos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación de la guía didáctica. 2. Reconocimiento del territorio. 3. Explicación de los contenidos y actividades que se desarrollarán en la unidad de Patrimonio Arqueológico y Memoria Histórica. 	<p>Mencionar los contenidos que se revisarán en el encuentro.</p> <p>TIEMPO: 2 minutos.</p>	<p>Presentación de la guía didáctica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción 2. Objetivo de la Guía. 3. Enfoque desde la recreación y la pedagogía. 4. Reconocimiento del territorio. <p>Por medio de la presentación de la guía y uno de los mapas interactivos del municipio desarrollados desde la plataforma de Genially.</p> <p>TIEMPO: 20 minutos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Explicación general de los contenidos y actividades que se desarrollarán en la unidad de Patrimonio Arqueológico y Memoria Histórica. <p>Por medio de la presentación de la guía desde la plataforma de Genially.</p> <p>TIEMPO: 10 minutos.</p>	<p>Realizar un ensayo en vivo y en directo en donde los estudiantes verifiquen el funcionamiento de la guía y resuelvan inquietudes generales.</p> <p>TIEMPO: 5 minutos.</p> <p>Realizar una actividad de presentación por cada estudiante en donde mencionen su nombre y la comuna o vereda en la que viven.</p> <p>TIEMPO: 10 minutos.</p> <p>TAREA:</p> <p>Revisar la Unidad de Memoria Histórica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Herencia Muisca en el municipio de Suacha (Periodos característicos y prácticas). 2. Mitología e historias de los Muisca en la tierra del dios Varón.

<p style="text-align: center;">2</p> <p style="text-align: center;">Segundo encuentro virtual con los estudiantes - Retroalimentación y Desarrollo Unidad Memoria Histórica</p> <p style="text-align: center;">TIEMPO TOTAL DEL ENCUENTRO: 45 minutos.</p>	<p>Retroalimentación de los contenidos y socialización de las actividades propuestas en la Unidad de Memoria Histórica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Herencia Muisca en el municipio de Suacha (Periodos característicos y prácticas). 2. El Museo Arqueológico de Soacha. 3. Mitología e historias de los Muiscas en la tierra del dios Varón. 	<p>Contextualizar los contenidos revisados en la guía.</p> <p>TIEMPO: 2 minutos.</p>	<p>Revisar los contenidos expuestos en la Guía de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Herencia Muisca en el municipio de Suacha (Periodos característicos y prácticas). <p>Por medio del juego Un día entre los Muiscas, un juego tipo concétre, en donde los estudiantes tendrán que encontrar parejas de imágenes de las piezas expuestas en el Museo, representativas de las prácticas habituales de los Muiscas y ellos deberán explicar para qué se usaba ese objeto, de qué material está hecho y en cuáles de los periodos se podría clasificar.</p> <p>TIEMPO: 15 minutos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mitología e historias de los Muiscas en la tierra del dios Varón. <p>Por medio del juego Adivina el dios Muisca. En el cual los estudiantes tendrán algunas pistas para adivinar algunos dioses de la mitología Muisca y contar muy resumidamente su historia.</p> <p>TIEMPO: 15 minutos.</p> <p>Complementar los contenidos trabajados y hacer resolución de preguntas.</p> <p>TIEMPO: 2 minutos.</p>	<p>REVISIÓN DE OPINIONES: Pedir a los estudiantes escribir un pequeño párrafo en donde expongan su opinión sobre la clase, los contenidos revisados y las dinámicas propuestas por las docentes.</p> <p>TAREA: Realizar una réplica de alguna de las piezas arqueológicas expuestas en el Museo en el material de su preferencia (plastilina, arcilla, harina de arepas o el que encuentre a su alcance) y explicar en un párrafo corto por qué decidió elaborar esa pieza y cómo se sintió al realizar esta labor. Enviar fotografía y descripción de la tarea en el transcurso de la semana por el grupo de Whatsapp.</p> <p>Revisar la Unidad de Patrimonio Arqueológico:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es el patrimonio arqueológico? / ¿Por qué es importante conservar y divulgar el patrimonio arqueológico? 2. Patrimonio arqueológico presente en el municipio de Suacha.
---	--	---	---	---

<p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">Tercer encuentro virtual con los estudiantes. – Retroalimentación y Desarrollo Unidad Patrimonio Arqueológico</p> <p style="text-align: center;">TIEMPO TOTAL DEL ENCUESTRO: 45 minutos.</p>	<p>Retroalimentación de los contenidos y socialización de las actividades propuestas en la Unidad de Patrimonio Arqueológico:</p> <p>1. ¿Qué es el patrimonio arqueológico? / ¿Por qué es importante conservar y divulgar el patrimonio arqueológico?</p> <p>2. Patrimonio arqueológico presente en el municipio de Suacha.</p>	<p>Contextualizar los contenidos revisados en la guía.</p> <p>TIEMPO: 2 minutos.</p>	<p>Revisar los contenidos expuestos en la Guía de:</p> <p>1. ¿Qué es el patrimonio arqueológico? / ¿Por qué es importante conservar y divulgar el patrimonio arqueológico?</p> <p>Por medio de un juego de preguntas tipo ruleta a través de una presentación en Power Point.</p> <p>TIEMPO: 15 minutos.</p> <p>Complementar los contenidos trabajados y hacer resolución de preguntas.</p> <p>TIEMPO: 2 minutos.</p> <p>Revisar los contenidos expuestos en la Guía de:</p> <p>2. Patrimonio arqueológico presente en el municipio de Suacha.</p> <p>Por medio del juego Siguiendo las huellas de los Muiscas. En donde los estudiantes a partir de una fotografía y una breve descripción deben ubicar en el mapa del municipio de Suacha, los lugares con patrimonio arqueológico revisados en la guía y explicar su ubicación en el territorio, lo que allí se encontró y por qué es importante conservarlo.</p> <p>TIEMPO: 15 minutos.</p>	<p>REVISIÓN DE OPINIONES:</p> <p>Pedir a los estudiantes escribir un pequeño párrafo en donde expongan su opinión sobre la clase, los contenidos revisados y las dinámicas propuestas por las docentes.</p> <p>TIEMPO: 5 minutos.</p> <p>TAREA:</p> <p>1.</p> <p>Hacer una pintura rupestre sobre una piedra con témpera, vinilo o algún tipo de pigmento y explicar en un párrafo corto qué significado tiene y cómo se sintió al realizar esta labor.</p> <p>Enviar fotografía y descripción de la tarea en el transcurso de la semana por el grupo de Whatsapp.</p> <p>2.</p> <p>Revisar en la Unidad de Análisis:</p> <p>1. Estado actual del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha. Daños y afectaciones.</p> <p>2. Cómo podemos contribuir al reconocimiento, divulgación y preservación del patrimonio</p>
---	---	---	--	---

			<p>Complementar los contenidos trabajados y hacer resolución de preguntas.</p> <p>TIEMPO: 2 minutos.</p>	<p>arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.</p>
<p>4</p> <p>Cuarto encuentro virtual con los estudiantes - Retroalimentación final y agradecimientos</p> <p>Aplicación de encuesta de satisfacción y evaluación de aprendizajes a los Estudiantes del Sena y al docente encargado de los grupos.</p>	<p>1. Retroalimentación final de los contenidos y las actividades propuestas en la guía didáctica.</p> <p>2. Retroalimentación de los contenidos propuestos en la Unidad de Análisis:</p> <p>/ Estado actual del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha. Daños y afectaciones.</p> <p>/ Cómo podemos contribuir al reconocimiento, divulgación y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.</p> <p>3. Agradecimientos y consideraciones finales.</p> <p>4. Aplicación de encuesta tipo likert para analizar los resultados de la intervención y los aprendizajes adquiridos sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha.</p>	<p>Contextualizar los contenidos revisados en la guía.</p> <p>TIEMPO: 2 minutos.</p>	<p>Revisar los contenidos expuestos en la Guía de:</p> <p>1. Estado actual del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha. Daños y afectaciones. / Cómo podemos</p> <p>Por medio de un mapa e imágenes que permitan complementar y tener una visión más clara de los daños que ha sufrido el patrimonio por parte de los habitantes, las condiciones climáticas y las industrias.</p> <p>TIEMPO: 10 minutos.</p> <p>Revisar los contenidos expuestos en la Guía de:</p> <p>2. Cómo podemos contribuir al reconocimiento, divulgación y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.</p> <p>Por medio de una lluvia de ideas en donde mencionen desde cada uno cómo se puede aportar al reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha y</p>	<p>Agradecimientos y consideraciones finales.</p> <p>TIEMPO: 5 minutos.</p> <p>Aplicación de encuesta tipo likert para analizar los resultados de la intervención y los aprendizajes adquiridos sobre la memoria histórica y el patrimonio.</p> <p>TIEMPO: 10 minutos.</p>

			<p>qué acciones tendrán de ahora en adelante para lograr este objetivo.</p> <p>TIEMPO: 15 minutos.</p> <p>Complementar los contenidos trabajados y hacer resolución de preguntas.</p> <p>TIEMPO: 2 minutos.</p>	
--	--	--	---	--

Dinámicas de participación

Pregunta o Respuesta
Escribir un asterisco en el chat del grupo para pedir la palabra.

5. RE-CREAR LO QUE HEMOS CREADO

- Rol del educador y educando:

La Guía debe tener el acompañamiento de un docente o líder que oriente y complemente los contenidos que esta expone, ya que si bien es un material que los estudiantes o educandos pueden revisar autónomamente requiere de actividades de retroalimentación para reforzar los temas desarrollados en cuanto a patrimonio arqueológico y memoria histórica del municipio de Suacha. Además de ello, al estar desarrollada desde la recreación como una estrategia educativa que permite generar una mayor interacción en un entorno virtual a través de las experiencias y aprendizajes producidos con los juegos y dinámicas propuestas, debe contar con el apoyo de alguien que dirija las actividades y dinámicas y de esta forma, fortalecer los conocimientos que propicia la Guía como un material didáctico y educativo.

- Procesos de retroalimentación y valoración:

La retroalimentación de los contenidos abordados en la Guía didáctica se pueden desarrollar por medio de las actividades y herramientas didácticas propuestas en el plan de trabajo, como los diferentes juegos sobre memoria histórica y patrimonio arqueológico

de Suacha, que permiten complementar los temas de la guía; los mapas interactivos, en donde se tiene la posibilidad de explorar y reconocer la ubicación geográfica y la descripción de los lugares con patrimonio arqueológico; así como los vídeos que permiten generar una reflexión en cuanto a los daños y afectaciones del patrimonio arqueológico, la mitología Muisca y la memoria histórica del municipio.

Por otra parte, se propone que la valoración del trabajo desarrollado por los estudiantes se realice por medio de una evaluación cualitativa en cada encuentro que se lleve a cabo, donde puedan dar su opinión acerca de la manera en que se abordan las temáticas, se retroalimentan los contenidos, lo que se aprendió al revisar la guía y los elementos por mejorar. Además de las tareas propuestas de realizar una réplica de alguna pieza del Museo Arqueológico de Suacha y elaborar una pintura rupestre en una roca, ya que con estas se puede evidenciar también su proceso creativo y la manera en cómo están percibiendo estas temáticas al describir cómo se sintieron realizando estas tareas. Finalmente, se recomienda aplicar algún tipo de encuesta en donde los participantes puedan evaluar el proceso formativo llevado a cabo y dar a conocer los contenidos que más interiorizaron.

- Sugerencias de juegos para aprender sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica:

Como se mencionó anteriormente, en la Guía didáctica se encuentran diferentes juegos que permiten tener un acercamiento con el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha. Por una parte, están los juegos creados por las autoras de este material y por otra parte, están los juegos de Nueva Esperanza, creados por Enel Codensa y EPM. Con estos juegos se pueden complementar los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la guía, de una manera lúdica e interactiva.

- Sugerencias de cómo crear juegos para apropiarse del patrimonio arqueológico y la memoria histórica:

Actualmente hay diferentes plataformas digitales que permiten crear y diseñar juegos fácilmente sobre cualquier temática para ser usados como herramienta didáctica en los procesos educativos y culturales. Dentro de estas plataformas se encuentra Genially, que brinda diversas alternativas para crear juegos dirigidos a todas las poblaciones. Asimismo, las plataformas Educaplay y Puzzle brindan la posibilidad de

diseñar juegos y actividades como rompecabezas, crucigramas, sopas de letras, juegos de cartas, juegos de memoria, test, concursos de preguntas, entre otros.

- Cómo re-crear el patrimonio arqueológico y la memoria histórica desde diferentes formas de expresión:

Existen diversas formas de expresión para poder reconocer el patrimonio arqueológico y la memoria histórica, pero además de reconocerlo y preservarlo, re-crear este patrimonio y esta memoria es sustancial para no olvidar nuestras raíces y poder generar una apropiación del territorio.

Así pues, desde la narración, la escritura, la danza, la representación teatral y otras formas de expresión se pueden crear actividades alternativas que permitan interactuar y crear lazos significativos con lo aprendido sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica. De esta manera, el acto de re-crear puede estar presente en todas las actividades diseñadas para complementar diferentes contenidos en los procesos educativos.

En consecuencia, esta Guía didáctica virtual está enfocada desde el juego para complementar los contenidos temáticos, sin embargo, es posible adicionar actividades relacionadas con otras formas de expresión, para que se pueda llevar a cabo el acto de re-crear lo aprendido y de esta manera trabajar por la preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de nuestro territorio.

11. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

El presente capítulo es el análisis de los resultados obtenidos a lo largo del desarrollo del proyecto. Este, hace parte de la fase de análisis propuesta en el diseño metodológico y se encuentra dividido en dos ciclos: el ciclo I (Fase de recolección), en donde se utilizaron como instrumentos la encuesta por cuestionario y la entrevista estandarizada para hacer una caracterización sociodemográfica de la población a intervenir (variable cuantitativa), medir los conocimientos sobre el patrimonio arqueológico, la mitología muisca y la memoria histórica de Suacha (variable cualitativa) y conocer los procesos de reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha desde el SENA. Lo cual sirvió como orientación para elaborar el diseño del material didáctico que expone los contenidos temáticos de la guía por medio del software Genially y por último, se analiza la implementación de este a

través de los grupos de enfoque realizados por medio de la plataforma Google Meet. El ciclo II (Fase de implementación y análisis) es abordado a través de una matriz en donde se analizaron los resultados de la implementación de la guía didáctica por medio de las retroalimentaciones ejecutadas en cada intervención. Además, se realizó una encuesta por cuestionario y una entrevista estandarizada abierta para analizar los resultados de la intervención y los aprendizajes adquiridos sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha por parte de la población intervenida.

11.1 Ciclo I (Fase de recolección):

- Encuesta por cuestionario:

Esta encuesta permitió evaluar dos variables: la cuantitativa y la cualitativa, analizando en primera medida algunos datos sociodemográficos de la población a intervenir; en segunda medida, la accesibilidad a las clases virtuales y preferencias de los estudiantes a la hora de navegar en internet y desarrollar actividades educativas a través de este medio; y por último, medir el conocimiento con respecto a la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, y asimismo, los contenidos relacionados con estas temáticas que han visto en su proceso escolar.

El análisis de esta encuesta se realizó a través de una matriz en la cual se incluyó las preguntas y las respuestas con su respectiva descripción, interpretación y contraste con el proyecto (**Ver anexo 1**).

Lo anterior permitió determinar que:

La mayoría de participantes residen en el municipio de Suacha y viven en este lugar hace más de 5 años, no obstante, hay una gran parte de los encuestados que no conocen los principales lugares que cuentan con patrimonio arqueológico.

Por otra parte, un porcentaje alto de los participantes cuentan con servicio de internet, no obstante, presentan frecuentemente fallas de conectividad, lo que ha hecho que no puedan asistir totalmente a sus clases académicas.

En cuanto a las herramientas virtuales, gran parte de la población considera que el juego es una de las herramientas más asertivas para aprender diferentes contenidos; sin

embargo, no conocen juegos didácticos sobre patrimonio arqueológico y memoria histórica; por tal razón se decide que en la guía didáctica se haga uso del juego como herramienta principal para desarrollar los contenidos y así fortalecer el reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha.

Por otro lado, los participantes han tenido la oportunidad de realizar trabajos académicos sobre el municipio de Suacha, enfocados principalmente en la historia del municipio y sus lugares turísticos, pero en sus clases académicas no se ha abordado la temática de mitología muisca y de patrimonio arqueológico de Suacha.

Por último, los encuestados recalcaron que es importante valorar y dar a conocer la parte histórica y cultural del municipio de Suacha a través de diferentes actividades culturales, recreativas y educativas para las nuevas generaciones y para la población que reside en Suacha y asimismo, se evidencia el interés por proteger el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha.

Así pues, se propuso crear estrategias que posibilitaran la participación de todos los estudiantes en el desarrollo de la guía didáctica, teniendo en cuenta las fallas de conectividad, el acceso a los equipos electrónicos, los conocimientos que tenían acerca del municipio y las consideraciones que plantearon con respecto a herramientas virtuales para aprender diferentes temáticas; esto con el fin de poder llevar a cabo la implementación de la guía didáctica y fomentar la preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.

- Entrevista estandarizada abierta:

Esta entrevista permitió conocer los procesos de reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha que se han desarrollado desde el SENA, por lo cual, el docente a cargo de los grupos estudiantiles a intervenir refirió su experiencia con respecto a la comprensión del patrimonio arqueológico y la memoria histórica desde el punto de vista patrimonial y cultural, la relación entre estos dos elementos, los procesos formativos que ha llevado a cabo con respecto a estas temáticas con los técnicos y tecnólogos a su cargo y por último, algunas recomendaciones sobre actividades y dinámicas a la hora de trabajar con población adolescente en un entorno de virtualidad.

Lo anterior se organizó por medio de una matriz en donde se analizó la información de las preguntas y respuestas, realizando una descripción, interpretación y contraste de estas con el proyecto (**Ver anexo 2**). Con esto se pudo determinar que el docente tenía una experiencia y una opinión asertiva con respecto a las temáticas y el proyecto a implementar con sus estudiantes, ya que reconoció la importancia de generar procesos que permitan dar a conocer el patrimonio arqueológico y fomentar su preservación en las nuevas generaciones, principalmente en un territorio como el municipio de Suacha en donde hay una gran variedad de hallazgos y vestigios arqueológicos cargados de historia para conocer y preservar.

Asimismo, aludió que al abordar la memoria histórica desde el punto de vista cultural se puede hacer un reconocimiento que permita comprender mejor la herencia cultural dejada por nuestros antepasados reflejada en sus vestigios, historias y diferentes elementos encontrados en el territorio, además de permitir su transmisión a otras generaciones para que esta historia no sea olvidada sino al contrario reconocida y preservada. Desde esta misma perspectiva, relacionó estas áreas como dos elementos que se complementan muy bien, pues mientras el patrimonio permite reconocer de manera tangible los objetos y modos de vida de las comunidades antiguas, la memoria histórica permite comprender y darle un sentido cultural a esta historia que aún prevalece en el municipio, por lo cual consideraba que implementar el proyecto teniendo estas dos áreas como ejes y unidades temáticas principales permitiría que la población abordada tuviera un mejor entendimiento sobre el tema.

Por otra parte, el docente indicó que la consulta es la actividad académica que más usa en el desarrollo de sus clases enfocadas hacia estas temáticas. Por tal razón, consideraba que los estudiantes ya tenían algunos conocimientos acerca de la historia de Suacha y su patrimonio arqueológico. Por lo que, con la implementación de la guía se podría fortalecer los saberes relacionados con su territorio y además, habría mayor participación en los encuentros virtuales por la información que han adquirido en su formación académica, la cual podía aportar al desarrollo de las intervenciones.

Finalmente, indicó que desde la virtualidad ha confrontado las salidas de campo que son las actividades que más disfrutaban sus estudiantes con otras dinámicas alternativas como la conceptualización de conocimientos referentes al municipio de Suacha y a su campo de saber, pues de esta manera, podían empezar a conocer y tener un acercamiento

con la historia y la riqueza turística que posee el municipio, a través de imágenes, vídeos, exposiciones y consultas como las que se exponían en la guía.

De este modo, el panorama brindado por el docente en cuanto al trabajo realizado con la población a intervenir desde las temáticas de patrimonio arqueológico y memoria histórica de Suacha, nos permitió tener una idea más clara del tipo de actividades que más disfrutaban y aportan a la construcción del conocimiento con respecto a estas áreas. Por lo cual, se planteó el diseño del material didáctico desde herramientas recreativas, educativas e interactivas que fortalecieran los conocimientos adquiridos y asimismo, generaran nuevos aprendizajes representativos para el fomento del cuidado y preservación de este importante legado cultural del territorio.

- Diseño del material didáctico:

El diseño de la guía didáctica virtual se realizó por medio del software Genially con las diferentes herramientas interactivas que ofrece esta plataforma. Además de ello, se seleccionaron los contenidos temáticos para abordar en la guía, los cuales fueron desarrollados a través de imágenes, vídeos, mapas interactivos, recorridos virtuales, historias y juegos. La manera en que se diseñó la guía permitió que todos los participantes pudieran acceder a ella y complementar los contenidos vistos en cada unidad temática por medio de algunos juegos como rompecabezas y crucigramas alusivos al patrimonio arqueológico y la memoria histórica del territorio de Suacha; adivinar al dios Muisca a través de diferentes pistas; y los juegos desarrollados por EPM, ENEL Codensa y la Maestría en Patrimonio Cultural de la UPTC, llamados “Construyendo Nueva Esperanza” y “Nueva Esperanza Infantil”. Además de una sección con bibliografía recomendada para aprender más sobre las temáticas revisadas por medio de libros, informes, videos y galerías fotográficas seleccionadas por su valioso contenido informativo y su fácil acceso a través de la web.

- Implementación de la guía didáctica a través de los grupos de enfoque:

Para la implementación de la guía didáctica se llevó a cabo un plan de trabajo para cuatro sesiones, en las cuales se revisó cada una de las unidades temáticas presentes en la guía. Para ello se realizaron diferentes juegos y actividades recreativas que permitieron generar una mayor interacción entre los estudiantes y las orientadoras del material, así como retroalimentar y complementar los contenidos revisados autónomamente por los

estudiantes en la guía para una mejor comprensión y claridad en los temas. Estas sesiones se llevaron a cabo a través de reuniones organizadas desde Google Meet, con las cuales no hubo mayores inconvenientes porque los estudiantes suelen recibir sus clases académicas por medio de esta plataforma, sin embargo, por problemas de conexión de red, algunas personas no pudieron asistir a todos los encuentros, y otras no contaban con micrófono para tener una participación más activa en la clase, por lo que se tenían muy presentes los aportes y opiniones que enviaban en el chat de la reunión.

11.3 Ciclo II (Fase de implementación y análisis):

- Matrices de análisis por sesión y unidad temática:

Para hacer el respectivo análisis de las intervenciones virtuales se realizó una matriz por cada sesión en donde se incluyó: unidad temática trabajada, contenidos revisados, tareas y actividades desarrolladas, participación de los estudiantes, actividades de retroalimentación, respuestas de los estudiantes y el docente a cargo del grupo con respecto a las actividades de retroalimentación, la interpretación de estas respuestas y finalmente, la interpretación general y contraste de estos elementos con el proyecto. Estas matrices nos permitieron comprender cómo se estaban desarrollando los contenidos de la guía didáctica en los encuentros virtuales según la opinión y participación de los estudiantes, y asimismo, crear nuevas estrategias para llevar a cabo en las siguientes intervenciones.

A continuación, se hace una breve descripción del análisis realizado por cada sesión:

- Sesión 1 Unidad de introducción y reconocimiento del territorio:

En esta sesión se realizó la presentación de la guía didáctica, su objetivo y su enfoque desde la recreación, el juego y la pedagogía. Además, se abordó la temática de reconocimiento del territorio haciendo una contextualización del significado del nombre ancestral del municipio heredado por sus antiguos habitantes Muiscas y las diferencias entre mencionarlo con O Soacha o con U Suacha, ya que desde ahí se empieza a reconocer un poco de su historia. Además, se explicó la ubicación espacial del municipio en cuanto al territorio nacional y la división política de sus corregimientos, veredas y comunas con la ayuda de un mapa interactivo, con el cual se realizó también una actividad de presentación de los estudiantes en donde mencionaron su nombre, la vereda o comuna en

donde viven y su opinión con respecto al reconocimiento del significado del nombre tradicional de su territorio.

Por último, se hizo una explicación general de los contenidos que encontrarían en la guía en las unidades de patrimonio arqueológico, memoria histórica y análisis, así como, los juegos y la bibliografía recomendada que podían utilizar para reforzar sus conocimientos y seguir aprendiendo más sobre las temáticas revisadas a través de herramientas educativas, recreativas e interactivas. Todo esto se desarrolló a través de una presentación de la guía didáctica con el software Genially.

Con lo anterior, se evidenció lo siguiente:

En esta sesión hubo poca participación al inicio porque en su mayoría, la clase estuvo orientada a la explicación e introducción general de los contenidos, las unidades temáticas, las diferentes herramientas didácticas y recreativas que se encuentran en la guía y el manejo de esta. Sin embargo, con las actividades de retroalimentación se pudo conocer un poco mejor a los estudiantes y revisar el reconocimiento que tenían sobre la ubicación espacial del municipio y el significado de su nombre ancestral Suacha.

En las actividades de retroalimentación en donde se realizó un ensayo en vivo y en directo para verificar el funcionamiento de la guía y resolver inquietudes generales. Los estudiantes revisaron y confirmaron el correcto funcionamiento de la guía didáctica. Por lo cual, con respecto a esto no hubo inconvenientes ni inquietudes sobre el manejo de esta. Asimismo, en la actividad de presentación en donde cada estudiante mencionó su nombre y la comuna o vereda en la que vive, se evidenció que todos los estudiantes viven en la zona urbana del municipio, en su mayoría en la comuna uno y dos y además, que no conocen o sólo han estado en una vereda de Suacha. Por lo tanto, se pudo interpretar que no tenían un mayor acercamiento con los lugares del municipio donde hay patrimonio arqueológico.

Por otra parte, las dificultades presentadas en esta sesión se relacionan con que algunos de los estudiantes no pudieron ingresar a la clase porque se les cruzaba con otras actividades y que otros no contaban con micrófono para participar más activamente. Por lo cual, para dar solución a esto se compartió a través de Whatsapp la grabación de la sesión, el enlace de la guía y la explicación general de lo que se había programado para el próximo encuentro, para que pudieran ponerse al corriente y en lo posible conectarse a

la siguiente clase. Además, se tuvo muy en cuenta la participación y las opiniones de los estudiantes enviadas a través del chat de la reunión como aportes a las temáticas y actividades que se estaban desarrollando.

De este modo, lo que se pudo interpretar con respecto al reconocimiento del territorio de Suacha y la presentación introductoria de la guía es que:

Con respecto al significado del nombre tradicional del municipio, los estudiantes tenían algunas ideas de lo que traducía su nombre, pero no todos sabían que este hacía alusión a Sua, uno de los dioses más importantes para la comunidad Muisca que habitó este territorio, ni tampoco tenían claridad del porqué en algunas ocasiones se escribía con U y otras con O.

Por otra parte, en cuanto a la ubicación espacial del territorio, se pudo evidenciar que tenían un acercamiento hacia esta temática por el trabajo que han desarrollado en el SENA con el docente; por lo tanto, ubicaban la comuna en donde viven, pero no conocían las demás veredas y corregimientos que posee el municipio.

Finalmente, en la revisión general de los demás contenidos a trabajar en la guía se evidenció que sabían algunos nombres de los dioses de la mitología Muisca, pero no conocían con profundidad las historias mitológicas más representativas del municipio ni la ubicación de los lugares con patrimonio arqueológico en este territorio.

Por lo anterior, esta primera sesión permitió que los estudiantes hicieran un reconocimiento del municipio de Suacha en lo que refiere a la historia de su nombre tradicional y su ubicación espacial. Además de conocer las unidades temáticas, los contenidos, juegos y herramientas educativas e interactivas que se desarrollarían en el proceso de implementación de la guía y que permitirían reforzar sus conocimientos en cuanto al patrimonio arqueológico y la memoria histórica del territorio en donde habitan **(Ver anexo 3)**.

- Sesión 2 Unidad de memoria histórica:

En esta sesión se revisaron los contenidos de Herencia Muisca en el municipio de Suacha (periodos característicos y prácticas) y Mitología e historias de los Muiscas en la tierra del dios Varón, los cuales se abordaron en la guía por medio de un recorrido virtual por el Museo Arqueológico de Soacha que exponía las piezas encontradas en el hallazgo

arqueológico de Nueva Esperanza que permiten conocer y comprender las prácticas habituales de la comunidad Muisca en este territorio, así como los diferentes periodos de tiempo en los cuales se clasifican los elementos encontrados. Por otra parte, se revisaron varias historias de la cultura Muisca y algunos mitos de sus principales dioses a través de diferentes videos acompañados de animaciones y narraciones mitológicas que explicaban el nacimiento y desarrollo de esta cultura en Suacha y el altiplano Cundiboyacense.

De esta forma, la retroalimentación de estos contenidos se desarrolló por medio de dos juegos didácticos. El primero llamado “Un día entre los Muisca” un juego tipo concétrese en donde los estudiantes debían encontrar parejas de imágenes de las piezas más representativas del Museo Arqueológico de Soacha y explicar para qué se usaban esos objetos, de qué materiales están hechos y en cuáles de los periodos de tiempo se podría clasificar. El segundo juego llamado “Adivina el dios Muisca”, en el cual se brindaban diferentes pistas para adivinar algunos dioses de la mitología Muisca y contar brevemente su historia e importancia dentro de esta comunidad.

Por otra parte, se asignó una tarea a los estudiantes, la cual se trataba de crear una réplica de alguna pieza arqueológica expuesta en el Museo Arqueológico de Soacha, en plastilina, arcilla, harina u otro material, enviar una foto de esta pieza y explicar en un párrafo por qué decidió elaborarla, qué nombre tiene, cuál es su significado y cómo se sintieron al realizar esta actividad. Dicha tarea fue enviada por parte de algunos estudiantes, quienes elaboraron la máscara del jaguar, una pieza que resalta en el Museo por su conservación y su significado, por lo tanto los estudiantes destacaron que esta pieza les llamó la atención y quisieron replicarla, asimismo afirmaron que esta actividad es una forma divertida para apropiarse del territorio y de la cultura.

Finalmente, se realizó la retroalimentación por parte de los estudiantes con respecto al desarrollo de la sesión, los contenidos revisados y las dinámicas propuestas. En donde su opinión fue positiva al recalcar que los juegos y actividades desarrolladas son una manera interesante y divertida para aprender más sobre el municipio de Suacha, su historia y su cultura. Además del buen manejo que tenían las docentes sobre la clase.

Con lo anterior, se pudo evidenciar lo siguiente:

En el desarrollo del juego “Un día entre los Muisca”, el cual se realizó para retroalimentar los contenidos de la herencia Muisca en el territorio y el Museo

Arqueológico de Soacha, se evidenció una participación activa, puesto que el juego permitía que todos pudieran participar. Por lo cual, se pudo analizar el reconocimiento por parte de los estudiantes de algunas de las piezas expuestas en el Museo, utilizadas por los Muisca en sus actividades cotidianas y las prácticas que estos desarrollaban en el municipio de Suacha, ya que si bien no recordaban con exactitud sus nombres se hacían una idea del uso que le daban y los materiales en los cuales están fabricadas.

En la ejecución del juego “Adivina el dios Muisca”, utilizado para complementar los contenidos de mitología e historias de los Muisca en la tierra del dios Varón, hubo poca participación de los estudiantes al inicio, sin embargo, a lo largo del juego fueron participando más, por lo que se evidenció que los contenidos sobre la mitología Muisca fueron revisados y aunque algunos de los participantes no recordaban con claridad los nombres o la historia de los dioses ya comenzaban a referenciar a la mayoría por las características que tenían o los elementos de la naturaleza que representaban.

En la actividad de retroalimentación en la cual se pidió a los estudiantes escribir un pequeño párrafo en donde compartieran su opinión sobre la clase, los contenidos revisados y las dinámicas propuestas, se evidenció que sus comentarios con respecto a esa sesión fueron positivos, ya que consideran que los juegos utilizados para retroalimentar y complementar los contenidos son una manera interesante, creativa y divertida para aprender sobre el municipio y su cultura y además, se sentían contentos de conocer más acerca de su territorio a través de estos encuentros porque eran entretenidos y las docentes orientadoras explicaban muy bien y tenían un amplio conocimiento y dominio sobre los temas revisados.

Por otro lado, las dificultades que se presentaron en esta sesión estuvieron enfocadas principalmente en la participación de los estudiantes, debido a que muy pocos contaban con micrófono y sólo algunas personas hacían uso del chat para participar. Sin embargo, la participación por el chat fue aumentando a medida que avanzaba la clase, ya que todos los asistentes hicieron la retroalimentación solicitada y respondieron a las preguntas realizadas a lo largo del desarrollo de los juegos y la sesión.

Finalmente, la tarea de elaborar una pieza arqueológica en plastilina o arcilla fue entregada por pocos estudiantes, pero en su trabajo se evidenció la dedicación y el compromiso con las clases. Asimismo, esta permitió complementar los contenidos

trabajados en la guía didáctica, debido a que los estudiantes elaboraron la máscara del jaguar, una pieza que resalta en el Museo por su conservación y su significado, por lo tanto, destacaron que esta pieza les llamó la atención por su representación con los ajuares y la forma de concepción de la muerte que tenían los Muisca y además, resaltaron que esta actividad es una forma divertida para apropiarse del territorio y aprender de la cultura **(Ver anexo 9)**.

Así pues, se concluye que, a partir de las herramientas didácticas usadas para el desarrollo de la sesión, los estudiantes reforzaron los conocimientos adquiridos al hacer la revisión de la guía didáctica. Puesto que se profundizó en el uso de algunas piezas del Museo Arqueológico de Soacha y se realizó una mejor explicación de los mitos sobre los dioses Muisca. Por otra parte, las observaciones que hicieron los estudiantes con respecto al abordaje de los contenidos tanto en la guía como en la intervención fueron positivas, pues se destaca que el juego es una herramienta interesante, creativa y divertida para aprender sobre el municipio y su cultura y además, el manejo y conocimiento por parte de las docentes organizadoras de la clase es satisfactorio **(Ver anexo 4)**.

- Sesión 3 Unidad de patrimonio arqueológico:

En esta sesión se retroalimentó la tarea de la elaboración de una pieza arqueológica, en donde los estudiantes que enviaron la fotografía de su elemento compartieron la razón por la cual realizaron su pieza y cómo se sintieron al desarrollar esta actividad. Además, se revisaron los contenidos de patrimonio arqueológico, su significado, su importancia y algunos lugares de Suacha que cuentan con patrimonio arqueológico.

Dichos contenidos se abordaron por medio de dos juegos, el primero se desarrolló a través de una ruleta que al girarla señalaba un número, con el cual se escogían a las personas que debían responder las siguientes preguntas: ¿Qué entienden por patrimonio arqueológico? ¿Por qué es importante conservar y divulgar nuestro patrimonio arqueológico? ¿Qué harían si encuentran una pieza arqueológica? Las respuestas dadas por los estudiantes permitieron construir el significado de patrimonio arqueológico y comprender la importancia de preservarlo. El segundo juego llamado "Huellas de los Muisca en la tierra del dios Varón" mostraba una fotografía con la descripción de algún sitio con patrimonio arqueológico de Suacha y el mapa del municipio con unos lugares

señalados, con esto, los estudiantes debían recordar y elegir la ubicación correcta del lugar de la fotografía y mencionar las características de este.

Posterior a esto, se asignó la tarea de hacer un pictograma con témpera, vinilo o un pigmento natural sobre una piedra pequeña, enviar una fotografía al grupo de WhatsApp y explicar en un párrafo su significado y cómo se sintió al realizar esta actividad.

Finalmente, se solicitó a los estudiantes escribir un pequeño párrafo para retroalimentar la clase, en donde compartieran su opinión con respecto al desarrollo de la sesión y la manera en que fue abordada por medio de las docentes orientadoras. Dichos resultados fueron positivos, ya que según sus comentarios la implementación de los juegos para abordar la clase fue satisfactoria y fue una forma de adquirir nuevos conocimientos sobre el patrimonio arqueológico, el arte rupestre y la importancia de valorarlo.

Con lo anterior se pudo evidenciar lo siguiente:

En el desarrollo del juego de la ruleta, que se realizó para retroalimentar los contenidos de patrimonio arqueológico, todos los estudiantes que estaban presentes en la sesión participaron y se lograron escuchar sus opiniones con respecto a la comprensión de patrimonio arqueológico en donde lo relacionaban con los rastros dejados por las comunidades antiguas, el arte rupestre y los vestigios o ruinas de construcciones pasadas. Lo que permitió construir un significado de este término y entre todos comprender la importancia de preservar y difundir este patrimonio para mantener viva la memoria, la historia y la cultura.

Con respecto a la ejecución del juego “Huellas de los Muisca en la tierra del dios Varón” se evidenció la participación activa de todos los estudiantes, quienes mencionaron la ubicación de los lugares donde consideraban que estaban los sitios con patrimonio arqueológico de Suacha con ayuda del mapa del municipio. En esta actividad se demostró que no conocían con exactitud la ubicación geográfica de todos los lugares con patrimonio arqueológico de Suacha, pero ya referenciaban varios de ellos, por lo cual, el desarrollo de la intervención permitió que pudieran reconocer estos lugares, así como su ubicación y las características que lo hacen tener patrimonio arqueológico.

Por otra parte, la evaluación de la sesión por parte de los estudiantes tuvo resultados positivos, ya que según sus comentarios la implementación de los juegos para abordar la clase y complementar los contenidos revisados en la guía didáctica fue satisfactoria y fue una forma alternativa de adquirir nuevos conocimientos sobre el patrimonio, su significado, el arte rupestre, la ubicación de los lugares con patrimonio arqueológico del municipio y la importancia de divulgarlos y valorarlos.

En relación a la tarea de elaborar un pictograma sobre una piedra pequeña se concluye que dicha tarea permitió complementar los contenidos sobre el patrimonio arqueológico, específicamente de arte rupestre. Así pues, se evidencia el interés de los estudiantes por aprender más sobre estas temáticas, ya que las personas que realizaron la actividad se tomaron el tiempo para investigar acerca de los animales y pinturas rupestres más representativas de la comunidad Muisca y en su pictograma usaron materiales recursivos como la tinta de la remolacha.

En cuanto a las dificultades, en esta sesión no se presentaron muchas porque los estudiantes que estuvieron presentes en la clase participaron activamente y sus comentarios y opiniones aportaron al desarrollo de las actividades y contenidos temáticos planeados.

En conclusión, el desarrollo de esta sesión, la cual fue mediada por dos juegos principales para retroalimentar y complementar los contenidos sobre patrimonio arqueológico permitió evidenciar que el juego sigue siendo una de las herramientas que más disfrutaban los estudiantes para aprender y adquirir nuevos conocimientos. Además, los contenidos abordados en la guía didáctica han posibilitado que se genere un interés por conocer más acerca de la comunidad Muisca, la historia del municipio de Suacha, su patrimonio y su cultura (**Ver anexo 5**).

- Sesión 4 Unidad de análisis:

En esta sesión se retroalimentó la tarea asignada de realizar un pictograma con témpera, vinilo o un pigmento natural sobre una piedra pequeña. Así pues, las personas que enviaron su tarea compartieron el significado de su pintura, con qué materiales la elaboraron y cómo se sintieron al desarrollar esta actividad. Así mismo, se abordaron los contenidos revisados en la guía sobre el estado actual del patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, sus daños, afectaciones y la manera en cómo podemos contribuir a

divulgar y preservar el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.

Las anteriores temáticas se abordaron por medio de una galería fotográfica que exponía los daños y afectaciones más fuertes que ha sufrido el patrimonio arqueológico en el municipio debido a algunos comportamientos indebidos por parte de sus habitantes y diversas problemáticas de índole social y ambiental. De esta forma, los estudiantes también compartieron su opinión acerca de otros daños y actos indebidos que se suelen presentar en los sitios con patrimonio arqueológico, lo cual contribuyó a tener un mejor entendimiento de las acciones que se deben evitar para contribuir a la conservación de estos importantes lugares que permiten conocer y tener un acercamiento de manera tangible al legado cultural heredado por los antiguos habitantes de este lugar.

Posteriormente, se explicaron las acciones que pueden contribuir a la divulgación y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de su territorio, las cuales empiezan por reconocer y cuidar los lugares que se visitan, ya que al realizar acciones indebidas pueden generar daños irreversibles en ellos y perder de manera tangible la historia y el legado que representan. De modo que, con ayuda de la actividad de lluvia de ideas los estudiantes mencionaron cómo desde cada uno podían aportar al reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha y las acciones que tendrían de ahora en adelante para lograr este objetivo, como seguir investigando y conociendo más acerca de estas temáticas, participar en las diferentes actividades educativas y culturales que se organizan desde la dirección de cultura del municipio y compartir este conocimiento y conciencia de cuidado a sus círculos sociales más cercanos.

Finalmente, se realizaron los agradecimientos por haber participado en esta intervención pedagógica, en donde los participantes compartieron su opinión con respecto al desarrollo del proyecto, resaltando los conocimientos que habían adquirido sobre el patrimonio arqueológico, la mitología Muisca y la memoria histórica del territorio en donde viven, en los cuales la guía didáctica, el juego y las actividades recreativas realizadas fueron una gran herramienta para aprender y sentirse a gusto con las clases desarrolladas.

Por último, se aplicó la encuesta a los estudiantes y la entrevista al docente encargado para examinar los conocimientos adquiridos sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha, además de la evaluación con respecto a la guía didáctica, el manejo de la clase, las actividades y los juegos utilizados para complementar y trabajar las temáticas abordadas.

Con lo anterior se pudo evidenciar que:

En la exposición de la galería fotográfica que se realizó para reconocer los daños y afectaciones más fuertes que han sufrido los sitios con patrimonio arqueológico del municipio, los estudiantes tuvieron una participación activa y compartieron su opinión acerca de otros actos indebidos que se suelen evidenciar en estos sitios, lo cual refleja que ya identifican y son conscientes del tipo de comportamientos que deben evitarse para contribuir a la conservación y protección de estos importantes lugares.

En la actividad de lluvia de ideas los estudiantes brindaron aportes muy valiosos que permitieron identificar algunas acciones que se pueden realizar para preservar y difundir el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de su municipio, resaltando ante todo los procesos educativos, el cuidado de los sitios con patrimonio cuando se visitan, las salidas de reconocimiento territorial, la transmisión de estos conocimientos a sus círculos sociales cercanos, entre otras.

Por otra parte, en la retroalimentación de los estudiantes en cuanto a la intervención pedagógica realizada, se puede deducir que la manera en que se abordó las clases y los contenidos temáticos fueron asertivos, ya que en sus opiniones resaltan que los juegos y actividades desarrolladas en la guía didáctica y en los encuentros virtuales fueron una manera divertida de aprender y que además, la explicación por parte de las docentes orientadoras fue clara y de fácil comprensión. Lo cual, permitió que se interesaran en conocer más sobre el patrimonio arqueológico, la memoria histórica de Suacha y la comunidad Muisca.

Por último, las dificultades presentadas en esta sesión se relacionaron principalmente con que se conectaron pocos estudiantes debido a que estaban en otras actividades familiares y académicas, sin embargo, quienes pudieron hacerlo brindaron valiosos aportes con los cuales se pudo identificar los conocimientos adquiridos a partir de las unidades temáticas, los juegos y actividades de la guía, las sesiones virtuales y así

mismo, su opinión en cuanto al proceso educativo realizado. Además de agradecer por su participación en la importante labor de conocer y concientizarse en cuanto al fomento de la divulgación y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de su territorio.

Por lo anterior, se concluye que el desarrollo de esta sesión fue de gran aporte para el proyecto, debido a que se escuchó la opinión de los estudiantes con respecto a las acciones que se pueden realizar para preservar el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha y asimismo, se pudo analizar la evaluación de la manera en que se implementó la guía didáctica, en la cual se destacó que el juego es una herramienta muy importante para adquirir conocimientos del territorio y difundir la importancia de preservarlo de una forma lúdica y educativa. Por lo tanto, se demostró que los estudiantes han logrado tener un acercamiento con el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha a través de este proceso pedagógico y recreativo de una manera alternativa, alterativa e incluyente.

- Encuesta por cuestionario:

Esta encuesta permitió hacer una evaluación cualitativa para medir los conocimientos adquiridos con respecto a la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, a partir de la guía didáctica y las intervenciones pedagógicas realizadas a través de los encuentros virtuales, juegos, videos, mitos, entre otras herramientas recreativas y didácticas.

El análisis de esta encuesta se realizó a través de una matriz en la cual se incluyó las preguntas y las respuestas con su respectiva descripción, interpretación y contraste con el proyecto (**Ver anexo 7**).

Lo anterior permitió determinar que:

La comprensión sobre el concepto de memoria histórica y patrimonio arqueológico, así como la importancia de su protección y divulgación fue lograda por los participantes, pues estos relacionan la primera como un proceso que genera vínculos con el pasado y el presente a partir del reconocimiento histórico de un lugar y el segundo, como rastros arqueológicos dejados por comunidades antiguas, lo cual representa que conservar estos importantes elementos a través del reconocimiento de sus prácticas,

mitos, tradiciones y el patrimonio que hace posible apreciarlas, permite seguir manteniendo viva la historia y la herencia cultural de las comunidades que habitaban antiguamente los territorios, en este caso la comunidad Muisca que habitó el municipio de Suacha.

Por otra parte, los juegos y actividades desarrolladas fueron calificadas por los participantes sobre 5 al lograr tener un mejor entendimiento de las temáticas abordadas por medio de estas herramientas, lo cual permite comprender que el juego es una importante herramienta de la educación y la recreación, pues a través de este y sus actividades didácticas se generan aprendizajes más significativos y placenteros para los estudiantes.

De igual manera, el material didáctico desarrollado para aprender sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, cumplió su objetivo y fue un gran aliado para el aprendizaje de estas temáticas, junto con las intervenciones pedagógicas realizadas, pues los estudiantes calificaron su utilidad como herramienta educativa sobre 5.

Así mismo, el manejo de las clases y la metodología desarrollada por parte de las docentes fue muy asertivo, pues fue calificado sobre 5 por los participantes, por la forma en cómo explicaron y desarrollaron las temáticas abordadas, las cuales fueron del agrado de sus estudiantes y permitieron que se sintieran a gusto con las clases y que además, tuvieran una mejor comprensión de los contenidos revisados, aprendiendo de una manera alternativa, alterativa e incluyente por medio del juego y la recreación.

Finalmente, el objetivo de fomentar el reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha fue cumplido, porque las respuestas de las diferentes preguntas evaluadas en la encuesta permitieron evidenciar los aprendizajes adquiridos por los estudiantes, desde el reconocimiento del nombre tradicional del municipio hasta las prácticas, historias, mitos, vestigios, piezas y lugares con patrimonio arqueológico del municipio de Suacha.

Por lo anterior, podemos concluir que este proceso de intervención pedagógica realizada con los estudiantes desde nuestro proyecto de grado y la Guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón" desarrollada para fomentar el reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de

Suacha, Cundinamarca. Cumplió con los objetivos propuestos de abordar estas temáticas desde juegos y actividades que fueran llamativas e interesantes para el tipo de población seleccionada, en este caso adolescentes, los cuales se sintieron a gusto con las clases, el material didáctico con todas las herramientas didácticas y recreativas presentes en él y asimismo, reconocer el gran papel del Licenciado en Recreación y Turismo para contribuir al desarrollo de estos procesos educativos, pues desde su campo de acción posibilita espacios de aprendizaje alternativos, alterativos e incluyentes que motivan a sus estudiantes a conocer y aprender más sobre los contenidos temáticos que se abordan por su metodología y el gran amor y vocación que en nuestro caso pusimos en cada una de las clases.

- Entrevista estandarizada abierta:

Esta entrevista permitió conocer la opinión del docente con respecto a las intervenciones pedagógicas realizadas, la guía didáctica y las herramientas recreativas utilizadas para fomentar el reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.

Lo anterior se organizó por medio de una matriz en donde se analizó la información de las preguntas y respuestas, realizando una descripción, interpretación y contraste de estas con el proyecto (**Ver anexo 8**).

Así pues, a partir de la experiencia que tuvo el docente como participante observador de la intervención pedagógica, considera que se tuvo un buen manejo de las clases por parte de las docentes orientadoras, de tal manera que las actividades desarrolladas en las intervenciones contribuyeron a una mejor comprensión de las temáticas abordadas, ya que desde la didáctica, la innovación y las estrategias educativas que se realizaron por medio del juego y la recreación se pudo dar a conocer la cultura de los Muisca y del municipio de Suacha. Es por esta razón que la guía didáctica virtual fue un material educativo muy importante para lograr un acercamiento con las dinámicas del municipio, lo cual fue manifestado también por los aprendices.

Por otra parte el docente considera que la intervención pedagógica fue asertiva, pues los estudiantes tienen muchas dificultades para poder asistir a los encuentros, y sin embargo, se esforzaron para poder estar presentes en las sesiones porque la temática les gusta y la información que se brindó les interesa y les genera un sentido de pertenencia

por su municipio. Por tal razón, se evidenció un amplio aprendizaje del tema arqueológico, histórico, de preservación y divulgación del patrimonio y la memoria histórica de Suacha. Además, sugiere que el proyecto se continúe y sea implementado en diferentes instituciones educativas y municipios, en donde también es importante que se adquiera esta información de la comunidad Muisca.

En conclusión, esta entrevista permitió evaluar el proceso de intervención pedagógica desde otra mirada, pues si bien el docente no participó de las actividades desarrolladas en los encuentros virtuales, estuvo presente observando el manejo de las clases, de las temáticas, la participación de los estudiantes y los aprendizajes adquiridos gracias a este proceso. De tal manera que sus aportes fueron valiosos para evidenciar que los objetivos del proyecto y el material didáctico fueron cumplidos al contribuir a la construcción de este valioso conocimiento para con sus estudiantes y asimismo, considerar futuras implementaciones con otras poblaciones.

12. CONCLUSIONES

Para concluir este proyecto de investigación y dar respuesta a la pregunta orientadora ¿De qué manera la implementación de la guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón" abordada desde la mitología muisca y el juego como herramienta de la recreación, contribuye al reconocimiento de la memoria histórica y la preservación del patrimonio arqueológico del municipio de Suacha por parte de los estudiantes de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha? Se desarrollan algunas reflexiones en cuanto al trabajo realizado y la construcción teórica; el material didáctico y los ciclos de recolección, implementación y análisis de este; además del rol docente como futuras Licenciadas en Recreación y Turismo; y algunas recomendaciones para ejecutar procesos educativos, recreativos y didácticos con relación al reconocimiento del patrimonio y la memoria histórica, en esta ocasión del municipio de Suacha a través de un entorno virtual, puesto que este es un proceso que continuará como un proyecto tanto investigativo como de vida, al aportar a la construcción y transmisión del conocimiento, la historia y la cultura; afrontando nuevos retos que nos permitan plantear diferentes estrategias didácticas desde la pedagogía, la recreación y el turismo.

1. En relación a la construcción teórica:

El desarrollo de la construcción teórica que fundamenta este proyecto de investigación permitió crear diferentes estrategias para diseñar e implementar la guía didáctica con la población seleccionada.

Por una parte, la revisión de los conceptos de recreación y juego desde un enfoque educativo, nos permitió comprender mejor su valor formativo y la incidencia de estos en el trabajo académico con población adolescente. Asimismo, el abordaje de la didáctica y guía didáctica, como componentes esenciales en el proceso de enseñanza aprendizaje nos dio una mejor orientación en relación a la manera en que debíamos desarrollar el proceso de implementación. Igualmente, la revisión de los conceptos de patrimonio arqueológico y memoria histórica nos permitió fundamentar el proyecto, en cuanto a la importancia de trabajar desde la recreación el reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica para fomentar su preservación.

Por otra parte, la revisión bibliográfica con respecto a proyectos de investigación, guías didácticas y juegos que se han desarrollado sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica, nos orientaron en la construcción de la guía didáctica y el abordaje de los contenidos, de tal manera que en ella se viera reflejado el uso de la recreación y el juego como herramientas educativas.

Todo esto desde un entorno de virtualidad dadas las condiciones actuales de pandemia que exigen el planteamiento de nuevas estrategias educativas que permitan seguir generando experiencias de enseñanza aprendizaje interactivas y lúdicas, a partir de nuestro campo de acción como futuras Licenciadas en Recreación y Turismo.

2. En relación al material didáctico:

El diseño de la guía didáctica se realizó a partir de herramientas que posibilitaron la interactividad y la facilidad para comprender los contenidos, como vídeos con historias de los dioses de la mitología Muisca; un recorrido virtual por el Museo Arqueológico de Soacha, en donde se explicó la manera en que vivía la comunidad Muisca en el municipio hace más de 2.000 años; imágenes y mapas interactivos en los cuales se pudo reconocer la ubicación geográfica de algunos lugares con patrimonio arqueológico de Suacha, así como sus problemáticas y afectaciones; y por último, juegos didácticos que ayudaron a complementar y reforzar los conocimientos adquiridos al desarrollar la guía.

Por lo tanto, se considera que una guía didáctica con mediadores como el juego, la pedagogía y la recreación, es una gran estrategia educativa para abordar diferentes temáticas y aportar a la construcción de conocimiento sobre el territorio y de esta manera lograr que las personas difundan y preserven el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de su territorio, en esta ocasión desde una modalidad virtual, en donde muchas personas tienen la oportunidad de acceder a ella y hacer uso de las herramientas didácticas que allí se brindan.

3. En relación al ciclo I (Fase de recolección e implementación) y ciclo II (Fase de análisis):

La implementación de la guía didáctica junto con las intervenciones virtuales dirigidas a los estudiantes de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha, permitieron cumplir con los objetivos propuestos en el proyecto de investigación, de tal manera que se logró aportar al reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha. Lo anterior se evidenció a través del análisis de los instrumentos de recolección, los cuales reflejan que antes de iniciar el proceso de implementación los estudiantes no tenían mayor conocimiento acerca de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico de Suacha, y a través del análisis de las sesiones se concluyó que el proceso educativo que se realizó con la población logró fortalecer dichos conocimientos y adquirir nuevos aprendizajes desde el juego, la pedagogía y la recreación.

Por otra parte, desde la educación virtual es más difícil establecer una comunicación directa con la población, esto hace que la participación de los estudiantes en los encuentros virtuales no sea la misma a la que se realizaría en un contexto de modalidad presencial. Por ello, deben plantearse diversas estrategias educativas que permitan hacer más dinámicos e interactivos los encuentros virtuales, ya que de esta forma también se aprenden de una mejor manera los contenidos temáticos a abordar.

Finalmente, en el contexto de la pandemia de Covid-19 hay muchas personas que no tienen la oportunidad de acceder a los equipos tecnológicos necesarios para poder participar en las clases virtuales, es por esto que no participaron todos los estudiantes con los que se tenía planeado hacer la implementación de la guía didáctica. Sin embargo, se contó con un buen número de participantes con los cuales se pudo trabajar los contenidos

y actividades propuestas, y asimismo, evidenciar los aprendizajes generados en cuanto al reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.

4. Reflexión como docentes:

El ejercicio docente es de gran importancia en los procesos de reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica, ya que desde la educación y sus diversas estrategias didácticas se pueden generar herramientas y experiencias que fomenten la apropiación de los territorios y asimismo, la preservación de su patrimonio por parte de sus habitantes.

Así pues, como Licenciadas en Recreación y Turismo estamos en la obligación de seguir aportando a la construcción del conocimiento por medio de estrategias educativas desde la pedagogía, el turismo, la recreación, el juego y las diferentes formas de expresión que posibiliten aprender de una manera alternativa, en la cual se brinden diversas herramientas didácticas que faciliten la adquisición de conocimientos y aprendizajes; alterativa, es decir que tenga un impacto en las poblaciones intervenidas y se refleje una transformación en las vivencias y realidades sociales, e incluyente en donde cada uno pueda participar desde sus conocimientos, capacidades y habilidades y que a su vez, se motiven a conocer y aprender más sobre los contenidos temáticos que se abordan.

5. Recomendaciones:

Los procesos educativos que se llevan a cabo para aportar al reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica deben ser continuados y además implementados desde temprana edad para que se brinde la posibilidad a toda la población de acceder a estos valiosos conocimientos. Además, desde la educación se deben vincular los procesos de educación patrimonial como un componente fundamental en el desarrollo de las clases académicas, ya que el patrimonio nos pertenece a todos, por tanto es deber de todos preservarlo.

13. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albelo, J. (2015) *¿Qué es un museo y cuántos tipos de museos existen?* Cromacultura. <https://www.cromacultura.com/tipos-de-museos/>
- Alcaldía Municipal de Soacha. (2020) *Plan de Desarrollo Municipal de Soacha “El cambio avanza 2020-2024”*
- Anónimo. (2015) *Soacha*. EcuRed. Recuperado de: <https://www.ecured.cu/Soacha>
- Arévalo, J. (2004) *La tradición, el patrimonio y la identidad*. Recuperado de: <http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/uami/mcheca/GEOPATRIMONIO/LECTURA2E.pdf>
- Argüello, P. (2016) *Nueva Esperanza. 2000 años de historia prehispánica de una comunidad en el altiplano cundiboyacense*. EPM – CODENSA S.A. ESP.
- Banrepcultural. (2017). *Patrimonio arqueológico*. Red Cultural del Banco de la República en Colombia. https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php?title=Patrimonio_arqueol%C3%B3gico_o#Patrimonio_arqueol.C3.B3gico_colombiano
- Brown, S. (2010). *¡A Jugar!: la forma más efectiva de desarrollar el cerebro, enriquecer la imaginación y alegrar el alma*. Barcelona: Urano
- Buker, P. (2006) *¿Qué es la historia cultural?* Barcelona. Ediciones Paidós. Pág. 44.
- Cabal, A y Poggio, S. (Alejandro Cabal). (2008, 18 de febrero). *Mitos y Leyendas Colombianas: Los Muiscas*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4yN4gZsPVy8>
- Caillois, R. (1967) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. Paris. Éditions Gallimard. Pág. 28.

- Calvo, L. (2015) *Desarrollo de guías didácticas con herramientas colaborativas para cursos de bibliotecología y ciencias de la información*. e-Ciencias de la Información. Volumen 5, número 1. 05-07. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.15517/eci.v5i1.17615>
- Conferencia General del Icom en Viena, Austria, 24 de agosto de 2007.
- Cristancho, A; Gómez, N; Pacheco, N. (2018) *Memoria histórica y sistematización de experiencias de la comunidad muisca de Sesquilé*. Bogotá. Universidad Católica de Colombia.
- DeCarli, G. (2018) *¿Qué es patrimonio?* Costa Rica. ILAM Patrimonio.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística- DANE. (2018). *Proyecciones de población 2018- 2023*.
- EPM, CODENSA S.A. ESP En convenio con la UPTC. (2017). *Libro de actividades, Una aventura arqueológica, Hallazgos arqueológicos de Nueva Esperanza, Soacha Cundinamarca*. Colombia.
- EPM, CODENSA S.A. ESP En convenio con la UPTC. (2017). *Nueva Esperanza, Crónica de un hallazgo arqueológico*. Colombia.
- Erice, F. (2008) *Memoria histórica y deber de memoria: las dimensiones mundanas de un debate académico*. Entelequia. Revista Interdisciplinar: Monográfico, nº 7. Pág. 82.
- Fajardo, O; Marroquín, L; Ramírez, N; Castilla, E. (2013). *Fortaleciendo lo ancestral: despertando la conciencia Innovación en el Colegio IE La Despensa Sede A - Soacha Grado Octavo*. Soacha. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Fernández, D; Moreno, M; Ruiz, D. (2014) *Monografía. Tras las huellas de la ancestralidad Muisca en tres municipios de Cundinamarca como fuente de saber pedagógico. Ejercicio investigativo*. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional.
- García, P. (2002) *Sobre el concepto de memoria histórica, una breve reflexión*. Sociología crítica. Recuperado de: <http://wp.me/pF2pW-3X>

- Giraldo, I. (2018). *El tren sin tiempo: veinte relatos soachunos*. Soacha. Editorial Nomos S.A.
- Gil en Reyes y Triana. (2011). *Arte rupestre en la ciudad del varón del sol: (Comunas 4 y 5 del Municipio de Soacha) "Una estrategia para la divulgación de nuestro Patrimonio Arqueológico"* Soacha. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Pág 39.
- Gómez, G. (2018). *Proyecto "Pacha" reconociendo raíces: propuesta didáctica sobre calcado y modelado para el rescate del patrimonio cultural inmaterial Muisca y la identidad social con estudiantes del grado 5to del colegio Cristiano ELOHIM*. Bogotá. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Gómez, M. (2017). *Juego teatral: Una propuesta pedagógica para el reconocimiento del patrimonio arqueológico, en niños y jóvenes de Sutatausa*. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional.
- Guacaneme, J. (2019) *Museo arqueológico Memoria Indígena en Soacha, Cundinamarca*. Bogotá. Universidad La Gran Colombia. Recuperado de: <https://historiauniversal748.files.wordpress.com/2017/10/burke-que-es-la-historia-cultural.pdf>
- Gutiérrez, M. (2004) *La bondad del juego, pero...* Escuela Abierta.
- Hernández et al. (2014) *Metodología de la investigación*. 6a edición. México. Interamericana Editores S.A.
- ICOM. (2007). *La creación de una nueva definición de museo*. La columna vertebral del ICOM. Recuperado de: <https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>
- Ibáñez, M; Mendoza M. (2016). *La apropiación de territorio en la construcción del sujeto social infantil*. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional.
- Kantor, D. (2005). *Adolescentes, jóvenes y adultos. Propuestas participativas en recreación*. Argentina. Centro de Estudios de Estado y Sociedad. Recuperado de: <http://repositorio.cedes.org/bitstream/123456789/3965/1/5486.pdf>

- Lema, R y Machado, L. (2015) *La recreación y el juego como intervención educativa*. Montevideo. Instituto Universitario Asociación Cristiana de Jóvenes.
- López, A. (2014). *Política de museos*. Colombia. Recuperado de: <http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/politicamuseos.pdf>
- Mallart, J. (2001) *Didáctica: concepto, objeto y finalidades*. Recuperado de: <https://tachistoriaudla.files.wordpress.com/2012/05/01-juan-mallart-didc3a1ctica-concepto-objeto-y-finalidad-1-25.pdf>
- Martínez, O. (2012) *Por qué no jugamos. Técnicas de animación para educar*. Madrid. Editorial CCS.
- Medina, A; Salvador, F. (2009) *Didáctica general*. 2da edición. Madrid. Pearson Prentice Hall. Pág. 5.
- Meece, J., & Daniels, D. (2008). *Child and adolescent development for educators (3a edición ed.)*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Meneses, M y Monge, M. (2001) *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación, 25 (2). Montes de Oca, Costa Rica. Universidad de Costa Rica. Pág. 113-124. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=440/44025210>
- Ministerio de Cultura de Colombia. (2015). *Guía para reconocer los objetos del patrimonio arqueológico*. Colombia. Recuperado de: <https://www.mincultura.gov.co/areas/patrimonio/publicaciones/Documents/Gu%C3%ADa%20Arqueolog%C3%ADa%20final.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2020) *Educación virtual*. Colombia. Recuperado de: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-superior/Informacion-Destacada/196492:Educacion-virtual-o-educacion-en-linea>
- Morales, J. (2015). *Cápsulas de memoria: Chibchacum. Fortalecimiento al arraigo de los habitantes de la comuna uno (1) – compartir, suscriptores a la parabólica Cablemas por el municipio de Soacha*. Soacha. Corporación Universitaria Minuto de Dios.

- Museo del Oro del Banco de la República. (2012). *Guía de estudio núm. 12. Museo del Oro: una mirada al patrimonio arqueológico*. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://babel.banrepcultural.org/digital/collection/p17054coll29/id/187/>
- Museo del Oro del Banco de la República. (2005). *Maleta didáctica "Los muisca y su organización social"*. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://admin.banrepcultural.org/sites/default/files/adjunto-minisitios/maleta-didactica-muisca-banrepcultural.pdf>
- Museo del Oro del Banco de la República. (2015). *San Agustín. Mi patrimonio es de la humanidad. Una maleta didáctica del Banco de la República*. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://admin.banrepcultural.org/sites/default/files/adjunto-minisitios/maleta-didactica-san-agustin.pdf>
- Paris, I; Bohada, N. (2007). *Recuperación colectiva de la historia y la cultura Muisca del resguardo indígena de Fonqueta y Cerca de Piedra Chia*. Bogotá. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Quintero, L. (2014). *Rito de paso por tu identidad*. Bogotá. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Regil, L. (2006). *Museos virtuales: entornos para el arte y la interactividad*. Revista Digital Universitaria. Volumen 7 Número 9. México. Recuperado de: <http://200.23.113.59:8080/jspui/bitstream/123456789/194/1/Museos%20virtuales.%20Entornos%20para%20el%20arte%20y%20la%20interactividad.pdf>
- Reyes, M; Triana, A. (2011). *Arte rupestre en la ciudad del varón del sol: (Comunas 4 y 5 del Municipio de Soacha) "Una estrategia para la divulgación de nuestro Patrimonio Arqueológico"* Soacha. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Rivasés, M. (2017) *Ludopedagogía. Jugar para conocer, conocer para transformar*. Fundación InteRed. España.
- Rivaud, E. (2016). *Civilization, el juego que simula (el fin de) la historia*. Letras libres.

- Romano, F. (2018). *Nueva Esperanza 2000 años de historia prehispánica de una comunidad en el altiplano cundiboyacense*. Bogotá. Xpress Estudio Gráfico y Digital S.A.S.
- Romero, C. (2012) *El juego como estrategia didáctica para adolescentes*. Ponencia presentada en el XIII Simposium Internacional “Aportaciones de las Universidades a la Docencia, la Investigación, la Tecnología y el Desarrollo” ESIQIE, IPN, México. Recuperado de: https://www.academia.edu/7883710/El_juego_como_estrategia_did%C3%A1ctica_para_adolescentes
- Santa, T, Vargas, J. y Arguello, P. (2019). *Arqueología de nueva esperanza*. Bogotá. Zeta Impresores.
- Segura, I. (2009) *Estrategia recreativa para el empleo positivo del tiempo libre en adolescentes de 12-14 años del municipio Holguín*. Holguín. Instituto Superior de Cultura Física “Manuel Fajardo Rivero”. Recuperado de: <https://repositorio.uho.edu.cu/jspui/bitstream/uho/2503/1/idalkis.pdf>
- SoySoachuno. (2020). *Sol y Luna: La festividad más importante para los soachunos*. Soacha, Cundinamarca. Recuperado de: <http://soysoachuno.com/index.php/news/sol-y-luna-la-festividad-mas-importante-para-los-soachunos/>
- UNESCO. (2019) *Museos*. Recuperado de: <https://es.unesco.org/themes/museos>
- Valencia, J; Pérez, N. (2010). *Diseño de un guión museográfico como herramienta para promover y crear conciencia de preservación del arte rupestre, dirigido a la población de 12 a 14 años de edad del municipio de Soacha*. Bogotá. Corporación Universitaria Minuto de Dios.
- Valenzuela, J. (2020). *La historia detrás de Age of Empires*. MediaLab.
- Valles, M. (1999) *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid. Editorial Síntesis S.A.

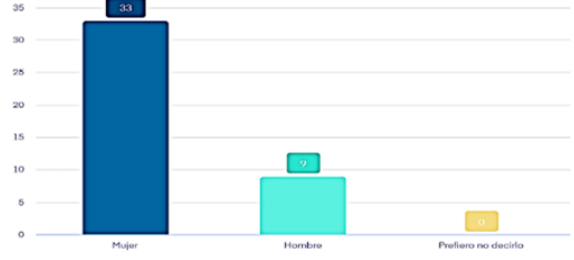
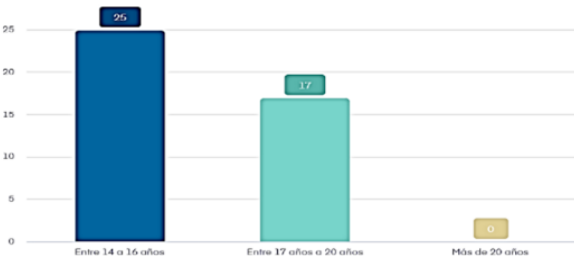

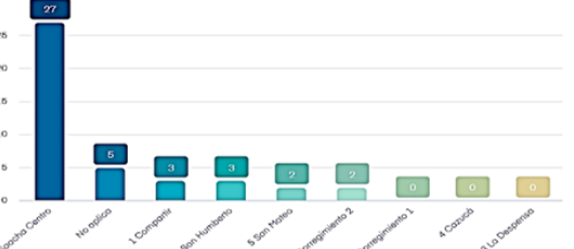
- Vázquez, M. (2014) *El juego en los adolescentes de 14 a 18 años: una actividad necesaria*. Recuperado de: <https://www.familiaysalud.es/crecemos/el-adolescente-joven/el-juego-en-los-adolescentes-de-14-18-anos-una-actividad-necesaria>
- Vianni, B. (2010) *Patrimonio arqueológico de Uruguay: propuesta para el análisis de un concepto*. Uruguay. @rqueología y Territorio n° 7. Pág. 179. Recuperado de: <https://www.ugr.es/~arqueologyterritorio/PDF7/Vienni.pdf>
- Villada, D. (2011) *Objetos convertidos en conceptos: la apropiación del patrimonio arqueológico en el Municipio de Nemocón*. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia.
- Wills, M. (2018) *Los caminos de la memoria histórica*. Bogotá. Centro Nacional de Memoria Histórica.
- Zambrano, J. (2019) *El relato literario y las narrativas testimoniales como aporte a la construcción de memoria histórica en la escuela*. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional.

14. ANEXOS:

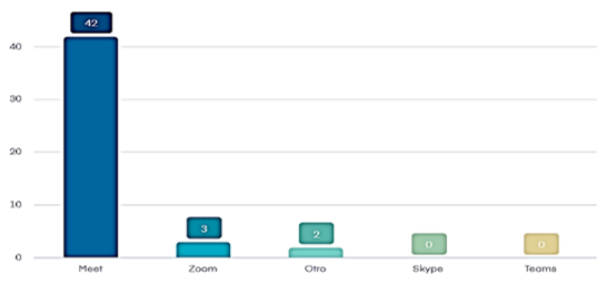
En este apartado se encuentran los anexos referentes al proyecto de investigación, en donde se puede evidenciar las matrices realizadas para analizar las entrevistas, las encuestas, los encuentros y los resultados de la investigación, la encuesta tipo likert, las fotografías de las tareas asignadas en la implementación de la guía didáctica y los consentimientos informados de la población objetivo.


Anexo 1 Matriz de análisis encuesta inicial:

Ilustración 1 Matriz de análisis encuesta inicial

PREGUNTA	RESPUESTA DE LOS ESTUDIANTES	DESCRIPCIÓN DE LA RESPUESTAS	INTERPRETACIÓN Y CONTRASTE CON EL PROYECTO																				
Sexo	<p>2. Sexo</p>  <table border="1"> <caption>Datos de Sexo</caption> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Valor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mujer</td> <td>33</td> </tr> <tr> <td>Hombre</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Prefiero no decirlo</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Valor	Mujer	33	Hombre	9	Prefiero no decirlo	1	<p>El 78.6% de los participantes son mujeres y el 21.4% son hombres.</p>	<p>En esto caso que haya un porcentaje más alto de mujeres que de hombres no tiene una relevancia importante en el proyecto, pues no afecta de ninguna forma su implementación.</p>												
Categoría	Valor																						
Mujer	33																						
Hombre	9																						
Prefiero no decirlo	1																						
Edad de los participantes	<p>3. Edad</p>  <table border="1"> <caption>Datos de Edad</caption> <thead> <tr> <th>Rango de Edad</th> <th>Valor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Entre 14 a 16 años</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>Entre 17 años a 20 años</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Más de 20 años</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Rango de Edad	Valor	Entre 14 a 16 años	25	Entre 17 años a 20 años	17	Más de 20 años	0	<p>El 59,5 % de los participantes tienen entre 14 a 16 años de edad y el 40,5 % entre 17 a 20 años.</p>	<p>Estos porcentajes reflejan que la población elegida para implementar el proyecto es la correcta, pues todos están entre el rango de edad adolescente, por lo cual las herramientas didácticas e interactivas diseñadas a través de la recreación serán atractivas para esta población.</p>												
Rango de Edad	Valor																						
Entre 14 a 16 años	25																						
Entre 17 años a 20 años	17																						
Más de 20 años	0																						
¿En qué ciudad o municipio vive?	<p>6. ¿En qué ciudad o municipio vive?</p> 	<p>La mayoría de participantes viven en el municipio de Soacha, sólo dos personas viven en Bogotá.</p>	<p>Como la mayoría de participantes viven en el municipio de Soacha, tienen mayor posibilidad de reconocer la ubicación de los lugares con patrimonio arqueológico, y de alguna u otra manera tienen conocimientos previos sobre el municipio; esto nos permite trabajar conjuntamente y que todos puedan participar de las actividades que realicemos con respecto al reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Soacha.</p>																				
¿En cuál vereda o corregimiento del municipio de Soacha vive?	<p>7. El municipio de Soacha se encuentra dividido en dos corregimientos y seis comunas. ¿En cuál de ellas vive?</p>  <table border="1"> <caption>Datos de Vereda o Corregimiento</caption> <thead> <tr> <th>Vereda/Corregimiento</th> <th>Valor</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2 Soacha Centro</td> <td>27</td> </tr> <tr> <td>No hayicalo</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>1 Compartir</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>6 San Humberto</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>5 San Mateo</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Corregimiento 2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Corregimiento 1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>4 Cabaca</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>3 La Desterrada</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Vereda/Corregimiento	Valor	2 Soacha Centro	27	No hayicalo	5	1 Compartir	3	6 San Humberto	3	5 San Mateo	2	Corregimiento 2	2	Corregimiento 1	0	4 Cabaca	0	3 La Desterrada	0	<p>El 64,3 % de los participantes viven en la comuna 2 Soacha Centro, el 11,9 % no vive en Soacha, el 7,1 % vive en la comuna 1 Compartir, el 7,1 % vive en la comuna 6 San Humberto, el 4,8 % vive en la comuna 5 San Mateo y el 4,8 % vive en el Corregimiento 2 del municipio de Soacha.</p>	<p>Como se observa en la gráfica la población a intervenir no se concentra en un lugar específico porque la mayoría vive en Soacha Centro y los demás en las otras comunas o fuera del municipio. Sin embargo por la ubicación de la institución en donde estudian conocen el municipio en su parte principal. Allí no encontramos alguna dificultad relevante porque desde la guía didáctica se hará una contextualización espacial, histórica y cultural a lo largo del territorio de Soacha y al desarrollarse de manera virtual permitirá que todos o al menos la gran mayoría accedan a este proceso de reconocimiento por igual.</p>
Vereda/Corregimiento	Valor																						
2 Soacha Centro	27																						
No hayicalo	5																						
1 Compartir	3																						
6 San Humberto	3																						
5 San Mateo	2																						
Corregimiento 2	2																						
Corregimiento 1	0																						
4 Cabaca	0																						
3 La Desterrada	0																						

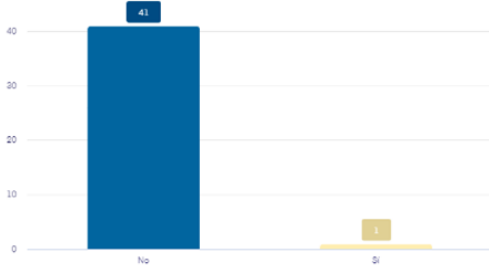
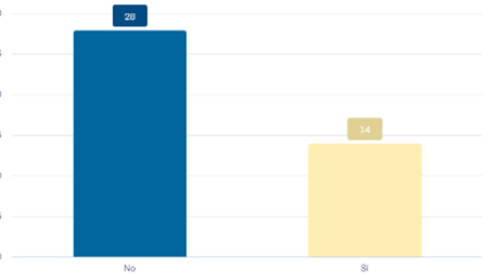
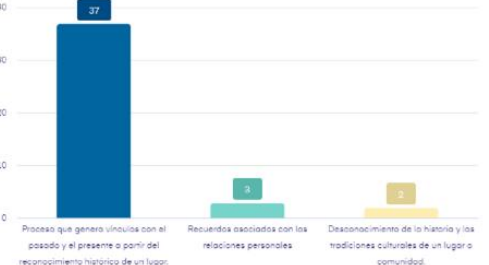
<p>¿En qué barrio vive?</p>	<p>8. ¿En qué barrio vive?</p>	<p>Los barrios donde viven los participantes son: Danubio, Hogares Soacha, Parque Campestre, Quintas de la Laguna, Portalegre, Juan Pablo II, Las Huertas, San Luis, La Veredita, San Bernardino, Quintas de Santa Ana, Rincón del Lago, Camilo Torres, Praderas y El Silo.</p>	<p>Los barrios donde viven los participantes están distribuidos en varios sectores de Suacha, por lo tanto cada persona puede aportar con información de su sector o su barrio para que todos reconozcan no sólo las partes en donde hay presencia de patrimonio arqueológico, sino que cada lugar de Suacha tiene su historia y esto nos permite comprender y generar memoria histórica del territorio.</p>												
<p>¿Hace cuánto vive en el municipio de Suacha vive?</p>	<p>9. ¿Hace cuánto tiempo vive en el municipio de Suacha?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Número de participantes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Entre 1 año a 5 años</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Más de 10 años</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>Entre 6 años a 10 años</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Menos de 1 año</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>No aplica</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Número de participantes	Entre 1 año a 5 años	17	Más de 10 años	11	Entre 6 años a 10 años	9	Menos de 1 año	3	No aplica	1	<p>El 42,5 % de los participantes han vivido en el municipio entre 1 a 5 años, el 22 % entre 6 a 10 años, el 7,3 % menos de 1 año, y el 26,8% más de 10 años.</p>	<p>Podemos evidenciar que la gran mayoría de los participantes llevan viviendo en el municipio entre 1 y 5 años y un buen porcentaje lleva entre 6 y más de diez años, lo que nos permitirá reconocer qué tanta incidencia tiene el tiempo allí para conocer el municipio y su parte histórica y cultural. Desde otra perspectiva, los contenidos a abordar desde la guía didáctica virtual permitirán que tanto personas que llevan un buen tiempo viviendo en Suacha, que aquellas que llevan poco tiempo o recién van llegando conozcan este municipio y lo que alberga en su parte cultural y de esta manera, contribuir a la divulgación preservación de su patrimonio</p>
Categoría	Número de participantes														
Entre 1 año a 5 años	17														
Más de 10 años	11														
Entre 6 años a 10 años	9														
Menos de 1 año	3														
No aplica	1														
<p>¿De qué lugar provienen sus familiares?</p>	<p>10. ¿De qué lugar provienen sus familiares?</p>	<p>Los familiares de los encuestados provienen de diferentes lugares de Colombia, esto puede ser de aporte al desarrollo de la intervención, en tanto que en otros lugares como por ejemplo Boyacá y Cundinamarca resaltan más las tradiciones ancestrales, en este caso las Muiscas. Pero por otra parte, si los familiares no son de Suacha puede ser que los participantes hayan llegado al municipio hace poco tiempo y no conozcan mucho acerca del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha.</p>	<p>Los familiares de los participantes provienen de diferentes lugares de Colombia, esto puede ser de aporte al desarrollo de la intervención, en tanto que en otros lugares como por ejemplo Boyacá y Cundinamarca resaltan más las tradiciones ancestrales, en este caso las Muiscas. Pero por otra parte, si los familiares no son de Suacha puede ser que los participantes hayan llegado al municipio hace poco tiempo y no conozcan mucho acerca del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha.</p>												
<p>¿Cuenta con servicio de internet en su casa?</p>	<p>11. ¿Cuenta con servicio de internet en su casa?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Número de participantes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sí</td> <td>36</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Número de participantes	Sí	36	No	6	<p>El 85,7 % de los encuestados cuentan con servicio de internet en su hogar, el otro 14,3 % no tienen Internet.</p>	<p>Se evidencia que un porcentaje alto de la población a intervenir cuenta con servicio de internet en su casa, lo cual permitirá implementar la guía didáctica virtual sin mayor inconveniente. Por otra parte para quienes no cuentan con este servicio habrá que desarrollar estrategias didácticas que permitan desarrollar el proyecto con ellos también.</p>						
Respuesta	Número de participantes														
Sí	36														
No	6														
<p>¿Con cuáles de estos equipos cuenta para poder recibir las clases virtuales?</p>	<p>12. ¿Con cuáles de estos equipos cuenta para poder recibir las clases virtuales?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Equipo</th> <th>Número de participantes</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Celular</td> <td>34</td> </tr> <tr> <td>Computador</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td>Ninguno</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Otro</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Tablet</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Equipo	Número de participantes	Celular	34	Computador	23	Ninguno	4	Otro	0	Tablet	0	<p>El 55,7 % de los encuestados cuentan con celular para recibir las clases virtuales, el 37,7 % cuentan con computador, y el 6,6 % no cuentan con ningún equipo.</p>	<p>La mayoría de participantes cuentan con celular para poder recibir las clases virtuales. Por tal motivo la guía didáctica debe ser diseñada de manera que tanto en el celular como en el computador se pueda manejar y comprender bien.</p>
Equipo	Número de participantes														
Celular	34														
Computador	23														
Ninguno	4														
Otro	0														
Tablet	0														

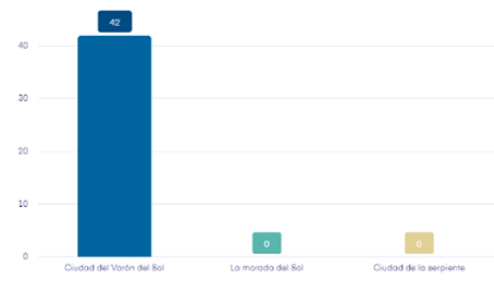
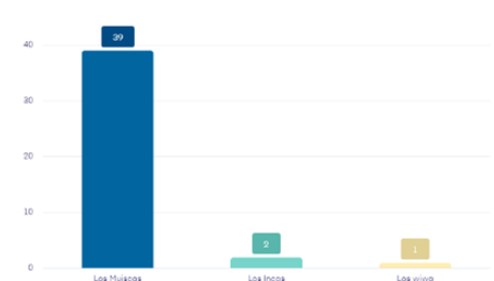
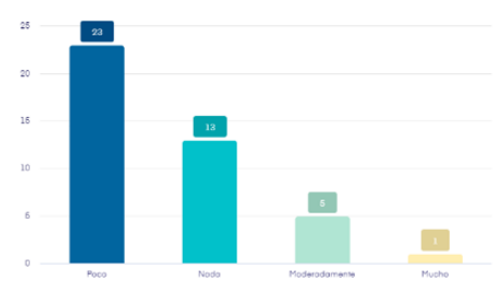
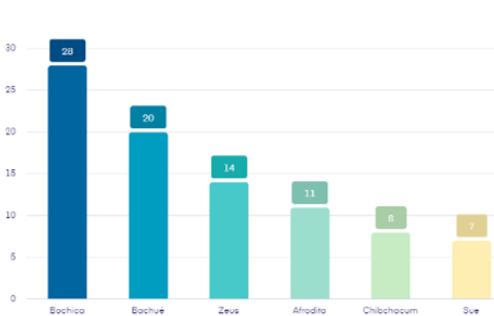
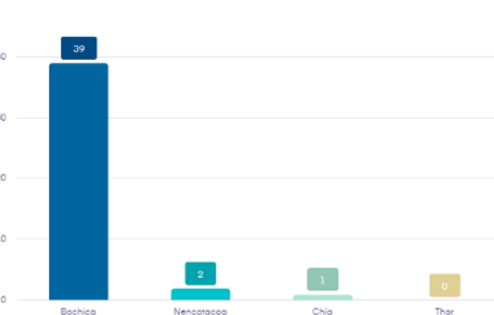
<p>¿Por qué plataforma virtual ha recibido las clases del colegio y del SENA?</p>	<p>13. ¿Por qué plataforma virtual ha recibido las clases del colegio y del SENA?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Plataforma</th> <th>Número de respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Meet</td> <td>42</td> </tr> <tr> <td>Zoom</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Otro</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Skype</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Teams</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Plataforma	Número de respuestas	Meet	42	Zoom	3	Otro	2	Skype	0	Teams	0	<p>El 89,4 % ha recibido las clases virtuales por la plataforma Meet, el 6,4 % por Zoom, y el 4,3 % por otra plataforma.</p>	<p>Como se evidencia en la gráfica la plataforma más utilizada es Meet, por lo cual a través de esta se realizarán los encuentros virtuales con la población a intervenir, ya que se encuentran familiarizados con ella y su manejo puede llegar a ser más sencillo.</p>
Plataforma	Número de respuestas														
Meet	42														
Zoom	3														
Otro	2														
Skype	0														
Teams	0														

<p>¿Cuáles dificultades ha tenido para tomar clases virtuales?</p>	<p>14. ¿Ha tenido dificultades para tomar clases virtuales? ¿Cuáles?</p> 	<p>Las dificultades que más mencionaron los encuestados son: fallas con el internet, disponibilidad de tiempo, no tienen teléfono ni Internet, a veces el micrófono no funciona, no pueden enviar sus trabajos desde el teléfono, el Internet es muy malo.</p>	<p>Las dificultades que más presentan para asistir a las clases virtuales son la fallas de conectividad, por lo tanto es necesario plantear un horario para realizar los encuentros virtuales en donde no haya tanta intermitencia de conexión por la cantidad de personas que hacen uso del Internet.</p>
--	--	--	--

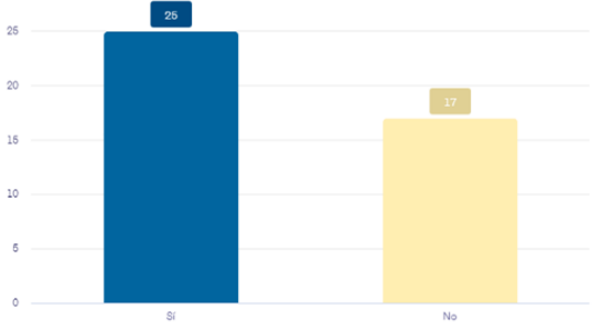
<p>¿Qué actividades virtuales disfruta hacer?</p>	<p>15. ¿Qué actividades virtuales disfruta hacer?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Actividad</th> <th>Número de respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ver videos</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>Navegar en redes sociales</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td>Leer</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Jugar videojuegos</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>Escuchar podcast</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Otro...</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Actividad	Número de respuestas	Ver videos	28	Navegar en redes sociales	23	Leer	17	Jugar videojuegos	16	Escuchar podcast	6	Otro...	1	<p>El 30,8 % de los encuestados disfruta ver videos, el 25,3 % disfruta navegar en redes sociales, el 18,7 % disfruta leer, el 17,6 % disfruta jugar videojuegos, el 6,6 % disfruta escuchar podcast, y el 1,1 % disfruta otras cosas.</p>	<p>Esta pregunta permite tener un acercamiento a los gustos y preferencias de la población a intervenir a la hora de navegar en internet, por lo cual se tendrá muy en cuenta el desarrollo de materiales recreativos y didácticos a través de videos, redes sociales, lecturas, videojuegos y las actividades que ellos disfrutaban hacer para que sea más entretenida, interactiva y por supuesto educativa la guía didáctica.</p>
Actividad	Número de respuestas																
Ver videos	28																
Navegar en redes sociales	23																
Leer	17																
Jugar videojuegos	16																
Escuchar podcast	6																
Otro...	1																

<p>¿Qué herramientas le gustan o considera mejor para reforzar el aprendizaje en una clase virtual?</p>	<p>16. ¿Qué herramientas le gustan o considera mejor para reforzar el aprendizaje en una clase virtual?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Herramienta</th> <th>Número de respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Juegos</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>Videos</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>Peliculas</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>Presentaciones</td> <td>18</td> </tr> <tr> <td>Lecturas</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>Otro...</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Herramienta	Número de respuestas	Juegos	26	Videos	19	Peliculas	18	Presentaciones	18	Lecturas	8	Otro...	0	<p>El 28,4% de los encuestados considera que los juegos son buenas herramientas para reforzar los aprendizajes, el 21,6% consideran que los videos también son buenos, el 20,5% le gustan las películas y las presentaciones para reforzar sus aprendizajes y el 9,1% consideran que las lecturas son buenas herramientas virtuales.</p>	<p>Por las respuestas obtenidas consideramos que el juego sigue siendo una de las herramientas didácticas más asertivas para desarrollar algunos contenidos sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha. Sin embargo, los videos, las presentaciones y las películas las podríamos usar y serían de gran aporte para del desarrollo de la guía didáctica.</p>
Herramienta	Número de respuestas																
Juegos	26																
Videos	19																
Peliculas	18																
Presentaciones	18																
Lecturas	8																
Otro...	0																

<p>¿Conoce juegos o actividades virtuales acerca del patrimonio arqueológico o la historia del municipio de Suacha?</p>	<p>17. ¿Conoce juegos o actividades virtuales acerca del patrimonio arqueológico o la historia del municipio de Suacha?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>No</td> <td>41</td> </tr> <tr> <td>Si</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Cantidad	No	41	Si	1	<p>El 97,6% no conoce juegos o actividades virtuales relacionadas con el patrimonio arqueológico o la memoria histórica de Suacha, sólo el 2,7% conoce los juegos del Museo Arqueológico de Socha.</p>	<p>La mayor parte de los encuestados respondieron que no conocen juegos o actividades virtuales acerca del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha, por tal motivo es necesario diseñar e implementar la guía didáctica virtual, para que con esta herramienta se puedan acercar a dichas temáticas tan importantes para conocer el territorio.</p>		
Respuesta	Cantidad										
No	41										
Si	1										
<p>¿Alguna vez ha tenido actividades educativas relacionadas con el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha?</p>	<p>19. ¿Alguna vez ha tenido actividades educativas relacionadas con el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>No</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>Si</td> <td>14</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Cantidad	No	28	Si	14	<p>El 33,3% de los encuestados han tenido actividades educativas relacionadas con el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha, el otro 66,7% no.</p>	<p>La implementación de la guía didáctica virtual permitirá complementar los contenidos temáticos vistos por los estudiantes con relación al patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha, lo que permitirá fortalecer el reconocimiento de esta parte cultural del municipio, y así mismo, quienes no hayan tenido un acercamiento previo a estos temas podrán aprender desde el comienzo y de esta forma generar un aprendizaje colectivo desarrollado a través de herramientas didácticas y recreativas que contribuyan a cumplir los objetivos que se tienen planteados para con esta población en el proyecto.</p>		
Respuesta	Cantidad										
No	28										
Si	14										
<p>¿Qué contenidos ha aprendido con relación al patrimonio arqueológico y la memoria histórica del Suacha?</p>	<p>1.Leyendas e historias 2.Pues, un día fuimos al museo de soacha y pues nos hablaron de muchísimas cosas, digamos que en soacha parque hay 3 estatuas y sus razones, cuáles son las comunas, lugares turísticos de soacha y cosas así. 3.Se implementó desde el año 2008 y se inclinó al legado de arte rupestre muisca presente en las piedras antiguas. 4.Los diferente tipos de jarrones como se hicieron y los descubrimientos arqueológicos. 5.Las civilizaciones indígenas que hubieron y los restos que han encontrado de ellas. 6.La historia de Bochica y El Salto del Tequendamá. 7.Obtuve diversa información sobre este municipio, entre esa aprendí el significado de suacha y la gran historia que este tiene. 8.Aprendí un poco sobre la historia de Soacha y sus orígenes. 9.Aprendí la parte de arte rupestre en Soacha, como pintaban las rocas en la parte de canoas y vimos muchas obras que fueron hechas hace mucho tiempo. 10.He visitado el museo arqueológico de Soacha y gracias a el he aprendido sobre las culturas que habitaron la región en su momento. 11.Los Diferentes Lugares Turísticos De Suacha. 12.Ninguno. 13.Aprendí acerca de un poco de historia del municipio.</p>	<p>Los participantes mencionan los contenidos aprendidos acerca del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha como los monumentos encontrados en el Parque Principal, algunas historias de la mitología Muisca, pinturas de arte rupestre y la exposición brindada por el Museo Arqueológico de Soacha, que permite comprender las prácticas realizadas por los antepasados que habitaron el territorio hace cientos de años.</p>	<p>Los contenidos más aprendidos por parte de los participantes están enfocados en la historia de Suacha, el arte rupestre y los lugares turísticos, sin embargo casi no se mencionó los lugares con patrimonio arqueológico; lo que hace de gran importancia abordar este tema en la guía didáctica virtual y complementarlo con los saberes que han adquirido los participantes en su proceso formativo escolar y del SENA.</p>								
<p>Desde su comprensión ¿qué es la memoria histórica en relación con el patrimonio y la identidad?</p>	<p>21. Desde su comprensión ¿qué es la memoria histórica en relación con el patrimonio y la identidad?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Proceso que genera vínculos con el pasado y el presente a partir del reconocimiento histórico de un lugar.</td> <td>37</td> </tr> <tr> <td>Recuerdos asociados con las relaciones personales.</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Desconocimiento de la historia y las tradiciones culturales de un lugar o comunidad.</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Cantidad	Proceso que genera vínculos con el pasado y el presente a partir del reconocimiento histórico de un lugar.	37	Recuerdos asociados con las relaciones personales.	3	Desconocimiento de la historia y las tradiciones culturales de un lugar o comunidad.	3	<p>El 88,1% de los encuestados creen que la memoria histórica es un proceso que genera vínculos con el pasado y el presente a partir del reconocimiento histórico de un lugar. El 7,1% creen que la memoria histórica son recuerdos asociados con las relaciones personales, y el otro 4,8% cree que la memoria histórica es el desconocimiento de la historia y las tradiciones culturales de un lugar o una comunidad.</p>	<p>Se puede evidenciar que un alto porcentaje de la población a intervenir hace un correcto relacionamiento sobre el concepto de memoria histórica desde el punto de vista patrimonial e identitario y por otra parte, otros la relacionan con las relaciones personales o el desconocimiento de la historia y las tradiciones culturales, por lo que será de gran importancia hacer una clara contextualización y ejemplificación del concepto, en este caso hablando de la memoria histórica de Suacha para que puedan tener la importancia de su significado y así mismo ayudar a su preservación.</p>
Categoría	Cantidad										
Proceso que genera vínculos con el pasado y el presente a partir del reconocimiento histórico de un lugar.	37										
Recuerdos asociados con las relaciones personales.	3										
Desconocimiento de la historia y las tradiciones culturales de un lugar o comunidad.	3										
<p>El reconocimiento del nombre tradicional de un territorio permite mantener viva su historia. ¿Para usted decir el nombre del municipio con U (Suacha) tiene algún significado importante? ¿Cuál?</p>	<p>1.Si, Porque se mantiene el nombre original de Soacha. 2.Pues desde el punto de vista Cultural, no me afecta en mucho la verdad. 3.Si tiene mucho significado ya que nuestros ante pasados conocían este municipio como xuacha y suacha y no como soacha que fue nombrada así resiente mente tiene mucho significado ya que así lo conocían y así era nombrado este lugar. 4.Pues para mí el significado que tendría es que es la forma en la se escribía antes. 5.Que es la manera en que realmente se dice. 6.Si ya que si decimos su significa sol y cha significa varón. 7.Si, el honor a el Varón del sol. 8.Es algo que de cierta forma nos ayuda a recordar y/o sobre nuestros antepasados a la hora de indagar más sobre nuestro municipio. 9.Si ya que todo se hace por un sentido y razón, que los antepasados creían pertinentes y adecuados para nuestros municipio. 10.Si, ya que esta es una parte fundamental de la memoria histórica y de la identidad cultural del municipio. 11.Me parece que es un por un dios por decirlo así en lo que es la historia de suacha. 12.No sé si tiene algún significado importante. 13. Varón del Sol. 14. Cultura. 15. Se supone que es suacha por xua el varón del sol.</p>	<p>Algunos participantes reconocen la importancia de mencionar el nombre del municipio con U, pues lo relacionan con su forma original y su significado, sin embargo otras personas respondieron que no tiene importancia mencionar el nombre de Suacha con U.</p>	<p>La mayoría de participantes saben el significado del nombre de Suacha, por tal motivo consideran importante mencionarlo con "U", sin embargo hay varias personas que opinan que mencionarlo con "U" no tiene mayor relevancia, esto podría ser porque desconocen la importancia de conservar y usar las palabras muiscas. Por lo tanto, se debe profundizar en este tema al abordarlo en la guía didáctica.</p>								

<p>¿Qué significado tiene el nombre de Suacha?</p>	<p>23. ¿Qué significado tiene el nombre de Suacha?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Opción</th> <th>Contador</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ciudad del Varón del Sol</td> <td>42</td> </tr> <tr> <td>La morada del Sol</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Ciudad de la serpiente</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Opción	Contador	Ciudad del Varón del Sol	42	La morada del Sol	0	Ciudad de la serpiente	0	<p>Todos los encuestados concuerdan con que el significado del nombre de Suacha es "Ciudad del Varón del Sol"</p>	<p>Que todos los participantes hayan respondido correctamente lo que traduce el nombre indígena del municipio de Suacha es un punto a favor, pues esto demuestra que han tenido un breve acercamiento a su historia y a su parte cultural, partiendo desde allí para trabajar los contenidos temáticos de la guía en donde podrán hacer un reconocimiento de la memoria histórica de quienes bautizaron al municipio con este nombre y así mismo, el amplio patrimonio arqueológico dejado por ellos en este lugar.</p>						
Opción	Contador																
Ciudad del Varón del Sol	42																
La morada del Sol	0																
Ciudad de la serpiente	0																
<p>¿Qué comunidad vivió en el municipio de Suacha hace más de dos mil años?</p>	<p>24. ¿Qué comunidad vivió en el municipio de Suacha hace más de dos mil años?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Opción</th> <th>Contador</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Los Muiscas</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>Los Incas</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Los wiva</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Opción	Contador	Los Muiscas	39	Los Incas	2	Los wiva	1	<p>El 92,9% de los encuestados opinan que los Muiscas vivieron en Sacha hace más de dos mil años, el 4,8% opinan que fueron los Incas, y el 2,4% dicen que fueron los Wiwa</p>	<p>La mayoría de encuestados afirman que la comunidad que habitó el municipio en el pasado fue la comunidad Muisca. Esto nos permite comprender que ya han trabajado y tienen conocimientos sobre la historia del municipio de Suacha.</p>						
Opción	Contador																
Los Muiscas	39																
Los Incas	2																
Los wiva	1																
<p>¿Qué tanto conoce acerca de la mitología muisca?</p>	<p>25. ¿Qué tanto conoce acerca de la mitología muisca?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Opción</th> <th>Contador</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Poco</td> <td>23</td> </tr> <tr> <td>Nada</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>Moderadamente</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Mucho</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Opción	Contador	Poco	23	Nada	13	Moderadamente	5	Mucho	1	<p>El 54,8% de los encuestados conocen poco acerca de la mitología muisca, el 31% no conocen nada de la mitología muisca, el 11,9% conocen moderadamente y el 2,4% conocen mucho sobre la mitología muisca</p>	<p>La mayoría de encuestados conocen poco o no conocen nada acerca de la mitología muisca, por lo tanto al desarrollar la guía didáctica con contenidos de mitología muisca se pueden fortalecer los conocimientos de los estudiantes con respecto a dicha temática.</p>				
Opción	Contador																
Poco	23																
Nada	13																
Moderadamente	5																
Mucho	1																
<p>¿Cuáles dioses o personajes mitológicos muiscas conoce?</p>	<p>26. ¿Cuáles dioses o personajes mitológicos muiscas conoce?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Opción</th> <th>Contador</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bochica</td> <td>28</td> </tr> <tr> <td>Bochue</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Zeus</td> <td>14</td> </tr> <tr> <td>Afrodita</td> <td>11</td> </tr> <tr> <td>Chibchacum</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>Sue</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table>	Opción	Contador	Bochica	28	Bochue	20	Zeus	14	Afrodita	11	Chibchacum	8	Sue	7	<p>El 31,8% de los encuestados conocen o han oído al personaje mitológico Bochica, el 22,7% conocen a Bachué, el 15,9% conocen a Zeus, el 12,5% conocen a Afrodita, el 9,1% conocen a Chibchacum, y el 8% conocen a Sue.</p>	<p>La respuesta a esta pregunta evidencia que si bien los estudiantes reconocen algunos dioses de la mitología muisca, los confunden con dioses griegos y además, reconocen muy poco a Sue que es uno de los dioses más importantes para el municipio de Suacha, ya que de este nace su nombre. Por lo cual hay que reforzar esta unidad temática para que puedan tener claridad acerca de los dioses muiscas y las leyendas que cuentan alrededor del territorio de Suacha.</p>
Opción	Contador																
Bochica	28																
Bochue	20																
Zeus	14																
Afrodita	11																
Chibchacum	8																
Sue	7																
<p>Según la mitología muisca ¿quién creó el Salto del Tequendama?</p>	<p>27. Según la mitología muisca ¿quién creó el Salto del Tequendama?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Opción</th> <th>Contador</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bochica</td> <td>39</td> </tr> <tr> <td>Nencantacoa</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Chia</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Thor</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Opción	Contador	Bochica	39	Nencantacoa	2	Chia	1	Thor	0	<p>El 92,9% de los encuestados afirman que Bochica creó el Salto del Tequendama, el 4,8% opinan que fue Nencantacoa y el 2,4% creen que fue Chia.</p>	<p>La mayoría de participantes saben que según la mitología muisca El Salto del Tequendama fue creado por el dios Bochica. Esto nos permite comprender que los encuestados tienen conocimientos sobre algunos dioses Muiscas y sobre los lugares de Suacha que representan las leyendas muiscas; lo cual sería de gran aporte al desarrollo de los encuentros virtuales con la participación sobre sus saberes.</p>				
Opción	Contador																
Bochica	39																
Nencantacoa	2																
Chia	1																
Thor	0																

<p>¿Cómo podemos contribuir a la preservación de la memoria histórica del municipio de Suacha?</p>	<p>1.Realizando talleres, dinámicas, y juegos dinámicos relacionados sobre nuestros Antepasados y así no dejaremos que nuestra cultura sea olvidada también se puede re vivir el festival del sol y la luna ya que era algo que nuestros ancestros hacían cada año. 2.Recordando aquellas historias del pasado, y elaborando actividades alusivas referente a esto, como por ejemplo haciendo personificación de algún cuento, mito o leyenda. 3.Pues yo digo que se podría insentivar a los chicos por medio de charlas o volantes o demás a visitar el museo ya que pues en nuestro museo la verdad nos hablan demasiado bien de suacha y su historia o pues con charlas ir y realizarle charlas a los chicos para que conozcan mucho más de suacha. 4. Prestando atención a cada cosa y pidiéndole a las personas mas respeto por estas cosas históricas. 5. Informándonos a cerca de la historia y cultura del municipio, preservándola y transmitiéndola a los demás preservando así la identidad del municipio y la pertenencia que sienten sus habitantes hacia el mismo. 6. Generar e Incentivar a NO dejar acabar las tradiciones y apropiarnos mas al tema conocer mas de la cultura de nuestro Municipio de Suacha. 7.Haciendo campañas o proyectos donde concienticemos a las personas acerca de la importancia de nuestro patrimonio y evitando la contaminación de los patrimonios naturales. 8.Habiéndole sobre si significado a los niños y jóvenes para que tengan ese conocimiento de lo que ha pasado en suacha de generación en generación. 9. Concientizando a las siguientes generaciones sobre la importancia de la cultura y de saber cómo se creó y se forjó nuestro municipio al pasar de los años. 10.Me parecería interesante hacer una especie de celebración anual que se trate de la historia de Soacha, así todo el mundo conoce la historia y se divierte aprendiendo de ella. 11.Tratando de que los niños y jóvenes se interesen más en la memoria histórica por medios didácticos y hacer que ellos se interesen y empiecen a investigar por su cuenta. 12.Enseñando desde las cursos mas pequeños la historia de suacha hasta los cursos mas grandes. 13.Yo pienso primero se investigaría bien sobre las civilizaciones antiguas y buscar lo mas posible de cosas antiguas para preservarlas en un museo y se preserve esa historia. 14.Mediante talleres didácticos en donde se puede mostrar a Suacha desde un punto de vista más historia para la preservación de la historia del lugar. 15. Enseñando su mitología a las nuevas generaciones.</p>	<p>Los participantes mencionan algunas actividades o acciones que se pueden hacer para contribuir a la preservación de la memoria histórica de Suacha. Algunos concuerdan con realizar talleres o actividades didácticas que permitan conocer la historia de nuestros antepasados, principalmente dirigidos a niños y jóvenes para que asimismo se pueda transmitir y mantener viva las tradiciones y la memoria histórica del municipio de Suacha. También mencionan que al realizar eventos culturales o charlas que informen y permitan concientizar a las personas sobre la importancia de la cultura y de conocer la historia de nuestro territorio.</p>	<p>Los participantes concuerdan en que es importante valorar y dar a conocer la parte histórica y cultural del municipio de Suacha a través de diferentes actividades culturales, recreativas y educativas para las nuevas generaciones y en general la población que reside en Suacha. Esto es un buen indicador porque refleja la intención de apropiarse y desarrollar este tipo de procesos de reconocimiento y preservación en este caso del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha, por lo cual diseñando una guía didáctica atractiva para ellos y desarrollando una correcta implementación se podrá contribuir al fortalecimiento de este tema y a que ellos mismos empiecen a apropiarse y a divulgar lo que les pertenece como historia y patrimonio.</p>																								
<p>Desde su comprensión ¿Qué es el patrimonio arqueológico?</p>	<p>29. Desde su comprensión ¿Qué es el patrimonio arqueológico?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Categoría</th> <th>Respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ramos arqueológicos dejados por comunidades antiguas.</td> <td>41</td> </tr> <tr> <td>Ramos de las sociedades actuales.</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Saberes culinarios del presente.</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Categoría	Respuestas	Ramos arqueológicos dejados por comunidades antiguas.	41	Ramos de las sociedades actuales.	1	Saberes culinarios del presente.	0	<p>En esta pregunta 41 personas comprenden el patrimonio arqueológico como rastros arqueológicos dejados por comunidades antiguas y sólo 1 persona lo asocia con los rastros de las sociedades actuales.</p>	<p>Según las respuestas de los encuestados, casi todos comprenden el patrimonio arqueológico como los rastros arqueológicos dejados por comunidades antiguas, no obstante, se debe profundizar en la guía didáctica sobre el significado del patrimonio arqueológico, la importancia de preservarlo y cómo podemos contribuir a su conservación.</p>																
Categoría	Respuestas																										
Ramos arqueológicos dejados por comunidades antiguas.	41																										
Ramos de las sociedades actuales.	1																										
Saberes culinarios del presente.	0																										
<p>¿Qué lugares de Suacha tienen o han tenido patrimonio arqueológico?</p>	<p>30. ¿Qué lugares de Suacha tienen o han tenido patrimonio arqueológico?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Lugar</th> <th>Respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Parque Arqueológico</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Parque Central de Suacha</td> <td>24</td> </tr> <tr> <td>Abrigos Roccosos del Tequendama</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>Parque Ecológico La Poma</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Quintas de la Laguna</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>San Mateo</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>La Chucua</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Nueva Esperanza</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Vereda Hungría</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Portalegre</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Vereda Panamá</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Lugar	Respuestas	Parque Arqueológico	30	Parque Central de Suacha	24	Abrigos Roccosos del Tequendama	19	Parque Ecológico La Poma	9	Quintas de la Laguna	8	San Mateo	6	La Chucua	5	Nueva Esperanza	3	Vereda Hungría	2	Portalegre	1	Vereda Panamá	0	<p>Los participantes reconocen el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha en un 73.2% el Parque Arqueológico Canoas con 30 respuestas a favor, un 58.5% el Parque Central de Suacha con 24 respuestas, un 46.3% los Abrigos Roccosos del Tequendama con 19 respuestas, 22% el Parque Ecológico La Poma con 9 respuestas, un 19.5% Quintas de la Laguna con 8 respuestas, un 14.6% San Mateo con 6 respuestas, un 12.2% La Chucua con 5 respuestas, un 7.3% Nueva Esperanza con 3 respuestas, un 4.9% la Vereda Hungría con 2 respuestas, un 2.4% Portalegre con 1 respuesta y finalmente, un 0% la Vereda Panamá con 0 respuestas.</p>	<p>En la gráfica se evidencia que los participantes reconocen algunos de los principales lugares con patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, sin embargo, califican otros sitios que no tienen esta característica como patrimonio arqueológico, lo que refleja que no tienen mucha claridad en cuanto a qué conforma un lugar con patrimonio arqueológico. Por esto, es importante abordar esta temática en la guía didáctica desde una perspectiva general en donde ellos puedan reconocer lo que caracteriza a un lugar para que tenga patrimonio arqueológico y por supuesto, reconocer qué lugares del municipio de Suacha lo poseen para que así mismo puedan contribuir a divulgarlo y conservarlo.</p>
Lugar	Respuestas																										
Parque Arqueológico	30																										
Parque Central de Suacha	24																										
Abrigos Roccosos del Tequendama	19																										
Parque Ecológico La Poma	9																										
Quintas de la Laguna	8																										
San Mateo	6																										
La Chucua	5																										
Nueva Esperanza	3																										
Vereda Hungría	2																										
Portalegre	1																										
Vereda Panamá	0																										
<p>¿Qué lugares de Suacha con patrimonio arqueológico conoce?</p>	<p>31. ¿Qué lugares de Suacha con patrimonio arqueológico conoce?</p> <p>El museo arqueológico de Soacha, La vereda Hungría "nueva soacha", El parque central de Soacha, Solo he escuchado de canoas y museo Tequendama, Parque suacha y parque canoas, Parque Central De Soacha, El museo de Soacha y en San Mateo, El museo arqueológico, El salto del Tequendama, Parque Soacha y el salto del Tequendama, San Mateo, El centro de suacha, Ninguno, La vereda no se, Canoas, Ninguno, Las canoas, Museo arqueológico, San mateo, Canoas, Parque de Soacha, Parque de canoas, Parque Central de Suacha, Museo Arqueológico de Soacha, Quintas de la laguna, parque canoas, parque central Soacha, Parque arqueológico canoas, La chucua, canoas, salto de tequendama, Parque arqueológico canoas Parque Canoas, Museo arqueológico de Soacha y Bequemontes, Ninguno porque he visitado muy poca Soacha en suacha, El museo de arqueología</p>	<p>Como se observa en la imagen, la respuesta que más predomina es ninguno con un 14.6% y 6 respuestas, seguido de San Mateo con un 4.9% y 2 respuestas y el resto de lugares con un 2.4% con sólo 1 respuesta.</p>	<p>La mayor parte de los encuestados no conocen los lugares con patrimonio arqueológico de Suacha, o solamente conocen el Museo Arqueológico de Soacha y el Parque Arqueológico Canoas. Por tal razón, es importante abordar a través de imágenes, videos, juegos y otras herramientas didácticas los lugares con patrimonio arqueológico de Suacha, para que de esta manera logren identificarlos y se interesen en conocerlos y preservarlos.</p>																								

<p>¿Conoce el Museo Arqueológico de Soacha?</p>	<p>32. ¿Conoce el Museo Arqueológico de Soacha?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Número de personas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Si</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>No</td> <td>17</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Número de personas	Si	25	No	17	<p>En esta respuesta 25 personas respondieron que si conocían el Museo Arqueológico de Soacha y 17 respondieron que no.</p>	<p>La mayoría de participantes conoce el Museo Arqueológico de Soacha, sin embargo un gran número de ellos no lo conoce. Esto evidencia la necesidad de hacer una contextualización muy completa y didáctica acerca de este importante lugar para la conservación y divulgación del patrimonio, la historia y la cultura, para que de este modo los participantes puedan fortalecer los conocimientos previos que ya tenían o adquirir el conocimiento necesario para valorarlo como un atractivo cultural muy importante del municipio, así como divulgarlo para que más personas se animen a conocerlo y tengan acceso a este conocimiento que contribuye a reconocer y valorar el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del territorio de Soacha.</p>
Respuesta	Número de personas								
Si	25								
No	17								
<p>¿Para usted por qué es importante conocer el Museo Arqueológico de Soacha?</p>	<p>1. Creo que es interesante he importante conocer nuestra historia ya que vivimos en un lugar hermoso a pesar de como estamos en la actualidad. 2. Porque nos brinda mucha información que desconocemos sobre Soacha y nos brinda apropiarnos querer y valorar mas el Municipio. 3. Porque de ahí aprendemos sobre los muisca y lo que nos dejaron y podemos aprender de suacha- 4. Porque pues prácticamente nos están mostrando todo lo que debemos saber de nuestros antepasados y todo sobre la cultura suachuna- 5. Para obtener más conocimientos acerca de nuestros patrimonios he historia. 6. Porque nos conecta con nuestros ancestros. 7. Por que podemos conocer todas sus cosas que utilizaban las habitats y más acerca de ellos en el pasado. 8. Porque puede ampliar Sus conocimientos y a la vez despejando dudas sobre sus antepasados. 9. Es importante ya que nos acerca al conocimiento y nos deja ver la cultura y tradición del municipio. 10. Porque en el museo encontramos variedad de cosas de las personas que vivieron hace muchos años en el municipio también nos dan una explicación de cómo funcionaban algunas cosas. 11. Por que nos da a conocer como fueron las personas de hace mucho tiempo y podemos aprender de las culturas nuevas que no conocemos. 12. porque hay muchas cositas interesantes que nos hace saber más sobre la cultura de Soacha. 13. Conocer lo que nuestros ante pasados usaban dia a dia y saber como era usado. 14. Para aprender mas de nuestras riquezas culturales. 15. Para poder conocer la mitologia e historia de donde habitamos.</p>	<p>Los encuestados mencionan que conocer el Museo Arqueológico de Soacha es importante porque brinda diferente información con la que se puede aprender acerca de la historia, la cultura, las tradiciones y la manera en que vivían los Muisca. También brinda información sobre el patrimonio de Suacha y la importancia de preservarlo, asimismo fomenta la apropiación y la valoración del municipio.</p>	<p>Según las respuestas que dieron los encuestados sobre la importancia de conocer el Museo Arqueológico de Soacha, consideramos que es sustancial realizar el recorrido virtual por el museo, en donde se explique con mayor detalle el significado de las piezas arqueológicas que posee el museo y cómo se puede comprender la vida de la comunidad Muisca a partir de la información que se tiene de todos los hallazgos arqueológicos que se han hecho en el municipio; además de resaltar el trabajo educativo y cultural que se realiza desde esta institución con la comunidad.</p>						
<p>¿Cómo podemos ayudar a proteger el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha?</p>	<p>1. Cuidándolo. 2. Creando una concientización de la importancia de conocer los objetos y todo lo relacionado con la historia y teniendo un poco de cuidado con toda la industrialización en terrenos vírgenes. 3. Preservando sus piezas y fomentando el respeto y valor que se le debe dar a estas. 4. Cuando vayamos algún lugar no dañarlo o dejar basuras y siempre cuidarlo tratando que todas las personas sean muy cuidadosas. 5. No permitiendo que dañe o destruyan cada espacio o objeto que tenemos de nuestros ancestros. 6. Realizar actividades donde se realicen recorridos por el lugar, para que las personas vean lo bello del lugar y conozcan su historia. 7. Conferencias explicando por que debemos cuidar ese lugar, saber botar. 8. No dañando esas pocas cosas que nos brinda el municipio de Soacha y que son pequeñas cosas que son un patrimonio y tienen mucho valor. 9. Contactando al alcalde y entidades relacionadas con la arqueología para que estudien los huesos o fósiles y así dar a entender que es algo importante que se debe proteger ya que es parte del municio y son ayagos históricos. 10. Protegiendo los lugares donde ahí un patrimonio y también mostrando a las demás personas esto. 11. Reconociendo su importancia y desde la administración del municipio darle importancia a estos patrimonios, dándoles una protección especial y restaurandolos para darles visibilidad. 12. Quiero creer que nadie se atrevería a destruirlo, ya que por algo es que vivimos aca, pero si eso llega a pasar se podrían hacer campañas o protestas. 13. Cuidarlos y conservarlos para enseñarlos y explicarlos y darlos a conocer a las generaciones FUTURAS. 14. Se deberían como encerrar los lugares como con cercas pero que si se pueda entrar y conocer. 15. Cuidando los patrimonios que tenemos (patrimonios naturales entre otros) e informar a las demás personas de la importancia que tienen esto para protegerlos juntos.</p>	<p>Los encuestados opinan que para proteger el patrimonio arqueológico de Suacha se pueden tomar varias acciones como cuidarlo, no arrojar basura, hacer charlas informativas, realizar recorridos en los lugares con patrimonio arqueológico para que la comunidad los conozca, sepan la importancia de valorarlos y así mismo de protegerlos. Además dicen que desde la administración municipal se les debe dar una protección especial para que se puedan proteger mejor.</p>	<p>En las opiniones de los participantes se evidencia el interés por proteger el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, ya que en estas brindan diferentes alternativas para que esto pueda darse, sin embargo, algunas son difíciles de promover o pasa a otras personas directamente relacionadas con el tema y esta gestión. Lo que evidencia la necesidad de abordar desde la guía didáctica posibles alternativas para contribuir a la protección y divulgación del patrimonio arqueológico de este territorio, que puedan realizar desde ellos mismos con herramientas que estén a su alcance para que esta tarea no se vea como algo alejado, sino al contrario puedan tenerla siempre presente y transmitirla a los demás para que cada vez haya más personas que se preocupen por conocer y conservar el patrimonio arqueológico que les pertenece.</p>						

Anexo 2 Matriz de análisis entrevista inicial:

Ilustración 2 Matriz de análisis entrevista inicial

PREGUNTA	RESPUESTA DEL ENTREVISTADO	DESCRIPCIÓN DE LA RESPUESTA	INTERPRETACIÓN Y CONTRASTE CON EL PROYECTO
<p>¿Podría decirnos qué formación académica tiene y hacer una breve descripción de su trabajo con relación al patrimonio arqueológico y la memoria histórica en el municipio de Suacha?</p>	<p>Yo me gradué en el año 2013 como Licenciado en Recreación, desde ese entonces me he venido desempeñando en diferentes campos de acción alineados a mi carrera, trabajé un tiempo en la Caja de Compensación familiar Compensar, de ahí pasé al SENA, soy instructor de allí desde hace siete años y me encuentro vinculado al Centro Industrial y Desarrollo Empresarial CIDE Soacha, en el área de programa de articulación, he donde he tenido la fortuna de estar al frente de muchos técnicos como: Organización de Eventos Recreativos, Turístico y Cultural: Animación Turística, Informador Turístico Local; Recreación y Operación de Eventos Recreativos. Allí he participado y direccionado diferentes proyectos con empresas, ONG, entre otras. Entonces a eso me dedico a direccionar programas y actividades recreativas.</p>	<p>El docente nos cuenta su experiencia académica y laboral relacionada con las áreas de la recreación y el turismo en la Universidad Pedagógica Nacional y el Sena, en donde ha sido instructor por más de siete años, direccionando diferentes técnicos encaminados hacia estas dos áreas, por lo cual tiene un amplio conocimiento en el tema.</p>	<p>La experiencia académica y laboral del docente en las áreas de la recreación, el turismo y la docencia es muy importante para lograr una correcta implementación del proyecto, ya que desde estas áreas surge nuestra investigación y además de ellos, se cumpliría la intención planteada en la metodología de trabajar con una población adolescente, suachuna y en formación en las áreas de la recreación y el turismo como los diferentes técnicos en donde enseña el docente.</p>

<p>¿Cuál es su comprensión sobre el patrimonio arqueológico?</p>	<p>El patrimonio arqueológico debe ser cuidado, preservado y dado a conocer, yo creo que sin la arqueología de los territorios seríamos una historia olvidada y de alguna forma olvidáramos un pasado significativo que de alguna u otra forma nos ha permitido heredar ciertas condiciones en nuestro territorio. Yo siempre le he dicho a mis aprendices que el que no conoce su historia está condenado a repetir muchos errores. Por tal motivo estoy de acuerdo con el proyecto que ustedes están realizando y las felicito porque trabajar con el tema de herencias culturales y de arqueología y entender que las dinámicas que pasan en el territorio tienen que tener un precedente cuando se encuentran hallazgos de este tipo y más en el municipio donde lo están haciendo, en Suacha, que como ustedes saben que el municipio tiene un gran potencial arqueológico a lo largo de diferentes sectores que indican cómo se movía la comunidad Muisca en dicho sector, el por eso cada vez que se hace alguna excavación y algunas construcciones en Suacha se llegan a encontrar algunos hallazgos que nos permiten identificar algunos vestigios que nos remontan a muchos años y nos ayudan a entender muchos sucesos.</p>	<p>En esta respuesta el docente reconoce la importancia de dar a conocer y fomentar la preservación del patrimonio arqueológico, en este caso del municipio de Suacha en donde se han encontrado diversos hallazgos arqueológicos a lo largo del territorio, por lo cual reitera su interés en el proyecto a desarrollar y el hecho de brindar un espacio a sus estudiantes que les permita reflexionar y conocer un poco más a fondo su municipio y su historia para valorarla más y no repetirla.</p>	<p>La comprensión del docente en cuanto al patrimonio arqueológico es muy similar a la visión que se tiene de este desde el proyecto, pues desde ambas perspectivas se reconoce la importancia de generar procesos que permitan darlo a conocer y fomentar su preservación en las nuevas generaciones, principalmente en un territorio como el municipio de Suacha en donde hay una gran variedad de hallazgos y vestigios arqueológicos cargados de historia para conocer y preservar.</p>
<p>¿Cuál es su comprensión de la memoria histórica desde el punto de vista cultural y patrimonial?</p>	<p>La memoria histórica es toda historia que de algún modo debe permanecer en los presentes, en quienes de alguna u otra forma están caminando el municipio de Suacha, en este caso, porque allí es donde están haciendo su proyecto y desconocen la verdad de lo que sucedió. Y para trabajar la memoria histórica se debería hacer con todos los estudiantes, no sólo los de la universidad sino también los de secundaria, el por eso me agrada que estén con mis chicos porque ahí van a entender ellos de donde vienen de donde proceden y a qué se van a comprometer, porque es el sentido de pertenencia y el amor que tienen por su territorio por lo que este mismo guarda y muchos desconocen. Entonces, trabajar desde la memoria histórica desde lo cultural es rescatar todo eso ancestral y preservar lo que nos permite entender nuestro origen, de dónde venimos, para dónde vamos y qué poseemos desde nuestros antepasados hasta el presente.</p>	<p>El docente comprende la memoria histórica como un elemento que debe permanecer en las comunidades actuales, pues esto les permite conocer y tener otra perspectiva del territorio en donde habitan, reconociendo el legado ancestral de las comunidades que vivieron en el territorio siglos atrás, además de reflexionar sobre dónde vienen, hacia dónde van y qué herencia tienen de sus antepasados.</p>	<p>La comprensión del docente con respecto a la memoria histórica también es muy cercana a la propuesta desde el proyecto, pues al ser abordada desde el punto de vista cultural se puede hacer un reconocimiento que permita comprender mejor la herencia cultural dejada por nuestros antepasados reflejada en sus vestigios, historias y diferentes elementos encontrados en el territorio, además de permitir su transmisión a otras generaciones para que esta historia no sea olvidada sino al contrario reconocida y preservada.</p>
<p>Desde su trabajo, ¿cómo aporta al reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha?</p>	<p>Que he venido haciendo yo durante todos estos años, me he encontrado con unos estudiantes que poco o nada conocen de su municipio, algunos son suachunos pero no saben nada de su municipio porque me gusta cuestionarlos y me gusta preguntarles. Y es extraño porque yo soy afrodescendiente, soy netamente del Chocó y que un profesor que viene de otras regiones confronte a los estudiantes respecto a su territorio, respecto a todo lo que de alguna u otra forma hay en esa vitrina cultural, porque es una vitrina cultural que posee el municipio de Suacha y que entre uno más indaga sobre lo que guarda sus costumbres, su historia, su cultura, su parte ancestral, más ama el municipio y es ahí cuando yo le digo a los chicos que hay que tener sentido de pertenencia para con el territorio donde ellos se están moviendo. Porque muchos desconocen el territorio en el cual están caminando y el desconocimiento de esa cultura y esas costumbres permite que muchos se sientan avergonzados de donde están viviendo pero cuando ya empiezan a ver todo ese potencial turístico, cultural y de oralidad que tiene el municipio y toda esa parte de arqueología, historia y costumbres ancestrales que tiene empiezan a decir oh no yo me siento orgulloso donde estoy y ya empiezan a tener otros discursos para poder confrontar y en conversaciones serias dar a conocer lo que en verdad posee el municipio.</p>	<p>La experiencia del docente adquirida en su trabajo le ha permitido evidenciar que muchos de sus estudiantes que son Suachunos o llevan un buen tiempo viviendo en Suacha conocen muy poco del municipio, de su historia y su cultura, por lo que suele confrontarlos con diferentes actividades de reconocimiento del territorio para desarrollar en ellos un sentido de pertinencia e identidad hacia el lugar en el que caminan a diario, y que como él que es oriundo del Chocó aprendan a valorar y a sentirse orgullosos del lugar en donde viven y caminan.</p>	<p>En este punto el docente reconoce que hay un gran desconocimiento del territorio de Suacha, de su cultura e historia por parte de sus estudiantes, a pesar de que algunos son oriundos de allí o llevan un buen tiempo viviendo en él, por lo que resalta la importancia de implementar procesos de reconocimiento y apropiación cultural de este lugar como la que quiere se hacer con nuestro proyecto con la guía didáctica virtual en donde los estudiantes podrán hacer un reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha a través de herramientas didácticas y recreativas, cambiando un poco su perspectiva hacia el mismo y de esta forma contribuir a su divulgación y preservación.</p>
<p>¿Cómo cree que se relaciona el patrimonio arqueológico y la memoria histórica?</p>	<p>Tienen que estar articulados ambos porque sin arqueología no vas a tener una memoria porque los mismos elementos y los mismo hallazgos te permiten confrontar e ir a indagar de donde procedes, entonces al indagar y consultar vas a encontrar respuestas y esas respuestas van a perdurar en quienes van a recibir el mensaje, recuerda que de esas vivencias que tuvieron nuestros antepasados y quienes se movieron por todo el territorio vienen unas experiencias que muchos desconocemos, pero con cada hallazgo respecto a lo arqueológico que encontramos en nuestro territorio empezamos a confrontar y a identificar esos vestigios e interpretar los mensajes que nos dejaron a través de los elementos, los pictogramas, las costumbres que poseían, de cómo vestían, movían, hacían sus intercambios... O sea la parte arqueológica sin la parte de memoria histórica no tendría un fin en sí mismo para con quienes vamos a conversar.</p>	<p>El patrimonio arqueológico y la memoria histórica son dos áreas que deben ir de la mano, no puede ser reconocer una sin tener en cuenta a la otra, pues los hallazgos arqueológicos permiten conocer de forma tangible el modo de vida que llevaban nuestros antepasados en el territorio de Suacha y la memoria permite comprender el mensaje heredado por ellos a través de sus historias, sus pinturas y su cosmogonía cultural.</p>	<p>El docente comprende la relación de estas áreas como dos elementos que se complementan muy bien, pues mientras el patrimonio permite reconocer de manera tangible los objetos y modos de vida de las comunidades antiguas, la memoria histórica permite comprender y darle un sentido cultural a esta historia que aún prevalece en el territorio, por lo cual implementar el proyecto teniendo estas dos áreas como ejes y unidades temáticas principales del proyecto permitirá que la población abordada tenga un mejor entendimiento sobre el tema.</p>
<p>¿Por qué considera importante fomentar el reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha?</p>	<p>Yo creo que en una frase o una palabra es "sentido de pertenencia" es "amor por el territorio" es el reconocimiento de mis herencias culturales y cuando uno reconoce de dónde viene, cuáles son sus orígenes, de dónde provienen todas esas costumbres que aún se mantienen empieza a sentirse orgulloso de sus antepasados y de sus ancestros y también respetar su memoria, y es ahí cuando uno debe saber que de dónde se nace, lo que se hace es porque alguien luchó por permanecer y dejar huellas, y esa es la historia bonita, esa es la historia para contar, por eso yo siempre le digo a mis aprendices que conversen con sus abuelos, si hay alguien que pueda tener una memoria histórica, una memoria de verdad, desde lo verdaderamente importante son nuestros abuelos, esos que no se podían distraer porque no tenían como ellos se distraían conociendo las verdaderas costumbres porque como no habían celulares, no habían muchas cosas que les quitaran espacio, pero ahora los jóvenes están centrados en algunos mecanismos tecnológicos que nos les permiten dimensionar en dónde se están moviendo y qué había donde se movían.</p>	<p>Es importante porque esto permite desarrollar un sentido de pertenencia hacia el territorio, en el cual puede ser reconocido y sentirse orgulloso de las herencias culturales dejadas por nuestros ancestros, reflejada en sus costumbres, sus historias y aquellos vestigios que podemos encontrar hoy en día, además de la memoria que permite mantener viva esta apropiación del legado dejado por quienes vivieron el territorio muchos años atrás. Así mismo, menciona la importancia de hablar con los abuelos, pues ellos han sido más cercanos a este tipo de vivencias y reconocimientos en cuanto a la historia y la cultura, ya que antes no habían tantas distracciones tecnológicas como ahora, por lo que de seguro siempre tendrán buenas historias para contar.</p>	<p>Si bien en este proyecto no se hará un trabajo de reconocimiento desde la población de adultos mayores, sí se hará un proceso que permita abordar unidades temáticas sobre la memoria histórica reflejada en las historias, mitología y la cultura Muisca que habitó el territorio de Suacha por más de dos milenios, a través de herramientas didácticas y tecnológicas cercanas a la población adolescente, lo que permitirá fomentar en ellos el sentido de pertenencia y un valor más amplio por su municipio y los elementos culturales que lo caracterizan.</p>

<p>¿Qué procesos formativos o actividades educativas ha desarrollado con población adolescente para reconocer el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha?</p>	<p>Yo vengo trabajando algo muy importante que lo aprendí en la Licenciatura en Recreación porque el mismo programa nos permitía trabajar desde lo alternativo, alternativo e incluyente y luego llego al Sena para que alineemos todo eso, eso quiere decir que los aprendices tienen que ser más participativos, argumentativos y propositivos, pero antes de ir a hacer, ellos tienen que trabajar en el ser, y para trabajar en el ser deben reconocer su territorio, reconocer todo lo que los rodea y permitir dar un mensaje claro para poder amar lo que tienen y poder amarse a ellos mismos; por eso siempre en mis procesos metodológicos informativos empiezo con que ellos hagan consultas de su territorio y empiecen a sentirse protagonistas de su territorio. No todos nacieron ahí, sino que llegaron, sabemos que Suacha es un municipio satélite que alberga a mucha gente de diferentes departamentos y más porque tienen contacto directo con la capital y es esa estrategia de la cercanía con Bogotá para poder abordar algunos temas. Entonces los chicos tienen que consultar por qué se llama Suacha, qué significado tiene, por qué se celebra el festival del Sol y la Luna, por qué cuenta con tantos atractivos turísticos al interior de su municipio y desconocen de dónde proviene, y cuando ellos empiezan a hacer ese listado y a hacer una ruta turística interna e identificar cada elemento y cada monumento que posee Suacha y toda esa historia de esas empresas y se dan cuenta que tiene más cosas que otros municipios y dicen "pero es que tenemos más empresas, más sitios turísticos que otros municipios" entonces ellos empiezan a sentir amor a la hora de tener unos discursos netamente propios de Suacha.</p>	<p>La actividad académica que más usa el docente con sus estudiantes para reconocer el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha es la consulta, consultar e investigar sobre su territorio, por qué se llama Suacha, qué significado tiene, con qué atractivos turísticos cuenta el municipio, etc. Para que de esta manera logren identificar la riqueza que posee Suacha y empiecen a valorar y a querer su territorio.</p>	<p>Según la respuesta del docente, la consulta es la actividad académica que más usa en el desarrollo de sus clases. Por tal razón, podemos considerar que los estudiantes ya tienen diferentes conocimientos acerca de la historia de Suacha, de lugares con patrimonio arqueológico, etc. Y con la implementación de la guía didáctica se puede fortalecer los saberes que tienen acerca de su territorio. Además, podría haber mayor participación en los encuentros virtuales por parte de los estudiantes, ya que cuentan con información que han adquirido en su formación académica y que puede aportar al desarrollo de la intervención.</p>
<p>¿Cuáles son las herramientas didácticas que más le funcionan al trabajar con esta población?</p>	<p>Yo soy muy inquieto para que los aprendices sean muy soñadores y empiecen a construir sus proyectos de vida, donde ellos además de ser técnicos, sueñen con ser tecnólogos y profesionales y que a muy temprana edad logren identificar que son muy poderosos para alcanzar cualquier sueño y puedan resolver cualquier situación que se les presente, entonces me gusta utilizar mucho mapas conceptuales, mapas mentales, me gusta trabajar todo lo que es la parte cooperativa y comunicativa en comunicación asertiva al interior de los espacios, me gusta mucho que ellos trabajen en grupo. La que más me ha funcionado es la confrontación desde la parte teórica y práctica, por eso yo tengo un sistema de trabajo que es 50% netamente teoría de confrontación de temas y el 50% para salir en busca de confrontar en el terreno. Si vamos a hablar del Salto del Tequendama no solamente lo vemos en una imagen, sino que vamos a caminar, vamos a hacer un recorrido en donde vamos a caminar hasta el peaje del Charquito, de ahí hacemos un recorrido por toda la ruta del ferrocarril del sur, antigua vía que llegaba hasta la última parada del ferrocarril del sur que era hasta el Salto del Tequendama, y desde ahí armamos algunos puntos para que los aprendices identifiquen abrigos rocosos, algunas paradas en sitios como la primera hidroeléctrica que tuvo el país, las ruinas del Tuso. Entonces eso les permite decir a ellos "Caminamos tanto que ni nos dimos cuenta a qué hora llegamos porque nos confrontamos con la realidad" y al confrontarnos con la realidad en esa práctica y en esas herramientas didácticas y de vivencias experienciales les permite manejar un discurso coherente con lo que se tiene que responder.</p>	<p>El docente hace uso de herramientas didácticas como mapas conceptuales, mapas mentales, la cooperación entre estudiantes y la comunicación asertiva. Pero la que más le ha funcionado con sus estudiantes es la confrontación, es decir, el tema que trabajan durante un tiempo lo realizan de manera teórica y práctica, conociendo el lugar físicamente para adquirir vivencias experienciales que les permita argumentar y tener un discurso coherente con determinada temática.</p>	<p>El docente hace uso de la teoría y la práctica en campo para abordar diversas temáticas, no obstante, en nuestra investigación no es posible desarrollar la implementación de la guía de manera física por el objetivo que tiene el proyecto. Sin embargo vamos a hacer uso de herramientas didácticas que permitan contrarrestar con la práctica desarrollada en las clases del docente y que faciliten los aprendizajes de una manera recreativa.</p>
<p>Desde su experiencia, ¿Cuál es el tipo de actividades que más disfrutaron los jóvenes en el momento de desarrollar proyectos educativos con respecto al reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha?</p>	<p>Yo creo que la salida a los mismos sitios y que ellos cierren sus ojos y vuelen en el tiempo para saber cómo era ese antes y ese después, en donde la comunicación y la confrontación es importante. Me ha funcionado mucho quedarnos en el mismo sitio, acampar ahí. Yo acampo mucho en Suacha con los aprendices para que ellos automáticamente entiendan las dinámicas del pasado al interior de su mismo municipio, porque no es lo mismo hablar en un espacio de dos horas en un área de formación referente al tema, que convivir en un sitio como el Parque Boquemonte en donde tenemos bosque de niebla, en las noches vemos estrellas despejadas y podemos sentir el cantar de los pájaros, hacer caminatas de noche, en las mañanas... Entonces al empezar a hacer todas esas actividades permitimos acercarnos un poquito con la realidad de las situaciones pasadas, es ahí cuando de alguna u otra forma confrontamos nuestra memoria histórica, el porque ellos hacían esto, el porque se hacía esto, cómo la pasaban; porque cuando uno sacude su comodidad logra identificar la realidad.</p>	<p>Según la experiencia del docente, las actividades que más disfrutaron sus estudiantes son las salidas de campo, en donde puedan entender y acercarse a las dinámicas del pasado, como las prácticas y las tradiciones de los antepasados según sus experiencias al acampar en lugares particulares, caminar en la oscuridad, etc.</p>	<p>Las actividades de campo son necesarias e importantes para reconocer el territorio, sin embargo, con el componente recreativo en la implementación de la guía se espera comprender las dinámicas del pasado por medio de otras alternativas didácticas que permitan reconocer el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha, y asimismo generar interés por preservarlo.</p>

<p>¿Cómo ha hecho para equilibrar esas actividades de campo con la situación actual en donde las clases son de manera virtual?</p>	<p>Desde la virtualidad lo estamos confrontando con conceptos, estamos conceptualizando con conocimientos previos que sabían ellos referente a su municipio, a las temáticas, a los objetivos, a los conceptos desconocidos por ellos, porque muchos desconocían la palabra ocio, la palabra turismo rural, turismo comunitario, tiempo libre, dinámicas dirigidas, juegos estructurados, juegos deportivos y hasta los mismos nombres de los atractivos de su municipio, porque uno les preguntaba "¿cómo se llama el parque principal?" ninguno sabía que el parque se llama Alfonso López Pumarejo ni sabían quién era él. Entonces empezábamos a decirles lo que hay y de lo que hay lo confrontábamos también con imágenes, acercamos con el antes, durante y que ellos empiecen a dimensionar ese después, en donde ellos van a ser protagonistas porque ya van a ser profesionales y esa es la tarea de todos los profesionales; una vez uno sale uno no forma para con uno, uno forma bajo la necesidad del otro, y para eso uno debe armar unos diagnósticos, de dónde vienen los chicos, cuántos son del municipio, cuáles son los que llegaron y empezar a hacer ese trabajo de mostrarles lo que hay para que ellos digan "este inventario turístico y esta vitrina turística es una maravilla verla en su plenitud. Eso es lo que estamos haciendo desde la virtualidad, conociendo por medio de imágenes, por medio de la confrontación, que ellos armen diapositivas, nos dejen conocer lo que consultaron, de dónde sacaron esas fuentes de información y empezar a despejar dudas y así vamos comprendiendo lo que tenemos.</p>	<p>Desde la virtualidad, el docente ha confrontado las salidas de campo con otras actividades alternativas como la conceptualización de conocimientos referentes al municipio de Suacha y a su campo de saber. De esta manera, los estudiantes conocen y empiezan tener un acercamiento con la historia y la riqueza turística que posee el municipio, a través de imágenes, videos, exposiciones y consultas.</p>	<p>Lo que el docente ha empezado a implementar en sus clases se relaciona con lo que se quiere trabajar en la guía, pues a través de imágenes, videos, historias y juegos vamos a realzar el proceso de reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha.</p>
<p>¿Qué estrategias se han implementado por parte del SENA para continuar con los procesos educativos de manera virtual o a distancia?</p>	<p>Ha sido un poco complicado porque sabemos que nuestro país tiene una brecha de desigualdad bastante profunda y el nivel de equidad, no todos tienen la misma oportunidad. Esta pandemia nos ha permitido identificar que si en una casa antes se comían dos comidas ahora se come una y si son cuatro hermanos que están al interior de una casa y cuentan con un computador para que se lo turnen entre ellos, y así tengan computador algunos no tienen Internet, ¿de qué me sirve tener un equipo si no tengo para comer y ahora me exigen que tenga Internet? Ahora si nos vamos a confrontar la realidad algunos de esos chicas y chicas que están en nuestra formación en sus casas no tienen computador, entonces se conectan y tienen la información por el WhatsApp del teléfono de la mamá porque ni ellos tienen, entonces tienen que esperar que la mamá llegue, empiezan a preguntarle a sus amigos, a sus vecinos y bajo lo que unos le pueden decir que pueden acercarse a la realidad porque ellos ¿cómo salen para buscar una biblioteca? No se puede, y ahora si nos vamos a las veredas o nos vamos a los corregimientos donde muchos no tienen conectividad y además carecen de energía. Entonces eso nos ha permitido comprender a todos los docentes ser un poco más flexibles y generar unos tiempos más amplios para las entregas de algunas evidencias y poder anticiparnos para que nuestros aprendices no se desanimen, porque ninguno de ellos estaba programado a que tenía que formarse desde la distancia y que para aprender tenía que ser muy autónomo para consultar y asimismo sentirse profesional, entonces al no tener esa disciplina y al no tener esa costumbre para poder avanzar en solitario la mejor opción de muchos aprendices fue decir "hasta aquí llego" por eso vamos a identificar que este año va a haber mucha deserción y muy pocos estudiantes si se logran graduar van a generar un vacío. Yo creo que este año para los chicos de décimo y once y algunos de proceso universitario van a tener una línea de tiempo de vacíos infinitos para unos conocimientos que se perdieron por no tener la forma de poderlos completar, pero nosotros estamos resolviendo algunas situaciones para que nuestros aprendices logren salir de la mejor forma y que estén bien preparados para ser técnicamente mejores</p>	<p>Para el SENA y para los docentes ha sido bastante complicado mantener el mismo nivel académico con los estudiantes, debido a la desigualdad social y la falta de oportunidades que tienen los estudiantes para poder acceder a los equipos tecnológicos y al Internet para recibir las clases virtuales. De tal manera, los docentes han sido flexibles y han generado tiempos más amplios con la entrega de trabajos.</p>	<p>Así como los docentes del SENA están siendo más flexibles con la entrega de trabajos por las diferentes situaciones que se han presentado en el año; la guía didáctica virtual va a ser diseñada de tal forma que las personas la desarrollen de manera autónoma, sin un tiempo límite para que la estudien, y de esta manera pueda estar disponible para que las personas que no les sea posible participar en la implementación por situaciones personales, tengan la oportunidad de acceder a ella cuando tengan la posibilidad.</p>
<p>¿Qué dificultades se han presentado al implementar procesos virtuales de reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha?</p>	<p>Que hay muchos aprendices que están muy dispuestos a aprender y que hemos avanzado bastante. Algunos no estaban preparados para esta situación y capan clase, apagan cámara, apagan micrófono y dicen que no les sirve el audio, pero les da pereza argumentar desde la distancia porque no son disciplinados en llegar con estudios previos de consulta para poder confrontar y que las clases avancen más rápido, y que los otros no tienen esa fuente de consulta por la misma situación interna que poseen en sus casas, entonces eso los desmotiva y se conectan únicamente para hacer presencia pero nunca existencia, plenitud para aprender de lo que se está hablando. Entonces uno trata de avanzar con los poquitos que sí quieren y uno se sorprende de la forma tan valiosa como se meten al tema y hasta lo confrontan a uno con discursos muy valiosos, y ahí es cuando uno como docente se motiva y no pierde el ánimo. Además, hay unos que se les va la luz, hay muchas cosas. Uno que estaba acostumbrado a tener 25 aprendices desde la presencialidad se convirtieron a doce desde la virtualidad y esos doce son extemporáneos porque al otro día entre sólo siete, entonces uno tiene que estar revolviéndose en muchos temas para que ellos vayan alineados con lo que se está llevando.</p>	<p>Algunas de las dificultades que más se han presentado para implementar los procesos formativos virtuales sobre el reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha han sido la poca participación y disciplina de los estudiantes en los encuentros virtuales, la falta de acceso a las fuentes de información por situación de internas de sus hogares, los problemas de conectividad, de red, etc. Sin embargo los que participan constantemente en las clases han realizado un trabajo valioso que hace motivar al docente y a los compañeros para continuar con los procesos y generar soluciones a las dificultades que se presentan.</p>	<p>Las dificultades que se presentan al desarrollar los encuentros virtuales son un poco difíciles de solucionar, pues se le presentan a muchos estudiantes. Por tal motivo, la guía didáctica virtual estará disponible para que en cualquier momento puedan revisarla e informarse de la riqueza patrimonial e histórica que posee el municipio de Suacha.</p>

Anexo 3 Matriz de análisis primera sesión:

Ilustración 3 Matriz de análisis primera sesión

ENCUENTRO Y UNIDAD TEMÁTICA	CONTENIDOS TRABAJADOS	ACTIVIDADES DESARROLLADAS	PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES
<p>SESIÓN 1</p> <p>UNIDAD DE INTRODUCCIÓN Y RECONOCIMIENTO DEL TERRITORIO</p>	1. Presentación de la guía didáctica.	<p>Presentación de la guía didáctica:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción 2. Objetivo de la Guía. 3. Enfoque desde la recreación y la pedagogía. <p>Por medio de una presentación de la guía desde la plataforma de Genially.</p>	<p>En esta sesión los estudiantes tuvieron poca participación al inicio porque en su mayoría la clase estuvo orientada a la explicación e introducción general de los contenidos, las unidades temáticas, las diferentes herramientas didácticas y recreativas que encontrarían en la guía y el manejo de esta. Sin embargo, con las actividades de retroalimentación se pudo conocer un poco mejor a los estudiantes y revisar el reconocimiento que tenían sobre la ubicación espacial del municipio y el significado de su nombre ancestral Suacha.</p>
	2. Reconocimiento del territorio.	<p>Reconocimiento del territorio.</p> <p>Por medio de la presentación de la guía desde la plataforma de Genially y un mapa interactivo del municipio de Suacha.</p>	
	3. Explicación de los contenidos y actividades que se desarrollarán en la unidad de Patrimonio Arqueológico y Memoria Histórica.	<p>Explicación general de los contenidos y actividades que se desarrollarán en la unidad de Patrimonio Arqueológico y Memoria Histórica.</p> <p>Por medio de una presentación de la guía desde la plataforma de Genially.</p>	

ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN	RESPUESTAS DE LOS ESTUDIANTES EN LAS ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN	INTERPRETACIÓN DE LAS RESPUESTAS
Realizar un ensayo en vivo y en directo para verificar el funcionamiento de la guía y resolver inquietudes generales.	Los estudiantes revisaron y confirmaron el correcto funcionamiento de la guía didáctica.	Con respecto al funcionamiento de la guía no hubo inconvenientes ni inquietudes sobre el manejo de esta.
Realizar una actividad de presentación por cada estudiante en dónde mencione su nombre y la comuna o vereda en la que vive.	En esta actividad los estudiantes mencionaron su nombre, la comuna y el barrio donde viven, además de las veredas que conocen del municipio de Suacha.	Según las respuestas que se obtuvieron, todos los estudiantes viven en la zona urbana del municipio y la mayoría reside en la comuna uno y dos; asimismo los estudiantes no conocen o sólo han estado en una vereda de Suacha. Por lo tanto se puede interpretar que no tienen un mayor acercamiento con los lugares del municipio donde hay patrimonio arqueológico.

DIFICULTADES PRESENTADAS EN EL DESARROLLO DE LA SESIÓN	INTERPRETACIÓN GENERAL DE LOS RESULTADOS DE LA SESIÓN Y SU CONTRASTE CON EL PROYECTO
<p>Las dificultades presentadas en esta sesión se relacionan con que algunos de los estudiantes no pudieron ingresar a la clase porque se les cruzaba con otras actividades y que algunos no contaban con micrófono para participar más activamente.</p> <p>Por lo cual, para dar solución a esto se compartió a través de Whatsapp que es el medio de comunicación por el cual ellos interactúan más fácil la grabación de la sesión, el enlace de la guía y la explicación general de lo que se había programado para el próximo encuentro, para que pudieran ponerse al corriente y en lo posible conectarse a la siguiente clase.</p> <p>Además se tuvo muy en cuenta la participación y las opiniones de los estudiantes enviadas a través del chat de la reunión como aportes a las temáticas y actividades que se estaban desarrollando.</p>	<p>Lo que se pudo interpretar con respecto al reconocimiento del territorio de Suacha y la presentación introductoria de la guía es que:</p> <p>Con respecto al significado del nombre tradicional del municipio, los estudiantes tenían algunas ideas de lo que traducía su nombre pero no todos sabían que este hacía alusión a Sua, uno de los dioses más importantes para la comunidad Muisca que habitó este territorio, ni tampoco tenían claridad del porqué en algunas ocasiones se escribía con U y otras con O.</p> <p>Por otra parte, en cuanto a la ubicación espacial del territorio, se pudo evidenciar que tenían un acercamiento hacia esta temática por el trabajo que han desarrollado en el SENA con el docente; por lo tanto, ubicaban la comuna en donde viven pero no conocían las demás veredas y corregimientos que posee el municipio.</p> <p>Finalmente, en la revisión general de los demás contenidos se evidenció que conocían algunos nombres de los dioses de la mitología Muisca pero, no conocían con profundidad las historias mitológicas más representativas del municipio, la ubicación de los lugares con patrimonio arqueológico, ni las veredas de este.</p> <p>Por lo cual, esta primera sesión permitió que los estudiantes hicieran un reconocimiento del municipio de Suacha en lo que refiere a la historia de su nombre tradicional y su ubicación espacial. Además de conocer las unidades temáticas, los contenidos, juegos y herramientas educativas e interactivas a desarrollar en el proceso de implementación de la guía.</p>

Anexo 4 Matriz de análisis segunda sesión:

Ilustración 4 Matriz de análisis segunda sesión

ENCUENTRO Y UNIDAD TEMÁTICA	CONTENIDOS TRABAJADOS	ACTIVIDADES DESARROLLADAS	PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES
SESIÓN 2 UNIDAD DE MEMORIA HISTÓRICA	1. Herencia Muisca en el municipio de Suacha (Periodos característicos y prácticas). 2. El Museo Arqueológico de Soacha.	Revisar los contenidos expuestos en la Guía de: 1. Herencia Muisca en el municipio de Suacha (Periodos característicos y prácticas). Por medio del juego "Un día entre los Muiscas", un juego tipo concétre, en donde los estudiantes tendrán que encontrar parejas de imágenes de las piezas más representativas del Museo Arqueológico de Soacha y explicar para qué se usaba ese objeto, de qué material está hecho y en cuáles de los periodos se podría clasificar.	En el desarrollo del material que se realizó para retroalimentar los contenidos de la herencia Muisca en el territorio y el Museo Arqueológico de Soacha, se evidenció una participación activa por parte de los estudiantes, puesto que el juego permitía que todos pudieran participar.
	3. Mitología e historias de los Muiscas en la tierra del dios Varón.	Mitología e historias de los Muiscas en la tierra del dios Varón. Por medio del juego "Adivina el dios Muisca". En el cual los estudiantes tendrán algunas pistas para adivinar algunos dioses de la mitología Muisca y contar brevemente su historia.	En esta sección de la clase se realizó el juego Adivina el dios Muisca, en el cual se evidenció poca participación de los estudiantes al inicio, sin embargo a lo largo del juego fueron participando más personas. Asimismo, se evidenció que los contenidos sobre la mitología Muisca fueron revisados, pero la mayoría de participantes no recordaban con claridad los nombres o su historia.

TAREAS ASIGNADAS	RESULTADOS DE LAS TAREAS ASIGNADAS	INTERPETACIÓN DE LAS TAREAS ASIGNADAS
<p>Revisar la Unidad de Memoria Histórica:</p> <p>1. Herencia Muisca en el municipio de Suacha (Periodos característicos y prácticas).</p> <p>2. Mitología e historias de los Muiscas en la tierra del dios Varón.</p>	<p>Los estudiantes revisaron los contenidos correspondientes a la unidad de memoria histórica; esto fue evidenciado en la participación de algunos estudiantes en la clase, quienes compartieron su opinión con respecto a esa unidad temática.</p>	<p>En el desarrollo de la intervención, se pudo dar cuenta que los estudiantes aprendieron sobre la memoria histórica del municipio al revisar la guía didáctica, ya que en la retroalimentación que se hizo en la sesión algunos participantes respondieron a las preguntas realizadas.</p>
<p>Realizar una réplica de alguna de las piezas arqueológicas expuestas en el Museo en el material de su preferencia (plastilina, arcilla, harina de arepas o el que encuentre a su alcance) y explicar en un párrafo corto por qué decidió elaborar esa pieza y cómo se sintió al realizar esta labor.</p> <p>Enviar fotografía y descripción de la tarea en el transcurso de la semana por el grupo de Whatsapp.</p>	<p>Las tareas recibidas tuvieron algunos comentarios con respecto al significado de la pieza y la razón por la que la elaboraron. A continuación se muestran algunos comentarios de los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yo elabore la máscara de Jaguar trate de hacerla lo más parecida posible yo la elabore en plastilina me llamo mucho la atención ya que esta máscara junto con otras los muiscas la utilizaban para los ajuares. - Elegí la máscara de jaguar ya que me pareció muy interesante además me tomé la tarea de investigar un poco sobre las figuras zoomorfas y con lo que consulte quedé convencida que quería hacer la máscara de jaguar, también para hacerlo un poco más creativo y dar la ilusión de que la pieza estaba en un museo lo acompañe de una especie de folleto, hay puse un poco de información sobre la escultura de la máscara de jaguar y otros temas respecto a los muiscas, sus esculturas y arte, se me olvida decir que elaboré la figura con plastilina y papel, no me quedo tan bien pero intenté hacerla lo mejor posible. Me gustó mucho la actividad ya que al momento de realizarla, estuve un rato con mi hermano que me ayudó con la elaboración, personalmente quede muy interesada con el tema desde la clase pasada así que ese tipo de actividades me gustan mucho ya que me permiten aprender y divertirme mientras adquiero nuevos conocimientos, con esto pude descubrir muchas cosas sobre la cultura muisca, una de las cosas que más me gustó de esta actividad es que nos divertimos y a propiamos de nuestra cultura. 	<p>La tarea asignada permitió complementar los contenidos trabajados en la guía didáctica. Así pues, los estudiantes que realizaron la tarea elaboraron la máscara del jaguar, una pieza que resalta en el Museo por su conservación y su significado, por lo tanto los estudiantes destacan que esta pieza les llamó la atención y quisieron realizarla, asimismo dicen que esta actividad es una forma divertida para apropiarse del territorio y de la cultura.</p>

ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN	RESPUESTAS DE LOS ESTUDIANTES Y EL DOCENTE DEL GRUPO EN LAS ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN	INTERPRETACIÓN DE LAS RESPUESTAS
<p>Pedir a los estudiantes escribir un pequeño párrafo en donde expongan su opinión sobre la clase, los contenidos revisados y las dinámicas propuestas en la sesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Estuvo muy chévere y además esos juegos son una manera muy interesante y divertida de aprender - Me pareció muy chévere los juegos, y la explicación de ustedes es muy buena - Fue muy entretenida Y con los juegos aprendimos o pues por mi parte aprendí mucho - Gracias Por La Sesión, Estuvo Muy Bien Gracias Por Empapelarnos Y Darnos A Conocer Mas Sobre Nuestro Municipio - Buena Noche Muy Interesante Gracias A Ustedes! - Muchas gracias, estubo muy interesante la clase, buenas noches. - Buenas noches fue muy interesante conocer todo lo de los dioses y de nuestro municipio - Me pareció muy interesante, además puede informarme mucho más sobre temas de los que desconocía, en cuanto a los juegos me pareció una forma muy creativa para poder mostrarnos un poco sobre nuestro municipio. - Buenas noches Me pareció muy entretenido y al mismo tiempo vamos aprendiendo Muchas gracias - Me pareció muy divertida la forma en la que nos enseñan sus conocimientos acerca de esta cultura tan importante y me gusto mucho la forma en la que explicaron cada uno de estos temas ♥ - Estuvo Muy Interesante la clase ya que casi no conocía mucho de Soacha buenas noches gracias por las actividades aprendí un poco más - Buenas noches que descansen y nos vemos la próxima clase me parece bien su forma de trabajar y de dar la clase feliz noche 	<p>Los comentarios por parte de los estudiantes con respecto a la sesión fueron positivos, la mayoría de estudiantes consideran que los juegos utilizados para retroalimentar y complementar los contenidos son una manera interesante, creativa y divertida para aprender sobre el municipio y su cultura.</p>

DIFICULTADES PRESENTADAS EN EL DESARROLLO DE LA SESIÓN	INTERPRETACIÓN GENERAL DE LOS RESULTADOS DE LA SESIÓN Y SU CONTRASTE CON EL PROYECTO
<p>Las dificultades que mas se presentaron en esta sesión fueron principalmente en la participación de los estudiantes, debido a que muy pocos contaban con micrófono y sólo algunas personas hacían uso del chat para participar. Sin embargo la participación por el chat fue aumentando a medida que avanzaba la clase. Por otra parte, la tarea asignada la entregaron pocas personas, no obstante, en el trabajo de estos estudiantes se evidenció la dedicación y el compromiso con las clases.</p>	<p>A partir del desarrollo de la sesión y de las herramientas didácticas usadas como los juegos, se interpreta que los estudiantes reforzaron los conocimientos adquiridos al hacer la revisión de la guía didáctica. Puesto que se profundizó en el uso de algunas piezas del Museo Arqueológico de Soacha y se realizó una mejor explicación de los mitos sobre los dioses Muiscas. Así pues, las observaciones que hicieron los estudiantes con respecto al abordaje de los contenidos tanto en la guía como en la intervención fueron positivos. Además, destacan que el juego es una herramienta creativa y divertida para aprender sobre el territorio, y que la actividad de elaborar una pieza arqueológica permitió generar una apropiación del territorio y de su cultura.</p>

Anexo 5 Matriz de análisis tercera sesión:

Ilustración 5 Matriz de análisis tercera sesión

ENCUENTRO Y UNIDAD TEMÁTICA	CONTENIDOS TRABAJADOS	ACTIVIDADES DESARROLLADAS	PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES
SESIÓN 3 UNIDAD DE PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO	1. ¿Qué es el patrimonio arqueológico? / ¿Por qué es importante conservar y divulgar el patrimonio arqueológico?	Revisar los contenidos expuestos en la Guía de: 1. ¿Qué es el patrimonio arqueológico? / ¿Por qué es importante conservar y divulgar el patrimonio arqueológico? A cada estudiante se le asignó un número en orden de llegada, y por medio de una ruleta que al girarla señalaba un número se escogían a las personas que debían responder las siguientes preguntas: ¿Qué entienden por patrimonio arqueológico? ¿Por qué es importante conservar y divulgar nuestro patrimonio arqueológico? ¿Qué harían si se encuentran una pieza arqueológica?	En el desarrollo de esta actividad para retroalimentar los contenidos de patrimonio arqueológico, todos los estudiantes que estaban presentes en la sesión participaron y se lograron escuchar sus opiniones con respecto a la comprensión de patrimonio arqueológico y la importancia de conservarlo, lo que permitió construir un significado de este término y entre todos comprender la importancia de preservar y difundir este patrimonio.
	2. Patrimonio arqueológico presente en el municipio de Suacha.	Revisar los contenidos expuestos en la Guía de: 2. Patrimonio arqueológico presente en el municipio de Suacha. Por medio del juego "Huellas de los Muiscas en la tierra del dios Varón". El cual mostraba una fotografía con la descripción de algún sitio con patrimonio arqueológico de Suacha y el mapa del municipio con unos lugares señalados, con esto, los estudiantes debían recordar y elegir la ubicación correcta del lugar de la fotografía.	En la ejecución de este juego se evidenció la participación activa de todos los estudiantes, mencionando los lugares donde consideraban que estaban ubicados los sitios con patrimonio arqueológico presente en el municipio de Suacha.
TAREAS ASIGNADAS		RESULTADOS DE LAS TAREAS ASIGNADAS	INTERPETACIÓN DE LAS TAREAS ASIGNADAS
Revisar la Unidad de Patrimonio Arqueológico: 1. ¿Qué es el patrimonio arqueológico? / ¿Por qué es importante conservar y divulgar el patrimonio arqueológico? 2. Patrimonio arqueológico presente en el municipio de Suacha.		Los estudiantes revisaron la unidad de patrimonio arqueológico, la cual abarcaba la definición de este, la importancia de preservarlo y difundirlo y los lugares del municipio de Suacha que cuentan con patrimonio arqueológico. Esto se evidenció en la participación de los estudiantes en esta sesión.	El desarrollo de esta sesión permitió evidenciar que los estudiantes revisaron la unidad correspondiente de la guía didáctica asignada para esta clase, pues las preguntas que se formularon para la retroalimentación de los contenidos fueron respondidas correctamente y lograron identificar la ubicación de algunos lugares con patrimonio arqueológico de Suacha.
Hacer una pintura rupestre sobre una piedra con ténpera, vinilo o algún tipo de pigmento y explicar en un párrafo corto qué significado tiene y cómo se sintió al realizar esta labor. Enviar fotografía y descripción de la tarea en el transcurso de la semana por el grupo de Whatsapp.		La opinión con respecto al desarrollo de la actividad fue gratificante, por lo tanto se mencionan algunos comentarios por parte de los estudiantes: - Envío la actividad que se solicitó la última vez, elegí una rana y una serpiente aunque esta última no se ve muy bien, utilice remolacha y pintura para hacer estas dos, primero las dibuje en papel las pinte y las pegue con cinta ya que no quedaban como quería si las dibujaba directamente en la piedra, eligí estos dos animales porque busqué sobre animales representativos para los muiscas y los que más salían eran estos dos, en general me gustó realizar la actividad aunque se me hizo un poco difícil encontrar piedras del tamaño adecuado.	Esta tarea permitió complementar los contenidos sobre el patrimonio arqueológico, específicamente de arte rupestre. Así pues, se evidencia el interés de los estudiantes por aprender más sobre estas temáticas, ya que las personas que realizaron la actividad se tomaron el tiempo para investigar acerca de los animales y pinturas rupestres más representativas de la comunidad Muisca y en su pictograma usaron materiales recursivos como la tinta de la remolacha.

ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN	RESPUESTAS DE LOS ESTUDIANTES Y EL DOCENTE DEL GRUPO EN LAS ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN	INTERPRETACIÓN DE LAS RESPUESTAS
<p>Pedir a los estudiantes escribir un pequeño párrafo en donde expongan su opinión sobre la clase, los contenidos revisados y las dinámicas propuestas en la sesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Me pareció muy genial y me gustó mucho el juego y la ruleta jaja aprendí cosas que no sabía como las zonas en las que se encontraban. - Me pareció genial, aprendí que es super importante nuestro patrimonio arqueológico y sobre todo valorarlo. - Me pareció bastante interesante la última actividad de las zonas ya que no sabía muy bien de ellas y me gustaron las preguntas desde nuestra perspectiva muchas gracias. - Me pareció interesante y muy divertido ya que es una nueva forma de aprender aprendí muchas cosas como lo muy importante que es nuestro patrimonio y gracias por brindarnos parte de sus tiempo para enseñarnos esto tan importante. - Me gustó mucho la sesión ya que puede aprender mucho acerca del patrimonio arqueológico y pude conocer un poco más sobre los sitios en donde se hacia arte rupestre. 	<p>La evaluación de la sesión por parte de los estudiantes tuvo resultados positivos, ya que según sus comentarios la implementación de los juegos para abordar la clase fue satisfactoria y fue una nueva forma de adquirir nuevos conocimientos sobre el patrimonio y asimismo valorarlo.</p>
DIFICULTADES PRESENTADAS EN EL DESARROLLO DE LA SESIÓN		INTERPRETACIÓN GENERAL DE LOS RESULTADOS DE LA SESIÓN Y SU CONTRASTE CON EL PROYECTO
<p>En primera medida, durante esta sesión no se presentaron muchas dificultades porque los estudiantes que estuvieron presentes en la clase participaron activamente y sus comentarios fueron positivos. Por otro lado, la participación de los estudiantes en las intervenciones virtuales disminuyó, no obstante, esto no alteró el desarrollo de la sesión porque se pudo ejecutar como se había planeado.</p>		<p>El desarrollo de la sesión, mediado por dos juegos principales para retroalimentar y complementar los contenidos sobre patrimonio arqueológico permitió comprender que los estudiantes habían revisado previamente la unidad de patrimonio arqueológico de la guía didáctica. Asimismo, se evidenció que los participantes no conocían con exactitud la ubicación de los lugares con patrimonio arqueológico de Suacha, sin embargo, por medio de la intervención lograron aprender y reforzar sus conocimientos acerca de esta temática. Lo anterior se interpreta a partir de la participación activa en la ejecución de los juegos y en la evaluación que realizaron, en donde destacan que la manera como se abordó la clase fue satisfactoria y de gran aprendizaje para reconocer el patrimonio arqueológico. De igual manera, se demuestra el interés por aprender más acerca de estos contenidos, pues los estudiantes que elaboraron la actividad de hacer una pintura rupestre se tomaron el tiempo y la disposición para investigar sobre los animales y los pictogramas más representativos de la comunidad Muisca. Por otra parte, la cantidad de estudiantes que suelen participar en los encuentros virtuales disminuyó, no obstante la sesión se pudo abordar satisfactoriamente con los estudiantes presentes.</p>

Anexo 6 Matriz de análisis cuarta sesión:

Ilustración 6 Matriz de análisis cuarta sesión

ENCUENTRO Y UNIDAD TEMÁTICA	CONTENIDOS TRABAJADOS	ACTIVIDADES DESARROLLADAS	PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES
<p>SESIÓN 4 UNIDAD DE ANÁLISIS</p>	<p>1. Retroalimentación final de los contenidos y las actividades propuestas en la guía didáctica.</p>	<p>Revisar los contenidos expuestos en la Guía de:</p> <p>1. Estado actual del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha, sus daños y afectaciones. Estos contenidos se trabajaron por medio de una galería fotográfica que permitió complementar y tener una visión más clara de los daños que ha sufrido el patrimonio arqueológico por parte de los habitantes, las condiciones climáticas y las industrias.</p>	<p>Las anteriores temáticas se abordaron por medio de una galería fotográfica que exponía los daños y afectaciones más fuertes que han sufrido los sitios con patrimonio arqueológico del municipio debido a algunos comportamientos indebidos por parte de sus habitantes y diversas problemáticas de índole social y ambiental, como los grafitis, la minería, las construcciones urbanísticas, las basuras, entre otras. De manera que los estudiantes compartieron su opinión acerca de otros actos que se suelen evidenciar en los sitios con patrimonio arqueológico, como lo es la excavación de los suelos con el fin de encontrar guacas o riquezas escondidas.</p>
	<p>2. Retroalimentación de los contenidos propuestos en la Unidad de Análisis: / Estado actual del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha. Daños y afectaciones. / Cómo podemos contribuir al reconocimiento, divulgación y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.</p>	<p>Revisar los contenidos expuestos en la Guía de:</p> <p>2. Cómo podemos contribuir al reconocimiento, divulgación y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.</p>	<p>Esta actividad estuvo mediada principalmente por la participación de los estudiantes, puesto que ellos compartieron su opinión con respecto a las acciones que cada uno puede realizar para aportar al reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha, resaltando ante todo los procesos educativos, el cuidado de los sitios con patrimonio cuando se visitan, las salidas de reconocimiento territorial, entre otras.</p>
	<p>3. Agradecimientos y consideraciones finales.</p>	<p>Por medio de una lluvia de ideas en donde los estudiantes mencionen desde cada uno cómo se puede aportar al reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha y qué acciones tendrán de ahora en adelante para lograr este objetivo.</p>	
	<p>4. Aplicación de encuesta para analizar los resultados de la intervención y los aprendizajes adquiridos sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha.</p>		

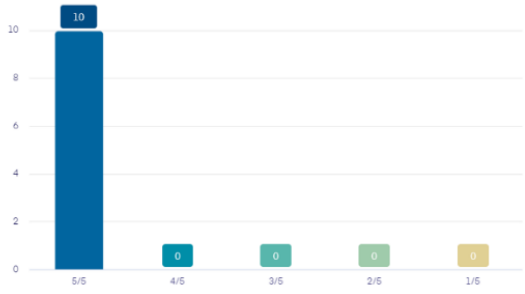
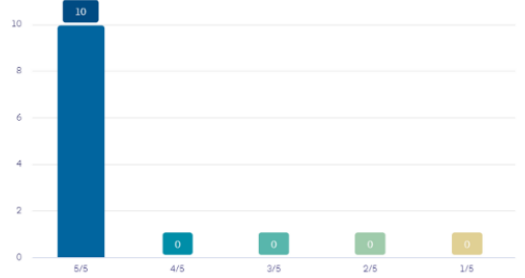
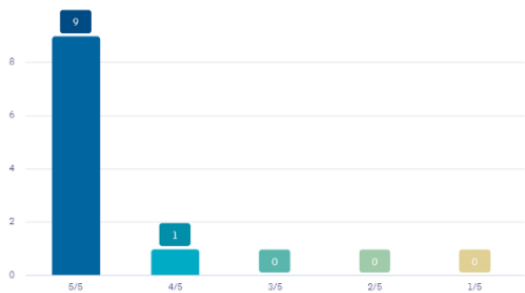
TAREAS ASIGNADAS	RESULTADOS DE LAS TAREAS ASIGNADAS	INTERPETACIÓN DE LAS TAREAS ASIGNADAS
<p>Revisar en la Unidad de Análisis:</p> <p>1. Estado actual del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha. Daños y afectaciones.</p> <p>2. Cómo podemos contribuir al reconocimiento, divulgación y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.</p>	<p>En el desarrollo de esta sesión se evidenció que los estudiantes habían revisados con anterioridad la unidad de análisis de la guía didáctica, puesto que la participación de ellos fue activa y sus opiniones fueron de gran aporte para la clase.</p>	<p>La participación, opiniones y aportes por parte de los estudiantes permitieron evidenciar que hicieron la revisión de los contenidos del estado actual del patrimonio arqueológico, sus daños y afectaciones, y cómo podemos contribuir a divulgar el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.</p>
ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN	RESPUESTAS DE LOS ESTUDIANTES Y EL DOCENTE DEL GRUPO EN LAS ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN	INTERPRETACIÓN DE LAS RESPUESTAS
<p>Agradecimientos y consideraciones finales.</p>	<p>La retroalimentación que se realizó por parte de los estudiantes fue positiva, ya que los comentarios que más resaltaron estuvieron enfocados en la forma como se abordó las intervenciones. De manera que los juegos y las actividades desarrolladas para complementar los contenidos de la guía didáctica fueron divertidos y permitieron comprenderlos mejor. Por otra parte, resaltaron que el proyecto fue de gran aporte para ellos, ya que tenían poco conocimiento sobre lo que se trabajó y quedaron interesados en continuar investigando y aprendiendo sobre el patrimonio arqueológico, la memoria histórica y la comunidad Muisca.</p>	<p>A partir de la retroalimentación de los estudiantes en cuanto a la intervención pedagógica, se puede deducir que la manera en que se abordó las clases y los contenidos temáticos fueron asertivos, ya que en sus opiniones resaltan que los juegos y actividades desarrolladas en la guía didáctica y en los encuentros virtuales fue una manera divertida de aprender, además, la explicación por parte de las docentes orientadoras fue clara y de fácil comprensión. Lo que permitió que los estudiantes se interesaran en conocer más sobre el patrimonio arqueológico, la memoria histórica de Suacha y la comunidad Muisca.</p>
DIFICULTADES PRESENTADAS EN EL DESARROLLO DE LA SESIÓN	INTERPRETACIÓN GENERAL DE LOS RESULTADOS DE LA SESIÓN Y SU CONTRASTE CON EL PROYECTO	
<p>En esta sesión no se presentaron dificultades, debido a que los estudiantes que asistieron tuvieron una participación activa, compartieron sus opiniones sobre los daños y afectaciones que han tenido los sitios con patrimonio arqueológico, las acciones que se pueden realizar para conservar y difundir el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha, y por último su opinión con respecto a la implementación de la guía didáctica. Sin embargo, se esperaba que asistieran más estudiantes a la clase.</p>	<p>El desarrollo de esta sesión fue de gran aporte para el proyecto, debido a que se pudo escuchar la opinión de los estudiantes con respecto a la implementación de la guía didáctica, de manera que se pudo deducir que la forma en que se abordó las clases y los contenidos temáticos fueron asertivos, ya que en sus opiniones resaltan que los juegos y actividades desarrolladas fue una manera divertida de aprender, además, la explicación por parte de las docentes orientadoras fue clara y de fácil comprensión. Esto permitió que los estudiantes se interesaran en conocer más sobre el patrimonio arqueológico, la memoria histórica y la comunidad Muisca. Por lo tanto se demostró que los estudiantes han logrado tener un acercamiento con el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha a través de este proceso educativo.</p>	

Anexo 7 Matriz encuesta final:

Ilustración 7 Matriz de análisis encuesta final

PREGUNTA	RESPUESTA DEL ENTREVISTADO	DESCRIPCIÓN DE LA RESPUESTA	INTERPRETACIÓN Y CONTRASTE CON EL PROYECTO								
Desde su comprensión ¿qué es la memoria histórica en relación con el patrimonio y la identidad?	<p>3. Desde su comprensión, ¿Qué es la memoria histórica en relación con el patrimonio y la identidad?:</p> <table border="1"> <caption>Data for Question 3</caption> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Proceso que genera vínculos con el pasado y el presente a partir del reconocimiento histórico de un lugar.</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Desconocimiento de la historia y las tradiciones culturales de un lugar o comunidad.</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Recuerdos asociados con las relaciones personales.</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Cantidad	Proceso que genera vínculos con el pasado y el presente a partir del reconocimiento histórico de un lugar.	9	Desconocimiento de la historia y las tradiciones culturales de un lugar o comunidad.	2	Recuerdos asociados con las relaciones personales.	1	El 90% de la población respondió asertivamente al concepto de memoria histórica al referirse a esta como un proceso que genera vínculos con el pasado y el presente a partir del reconocimiento histórico de un lugar y sólo el 10% interpretó como recuerdos asociados con las relaciones personales.	El alto porcentaje obtenido en la respuesta correcta permite identificar que los estudiantes han comprendido el concepto de memoria histórica en relación con el patrimonio y la importancia que esta tiene para reconocer el patrimonio y la identidad.
Respuesta	Cantidad										
Proceso que genera vínculos con el pasado y el presente a partir del reconocimiento histórico de un lugar.	9										
Desconocimiento de la historia y las tradiciones culturales de un lugar o comunidad.	2										
Recuerdos asociados con las relaciones personales.	1										
El reconocimiento del nombre tradicional de un territorio permite mantener viva su historia. ¿Para usted decir el nombre del municipio con U (Suacha) tiene algún significado importante? ¿Cuál?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Si, en el lenguaje de nuestros antepasados Suacha significaba ciudad del varón del sol y es importante porque hace parte de nuestra historia lo cual es importante en nuestro presente. 2. Por en un principio el municipio se conocía por el nombre de suacha. 3. Si, el Varón del Sol. 4. No tengo los conocimientos necesarios por no poner atención en las clases 5. Pues se genera el verdadero significado el cual es municipio varón del Sol 6. Si ya que me es una mención para nuestra cultura muisca y se habla un poco sobre la historia de nuestros antepasados. 7. Si por que hace referencia a sus antepasados 8. Si, pues recuerda a la historia de nuestro municipio 9. Escribir el nombre Suacha con U para mi si tiene un significado muy importante ya que representa al Dios varón de Sol. 	La mayoría de los encuestados relacionaron el nombre tradicional del municipio de Suacha con su historia, sus raíces, la cultura Muisca, los antepasados y Sua, el varón o dios del sol y sólo uno de ellos refirió que no tenía los conocimientos suficientes para responder esta pregunta por no poner atención en las clases.	Las respuestas de los encuestados permiten analizar que han entendido el significado del nombre tradicional del municipio y comprenden la relación de este con su historia, su patrimonio y legado cultural heredado por sus antepasados que habitaron por mucho tiempo este territorio.								
¿Conoce qué significado tiene el nombre de Suacha?	<p>5. ¿Conoce qué significado tiene el nombre de Suacha?</p> <table border="1"> <caption>Data for Question 5</caption> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ciudad del Varón del Sol</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>La morada del Sol</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Ciudad de la serpiente</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Cantidad	Ciudad del Varón del Sol	10	La morada del Sol	0	Ciudad de la serpiente	1	El 100% de los encuestados respondieron correctamente a la pregunta, refiriendo que el nombre de Suacha de refiere a la ciudad del Varón del sol.	Todos los participantes reconocen el significado del nombre tradicional del municipio, Suacha, heredado por la comunidad Muisca que habitó el territorio, lo cual permite tener un acercamiento hacia el reconocimiento del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de este lugar desde algo tan representativo como su nombre tradicional.
Respuesta	Cantidad										
Ciudad del Varón del Sol	10										
La morada del Sol	0										
Ciudad de la serpiente	1										
¿Qué comunidad vivió en el municipio de Suacha hace más de dos mil años?	<p>6. ¿Qué comunidad vivió en el municipio de Suacha hace más de dos mil años?</p> <table border="1"> <caption>Data for Question 6</caption> <thead> <tr> <th>Respuesta</th> <th>Cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Los Muiscas</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Los Incas</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Los Wiro</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Respuesta	Cantidad	Los Muiscas	9	Los Incas	1	Los Wiro	0	El 90% de los encuestados respondieron correctamente a la pregunta refiriendo que la comunidad indígena que vivió en el municipio hace más de dos mil años fueron los Muiscas y sólo el 10% respondió que fueron los Incas.	La gran mayoría de los encuestados identifica que la comunidad que habitó en su territorio por más de dos mil años fueron los Muiscas, esto es muy significativo, ya que se evidencia el reconocimiento que han tenido sobre la comunidad Muisca, así como el patrimonio arqueológico y la memoria histórica heredada hacia ellos por estos antiguos habitantes.
Respuesta	Cantidad										
Los Muiscas	9										
Los Incas	1										
Los Wiro	0										

<p>¿Cuáles dioses o personajes mitológicos muisca conoce?</p>	<p>7. ¿Cuáles dioses o personajes mitológicos muisca conoce?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Diós/Personaje</th> <th>Número de respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bochica</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Sua</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Bachue</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Chibchacum</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Zeus</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Afrodita</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	Diós/Personaje	Número de respuestas	Bochica	10	Sua	9	Bachue	9	Chibchacum	4	Zeus	4	Afrodita	3	<p>El 25,6 % refirió conocer a Bochicá, el 23,1% a Sua, el 23,1% a Bachué, el 10,3% a Chibchacum, los cuales sí son dioses Muisca y el 10,3% indicó conocer a Zeus y el 7,7% a Afrodita, que son dioses pertenecientes a la mitología griega.</p>	<p>Las respuestas obtenidas evidencian el reconocimiento por parte de los encuestados hacia algunos de los dioses más representativos para la cultura Muisca y el municipio de Suacha, ya que estos representan diversas historias mitológicas que allí se cuentan y que permiten mantener viva su memoria histórica. Sin embargo, unos pocos participantes confunden los dioses Muisca con los de la mitología griega.</p>										
Diós/Personaje	Número de respuestas																										
Bochica	10																										
Sua	9																										
Bachue	9																										
Chibchacum	4																										
Zeus	4																										
Afrodita	3																										
<p>Según la mitología muisca ¿quién creó el Salto del Tequendama?</p>	<p>8. Según la mitología muisca ¿Quién creó el Salto del Tequendama?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Diós</th> <th>Número de respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bochica</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Thor</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Chía</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Nencatacoa</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Diós	Número de respuestas	Bochica	10	Thor	0	Chía	0	Nencatacoa	0	<p>El 100% de los encuestados respondieron correctamente a la pregunta, refiriendo que el dios creador del Salto Tequendama fue Bochicá.</p>	<p>Que el 100% de los encuestados hayan respondido correctamente a esta pregunta, es un reflejo de que han adquirido e interiorizado los conocimientos en cuanto a la memoria histórica heredada por la comunidad Muisca heredada en el municipio de Suacha, pues esto evidencia la relación que hacen de los lugares con patrimonio natural y arqueológico y las historias que permiten mantener viva la memoria de sus antiguos habitantes.</p>														
Diós	Número de respuestas																										
Bochica	10																										
Thor	0																										
Chía	0																										
Nencatacoa	0																										
<p>Desde su comprensión ¿Qué es el patrimonio arqueológico?</p>	<p>9. Desde su comprensión ¿Qué es el patrimonio arqueológico?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Definición</th> <th>Número de respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Rastros arqueológicos dejados por comunidades antiguas.</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Rastros de las sociedades actuales.</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Saberes culinarios del presente.</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Definición	Número de respuestas	Rastros arqueológicos dejados por comunidades antiguas.	10	Rastros de las sociedades actuales.	0	Saberes culinarios del presente.	0	<p>El 100% de los encuestados respondieron correctamente a la pregunta, relacionando el patrimonio arqueológico como Rastros arqueológico dejados por comunidades antiguas.</p>	<p>Que el 100% de los encuestados hayan respondido correctamente a esta pregunta, permite entender que han comprendido el concepto de patrimonio arqueológico y lo que este representa para conservar y reconocer la memoria, la historia y la herencia cultural de las comunidades que habitaban antiguamente los territorios.</p>																
Definición	Número de respuestas																										
Rastros arqueológicos dejados por comunidades antiguas.	10																										
Rastros de las sociedades actuales.	0																										
Saberes culinarios del presente.	0																										
<p>¿Qué lugares de Suacha tienen o han tenido patrimonio arqueológico?</p>	<p>10. ¿Qué lugares de Suacha tienen o han tenido patrimonio arqueológico?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Lugar</th> <th>Número de respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Parque Arqueológico</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>San Mateo</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>Nueva Esperanza</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Parque Ecológico La Poma</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Portalegre</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Vereda Portalegre</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>La Chucua</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Abrigos Roccosos del Tequendama</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Vereda Hungría</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Parque Central de Suacha</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Quintas de la Laguna</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Lugar	Número de respuestas	Parque Arqueológico	10	San Mateo	8	Nueva Esperanza	7	Parque Ecológico La Poma	7	Portalegre	6	Vereda Portalegre	5	La Chucua	5	Abrigos Roccosos del Tequendama	5	Vereda Hungría	2	Parque Central de Suacha	2	Quintas de la Laguna	1	<p>Los encuestados indicaron que los lugares con patrimonio arqueológico en el municipio de Suacha eran el Parque Arqueológico Canoas con un 100%, San Mateo con un 80%, Nueva Esperanza con un 70%, el Parque Ecológico La Poma con un 70%, Portalegre con un 60%, la Vereda Panamá con un 50%, La Chucua con un 50%, los Abrigos Roccosos del Tequendama con un 50%, la Vereda Hungría con un 20%, el Parque Central de Suacha con un 20% y Quintas de la Laguna con un 10%.</p>	<p>La mayoría de los encuestados reconocen los principales lugares con patrimonio arqueológico en el municipio de Suacha, lo cual permite comprender que las actividades desarrolladas en la guía para ubicar y reconocer estos sitios funcionaron para construir este conocimiento.</p>
Lugar	Número de respuestas																										
Parque Arqueológico	10																										
San Mateo	8																										
Nueva Esperanza	7																										
Parque Ecológico La Poma	7																										
Portalegre	6																										
Vereda Portalegre	5																										
La Chucua	5																										
Abrigos Roccosos del Tequendama	5																										
Vereda Hungría	2																										
Parque Central de Suacha	2																										
Quintas de la Laguna	1																										

<p>¿Cómo considera el manejo de la clase por parte de las docentes?</p>	<p>11. ¿Cómo considera el manejo de la clase por parte de las docentes?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Calificación</th> <th>Respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5/5</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>4/5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>3/5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>2/5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>1/5</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>12. ¿Considera que los juegos y actividades realizadas en las clases contribuyeron a un mejor entendimiento de las temáticas abordadas?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Calificación</th> <th>Respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5/5</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>4/5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>3/5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>2/5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>1/5</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table> <p>¿Considera que los juegos y actividades realizadas en las clases contribuyeron a un mejor entendimiento de las temáticas abordadas?</p>	Calificación	Respuestas	5/5	10	4/5	0	3/5	0	2/5	0	1/5	0	Calificación	Respuestas	5/5	10	4/5	0	3/5	0	2/5	0	1/5	0	<p>El 100% de los encuestados calificó con 5, el nivel más alto el manejo de las clases por parte de las docentes orientadoras.</p> <p>El 100% de los encuestados calificó con 5, el nivel más alto que los juegos y actividades contribuyeron a un mejor entendimiento de las temáticas abordadas.</p>	<p>El 100% de los participantes calificó con 5 el manejo de las clases por parte de las docentes, lo cual es muy bueno porque demuestra que su metodología y la forma en cómo explicaron y desarrollaron las temáticas abordadas fue del agrado de sus estudiantes y esto es muy importante porque permitió que se sintieran a gusto con las clases y que tuvieran una mejor comprensión de los contenidos temáticos revisados.</p> <p>Todos los encuestados calificaron con 5 el uso de juegos y actividades para lograr un mejor entendimiento de las temáticas abordadas, lo cual permite comprender que el juego es una gran herramienta de la educación y la recreación, pues a través de este y sus actividades didácticas se generan aprendizajes más significativos y placenteros para los estudiantes, en este caso sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha.</p>
Calificación	Respuestas																										
5/5	10																										
4/5	0																										
3/5	0																										
2/5	0																										
1/5	0																										
Calificación	Respuestas																										
5/5	10																										
4/5	0																										
3/5	0																										
2/5	0																										
1/5	0																										
<p>¿Considera que la Guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón" fue una buena herramienta para aprender sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha?</p>	<p>13. ¿Considera que la Guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón" fue una buena herramienta para aprender sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Calificación</th> <th>Respuestas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5/5</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>4/5</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>3/5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>2/5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>1/5</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Calificación	Respuestas	5/5	9	4/5	1	3/5	0	2/5	0	1/5	0	<p>El 90% de los encuestados calificó con 5, el nivel más alto, que la Guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón" fue una buena herramienta para aprender sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha y sólo el 10% lo calificó con 4.</p>	<p>La mayor parte de los participantes calificó con 5 y 4 el uso de la Guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón" como una buena herramienta para aprender sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, lo cual permite identificar que el material didáctico desarrollado desde el proyecto realmente cumplió su objetivo y fue un gran aliado para el aprendizaje de estas temáticas, junto con las intervenciones pedagógicas realizadas.</p>												
Calificación	Respuestas																										
5/5	9																										
4/5	1																										
3/5	0																										
2/5	0																										
1/5	0																										

<p>Después de participar en este proyecto ¿Qué tanto considera que amplió sus conocimientos sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha?</p>	<p>14. Después de participar en este proyecto ¿Qué tanto considera que amplió sus conocimientos sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha?</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Nivel</th> <th>Cantidad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mucha</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Moderadamente</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Nada</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Poco</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Nivel	Cantidad	Mucha	6	Moderadamente	4	Nada	0	Poco	0	<p>El 60% de los encuestados refirió que después de participar en las intervenciones pedagógicas realizadas desde el proyecto amplió mucho sus conocimientos sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha y el 40% refirió ampliarlo moderadamente.</p>	<p>Los encuestados consideran que su participación en el proyecto permitió ampliar mucho y moderadamente sus conocimientos acerca del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha, por lo cual, se puede evidenciar que tanto el material didáctico como los juegos y actividades didácticas implementadas en las intervenciones pedagógicas desarrolladas aportaron al objetivo de fomentar el reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha, ya al ampliar sus conocimientos sobre estas importantes temáticas pueden tener una mirada más conciente acerca del patrimonio y la memoria presente en el territorio en donde viven y asimismo, contribuir a su conservación y divulgación.</p>											
Nivel	Cantidad																							
Mucha	6																							
Moderadamente	4																							
Nada	0																							
Poco	0																							
<p>En este espacio puede dejar un comentario acerca de su experiencia con el proceso de intervención realizado por las docentes, detallando las cosas que más le gustaron o los aspectos por mejorar.</p>	<p>15. En este espacio puede dejar un comentario acerca de su experiencia con el proceso de intervención realizado por las docentes, detallando las cosas que más le gustaron o los aspectos por mejorar.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>RESPUESTA</th> <th>RESPUESTAS</th> <th>RATIO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Realmente importante</td> <td>1</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Fue muy interesante e importante ya que nos permiten conocer y saber más sobre nuestra linda Suacha</td> <td>1</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>aunque no tuve mucha participación puedo decir que me gusta la clase de la manera que exponen la energía con las que hacen las clases son muy interesantes y no son monótonas</td> <td>1</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Me pareció muy innovador e interesante por cómo manejan las clases con sus actividades y conocimientos</td> <td>1</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Me agrado el horario en que manejan las diferentes clases, además de utilizar medios didácticos para poder generar un mayor entendimiento</td> <td>1</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Genial, pues impulsa al saber mucho más de nuestro municipio</td> <td>1</td> <td>10%</td> </tr> </tbody> </table>	RESPUESTA	RESPUESTAS	RATIO	Realmente importante	1	10%	Fue muy interesante e importante ya que nos permiten conocer y saber más sobre nuestra linda Suacha	1	10%	aunque no tuve mucha participación puedo decir que me gusta la clase de la manera que exponen la energía con las que hacen las clases son muy interesantes y no son monótonas	1	10%	Me pareció muy innovador e interesante por cómo manejan las clases con sus actividades y conocimientos	1	10%	Me agrado el horario en que manejan las diferentes clases, además de utilizar medios didácticos para poder generar un mayor entendimiento	1	10%	Genial, pues impulsa al saber mucho más de nuestro municipio	1	10%	<p>Los encuestados refirieron que fueron muy enriquecedoras, didácticas, interactivas, creativas e interesantes las clases desarrolladas, ya que a través de los juegos, actividades, la paciencia, el ánimo y la buena explicación de las docentes orientadoras pudieron adquirir diversos conocimientos sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha, lo cual los impulsa a querer seguir conociendo más sobre estas temáticas y asimismo, valorar y contribuir a divulgar el patrimonio, la historia y la cultura presentes en su linda Suacha.</p>	<p>Esta pregunta recoge de manera general lo que significó este proceso de intervención pedagógica realizada con los estudiantes desde el proyecto de grado "La herencia del dios Varón" Guía didáctica virtual para fomentar el reconocimiento y preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio de Suacha, Cundinamarca. Pues se cumplió con los objetivos propuestos de abordar estas temáticas desde juegos y actividades que fueran llamativas e interesantes para el tipo de población seleccionada, en este caso adolescentes, los cuales se sintieron a gusto con las clases, el material didáctico con todas las herramientas didácticas y recreativas presentes en él y asimismo, el gran papel del Licenciado en Recreación y Turismo para contribuir al desarrollo de estos procesos educativos, pues desde su campo de acción posibilita espacios de aprendizaje alternativos, alternativos e incluyentes que motivan a sus estudiantes a conocer y aprender más sobre los contenidos temáticos que se abordan por su metodología y el gran amor y vocación que ponen en cada una de sus clases.</p>
RESPUESTA	RESPUESTAS	RATIO																						
Realmente importante	1	10%																						
Fue muy interesante e importante ya que nos permiten conocer y saber más sobre nuestra linda Suacha	1	10%																						
aunque no tuve mucha participación puedo decir que me gusta la clase de la manera que exponen la energía con las que hacen las clases son muy interesantes y no son monótonas	1	10%																						
Me pareció muy innovador e interesante por cómo manejan las clases con sus actividades y conocimientos	1	10%																						
Me agrado el horario en que manejan las diferentes clases, además de utilizar medios didácticos para poder generar un mayor entendimiento	1	10%																						
Genial, pues impulsa al saber mucho más de nuestro municipio	1	10%																						
	<table border="1"> <tbody> <tr> <td>La experiencia que con el proceso que realizamos en estas semanas me pareció demasiado enriquecedora ya que me pude concientizar un poco sobre muchas cosas en las que estaba un poco desinformada sobre estos temas y ustedes me permitieron valorar más mi patrimonio y memoria histórica</td> <td>1</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>Todo fine ♥</td> <td>1</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>En este proceso pude aprender demasiadas cosas interesantes que no sabía, considero que fue un buen trabajo ya que con los juegos pude estimular más mi aprendizaje</td> <td>1</td> <td>10%</td> </tr> <tr> <td>De las clases me gusto mucho la forma en la que realizaban la explicación, puesto que dedicaron mucho tiempo y tuvieron demasiada paciencia. Para mí fueron espacios muy agradables donde nos compartieron gran parte de sus conocimientos y lo hacían de una manera muy creativa!</td> <td>1</td> <td>10%</td> </tr> </tbody> </table>	La experiencia que con el proceso que realizamos en estas semanas me pareció demasiado enriquecedora ya que me pude concientizar un poco sobre muchas cosas en las que estaba un poco desinformada sobre estos temas y ustedes me permitieron valorar más mi patrimonio y memoria histórica	1	10%	Todo fine ♥	1	10%	En este proceso pude aprender demasiadas cosas interesantes que no sabía, considero que fue un buen trabajo ya que con los juegos pude estimular más mi aprendizaje	1	10%	De las clases me gusto mucho la forma en la que realizaban la explicación, puesto que dedicaron mucho tiempo y tuvieron demasiada paciencia. Para mí fueron espacios muy agradables donde nos compartieron gran parte de sus conocimientos y lo hacían de una manera muy creativa!	1	10%	<p>contribuir a divulgar el patrimonio, la historia y la cultura presentes en su linda Suacha.</p>	<p>para contribuir al desarrollo de estos procesos educativos, pues desde su campo de acción posibilita espacios de aprendizaje alternativos, alternativos e incluyentes que motivan a sus estudiantes a conocer y aprender más sobre los contenidos temáticos que se abordan por su metodología y el gran amor y vocación que ponen en cada una de sus clases.</p>									
La experiencia que con el proceso que realizamos en estas semanas me pareció demasiado enriquecedora ya que me pude concientizar un poco sobre muchas cosas en las que estaba un poco desinformada sobre estos temas y ustedes me permitieron valorar más mi patrimonio y memoria histórica	1	10%																						
Todo fine ♥	1	10%																						
En este proceso pude aprender demasiadas cosas interesantes que no sabía, considero que fue un buen trabajo ya que con los juegos pude estimular más mi aprendizaje	1	10%																						
De las clases me gusto mucho la forma en la que realizaban la explicación, puesto que dedicaron mucho tiempo y tuvieron demasiada paciencia. Para mí fueron espacios muy agradables donde nos compartieron gran parte de sus conocimientos y lo hacían de una manera muy creativa!	1	10%																						

Anexo 8 Matriz entrevista final:

Ilustración 8 Matriz de análisis entrevista final


PREGUNTA	RESPUESTA DEL ENTREVISTADO	DESCRIPCIÓN DE LA RESPUESTA	INTERPRETACIÓN Y CONTRASTE CON EL PROYECTO
¿Cómo considera el manejo de la clase por parte de las docentes?	Yo estoy muy agradecido con cada una de ustedes por el compromiso y dedicación con la temática abordada. Tienen un interesante proyecto y quiero que este proyecto no quede en la simple búsqueda de un título profesional sino que vaya a muchos estudiantes, no solamente de primaria y secundaria sino también a técnicos y universitarios del municipio, porque hace falta. Tienen un dominio y una estrategia de trabajo muy de educación y es eso lo que necesita este país para los futuros maestros.	El profesor afirma que las docentes orientadores tienen un buen dominio de las clases, y asimismo una buena estrategia de trabajo para abordar las intervenciones. Además, considera que este proyecto se debe replicar con otras poblaciones como técnicos y universitarios.	Según la perspectiva del profesor, se tuvo un buen manejo de las clases por parte de las docentes orientadoras. Esto permitió que el desarrollo de las intervenciones tuviera buenos resultados y que además, exista la posibilidad de implementar el proyecto con otras poblaciones.
¿Considera que los juegos y actividades realizadas en las clases contribuyeron a un mejor entendimiento de las temáticas abordadas?	Por supuesto que sí, ya que desde la didáctica e innovación y estrategias utilizaron los medios tecnológicos para desde el juego darnos a conocer esos orígenes, costumbres, transmisiones, cultura de los Muisca y del mismo municipio en sí, o sea que asertaron.	El docente considera que las actividades desarrolladas en las intervenciones contribuyeron a una mejor comprensión de las temáticas abordadas, ya que desde la didáctica, la innovación y las estrategias educativas que se realizaron por medio del juego se pudo dar a conocer la cultura de los Muisca y del municipio de Suacha.	Las herramientas didácticas usadas para abordar los contenidos en los encuentros virtuales permitieron dar a conocer la cultura de los Muisca y tener una mejor comprensión de las temáticas. Por tal motivo, se evidencia que el juego fue de gran importancia en el desarrollo de los contenidos académicos para facilitar su aprendizaje.
¿Considera que la guía didáctica virtual "La herencia del dios Varón" fue una buena herramienta para aprender sobre la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha?	Claro que fue un material bastante importante para acercarnos con la realidad del municipio y las dinámicas del mismo, creo que los mismos aprendices les manifestaron a ustedes lo aprendido por este material, que se vio el trabajo de ustedes, la investigación del mismo para que ustedes lograran este resultado final.	El docente afirma que la guía didáctica virtual fue un material educativo muy importante para lograr un acercamiento con las dinámicas del municipio, lo cual fue manifestado también por los aprendices.	La guía didáctica fue un material educativo el cual permitió tener un acercamiento con el patrimonio arqueológico y la memoria histórica del municipio, gracias a las diferentes herramientas con las cuales se abarcó los contenidos y la manera en que se implementó con la población.
A partir de la experiencia de haber estado en un proceso formativo con estos estudiantes ¿considera que la participación y los aprendizajes fueron asertivos con esta intervención pedagógica?	Sí fueron asertivos, y más entendiendo las dinámicas del municipio y que ustedes ven la realidad. Yo siempre he dicho que no creo en la igualdad pero sí creo en la equidad y muchos de estos jóvenes no cuentan con celulares de alta gama, con conexión a internet o la oportunidad de estar conectado todo el tiempo, y algunos compraban su paquetes de datos por estar en esta temática, y esto es rescatable, esto nos quiere decir que el tema les gusta, que quieren estar informados y sienten un sentido de pertenencia por su municipio y la información que ustedes les ofrecieron.	A partir de la experiencia del docente en la participación de las clases, considera que la intervención pedagógica fue asertiva, pues los estudiantes tienen muchas dificultades para poder asistir a los encuentros, y sin embargo se esforzaron para poder estar presentes en las sesiones porque la temática les gusta y la información que se brindó les interesa y les genera un sentido de pertenencia por su municipio.	La participación de los estudiantes fue asertiva, en cuanto se evidenció el esfuerzo por asistir a los encuentros virtuales, ya que las actividades que se desarrollaron para explicar los contenidos generaron interés por aprender más acerca del municipio de Suacha.
¿Nos puede dar su opinión sobre todo el proceso desarrollado, sobre si contribuyó o no a fomentar el reconocimiento y preservación de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico de Suacha y si tenemos aspectos negativos por mejorar?	Se evidenció que se aprendió bastante, este tema arqueológico, histórico, de preservación, de cuidado, de divulgación, de multiplicar lo aprendido. Creo que se debe aplaudir y se debe insistir en que no vayan a dejar este proyecto y esta valiosa idea como un requisito para graduarse, sino que lo continúen implementando en cada una de las instituciones educativas de Suacha. Y además, ustedes saben que los 116 municipios de Cundinamarca en muchos de ellos se movieron los Muisca y este tema no es solamente para Suacha, ojalá ustedes lo hagan para otros municipios. Esa es la sugerencia que les doy; sé que se centraron en su municipio pero a futuro piensen en los otros municipios que necesitan esta información.	El docente afirma que se evidenció un amplio aprendizaje del tema arqueológico, histórico, de preservación y divulgación del patrimonio y la memoria histórica de Suacha. Además, insiste en que el proyecto se continúe y sea implementado en diferentes instituciones educativas y municipios, en donde también es importante que se adquiera esta información de la comunidad Muisca.	La implementación de la guía didáctica permitió adquirir aprendizajes sobre el patrimonio arqueológico y la memoria histórica de Suacha. Por otra parte, se considera necesario continuar con estos procesos educativos que se realizan a favor de la preservación del patrimonio arqueológico y la memoria histórica de los territorios.
¿Usted vio alguna falla o dificultad que podamos mejorar para posibles intervenciones futuras?	Si hago un DOFA, no tuvieron debilidades, las oportunidades las aprovecharon, las fortalezas se dieron en todos los encuentros y las amenazas ustedes las supieron volver fortalezas. Entonces les doy las gracias por pensar en mis grupos para beneficiarse de esta información.	El profesor considera que no hubo fallas por parte de las docentes orientadoras, sino que en todos los encuentros se dieron fortalezas para poder continuar con el proyecto. Además agradece que se haya realizado la implementación del proyecto con sus estudiantes.	La implementación del proyecto no tuvo fallas a pesar de las dificultades que se presentaron al desarrollar las clases.

Anexo 9 Fotografías de las tareas realizadas:


Ilustración 9 Fotografías de las tareas realizadas por los estudiantes






Mascara de
JAGUAR





Orfebrenia
Para los muiskas el arte tenía un doble significado que tenía la expresión, estética y el simbolismo religioso principalmente.



176

y los tejidos que muchas veces que sembraban por años...
...entonces, se me habia...
...pequeños hilos...
...y el que recuerdo en...
...dijo en herramienta

la mascara de jaguar es un tipo de escultura simbólica...
...cónicas que representan...
...creencias que son el...
...ñidos a través de...
...naturales, como en el caso de...
...esta un jaguar

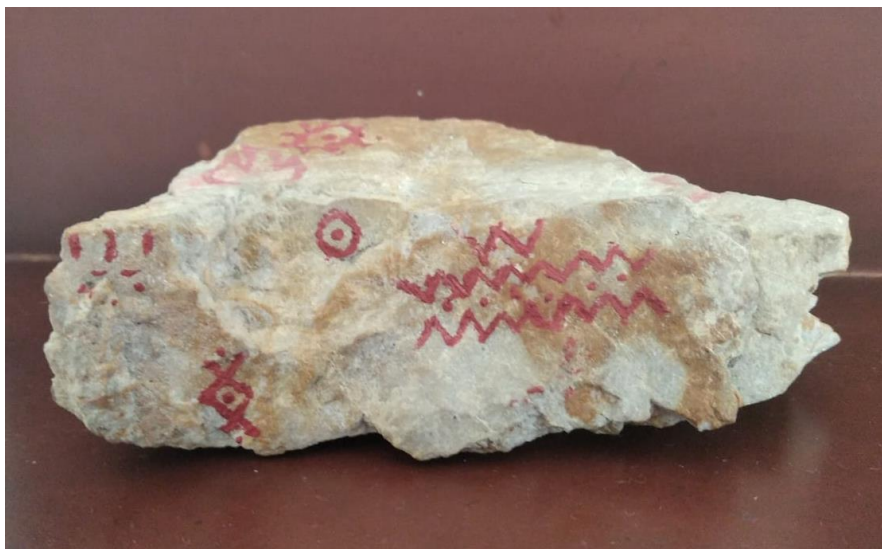
Esta escultura es un Fragmento de una Figura zoomorfa Elaborada en Ceramica aparentemente representa un jaguar.

PROCEDENCIA: Sitio, Nueva Esperanza Saacha, esta Figura la podemos encontrar en el museo arqueológico Situado en Saacha

Nota: Algunos de estas mascaras estaban elaborados con artefactos litílicos que son instrumentos realizados con pedras y otros elementos de la naturaleza.







Anexo 10 Juegos y actividades desarrolladas en las sesiones virtuales:

Ilustración 10 Juegos y actividades desarrolladas en las sesiones virtuales

UN DÍA ENTRE LOS MUISCAS



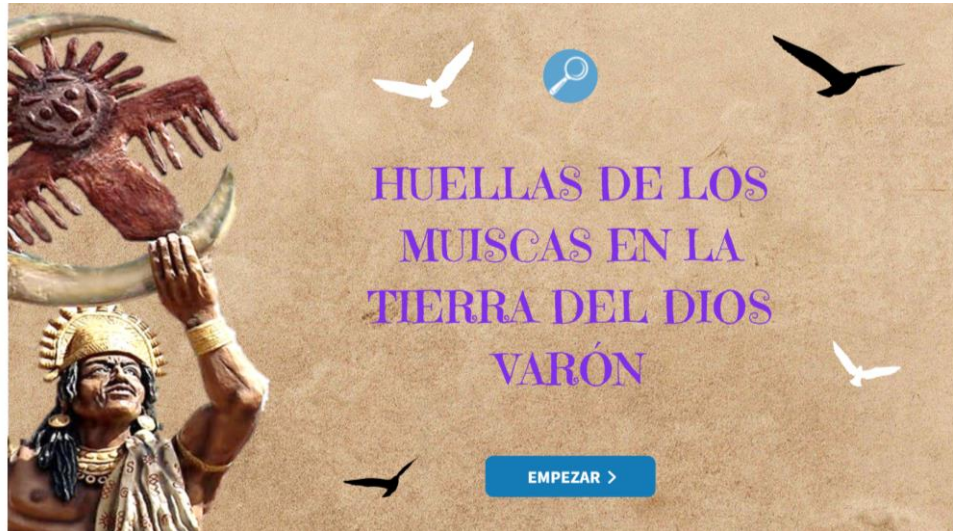
ADIVINA EL DIOS MUISCA





HUELLAS DE LOS MUISCAS EN LA TIERRA DEL DIOS VARÓN





© gamidly

PINCHA LA COMUNA O VEREDA CORRECTA, SI ACIERTAS PASARÁS AL SIGUIENTE

¿DÓNDE ESTÁ..?

CONSTRUCCIÓN URBANÍSTICA PORTALEGRE



En esta construcción urbanística se encontró un sitio arqueológico que fue excavado en el año de 1987 correspondiente a la sociedad Muisca (año 1200 d.C.) En esta excavación se rescataron 133 tumbas, 36 vasijas, elementos líticos, cerámica, metalúrgicos, cuentas de collar y caracoles.



Municipio de SOACHA

Convenções:
 ● Centro poblado
 — Vía primaria
 — Vía secundaria
 — Límite de vereda
 — Límite municipal

© gamidly

PINCHA LA COMUNA O VEREDA CORRECTA, SI ACIERTAS PASARÁS AL SIGUIENTE

¿DÓNDE ESTÁ..?

PARQUE ARQUEOLÓGICO CANOAS



Se caracteriza por tener un ecosistema con enclave subxerofítico (seco), a orillas del río Bogotá, en el que se suele presentar el fenómeno de neblina proveniente de la región del Salto del Tequendama. Aquí se identificaron 34 sitios con arte rupestre, de los que resaltan algunos sitios que poseen interesantes composiciones como la "piedra del oso" que cuenta con un conjunto pictórico inusual, o el abrigo de los extraterrestres.



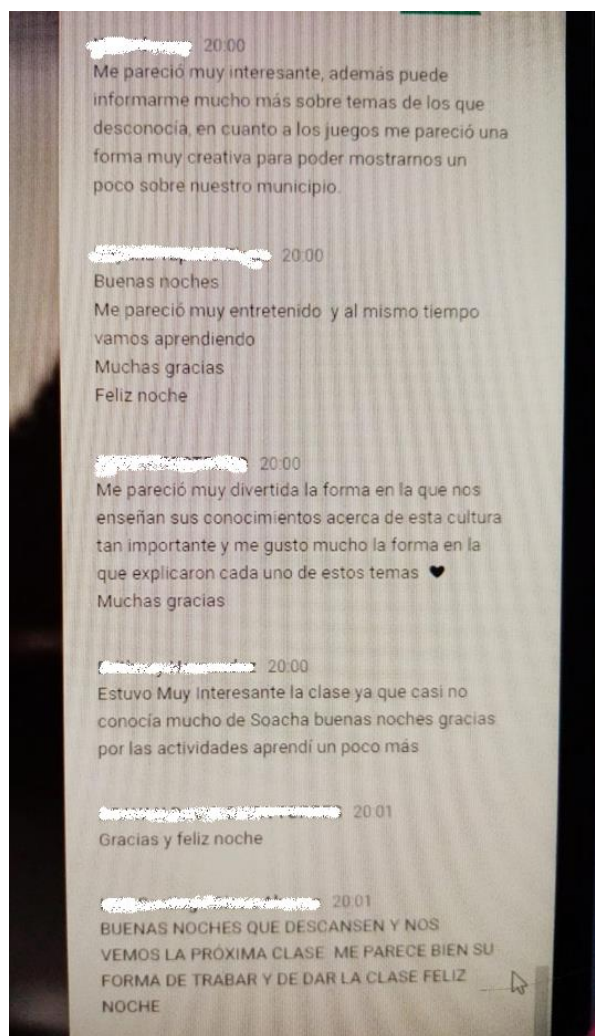
Municipio de SOACHA

Convenções:
 ● Centro poblado
 — Vía primaria
 — Vía secundaria
 — Límite de vereda
 — Límite municipal

© gamidly

Anexo 11 Opiniones de los estudiantes:

Ilustración 11 Opiniones de los estudiantes



- Me pareció muy genial y me gustó mucho el juego y la ruleta jaja aprendí cosas que no sabía como las zonas en las que se encontraban.
- Me pareció genial, aprendí que es super importante nuestro patrimonio arqueológico y sobre todo valorarlo.
- Me pareció bastante interesante la última actividad de las zonas ya que no sabía muy bien de ellas y me gustaron las preguntas desde nuestra perspectiva muchas gracias.
- Me pareció interesante y muy divertido ya que es una nueva forma de aprender aprendí muchas cosas como lo muy importante que es nuestro patrimonio y gracias por brindarnos parte de sus tiempo para enseñarnos esto tan importante.
- Me gustó mucho la sesión ya que puede aprender mucho acerca del patrimonio arqueológico y pude conocer un poco más sobre los sitios en donde se hacia arte rupestre.

Anexo 12 Consentimientos informados:*Ilustración 12 Consentimientos Informados*

AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES MENORES DE EDAD

Este documento se encuentra diseñado para la investigación de Lizeth Katherine Amado Garzón y Gabriela Natalia Barrera Martínez, estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagógica Nacional. En el marco del desarrollo del proyecto de grado titulado "La herencia del dios Varón. Guía didáctica virtual para fomentar el reconocimiento y preservación de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, Cundinamarca" dirigido a los estudiantes de los programas de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha. Como una autorización para el tratamiento de datos personales y el uso de la información necesaria para la implementación y análisis de resultados del proyecto, reflejado en las encuestas, entrevistas, encuentros virtuales, registro audiovisual, entre otros instrumentos de recolección de datos.

Por lo anterior, se aclara que los datos e información suministrados en esta investigación son de uso institucional y serán protegidos de acuerdo a la ley 1581 de 2012 sobre la protección de datos personales. Los datos serán tratados y custodiados con respeto a su intimidad y únicamente con fines académicos, de manera que la información obtenida en esta investigación se mantendrá en completa confidencialidad.

Autorización

Yo Andrea Marcela Garzón, identificado (a) con cédula de ciudadanía número 52854966 de Bogotá, acudiente del (la) estudiante Paula Valentina Gutierrez Garzón identificado (a) con Tarjeta de Identidad número 1016712856, doy mi consentimiento para que los datos personales e información sean incluidos y utilizados por este grupo, sin posibilidad de compartir o ceder estos a ningún otro investigador distinto de los responsables de esta investigación o para cualquier otro fin.

Declaro que he leído y conozco el contenido del presente documento, comprendo los compromisos que asumo y los acepto. Por ello, firmo esta autorización de datos de forma voluntaria.

Firma del acudiente: Andrea Garzón

Firma del (la) estudiante: Paula Gutierrez

AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES MENORES DE EDAD

Este documento se encuentra diseñado para la investigación de Lizeth Katherine Amado Garzón y Gabriela Natalia Barrera Martínez, estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagógica Nacional. En el marco del desarrollo del proyecto de grado titulado "La herencia del dios Varón. Guía didáctica virtual para fomentar el reconocimiento y preservación de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, Cundinamarca" dirigido a los estudiantes de los programas de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha. Como una autorización para el tratamiento de datos personales y el uso de la información necesaria para la implementación y análisis de resultados del proyecto, reflejado en las encuestas, entrevistas, encuentros virtuales, registro audiovisual, entre otros instrumentos de recolección de datos.

Por lo anterior, se aclara que los datos e información suministrados en esta investigación son de uso institucional y serán protegidos de acuerdo a la ley 1581 de 2012 sobre la protección de datos personales. Los datos serán tratados y custodiados con respeto a su intimidad y únicamente con fines académicos, de manera que la información obtenida en esta investigación se mantendrá en completa confidencialidad.

Autorización

Yo FLORIBE CORREA CUADRADO, identificado (a) con cédula de ciudadanía número 39.677.473 de Soacha, acudiente del (la) estudiante MARIAN CAMILA ORTIZ CORREA identificado (a) con Tarjeta de Identidad número 1.023.369.116, doy mi consentimiento para que los datos personales e información sean incluidos y utilizados por este grupo, sin posibilidad de compartir o ceder estos a ningún otro investigador distinto de los responsables de esta investigación o para cualquier otro fin.

Declaro que he leído y conozco el contenido del presente documento, comprendo los compromisos que asumo y los acepto. Por ello, firmo esta autorización de datos de forma voluntaria.

Firma del acudiente:



Firma del (la) estudiante:



AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES MENORES DE EDAD

Este documento se encuentra diseñado para la investigación de Lizeth Katherine Amado Garzón y Gabriela Natalia Barrera Martínez, estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagógica Nacional. En el marco del desarrollo del proyecto de grado titulado "La herencia del dios Varón. Guía didáctica virtual para fomentar el reconocimiento y preservación de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, Cundinamarca" dirigido a los estudiantes de los programas de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha. Como una autorización para el tratamiento de datos personales y el uso de la información necesaria para la implementación y análisis de resultados del proyecto, reflejado en las encuestas, entrevistas, encuentros virtuales, registro audiovisual, entre otros instrumentos de recolección de datos.


Por lo anterior, se aclara que los datos e información suministrados en esta investigación son de uso institucional y serán protegidos de acuerdo a la ley 1581 de 2012 sobre la protección de datos personales. Los datos serán tratados y custodiados con respeto a su intimidad y únicamente con fines académicos, de manera que la información obtenida en esta investigación se mantendrá en completa confidencialidad.

Autorización

Yo Yudis Del Carmen López Jiménez, identificado (a) con cédula de ciudadanía número 50.884.481, acudiente del (la) estudiante Ingrid Paola Valencia López identificado (a) con Tarjeta de Identidad número 1.029.140.217, doy mi consentimiento para que los datos personales e información sean incluidos y utilizados por este grupo, sin posibilidad de compartir o ceder estos a ningún otro investigador distinto de los responsables de esta investigación o para cualquier otro fin.

Declaro que he leído y conozco el contenido del presente documento, comprendo los compromisos que asumo y los acepto. Por ello, firmo esta autorización de datos de forma voluntaria.

Firma del acudiente: 

Firma del (la) estudiante: 

AUTORIZACIÓN TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES MENORES DE EDAD

Este documento se encuentra diseñado para la investigación de Lizeth Katherine Amado Garzón y Gabriela Natalia Barrera Martínez, estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo de la Universidad Pedagógica Nacional. En el marco del desarrollo del proyecto de grado titulado "La herencia del dios Varón. Guía didáctica virtual para fomentar el reconocimiento y preservación de la memoria histórica y el patrimonio arqueológico del municipio de Suacha, Cundinamarca" dirigido a los estudiantes de los programas de Animación Turística y Recreación del SENA CIDE Soacha. Como una autorización para el tratamiento de datos personales y el uso de la información necesaria para la implementación y análisis de resultados del proyecto, reflejado en las encuestas, entrevistas, encuentros virtuales, registro audiovisual, entre otros instrumentos de recolección de datos.

Por lo anterior, se aclara que los datos e información suministrados en esta investigación son de uso institucional y serán protegidos de acuerdo a la ley 1581 de 2012 sobre la protección de datos personales. Los datos serán tratados y custodiados con respeto a su intimidad y únicamente con fines académicos, de manera que la información obtenida en esta investigación se mantendrá en completa confidencialidad.

Autorización

Yo Wilson León Bernal, identificado (a) con cédula de ciudadanía número 80143560, acudiente del (la) estudiante Harold Alexander León Muñoz, identificado (a) con Tarjeta de Identidad número 1019010714, doy mi consentimiento para que los datos personales e información sean incluidos y utilizados por este grupo, sin posibilidad de compartir o ceder estos a ningún otro investigador distinto de los responsables de esta investigación o para cualquier otro fin.

Declaro que he leído y conozco el contenido del presente documento, comprendo los compromisos que asumo y los acepto. Por ello, firmo esta autorización de datos de forma voluntaria.

Firma del acudiente: 

Firma del (la) estudiante: 