



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL
Educadora de educadores

“Muiscaipsa”

Una alternativa de aprendizaje sobre la cultura Muisca

Loren Adela Fajardo García

Karen Daniela Rodríguez Romero

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Recreación

Proyecto de grado

Bogotá, D.C

10 de noviembre del 2022

“Muiscaipsa”

Una alternativa de aprendizaje sobre la cultura Muisca

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Recreación

Loren Adela Fajardo García

Karen Daniela Rodríguez Romero

Asesor:

Astrid Bibiana Rodríguez Cortes

Doctora en Estudios Sociales

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Educación física

Licenciatura en Recreación

Bogotá, D.C

15 de noviembre del 2022

Agradecimientos

Primeramente, agradecemos a Dios, a nuestros Padres y demás familiares que siempre nos dieron su apoyo. A la Universidad Pedagógica Nacional por proporcionar bases sólidas en la construcción del conocimiento y de experiencias, al profesor Víctor Hugo Garzón por la asesoría del primer capítulo y a la profesora Astrid Bibiana Rodríguez Cortes por guiarnos y acompañarnos siempre en el desarrollo de este trabajo.


Dedicatoria

El presente trabajo investigativo lo dedicamos principalmente a Dios, por ser el inspirador y darnos fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

A nuestros padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años, gracias a ustedes hemos logrado llegar hasta aquí y convertirnos en lo que somos. Ha sido el orgullo y el privilegio de ser sus hijas, son los mejores padres.

A nuestros hermanos por estar siempre presentes, acompañándonos y por el apoyo moral, que nos brindaron a lo largo de esta etapa de nuestras vidas.


A todas las personas que nos han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito en especial a aquellos que nos abrieron las puertas y compartieron sus conocimientos.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Adaptación de la educación</i>	FORMATO
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE
Código: FOR020GIB	Versión: 01
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página < # > de < # >

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de Grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
Título del documento	Muiscaipsa, alternativa de aprendizaje de la cultura Muisca
Autor(es)	Loren Adela Fajardo Garcia Karen Daniela Rodríguez Romero
Director	Astrid Bibiana Rodríguez Cortez
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional UPN
Palabras Claves	Juegos de Mesa, cultura Muisca, identidad
Línea de Investigación	(Manifestaciones recreativas, Formación de maestros y recreación, Turismo y ambiente)

2. Descripción del problema
<p>Los pueblos indígenas, específicamente los Muisca representan nuestra identidad social, cultural e histórica, por lo cual, merecen el reconocimiento y respeto a sus derechos que durante años han sido vulnerados, siendo víctimas de desplazamiento, persecución e injusticias. López menciona que las comunidades buscan ser reconocidos sin que los vean como opositores del desarrollo, lo que pretenden es que a pesar de que la urbe los envuelva, puedan valorar sus costumbres y tradiciones, logrando un crecimiento armónico sin poner en riesgo la cultura. En este sentido, es importante articular la influencia que tiene educar y visibilizar esta cultura desde la escuela y otros entornos, «Este problema se evidencia con la reproducción de contenidos que desconocen otras realidades negando la inclusión de la diversidad en la Escuela». Además, menciona Torres como por circunstancias históricas, políticas y sociales la cultura Muisca se ha visibilizado a través de estereotipos que sitúan al indígena en el pasado, este problema tiene origen en las relaciones de poder que se desarrollan en la escuela, impidiendo el diálogo de seres y saberes fomentando el desconocimiento de la configuración de identidades.</p>

3. Antecedentes
<p>Este proyecto que se propone con base al desconocimiento de las nuevas generaciones en la importancia de la cultura Muisca para el desarrollo de la identidad, con el fin de recopilar los antecedentes investigativos se indago en cinco bases de datos: Google Académico, Dialnet, Scielo, Redalyc y EBSCO, en las que se eligieron diecisiete (17) investigaciones realizadas entre los años 2003 y 2021, divididas en dos categorías principales: la cultura muisca y los juegos de mesa en la escuela. Las investigaciones alrededor de la influencia que tienen los juegos de mesa en los procesos de aprendizaje en la escuela, cuando estos se realizan de manera organizada, bajo criterios y objetivos de aprendizaje, mejora la adquisición de conocimiento, es importante tener en cuenta que la formulación del juego de mesa debe ser placentero y motivador. El juego de mesa Muiscaipsa enlaza los conocimientos frente al lenguaje, la economía y creencias de la cultura Muisca con una metodología activa que permite aprovechar los beneficios de los juegos de mesa como el desarrollo de capacidades motoras, mentales y sensoriales, el fortalecimiento de la concentración, la memoria, la observación y la imaginación, siendo una herramienta innovadora e integral de aprendizaje incorporando áreas de recreación, turismo y pedagogía.</p>

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Adaptación de la educación</i>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página < # > de < # >	

4. Marco Teórico

En este apartado se definen los conceptos más importantes y su relevancia para la investigación, distribuidos en dos categorías, además, se dará a conocer las fuentes teóricas que sustentan el proyecto y a través de las cuales se establecen vínculos conceptuales que permitirán crear otras líneas de investigación en torno a la problemática. El primero es **Historia de la cultura Muisca** en la que se detalla los antecedentes históricos y culturales de la cultura Muisca en Colombia, en cuanto a la ideología, economía, tradiciones, territorios sagrados y lenguaje y el segundo es **el juego y la lúdica** como herramientas de aprendizaje en el aula, también experiencia vital en la integración con el otro.

5. Metodología

Este trabajo investigativo se realiza en la metodología descriptiva con enfoque cualitativo. Albán, et al., (2020) mencionan que esta metodología se caracteriza por registrar, analizar e interpretar características fundamentales, observables y verificables de intervenciones dentro de una población determinada, utilizando criterios sistemáticos que proporcionen información verídica y precisa. En este sentido el investigador se encarga de recoger la información que suministran los instrumentos de recolección de datos, organizarla y analizarla bajo criterios metodológicos apropiados a la investigación.

6. Conclusiones

La recreación como eje fundamental nos permite obtener diferentes herramientas alrededor de promover procesos formativos y facilitadores de aprendizaje. Es por este motivo que gracias a la recreación y por medio de ella, podíamos encontrar una manera de utilizar o transformar la información y transmitirla con una herramienta dinámica y proponer la creación de un juego que permita percibir o aprender las diferentes formas de vida que han trascendido en nuestro país, en este caso sobre la cultura Muisca, Muiscaipsa busca aportar en el desarrollo de ciertas habilidades humanas básicas, como las habilidades sociales, anima al niño y al adulto a explorar entre el "mundo real", brindándole una mejor comprensión de sus antepasados y permitiendo que se interese por él.

Elaborado por:	Karen Daniela Rodríguez Romero, Loren Adela Fajardo García
Revisado por:	Astrid Bibiana Rodríguez Cortes

Fecha de elaboración del Resumen:	10	11	2022
--	----	----	------

Introducción

Cuando pensamos en el pasado, todos los hechos culturales y aquellas situaciones componen toda una época en la historia de Colombia, pero parece haberse hecho invisible a los ojos de la sociedad. La presencia de la población Muisca ha sufrido diferentes cambios sociales, culturales y políticos en el país a través del tiempo que reconfiguraron su identidad cultural. Surge así una problemática que permite iniciar una investigación, esta se fundamenta por medio de trabajos de grado, investigaciones y tesis. Nos lleva a generar preguntas como: ¿cómo redefinir su cultura?, ¿cómo resaltar las costumbres Muisca en las nuevas generaciones?, ¿Cómo dar cuenta de la importancia de la reconfiguración de la identidad de la cultura Muisca? ¿Qué herramienta pedagógica podría aportar para un aprendizaje claro y a su vez divertido? Por esta situación y como menciona Santamaria (2022):

El fortalecimiento, la visibilización, la reivindicación y la resignificación de las diversas culturas indígenas para su reconocimiento como actores sociales en la construcción de sociedad, en el caso de las comunidades indígenas actuales, y como poseedores y transmisores de la riqueza cultural originaria, en el caso de las ya parcial o totalmente inexistentes, requiere preguntarse cómo desde la educación se puede lograr lo anterior, teniendo en cuenta que desde el 2017 la Ley 1874 establece la obligatoriedad de la enseñanza de la historia de Colombia(p,13)

La dificultad de la enseñanza sobre la cultura Muisca en las instituciones afecta directamente a las nuevas generaciones, implica la falta de reconocimiento de las raíces culturales de nuestro país, como mencionan en su trabajo de grado López, Ramírez y Sarto (2016):

Los Muisca fueron una cultura que ocupaba las tierras altas de la cordillera oriental, en el departamento de Cundinamarca, su economía se desarrolló a partir del cultivo, agricultura y caza, trajo con su historia varios mitos y leyendas donde se muestra parte de su cultura, las cuales se han convertido en patrimonio histórico-cultural en la sabana de Bogotá; todas estas costumbres y saberes hacen parte del legado de las comunidades indígenas que existieron hace muchos años y construyeron la civilización, aquellos pueblos que han luchado por la permanencia de sus tradiciones y el reconocimiento de su historia en el tiempo. (p.15)

En respuesta a esta situación, este documento describe el proceso de creación del juego Muiscaipsa y muestra cómo en este proyecto se descubre un aprendizaje dinámico de

enseñanza con un alcance social significativo, articulando elementos fundamentales como son: la recreación, pedagogía y juego. El juego tiene como propósito fortalecer la enseñanza de la cultura Muisca y generar un aprendizaje cultural, se abordarán conceptos claves como: economía, creencias sagradas y ambientales, por último, el lenguaje, con lo que se pretende reconocer la importancia de la enseñanza de la historia indígena Muisca, además, aporta por medio de la lúdica al desarrollo de capacidades motoras, mentales y sensoriales como la concentración, la memoria, la observación y la imaginación.

Las dificultades o ventajas encontradas en el diseño del juego de mesa Muiscaipsa servirán como recurso para próximos proyectos de investigación similares con la intención de restituir el nombre de la cultura Muisca y prolongar un aprendizaje en los estudiantes y población en general.

Índice de contenido

Tabla de contenido

1.	11	
1.1.	11	
2.	13	
2.1.	13	
2.2.	13	
3.	13	
4.	20	
5.	33	
5.2.	34	
5.3.	35	
6.	35	
Tabla 1.	36	
Tabla 2.	40	
Tabla 3.	45	
Tabla 4.	49	
7.	53	
8.	55	
9. Conclusiones		58
10. Referencias bibliográficas		62
11. Anexo 1. Producto final físico.		64

Índice de tablas

Tabla 1.	36
Tabla 2.	40
Tabla 3.	45
Tabla 4.	49

1. Problemática

A continuación, se realiza una descripción general de la situación actual de la comunidad Muisca en Colombia, haciendo énfasis en el reconocimiento de la cultura desde la escuela que ha provocado la pérdida de la ancestralidad de este grupo indígena.

1.1. Planteamiento del problema

Los pueblos indígenas, específicamente los Muisca representan nuestra identidad social, cultural e histórica, por lo cual, merecen el reconocimiento y respeto a sus derechos que durante años han sido vulnerados, siendo víctimas de desplazamiento, persecución e injusticias. Su lucha y resistencia por permanecer vigentes en un país como Colombia y sus grandes ciudades, que viven en un cambio constante acechado por la industria, ha sido un arduo proceso. López (2016) menciona que las comunidades buscan ser reconocidos sin que los vean como opositores del desarrollo, lo que pretenden es que a pesar de que la urbe los envuelva, puedan valorar sus costumbres y tradiciones, logrando un crecimiento armónico sin poner en riesgo la cultura. En este sentido, es importante articular la influencia que tiene educar y visibilizar esta cultura desde la escuela y otros entornos, “Este problema se evidencia con la reproducción de contenidos que desconocen otras realidades negando la inclusión de la diversidad en la Escuela” (Torres, 2015, p. 21).

Además, menciona Torres (2015) como por circunstancias históricas, políticas y sociales la cultura Muisca se ha visibilizado a través de estereotipos que sitúan al indígena en el pasado, este problema tiene origen en las relaciones de poder que se desarrollan en la escuela, impidiendo el diálogo de seres y saberes fomentando el desconocimiento de la configuración de identidades. Vincular procesos educativos pertinentes mediante métodos lúdico-pedagógicos permite cambiar este tipo de imaginarios afianzando la identidad cultural en contextos contemporáneos.

Por lo anterior es posible afirmar que la historia cultural Muisca, ha perdido relevancia, aun cuando resoluciones presidenciales y las mismas leyes colombianas buscan a toda costa incentivar la protección de estas poblaciones, que son afectadas por el abandono estatal en sus territorios ancestrales, estos territorios hoy abarcan parte de los actuales departamentos de Cundinamarca y Boyacá. La Constitución Política dentro de sus derechos

fundamentales determina el derecho a la diversidad étnica y cultural obligando tanto al Estado como a las personas para protegerla. Dentro de los 330 apartados en total, lo anterior se determina concretamente en los artículos: 7, 8 que definen: “El Estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la Nación Colombiana (Const.1991, Art.7) y es obligación del Estado proteger las riquezas culturales (Const.1991, Art.8). Su formación deberá respetar y desarrollar su identidad cultural (Const.1991, Art.68)”. Esto al ligarlo con el desarrollo socio-económico de grandes ciudades dejan en abandono territorios sagrados como los que hoy encontramos en los humedales de la Sabana de Bogotá, como lo menciona Moreno (2009 como se citó en Sanchez, 2017), la cultura Muisca atravesó un proceso de aculturación durante el período de colonización y poco a poco igual que paso con muchas tribus indígenas fueron quedando en el olvido, de manera similar el trabajo de grado “La memoria histórica indígena Muisca un camino al fortalecimiento de la identidad cultural” López, Ramírez y Sarto (2015) tras su investigación y a partir de las intervenciones en el Colegio Santa Catalina del Sur Oriente dejan en evidencia que:

Frente a los conocimientos previos sobre la Cultura Indígena Muisca, resalta que la mayoría de los estudiantes sabían muy poco sobre esta comunidad, incluso se presentaban imaginarios sobre las culturas indígenas, algunos de los educandos decían que “Las culturas Indígenas vivían solo en la selva”, que “se vestían con taparrabos” y que “la cultura Muisca ya no existía, mucho menos en la ciudad de Bogotá”, esto significaba que se tenían unos conocimientos apenas comprensibles para sus edades sobre estas culturas; no obstante, tenían una referencia de algunos nombres como: Chibchas, Taironas y Quimbayas, que habían escuchado, pero que no eran familiares sus costumbres, ni su ubicación. Los saberes previos, sobre tribus indígenas eran básicos, muchos de los conceptos trabajados eran desconocidos, no se evidencio en su mayoría ningún reconocimiento sobre los Muisca (p.66)

Dentro de las prácticas pedagógicas desarrolladas por los autores mencionados, en diferentes instituciones de educación formal como el ICBF, Colegio Manuel del Socorro Rodriguez IED y el Colegio Santa Catalina del Sur Oriente de Bogotá se evidencian falencias con relación a los conocimientos históricos de las culturas indígenas del país, pues no solo se han catalogado como seres de la antigüedad, sino que además se ha denigrado el papel de estas comunidades para la construcción de la identidad nacional y su permanencia e importancia en la actualidad, esto permite ejercer un análisis de la situación y generar propuestas que logren dar respuesta las necesidades que se evidencian.

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Diseñar un juego de mesa como mediación pedagógica que permita el aprendizaje de aspectos de la cultura Muisca como lenguaje, economía y creencias.

2.2. Objetivos específicos

- Identificar los elementos identitarios más importantes de la cultura Muisca.
- Diseñar un juego de mesa Muiscaipsa como estrategia de enseñanza didáctica.
- Fomentar en los participantes (jugadores) la apropiación y sentido de pertenencia por la cultura Muisca.

3. Antecedentes

Los aportes de la comunidad Muisca a la identidad nacional colombiana, a pesar de la pérdida de memoria, son indiscutibles. Sin embargo, los colombianos manejan desde la escuela un esquema de periodización histórica dividida en seis etapas: Periodo indígena, descubrimiento, conquista, colonia, independencia y república, ubicando a la población indígena en el más antiguo eslabón de la historia, minimizando el valor cultural que tienen para el país. El estudio de la cultura Muisca es motivo de constante investigación y ello contribuye a entender parte de la identidad del colombiano, por esto, en la búsqueda de alternativas que permitan contribuir a visibilizar la cultura Muisca en la actualidad, se ha encontrado la incidencia que tienen los juegos de mesa como estrategias pedagógicas que facilitan el aprendizaje, estos por su parte ayudan al desarrollo de las capacidades del niño dinamizando el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Muiscaipsa, una alternativa de aprendizaje sobre la cultura Muisca es un proyecto que se propone con el fin de aportar al conocimiento de las nuevas generaciones en la importancia de la cultura Muisca para el desarrollo de la identidad. Con el fin de recopilar los antecedentes investigativos se indagó en cinco bases de datos: Google Académico, Dialnet, Scielo, Redalyc y EBSCO, en las que se eligieron diecisiete (17) investigaciones realizadas entre los años 2003 y 2021, divididas en dos categorías principales:

Estas categorías pretenden evidenciar: ¿qué tanto se ha investigado?, ¿qué vacíos existen?, ¿qué logros se han conseguido?, ¿qué dimensiones se han abordado? y ¿cuáles hace falta abordar?

3.1. La cultura Muisca: Para esta categoría se eligieron ocho (8) trabajos que desarrollaron procesos de recuperación cultural Muisca y fortalecimiento de la identidad en diferentes poblaciones.

Roa et al., (2008) en el artículo *Lo que nos queda de Muiscas*, realizado con el propósito fundamental de lograr una reconstrucción viva y tangible del ambiente cultural del antepasado Muisca de Cómbita, pretenden mostrar a manera de reportaje las narrativas de un ancestro Muisca entrevistado por un descendiente mestizo, donde cuenta la historia de su gente y como vivía antes de ser despojado de su cultura. Esta investigación permitió describir las particularidades del pueblo Muisca que aún subsisten en el territorio y se logra evidenciar que hay una necesidad de recuperar la cultura en todos los aspectos, no solo desde la academia, sino desde la socialización con los habitantes del territorio para reconocer y preservar el patrimonio común que todavía nos hace Muiscas.

En 2011 Panqueba en su investigación denominada *Indígenas del “otro” lado de Bogotá, Colombia: semblanza sobre sus memorias cotidianas e identificación histórica* analiza, a través diversas reuniones con el cabildo Muisca de Bosa, y cómo el conjunto de actividades planificadas de recreación histórica e invención cultural han contribuido en la visibilización de la comunidad del territorio Muisca de Bosa como población diferente en el contexto urbano de esta ciudad, y determina que la reivindicación étnica tiene que ver, sobre todo, con una cosmovisión particular, con una forma de entender el mundo que debe estar necesariamente mediado y adaptado al contexto y a la experiencia actual, precisamente para garantizar la supervivencia de estos pueblos en una región determinada. Especialmente, tratándose de comunidades que en determinado momento pasaron de ser identificadas como marginales y luego a su autoidentificación como pueblos indígenas.

Para 2013, Giraldo en el artículo de análisis documental *Lengua e identidad, el caso de la lengua Muisca en Colombia* contrasta dos escenarios: los datos históricos y los datos empíricos sobre la comunidad Muisca, estos datos permiten dilucidar el sentimiento de identidad en relación con la lengua Muisca, por un lado, el florecimiento de la lengua y por el otro, su posterior extinción; en contraste con el deseo de revitalización de la lengua por parte de algunos sectores de la sociedad bogotana que identifican la antigua lengua que se hablaba

en la capital del país como parte fundamental de su identidad. Estas paradojas caracterizan la situación de la lengua Muisca en Colombia.

En el año 2016 López, Ramírez y Sarto implementan un proyecto de aula denominado *La memoria histórica indígena Muisca un camino al fortalecimiento de la identidad cultural*, que tuvo como finalidad el fortalecimiento de la identidad cultural por medio de la valoración de la memoria histórica indígena Muisca, en el grado tercero del Colegio Santa Catalina del Sur Oriente, mediante la implementación de métodos de observación, entrevistas y talleres pedagógicos de participación activa, permitió reconocer en los estudiantes varias fortalezas y debilidades frente al reconocimiento de la identidad y apropiación cultural. En esta investigación se evidencia que en el área de Ciencias Sociales hace falta profundizar en los procesos históricos de la cultura, ya que, si bien se habla desde la colonización, una época relevante en la historia, se ha dejado a un lado la importancia de los pueblos originarios antes y después de este hecho, con lo que muchas de las tradiciones y costumbres se han ido perdiendo y no se reconocen como propias, así que en el contexto educativo se invisibilizan aquellos sucesos que fueron los promotores de la transformación actual.

En 2015, Torres en la tesis de maestría *La cultura Muisca en la escuela : una aproximación a la interculturalidad* realizada en articulación con el Colegio Manuel del Socorro Rodríguez IED y el cabildo Muisca de Bosa, tras identificar el problema en relación con la reproducción de contenidos que desconocen otras realidades negando la inclusión de la diversidad en la escuela, se implementaron diferentes estrategias de intervención como talleres, Prácticas Reflexivas, Encuestas, Entrevistas, Muiskanoba, grupos focales y círculos de la palabra que permitieron evidenciar como la inclusión del tejido, la danza, las pedagogías ancestrales y los círculos de la palabra en la Escuela contribuyen a la reflexión y reconocimiento de la identidad Muisca del Cabildo de Bosa, ya que fue en la práctica y la experiencia que se adquirieron diversos aprendizajes.

En el año 2019 los autores Cabrera et al., desarrollaron la investigación *Saberes propios, resistencia y procesos de recuperación de memoria histórica en la comunidad Muisca de la ciudad de Bogotá*, En la que desarrolló un ejercicio investigativo de tipo cualitativo, el cual permitía comprender la experiencia de la comunidad Muisca a partir de la recuperación de su historia oral, tras la experiencia social y las luchas históricas presentes en el territorio donde se han generado mecanismos por mantener viva la historia cultural. Tras la intervención, se evidenció que la comunidad Muisca ha transitado por procesos de

transculturación y aculturación a lo largo de su historia, donde se evidencia la adopción de prácticas externas que han alterado su identidad cultural, por esto se hace necesario la generación de proyectos que trabajen en pro de la conservación de la cultura.

En 2020 Giraldo desarrolló el trabajo de maestría *Cabildo Indígena Muisca: una historia de reivindicación cultural territorial en la ciudad de Bogotá*, con el objetivo de identificar las lecciones aprendidas, para el desarrollo de procesos de reetnización o recuperación cultural territorial, que han dejado las prácticas realizadas por el Cabildo indígena Muisca en la ciudad de Bogotá, tras el análisis de diferentes prácticas micro sociales se evidencia una ruptura del tejido social, pérdida y desarraigo cultural e identitario, de prácticas socio-culturales y del territorio, que ocasiona la desintegración de la comunidad Muisca en la ciudad de Bogotá, reflejando nuevos desafíos para la conformación de proyectos de reetnización.

Palacios y Rincón en el año 2020 en el trabajo de grado sistematización de experiencia *pedagogías ancestrales: recomposición cultural indígena Muisca y ciudadanías etno ambientales*, realizado por el colectivo educativo de pedagogías ancestrales, se implementaron de dinámicas comunicativas, participativas y sociales que logran dar cuenta de los procesos realizados en la escuela y el territorio, a través de las cuales se promueve y transmite el reconocimiento ancestral de lo Muisca principalmente en Usme, aunque también se abordó la temática en diferentes localidades y colegios de Bogotá. Tras la intervención, se demostró el desconocimiento por parte de los estudiantes en cuanto a la información relacionada con la comunidad Muisca y la historia de esta, a pesar de convivir en un territorio con tanta memoria como es Usme, fue evidente que en su gran mayoría no se conocía de forma amplia las características de esta comunidad indígena.

3.2. Los juegos de mesa en la escuela:

En esta categoría se seleccionaron nueve investigaciones (9) pertinentes para este proyecto, pues evidencian los beneficios que tiene el uso de juegos de mesa a lo largo de la historia y la manera en que mejora el rendimiento del aprendizaje desde diferentes áreas escolares.

Entre los primeros antecedentes frente a la creación de juegos de mesa Palomar, G. (2013) en su trabajo *Los juegos de mesa, creación y producción*, menciona que estos son un arte que ha pasado desapercibido durante muchos años pues desde las primeras civilizaciones, incluso expertos estiman que el primer juego de mesa fue creado en el antiguo Egipto entre el año 3000 y 2600 antes de cristo y ha acompañado el desarrollo de la humanidad a lo largo de la historia.

Este trabajo hace un análisis histórico de los juegos de mesa y estudia el proceso creativo y de producción que conlleva la elaboración de un juego de mesa actual.

En el segundo semestre del año 2012 y el primer semestre de 2014 Castilla et al., desarrollaron la investigación *Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa* la cual se realizó con 10 niños de la primera infancia pertenecientes a hogares comunitarios del ICBF. Se llevó a cabo un pilotaje con doce estrategias didácticas para el desarrollo de la oralidad, el lenguaje y la escritura en donde se evidencia que tras el uso de juegos de mesa se desarrollan habilidades de lectura, escritura, se potencia la imaginación, la creatividad y las relaciones socio afectivas con los compañeros, incluso por encima de actividades que no hacen uso del juego como estrategia pedagógica.

Para el año 2017 Beltrán presenta *Una propuesta sobre probabilidad en educación infantil con juegos de mesa*, un proyecto didáctico basado en el juego de mesa “El frutal” como mecanismo de aprendizaje lógico-matemático que permite que haya un desarrollo y se fomente el desarrollo del razonamiento probabilístico en niños de 3 a 6 años. Se desarrollaron seis (6) sesiones de 20 minutos en las que este juego colaborativo demostró que, además de ejercitar una serie de habilidades matemáticas, se desarrollan conceptos de cardinalidad, técnicas de conteo, nociones de siguiente y anterior y permite desarrollar el razonamiento probabilístico en situaciones de incertidumbre.

Para este mismo año (2017) Sotoca, desde el área de la educación física, presenta el artículo *Nueva expansión del juego de mesa creada para Educación Física: "Timeline EF & Sports"* una experiencia didáctica de un proyecto creativo basado en el potencial de los juegos de mesa en el ámbito educativo. La implementación del juego de mesa “Timeline EF & Sports”, con estudiantes del Máster de Formación del Profesorado de la Universidad Europea de Madrid, permitió cuestionar los estilos de enseñanza desarrollados por los docentes en las aulas actuales, además de afrontar el contenido propio de la asignatura, permitió evidenciar que cuando se crean entornos lúdicos en el aula, a través de la gamificación o de recursos como los juegos de mesa, la motivación aumenta, influyendo positivamente en su aprendizaje.

En el año 2020 De la Cruz et al., en el artículo *Los juegos de mesa en la educación infantil, diseñaron e implementaron el juego de mesa “Juego de Chagras”* con indígenas en la Amazonía colombiana, el objetivo del juego es producir, procesar y comercializar alimentos, y en su desarrollo, la toma de decisiones involucra a los jugadores en discusiones y análisis del

fenómeno estudiado. Concluye que los juegos tienen potencial para la investigación participativa, si se analizan como actuaciones culturales que revelan la situación de los actores a partir de sus decisiones en el juego, y los contextos sociales en los cuales están inmersos.

En 2020 Melian en su *artículo Los juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico*, pone de manifiesto la capacidad de los juegos de mesa como recurso didáctico a partir del segundo ciclo de educación primaria, para desarrollar del pensamiento estratégico. En esta investigación se analizan un total de 291 juegos de mesa de distintas edades y temáticas (diversión, desarrollo del pensamiento estratégico, funciones ejecutivas, memoria, cooperativo, lógica, pensamiento matemático, otros) que permiten concluir que se observa significativamente que el objetivo con mayor correlación positiva con respecto a la edad es el desarrollo del pensamiento estratégico.

García et al., (2020) en la investigación *Inclusión educativa a través del aprendizaje basado en juegos de mesa*, analizan la metodología del aprendizaje basado en juegos, desde el punto de vista de la inclusión educativa y la participación, tanto familiar como del propio alumnado. Los resultados posicionan al aprendizaje basado en juegos de mesa como una metodología activa e inclusiva, capaz de desarrollar en el alumnado habilidades cognitivas, aprendizajes curriculares y competencias sociales y cívicas para la cooperación. Las conclusiones muestran que los juegos de mesa promueven un entorno educativo participativo, en el alumnos, profesores y familiares contribuyen al avance de la inclusión educativa.

En 2021, De la Riva en su trabajo fin de máster *El juego de mesa para educar en la equidad de género*. Proyecto artístico de un juego de mesa infantil: El Mundo Violeta, plantea un proyecto teórico-práctico que gira en torno al juego de mesa infantil con perspectiva de género como herramienta para fomentar valores de respeto e igualdad en niños. Este trabajo consta de 3 etapas fundamentales: en la primera etapa se plantea cómo los estereotipos de género que reproduce los juegos infantiles son perjudiciales para el desarrollo de la identidad (se considera la educación como el método para erradicar estos estereotipos) y se señala la importancia de la recuperación de figuras femeninas ausentes en la historia. En la segunda etapa se realiza un sistema de análisis de los juegos de mesa infantiles actuales que abogan por la igualdad. En la última etapa se propone el desarrollo de un juego de mesa infantil cuyo objetivo se centra en la recuperación de referentes femeninos en las diferentes disciplinas de arte, ciencia, filosofía y literatura.

La articulación de estos dos grandes campos ha permitido el desarrollo de estrategias que vinculen el aprendizaje de la cultura Muisca a través de los juegos de mesa, en 2003 Londoño a través de los servicios educativos del museo del oro de Bogotá (Colombia) desarrollo ¡Guatavita! el pasado en juego, para contrarrestar un problema previamente detectado en la cultura colombiana: el pasado precolombino es un tiempo mítico, estático, donde no hubo variación. En el juego los participantes pueden remontarse a tres momentos distintos y contrastados de ese pasado: los primeros pobladores, un día hace 12.000 años; los primeros agricultores, hace 3.000 años, y los cacicazgos, hace 600 años. Además, busca inculcar en los jugadores, unos conocimientos de datos, de procesos o de mecanismos de pensamiento, enseña sobre todo a través de la vivencia personal y de la experiencia literaria.

Como se ha observado, las investigaciones alrededor de la influencia que tienen los juegos de mesa en los procesos de aprendizaje en la escuela, cuando estos se realizan de manera organizada, bajo criterios y objetivos de aprendizaje, mejora la adquisición de conocimiento, es importante tener en cuenta que la formulación del juego de mesa debe ser placentero y motivador. El juego de mesa Muiscaipsa enlaza los conocimientos frente al lenguaje, la economía y creencias de la cultura Muisca con una metodología activa que permite aprovechar los beneficios de los juegos de mesa como el desarrollo de capacidades motoras, mentales y sensoriales, el fortalecimiento de la concentración, la memoria, la observación y la imaginación, siendo una herramienta innovadora e integral de aprendizaje incorporando áreas de recreación, juego y pedagogía.

4. Referentes teóricos

En este apartado se definen los conceptos más importantes y su relevancia para la investigación, distribuidos en dos categorías, además, se dará a conocer las fuentes teóricas que sustentan el proyecto y a través de las cuales se establecen vínculos conceptuales que permitirán crear otras líneas de investigación en torno a la problemática.

4.1. *Historia de la cultura Muisca*

Este apartado detalla los antecedentes históricos y culturales de la cultura Muisca en Colombia, en cuanto a la ideología, economía, tradiciones, territorios sagrados y lenguaje. Es realmente importante conocer sobre los saberes ancestrales que son la base del desarrollo cultural e histórico de nuestro país y, además, el aprendizaje de la cultura Muisca abre un amplio campo para comprender los fenómenos sociales que permite fomentar la tradición de las prácticas culturales e inclusión del patrimonio cultural. Los autores Falchetti y Plazas (1973) mencionan:

El territorio Muisca abarca parte de los actuales departamentos de Cundinamarca y Boyacá estaba dividido en dos reinos principales: “al norte, los dominios del Zaque, quien gobernaba desde Hunsá (Tunja); al sur, las tierras del Zipa, quien tenía su centro de gobierno en Muequetá (Bacatá), hoy Funza (p.39).

En cuanto a los procesos históricos que dieron lugar a su asentamiento en estos departamentos y su relación, Langebaek (2019) plantea que:

Los Muiscas eran indígenas de lengua chibcha que ocuparon buena parte de los Andes orientales, que compartían un origen común, pero que a pesar de procesos históricos compartidos no eran completamente homogéneos. Eran resultado de una historia común pero compleja, producto de procesos de migración, adaptación y contacto con otras sociedades, a lo largo de siglos. Hicieron parte importante de la ocupación humana en los Andes orientales, si bien no fueron los únicos pueblos indígenas que los españoles encontraron en esa región, ni siquiera los únicos de lengua chibcha (p. 30).

A propósito de espacios sagrados los Muiscas creían que existía un autor de la naturaleza, que creó el Cielo y la tierra, sin embargo, no dejaban de adorar al Dios Sol por su hermosura, y a la Luna quien era su musa, ésta llamada Chía y al Sol Zuhe. Por otra parte, también adoraban monjes, lagunas, ríos, árboles y muchos ídolos que tenían en santuarios y oratorios (Fernández, 1676).

En esa lógica, “los Muisca tenían señalados cinco altares o puestos de devoción: Guatavita, Guasca, Siecha, Teusacá, y Ubaque” (Rodríguez, 1963, p.166) y complementando con Quesada (1972):

Según el citado informe de estudio, el lugar sagrado, el territorio sagrado, el espacio sagrado para el indígena, era la laguna, porque según hemos anotado en este mismo aparte, en las lagunas permanece latente el principio dador de vida, por el que se puede explicar la esencia de la vida (p. 295).

Claramente estas cosmologías contribuyen a construir otras formas de pensar los territorios como espacios sagrados, y es esencial tener posibilidades de mostrar la relación del humano con la tierra que parten del valor y el respeto. Teniendo en cuenta lo anterior, exponen Urrea & Santos (2010):

Esta sociedad enraizada en el corazón de los Andes produjo artistas, alfareros y arquitectos óptimos. Sobresalen con igual excelencia en el comercio y la explotación de la sal; tejedores sin par, los talleres que poseían de esta industria son legendarios. Además, fueron catalogados como magníficos botanistas y alquimistas. En síntesis, eran un pueblo pacífico, que cultivaba la tierra, cultivaba el alma, cultivaba la mente y el espíritu (p. 16).

Ahora bien, respecto a las costumbres de los Muisca, las principales creencias y costumbres de este grupo indígena, previas a la llegada de los españoles. De acuerdo con (1986):

Cada vez que se posesionaba un nuevo cacique, los Muisca organizábamos la gran ceremonia de "El Dorado". Al cabo de largos años de preparación y ayuno, el heredero, hijo de la hermana del cacique anterior, era conducido hasta la pequeña laguna sagrada de Guatavita. Antes del amanecer, los sacerdotes lo desvestían y untaban su cuerpo con resina, luego le rociaban polvo de oro y le entregaban su nuevo cetro de cacique: un propulsor de oro. Como una estatua dorada, el joven subía a una balsa con sus usages o ministros y los jeques o sacerdotes sin que ninguno, por respeto, lo mirara a la cara. Nosotros prendíamos fogatas y rezábamos de espaldas a la laguna, mientras la balsa navegaba silenciosamente (p. 10).

Este era uno de los rituales más emblemáticos e importantes de los Muisca, la posesión del Cacique. De esta manera, menciona de Puech (1986):

Nos gobernaban dos grandes caciques, el Zipa de Bacatá (Funza) y el Zaque de Hunza (Tunja). Ellos cuidaban de todo y cada cacique dirigía muchísimos pueblos. Tenían esclavos y varias mujeres. Les pagábamos impuestos en trabajo o con cosecha. En sus cercados mantenían así grandes depósitos llenos de armas, mantas y alimentos que nos distribuían en épocas de sequía o de guerra. Los caciques comandaban el ejército y hacían cumplir las leyes. Los demás dirigentes pertenecían a familias de caciques. Algunos eran jefes militares que defendían nuestro territorio contra los ataques de los enemigos. Otros eran sacerdotes importantes. Todos podían usar adornos de oro y sus mantas eran pintadas con dibujos de muchos colores. En sus casas de recreo de Guasca, Tabio, Iza y Ramiriquí se bañaban en aguas termales y cazaban venados en los bosques vecinos (p,12).

Al respecto con las labores realizadas por los hombres de la comunidad Puech (1986) indica:

Algunos de los nuestros eran mineros y sacaban esmeraldas, cobre, carbón y sal. La sal fue para nosotros muy importante y nos dio mucho poder. La cambiábamos con nuestros vecinos por oro, coca, frutas y algodón. Nuestra sal provenía de las fuentes saladas de Nemocón, Zipaquirá y Tausa. Los hombres cargaban la aguasal desde las fuentes hasta los hornos comunales. Por angostos caminos los comerciantes cruzaban las montañas cargando a la espalda panes de sal, bultos de ollas, mantas y alimentos. En las fronteras encontraban tribus vecinas y cambiaban sus productos por oro, algodón, plumas, coca y caracoles marinos. Toda mi familia bajaba a Chocontá. En silencio intercambiábamos mercancía por el sistema de trueque. Vendíamos las esteras y las mantas que tejían mis abuelos y regresábamos cargados de comida para toda la semana (p 24).

En cuanto a su jerarquía, contaban con una estructura social que buscaba un equilibrio en las labores de cada uno de los miembros de la tribu como lo menciona de Puech (1986):

Como puedes darte cuenta, los Muisca constituíamos una Nación muy organizada. Varias familias formaban un clan, varios clanes una tribu y varias tribus un cacicazgo. Además, cada persona, según su oficio, pertenecía a un grupo. Los caciques y usaques nos dirigían, los güechas o guerreros nos defendían. Los jeques o sacerdotes nos curaban y nos ponían en contacto con los dioses. Los artesanos y los mineros hacían nuestra vida más agradable y bella. Los comerciantes nos traían cosas nuevas y raras. Nosotros, los que cultivábamos la tierra, éramos el grupo más numeroso. Les dábamos

comida a todos los demás. Éramos la vida de nuestro pueblo. Así, cada grupo ayudaba a que todos viviéramos en orden y paz (p.33).

Por otra parte, y de acuerdo con Rodríguez (2018) los Muisca tenían algunos juegos ancestrales como: El Tejo, este deporte empezó a ser practicado desde hace más de 500 años por los Muisca, habitantes de los departamentos de Cundinamarca y Boyacá. Para esa época el tejo se lo conocía con el nombre de turmequé y hacía parte de sus fiestas ceremoniales. Turmequé, en época de conquista era un centro de gran importancia, puesto que allí se reunían los indígenas para comercializar productos, hacer trueques, además, de realizar concursos deportivos: De ahí que viene el primer nombre para el tejo, que era Turmequé, el lugar donde se practicaba.

En ese sentido se plantea: “la Historia de vida es una estrategia de la investigación encaminada a generar versiones alternativas de la historia social a partir de la reconstrucción de las experiencias personales” (Puyana y Barreto 1995, p.1). Conocer la cultura Muisca nos permite tener perspectivas y generar oportunidades por medio de la recreación como un medio para descubrir o potencializar las diferentes habilidades creativas que permiten conectar con los grupos, crear espacios desde lo cotidiano de manera informal generando un ambiente que refuerza los aprendizajes dentro del ambiente pedagógico, a partir de contextos de gran trascendencia en la historia.

Teniendo en cuenta las investigaciones realizadas en el país frente a la visión global, integrada y pedagógica acerca de las costumbres y tradiciones de la población Muisca, se han elegido tres ejes fundamentales en las que fundamentan el desarrollo del juego de mesa.

4.1.1. Economía de los Muisca “Trueque”:

El trueque ha sido una actividad ancestral, que nos permite intercambiar sin el uso de dinero, productos y servicios según la necesidad. A propósito, Puech (1986) menciona que:

Toda mi familia bajaba a Chocontá. En silencio intercambiamos mercancía por el sistema de trueque. Vendíamos las esteras y las mantas que tejían mis abuelos y regresamos cargados de comida para toda la semana (p 24).

Es una estrategia que en la actualidad es utilizada por muchos sectores de la población, esto da cuenta de la magnitud y trascendencia de esta costumbre inculcada por los antepasados Muisca. Este es un elemento sustancial en el que se basa el juego Muiscaipsa, pues en la

metodología de juego, los participantes deben intercambiar productos para lograr una meta planteada, esta meta consiste en conseguir unos productos básicos para la comunidad mediante el trueque movilizándose por los mercados ubicados en las casillas del tablero. Permite comprender las formas de organización social y económica, principalmente el trueque como elemento importante de resistencia frente al sistema capitalista.

Tocancipá (2008) menciona que el trueque permitió articular y materializar los principios de “la plataforma de lucha” y de los planes de vida de las comunidades indígenas, haciendo énfasis en la importancia de la economía propia, la seguridad alimentaria y la necesidad de resistir a formas de intercambio comercial como el que se ha venido intensificando desde 2004 con los tratados de libre comercio (TLC).

4.1.2. Creencias e ideologías ambientales:

En esta categoría se muestra la idiosincrasia que tenía la cultura Muisca frente a la perspectiva de la naturaleza como elemento sagrado. Según Caldera (2008)

Esta visión sociocultural está marcada por la idea de lo sagrado por lo que quizá, entre ellos, la naturaleza fue el móvil de inspiración de ritos, mitos, simbolismos y celebraciones socioculturales que pasaron a ser parte de su memoria cultural. En la conciencia mítica del Muisca hay elementos de una cultura que construyó lo que podríamos denominar un pensamiento ecológico primitivo (p.1).

Muiscaipsa usará concepciones ancestrales sobre el sol, la luna, el agua y la tierra, también ideologías sobre Dioses como Bachué, Sue, Bochica, Huitaca y Cuchavira, entendiendo la incidencia que tienen cada uno de ellos en la cultura Muisca. Estos Dioses serán las figuras que cada uno de los jugadores debe apropiarse, ya que serán el personaje que los identificará durante el juego.

4.1.3. Lenguaje Muisca:

Giraldo (2013) menciona que el Muisca o Chibcha era la lengua que se hablaba en la capital de Colombia, durante el periodo colonial la lengua utilizada era el Muisca, incluso en 1580 se ordenó la creación de cátedras de lengua para la audiencia en general, posteriormente en 1581 se fundó la cátedra de lengua Muisca, aunque estas se realizaban con el propósito de evangelización, permitieron el fortalecimiento de la lengua.

Sin embargo, durante el tiempo de contacto entre la lengua Muisca y el español se desarrolló una relación desigual en la que el español tomó una posición predominante, esto generó un cambio en la estructura social Muisca que se reflejó en la lengua. Ahora bien, en la actualidad se conservan “muisquismos” (vocablo que tiene su origen en el idioma Muisca), estos elementos serán los que se resaltan a lo largo del juego, permitiendo que los participantes contrasten el significado de las palabras para los Muisca y para la actualidad.

Estos tres elementos se articulan con el fin de generar aprendizajes pedagógicos que permitan a los jugadores obtener enseñanzas sobre la cultura Muisca, además, reflexiones que aporten a la vida cotidiana tanto económica como socialmente.

4.2. Juego y Lúdica

Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad, existe una amplia bibliografía sobre el juego. “El juego ha sido considerado una actividad de carácter universal y es considerada como una de las actividades más agradables” (Torres, 2002, p.290). Viciano y Conde (2002, p. 83) definen el juego como “un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. Para estos autores, el juego es un elemento clave para el desarrollo de las potencialidades afectivas, sensoriomotrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño, que, además, contribuye y es necesario para el desarrollo del ser humano específicamente en aspectos como mencionan Gallardo (2018):

A través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos deportivos; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; adquieren conocimientos, se relacionan con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada, etc.; aprenden a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrollan su personalidad y encuentran un lugar en la sociedad; aprenden acerca de las cosas que les rodean, sobre sí mismos y sobre las personas que juegan con ellos; aprenden distintas experiencias, tales como: ganar, perder, compartir, conocer y aceptar las limitaciones propias y la de los demás, soñar, etc.; aprenden a respetar las normas y reglas, estableciendo lazos de cohesión, ayuda, cooperación, integración y autonomía; expresan sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de

ánimo; aprenden a vivir y ensayan la forma de actuar en el mundo; aprenden los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos y aprenden a acatar y respetar las reglas morales, éticas y sociales; etc (p.3).

Autores como Reclus (1992, como se citó en García, 2009) defendía la tesis de que el juego ha sido, después de la alimentación, la forma más antigua de la actividad humana. Ahora bien, Cañeque (2002) realiza una comparación con las teorías más modernas:

Como las de (Buhler, 1989; Piaget, 1971; Erikson, 1950; Chateau, 1946) éstas se centran en los aspectos psicológicos, y en la importancia que reviste el juego para el desarrollo infantil, casi se podría afirmar que estos autores visualizaron el tema desde la óptica de los procesos de conducta que ya venían estudiando o revisando. Pareciera que armando sus teorías se encontraron con el juego y arriesgaron hipótesis sobre el mismo, desde sus propias perspectivas (p. 30).

Siguiendo con este razonamiento García (2002) hace énfasis en que actualmente cada vez son más los investigadores que se sienten atraídos por la fuerza que emana del juego para el conocimiento del hombre. A través de él, se intentan comprender los rasgos culturales de las sociedades, la forma de potenciar el desarrollo psicomotor de los más jóvenes, e incluso su rol en la evolución de la sociedad del siglo XX. No obstante, el acercamiento de la mayoría de los estudiosos se hace con una finalidad práctica de tipo histórico, didáctico, e incluso, económico. García (2002) considera esto como un error, ya que el juego, en lo más profundo de sí mismo, no posee ninguna finalidad utilitaria. Quizás por ello, a pesar del gran volumen bibliográfico al respecto, muy pocos autores han logrado encontrar la senda que conduce al concepto del juego.

Así pues, es cómo dirigimos la mirada a autores como Huizinga, que ha determinado que “el juego no solo constituye una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo, sino que, además, la creación y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico” Huizinga (1938, como se citó en Cimiano, 2003)). “El juego es anterior a la cultura, es libre, de carácter desinteresado”(p.33).

Específicamente en su obra “*homo Ludens*” Huizinga (1938, como se citó en Cañeque, 2002) sistematiza conceptos paradigmáticos para los posteriores estudiosos del tema, y determina que:

El juego es una acción o actividad voluntaria, cumplida dentro de ciertos límites de tiempo y lugar de acuerdo con una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada por un sentimiento de tensión y de júbilo (p.30).

Por su parte, Callois (1958) considera que dicha definición sólo atiende a la estructura externa del juego; pero él, si bien apunta variadas características de la actividad lúdica, no logra una definición que penetre en la esencia del juego. Ahora bien, el juego en el ámbito interdisciplinario abarca desde la filosofía, psicología, sociología, antropología y la que en este caso nos atañe, la pedagogía. Según Torres (2002) menciona que:

La didáctica considera al juego como entretenimiento que propicia conocimiento, a la par que produce satisfacción. El juego en el aula facilita el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos los valores facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa (p. 290).

Siguiendo con este razonamiento, González (2011) propone la elaboración de un juego de mesa, estos por su parte pueden ser una buena herramienta educativa debido a las habilidades que se utilizan, y es necesario en una partida el ejercicio mental y una adecuada duración. Esto aporta una oportunidad a los estudiantes para encontrar diversión y aprender desde la experiencia de jugar una partida a un juego de mesa, más allá del ambiente de la enseñanza formal en la clase.

Por otra parte, Ronderos (1994 como lo citó en Castilla et al., 2014) mencionan:

A partir de 1994, en Colombia, se incluyó el juego en la construcción de las orientaciones curriculares para el nivel preescolar, considera como el niño es un ser sensible, recién llegado al mundo adulto, que trae consigo sus sentimientos y pensamientos, y necesita ser tenido en cuenta, querido y cuidado. Esto se logra a través del juego, al recrearse y jugar desarrolla su intuición e imaginación, se expresa libremente, pero también desarrolla habilidades y destrezas, motoras, procesos cognitivos, intercambia puntos de vista y comportamientos, además de identificar conocimientos acerca de la historia y su cultura (p.41).

Lo que se articula a otra teoría clásica, la teoría de Groos (1989,1901) conocida como la teoría del pre-ejercicio o ejercicio preparatorio, plantea que los juegos sirven para preparar los niños para el futuro, está basada en la necesidad de ejercitarse durante la infancia en tareas y habilidades necesarias para la vida adulta. Destaca el papel relevante del juego en el desarrollo de las capacidades y habilidades que permitan al niño desenvolverse con autonomía en la vida adulta.

Es importante profundizar en el desarrollo de los juegos de mesa a lo largo de la historia y su influencia en los procesos de enseñanza, “La mayoría de la gente no sabe que los juegos de mesa ya existían en la prehistoria, lo que significa que fueron incluso previos al lenguaje escrito” Attia (2016, p.1). **El primer juego fueron los dados**, es importante enfatizar hacia los juegos de mesa y según, Garcia (2002):

La mayoría de los juegos de mesa o juegos de tablero son de origen antiguo y de allí parte la columna vertebral de los que conocemos hoy en día, muchos de estos dependen de la habilidad de los jugadores como el ajedrez, conocido en Japón como *Shogi* y en China como *Xiangqi*, con determinadas variantes también han sido inventados y difundidos otros juegos como el *Reversi* u Otel o *bashne* antes de 1875. En 1928 con Jhon Von Neumann nació la teoría de los juegos con la que comenzó el interés por el desarrollo de estrategias para convertir el juego en una herramienta de la lógica, de las matemáticas, y el desarrollo de la inteligencia (p.18).

La capacidad cognitiva que desarrollan como menciona González (2011) está basada en que la regla interna de la acción sea bien desarrollada acorde a la actividad cognitiva lógica de los sujetos. Es decir, para que los juegos de mesa sean estimulantes y creativos deben dejar una responsabilidad casi nula al azar, por el contrario, deben desarrollarse acciones para hacer combinaciones, relaciones, establecer hipótesis y evaluar resultados. Así entonces, pueden ser una excelente herramienta educativa debido a las habilidades que se utilizan permitiendo el ejercicio y estimulación mental. Estos juegos pueden cubrir una determinada necesidad pedagógica, una lección específica, reforzar conocimientos o evaluar contenidos desarrollados con anterioridad. Sin embargo, nunca se debe dejar de lado la esencia propia del juego, que es la diversión, brindando una oportunidad al estudiante de aprendizaje esencial.

En este sentido, podemos afirmar que la propuesta está orientada a la construcción de “serious games” o “Juegos formativos” estos como menciona Gómez (2007) son herramientas de aprendizaje con objetivos pedagógicos y didácticos que permiten a los jugadores adquirir

habilidades y aptitudes mediante actividades prácticas. Para su diseño es importante mantener el principio de la ley del defecto de Edwar Lee (1931) plantea que para aprender es necesario equivocarse, además, es importante generar estímulos durante el transcurso del juego propiciando procesos de aprendizaje efectivos.

La clasificación nos permite entender de mejor manera los juegos, dentro de esta se encuentran los juegos de dados en el cual los jugadores dependen del resultado de posibles combinaciones que se generan al lanzar los dados, juegos de fichas en el cual estos elementos determinan el desarrollo del juego, como el dominó, juegos de cartas en esta clasificación pueden mencionarse los juegos estratégicos como el naipe, juegos de rol en el que cada jugador asume una personalidad y de esta depende el proceso del juego, y juegos de tablero este elemento es esencial para la mayoría de juegos de mesa, pues enmarcan la ruta y reglas del juego.

Por otro lado, la lúdica desempeña un importante papel a lo largo de la vida y es importante resaltar los procesos, conceptos, relaciones y características que pueden fluir a través de la lúdica. De acuerdo con González (2014) “Una actitud lúdica conlleva curiosar, experimentar, dialogar, reflexionar, es a través de la vivencia de distintas experiencias que se puede llegar a la pedagogía lúdica la cual se presenta como una propuesta didáctica de disfrute y desafío” (p.27).

De manera similar, menciona Jiménez (1998 como se citó en González, 2014). “Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana” (p.27). De esta forma podemos pensarnos que la lúdica se convierte en una necesidad del ser humano, como lo expresa Domínguez (2015):

En general las actividades lúdicas producen en el individuo una disposición emocional de bienestar, disintimiento, alegría y placer, que le permiten privilegiar la función de la amígdala cerebral antes que la del neocórtex. Así, nos emocionamos, luego reflexionamos sobre aquello que nos logró emocionar y, consecuentemente, lo recordamos con una mayor precisión y claridad. Cuando las emociones rigen el impulso del algoritmo sináptico, éste se torna creativo, es decir, las neuronas crean rutas mneótico-alternas a las convencionales, logrando así la potencialización en la culminación del proceso de aprendizaje, que en otras condiciones contextuales no se hubiesen establecido (p.13)

Ahora bien, la lúdica según Dinello (2007 como se citó en Domínguez, 2015):

Es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia (p.14).

Esta cualidad humana que nos permite reír, gozar, festejar, mejorar, llorar, entre otras emociones orientadas hacia la entretención y el esparcimiento. También menciona Domínguez (2015):

La pedagogía lúdica es mucho más que jugar: implica visualizar el juego como un instrumento de enseñanza y aprendizaje eficaz, tanto individual como colectivo; es establecer de forma sistemática e intencional, pero sobre todo de manera creativa, el mayor número de interrelaciones entre los sujetos (aprendientes, enseñantes) y los objetos y contenidos de aprendizaje. La metodología de la pedagogía lúdica orienta las acciones educativas y de formación en pro del establecimiento de un “clima lúdico” (interrelaciones entre los ámbitos social, físico y contextual, que condicionan toda situación de enseñanza-aprendizaje).

Así se puede decir que la pedagogía lúdica permite acompañar y orientar a los estudiantes a comprender diferentes aspectos relacionados a una temática propuesta, profundizando en ella y permitiendo un fortalecimiento en las inquietudes que se dieron durante el proceso. También Domínguez (2015) expresa:

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje académico, al ser uno de los vehículos más eficaces con los que los alumnos cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta conveniente la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un cambio en la mentalidad del maestro(a), que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego (p.15).

En este sentido es posible afirmar que las actividades lúdicas permiten que los estudiantes no solo desarrollen sus capacidades intelectuales, sino también las creativas, motrices y perceptivas permitiéndole tener una sincronía con las actividades de enseñanza y su formación

personal. En cuanto a las apreciaciones sobre el valor del juego frente a la educación, menciona Domínguez (2015):

El juego como instrumento potencializador del aprendizaje cognitivo, afectivo y social presenta cinco principios fundamentales: a) Significatividad; b) Funcionalidad; c) Utilidad; d) Globalidad; y, e) Culturalidad, que le permiten a la persona vincular adecuadamente la relación que existe entre pensamiento y experiencia para lograr la conexión de manera significativa con su contexto real, al favorecer la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo.

En cuanto al acto lúdico menciona Domínguez (2015) que las acciones logran tener un carácter lúdico respecto a la forma en que se realizan, el juego, por ejemplo, no posee ninguna actividad instrumental más que la suya propia.

De manera puntual que la capacidad lúdica es un ente muy importante para el desarrollo del estudiante, y logra desencadenar diferentes comportamientos afectivos y de esta manera fortalece una conexión significativa en la relación con el otro. Para Domínguez (2015) existen cinco principios básicos, en el juego como estrategia pedagógica:

1) Principio de significatividad. El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada (Eisen, 1994, pp. 251-259), debido a que en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente, por lo que el juego llega a desarrollar el conocimiento que necesitan para que se conecten de manera significativa con los retos que se encuentran.

2) Principio de funcionalidad. El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante (López y Montero, 2000, p. 4), permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental, lográndose durante el juego la innovación efectiva en los rastros mnemónicos del cerebro

3) Principio de utilidad. El juego refuerza la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se

juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas (Andreu y García, 2000, p. 124).

4) Principio de globalidad. El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, pues surge como consecuencia de la imitación diferida (es en ese imitar, que se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que se observan a partir de los modelos concretos datos) impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus conocimientos sobre el mundo y acerca de los otros, al permitir desarrollar el conocimiento que necesita para conectarse de manera significativa con los retos que se encontrará; al lograr experimentar el sentido de poder, que surge de tener control y facilitar el desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje; al descubrir que es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se le presenten por medio del establecimiento de metas y de experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer (Piaget e Inhelder, 2007, p. 65-70).

5) Principio de culturalidad. El juego es para el ser humano una importante herramienta para adquirir cultura, un vínculo generacional, pues en los primeros años es desarrollado en compañía de un adulto, estableciéndose una relación con éste que conlleva a la formación de vínculos afectivos, adquiriendo de este modo una significación social (García y Llull, 2009, p. 16).

Y en este sentido el juego desenvuelve un importante papel dentro de la lúdica, como lo menciona Domínguez (2015) éste puede desempeñar un papel importante respecto a teorías pedagógicas, filosóficas, antropológicas y psicológicas, el juego en relación con la cultura puede analizarse desde dos perspectivas, la primera de ellas como factor socializante y la segunda, como fundamento agonal. Repasando su origen, podemos ver su valiosa aportación para la humanidad y su significado cultural.

5. Metodología

En este apartado se describen todas las etapas de planificación y gestión del proceso de investigación, incluyendo la planificación del proyecto, expectativas, población, cambios realizados, herramientas utilizadas y resultados.

5.1. Enfoque y método de investigación

Este trabajo investigativo se realiza en la metodología descriptiva con enfoque cualitativo. Albán, et al., (2020) mencionan que esta metodología se caracteriza por registrar, analizar e interpretar características fundamentales, observables y verificables de intervenciones dentro de una población determinada, utilizando criterios sistemáticos que proporcionen información verídica y precisa. En este sentido el investigador se encarga de recoger la información que suministran los instrumentos de recolección de datos, organizarla y analizarla bajo criterios metodológicos apropiados a la investigación. Albán, et al., (2020) asimismo menciona que:

Existen 3 métodos distintos para llevar a cabo la investigación descriptiva:

- **Método de observación:** es el más eficaz para llevar a cabo la investigación descriptiva. Se utilizan tanto la observación cuantitativa como la observación cualitativa.
- **La observación cuantitativa:** es la recopilación objetiva de datos que se centran en números y valores. Los resultados de la observación cuantitativa se obtienen utilizando métodos de análisis estadísticos y numéricos como la edad, la forma, el peso, el volumen, la escala, etc.
- **La observación cualitativa:** este método sólo mide características de los elementos a investigar. El investigador observa a los encuestados a distancia. Dado que se encuentran en un ambiente cómodo, las características observadas son naturales y efectivas.

Como se mencionó inicialmente, el enfoque investigativo es de carácter cualitativo ya que los investigadores analizan el comportamiento de los participantes frente a las características fundamentales del juego de mesa “Muiscaipsa”, en este sentido se analizan los aspectos

positivos, negativos y por mejorar de los elementos que componen el prototipo del juego, esto con el fin de fortalecer la toma de decisiones y mejorar el producto final.

Para este propósito se elaboran Pilotajes, es decir, intervenciones donde se pone a prueba el juego con la población, frente a cada uno de los pilotajes se elaboran los siguientes instrumentos de seguimiento: matriz de observación, registro fotográfico y vídeos que detallan las características de las intervenciones realizadas con la población y los resultados de cada una de ellas, posteriormente se realiza un análisis de los resultados obtenidos, haciendo énfasis en los aspectos positivos de la intervención y las características por mejorar.

5.2. Fases de la realización del dispositivo

5.2.1. Fase de Concepción: En esta etapa se realiza todo el proceso de investigación y contextualización, se realizó el reconocimiento y recopilación de datos frente a la cultura, historia, geografía, lenguaje, creencias, economía y costumbres de la comunidad indígena muisca bajo la metodología de análisis documental, con el fin de apropiarse de las características más relevantes que identifican a esta población.

Además, se indagó acerca de la importancia del juego, haciendo énfasis de los juegos de mesa como una herramienta que permite fortalecer los procesos educativos, las capacidades, cognitivas, motoras y emocionales de los individuos. Asimismo, se analizó la existencia de herramientas que unificaran estos dos elementos para posteriormente proponer una alternativa innovadora de aprendizaje.

5.2.2. Fase de Diseño: Posterior a la recopilación de información se analizaron diferentes estrategias que permitieran transmitir estos conocimientos de manera dinámica, para esto se propone el diseño de un juego de mesa que incorpora las características recopiladas de la cultura Muisca.

La primera propuesta plantea una adaptación del juego de mesa Monopoly, sin embargo, este tiene como eje la adquisición de riquezas de manera individual, incluso su objetivo es ser el individuo con más propiedades, por encima de los demás competidores. Estas características van en contravía de las formas de vida de la comunidad Muisca.

Por esto, la segunda propuesta (Muiscaipsa) se enfoca en resaltar tres aspectos fundamentales de la cultura: el lenguaje, las creencias y la economía. A partir de esto se diseñan los elementos del juego, como personajes, escenarios, cartas, instrucciones y objetivo del juego.

5.2.3. Fase de Planificación: En esta etapa se elabora un cronograma con el objetivo identificar las diferentes tareas para desarrollar el dispositivo. En este se especifican las tareas a realizar a lo largo del proceso de elaboración del juego incluyendo la propuesta inicial, los cambios realizados y las proyecciones de diseño y elaboración del dispositivo.

5.2.4. Fase de Producción: Se realiza el diseño de juego inicial del que parten los cambios y mejoras posteriores, en este se tiene en cuenta tanto el diseño del tablero, como de personajes, cartas, fichas, dados y principalmente la metodología de juego que será la base para cumplir los objetivos planteados con el diseño del dispositivo.

5.2.5. Fase de Pruebas: En esta última etapa se corrigen los errores identificados del prototipo inicial, se realizaron 5 pilotajes en los que se tuvo en cuenta la participación de los jugadores realizando las mejoras y cambios pertinentes.

5.3. Segmento de población o muestra para probar el diseño del juego

Para el diseño del juego se identifica la población general y se caracterizan los sujetos a los que se les aplicará la intervención con el dispositivo. Para este caso el juego se diseña para población en general mayor de 15 años, ya que es un juego que pretende la socialización de conocimiento de la población muisca en toda la población

6. Desarrollo de la propuesta de juego y posibles mejoras

El diseño del juego parte de la propuesta inicial del juego Muiscopoly, con este prototipo se inician los pilotajes realizados, cada uno de ellos tiene el objetivo de identificar las características positivas y negativas del diseño para posteriormente realizar las mejoras y cambios pertinentes. Las etapas y características anteriormente mencionadas se amplían y especifican en los siguientes esquemas.

Tabla 1. Primer pilotaje, Muiscopoly

PILOTAJE	N.º 1
NOMBRE DEL JUEGO	Muiscopoly
CAMBIOS REALIZADOS	N/A
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	
<p>Es una adaptación del juego de mesa Monopoly el cual se basa en la compra y venta de lugares sagrados, mediante el intercambio de productos de comercialización de la cultura Muisca como Maíz, Algodón, alfarería, etc. Maneja la misma metodología de juego Monopoly en el que gana la persona en obtener más propiedades.</p>	
PARTICIPANTES	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gabriel Emilio Cortés, estudiante, 24 años. 2. Lina Meza, estudiante, 26 años. 3. Ivonne Guerrero, estudiante, 20 años. 4. Sebastián Pardo, estudiante, 21 años. 5. José del Transito Peña, Docente. 60 años
UBICACIÓN	Universidad Pedagógica Nacional, sede Valmaria, Bogotá, Colombia
FECHA	08 - junio – 2019
DURACIÓN	30:00 Minutos
HERRAMIENTAS	
<i>Tablero</i>	



Está compuesto por 40 casillas que indican los lugares sagrados y propiedades que son comercializados, la cárcel y trampas. En el centro del tablero se encuentra el nombre del juego y dos casillas en donde se ubican las cartas de suerte.

Billetes



Estos están basados en los productos más relevantes que hacían parte de la economía Muisca organizados sucesivamente según su valor agrícola (Sal, oro, esmeralda, algodón, alfarería, miel y maíz). Estos cumplen con la función de ser el medio de pago para obtener propiedades.

Cartas- Cabildo Muisca y Suerte



Los jugadores deben tomar una carta al caer en la casilla correspondiente y seguir las instrucciones que indique la misma, estas contienen atajos y preguntas sobre la cultura Muisca.

Tarjetas de Propiedades

TITULO DE PROPIEDAD TUNJA	
ALQUILER	20kg
GRUPO DE COLOR	40kg
CON 1 CASA	100kg
CON 2 CASAS	300kg
CON 3 CASAS	750kg
CON 4 CASAS	925kg
CON 1 HOTEL	1100kg
<hr/>	
COSTO POR CASA	150kg
COSTO POR HOTEL (CON 4 CASAS)	150kg

Representa la adquisición de una propiedad, cada una incluye el título del lugar, su valor según la cantidad de casa que posee y el valor del alquiler.

MATERIAL UTILIZADO

Se plasma la primera idea del diseño del juego en un dibujo, se diseña el tablero en adobe illustrator. En programas como paint, word, photoshop y adobe illustrator se realiza el diseño

de las cartas y posteriormente se imprimen en cartón y el tablero en acrílico.

Una vez analizados los instrumentos: matriz de observación, registro fotográficos y vídeos, se recogen los aspectos positivos y observaciones organizados en ventajas y desventajas, ello con el fin de mejorar para el siguiente pilotaje.

Ventajas	Desventajas
<p>Las herramientas usadas hacen referencia a la época donde se desea ubicar el tema del juego.</p> <p>Al mantener la metodología del juego original es fácil de entender para los jugadores, se relacionan aspectos de la cultura como lugares sagrados, personajes y productos agrícolas</p>	<p>Carece de dinámica e innovación porque se basa en un esquema ya creado y con una metodología de monetizar los lugares sagrados, contradiciendo la filosofía de la cultura Muisca.</p>

EVIDENCIA





OBSERVACIONES

El juego interpretaba al monopoly, con una temática sobre los Muisca, este prototipo es fácil de comprender, pero no acogía las costumbres de los Muisca que precisamente se enfocan en una economía más humana, donde todo es de todos. Aunque hay mucha afinidad durante el juego, no se cumplen las expectativas al infundir en el participante la importancia de ser más humano con el otro, con el medio ambiente y, sobre todo, aprender y conservar la cultura Muisca como parte de la historia colombiana.

Tabla 2. Segundo pilotaje, Muiscaipsa

PILOTAJE	Nº 2
NOMBRE DEL JUEGO	Muiscaipsa
CAMBIOS REALIZADOS	
<p>Metodología: En esta segunda propuesta se cambió radicalmente estrategia y objetivo del juego, en esta se articularon de manera más detallada los aspectos de la cultura Muisca encontrados durante el análisis documental, además se modificaron las herramientas y la dinámica.</p> <p>Se eliminan las cartas de propiedad y el uso de dinero ya que en esta propuesta el trueque es el eje principal del juego, los participantes intercambian productos mediante el trueque para llegar al objetivo. Se incorporan nuevos aprendizajes de las tres categorías principales de juego (leguaje, creencias y economía) que permite la interacción entre los participantes.</p> <p>Estructura: Se plantea un nuevo diseño de:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tablero: Se cambia totalmente el diseño acorde a los nuevos objetivos del juego, incluye casillas para avanzar, casillas de comodín y casas de mercados (ipsas) 2. Cartas: se le incorpora información relevante que permite a los participantes conocer diferentes características de la comunidad Muisca 3. Fichas: los jugadores apropiaran un personaje que los identificara durante la partida, estos personajes son dioses muiscas. 	
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	
<p>Muiscaipsa busca incentivar en los jugadores la apropiación de la cultura Muisca, tiene como propósito rescatar tres aspectos muy importantes: Lenguaje, economía y creencias.</p>	



Logotipo

<i>PARTICIPANTES</i>	6. Denis Romero: Ama de casa, 50 años 7. Claudia Romero: Enfermera, 44 años 8. Johana Daza: secretaria, 30 años 9. Valentina Riascos: Estudiante, 25 años 10. Abigail Rodríguez: Estudiante, 18 años
UBICACIÓN	Casa familiar, Cali, Colombia
FECHA	29- julio- 2022
DURACIÓN	56:00 Minutos


Tablero



El tablero cuenta con cartas color violeta, cada una de ellas tiene un listado de productos que debes conseguir durante la partida- contiene 7 productos.

Personajes

	<p>Cada participante tiene el privilegio de escoger el personaje que más le llame la atención, son 5 figuras icónicas de la época que alrededor del juego se conocerá un poco de su historia.</p>
<p>Productos</p>	
	<p>Cada participante obtendrá al azar el producto que usará durante el juego (Tendrás 20 unidades del producto asignado). En el tablero encontrarán 5 casas (mercados). Al recibir tu recurso por medio del dado te harás cargo de un mercado donde llegarán tus compañeros para intercambiar productos.</p>
<p>Cartas de aprendizaje</p>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1) Lenguaje que da cuenta de palabras y expresiones de la cultura música que siguen siendo usadas pero que han perdido su significado original. 2) Saberes que permite comprender otras formas de organización social como lo es el trueque, formas de vida, cultura. etc. 3) Creencias en el cual se muestra la idiosincrasia que tenía la cultura muisca frente al cuidado y preservación del ambiente.
<p>Metas</p>	

	<p>El tablero cuenta con cartas color violeta, cada una de ellas tiene un listado de productos que debes conseguir durante la partida- contiene 7 productos.</p>
---	--

MATERIAL UTILIZADO

Se plasma la segunda idea del diseño del juego en power point, se traza el tablero en cartón decorándolo con algunos colores referentes a la bandera de Colombia. Se realizan a mano las artes, metas, productos en papel cartulina con el fin de realizar el primer pilotaje.

Ventajas	Desventajas
<p>Es una estrategia de juego que permite al participante involucrarse en una dinámica pedagógica de aprendizaje de la Cultura Muisca y lo induce a interesarse por esta.</p>	<p>Las instrucciones estaban desordenadas lo que ocasionó que las participantes volvieran a revisarlas, no quedaron muy claras y no estaban puntuales, lo cual permitió que se cuestionan y dudaran.</p>

EVIDENCIA






OBSERVACIONES

Los participantes tuvieron afinidad con el juego, les impactó las cartas enfocadas en dar un contexto de lo que era la economía, lenguaje y creencias, lo cual logró impartir un rato de esparcimiento y conocimientos sobre la cultura Muisca. Se percibe que las instrucciones no son claras, las cartas pedagógicas necesitan ser más puntuales y los materiales con mejor estabilidad. Se cumplió con el objetivo de incentivar la economía del “Trueque”, sin embargo, las cartas no estaban claras y las instrucciones estaban mal redactadas, poco específicas, los participantes tenían que volver a las instrucciones para continuar con el juego.

Tabla 3. Tercer pilotaje, Muiscaipsa

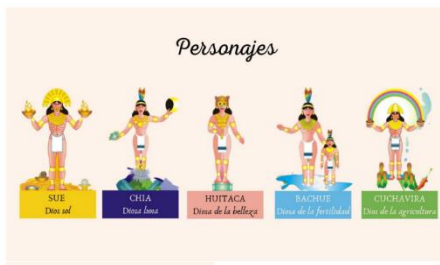
PILOTAJE	N.º 3
NOMBRE DEL JUEGO	Muiscaipsa
CAMBIOS REALIZADOS	-Diseño de cartas, metas y personajes -Inicio del logo del juego en programas como ilustrator - Se realizan nuevas instrucciones, de manera más puntual
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	
<p>Muiscaipsa busca incentivar en los jugadores la apropiación de la cultura Muisca, tiene como propósito rescatar tres aspectos muy importantes: Lenguaje, economía y creencias, conducir al participante a preguntarse ¿Cómo puede aportar estos aprendizajes en mi vida actual?</p>	
	
Logotipo	
PARTICIPANTES	<ol style="list-style-type: none"> 11. Teresa Romero: Ama de casa, 59 años 12. Adriana Vente: Trabajo, 40 años 13. Sara Vente: Estudiante, 20 años 14. Daniela Rodriguez: Estudiante, 25 años 15. Marcos Lozada: Estudiante, 12 años
UBICACIÓN	Casa familiar, Bogotá, Colombia
FECHA	30 - Agosto – 2022
DURACIÓN	31:00 Minutos

Tablero



El tablero se compone de cinco puertas, cada una hace referencia a territorios donde habitaban los muisca (Guatavita, Tabio, El salto de Tequendama, Zipaquirá y guasca) tiene 14 casillas que se dirigen a una casa de mercado, donde se realizará el “Trueque” correspondiente por cada participante, el total de casillas en el tablero son: 145. No se realizan cambios en el tablero, se considera el mismo diseño.

Personajes



Cada participante tiene el privilegio de escoger el personaje que más le llame la atención, son 5 figuras icónicas de la época que alrededor del juego se conocerá un poco de su historia, se realizaron cambios en las fichas para mejorar el aspecto del juego.

Se emplean los personajes en las fichas y se presencia mejor el rol de cada participante dentro del tablero

Productos



Cada participante obtendrá al azar el producto que usará durante el juego (Tendrás 20 unidades del producto asignado). En el tablero encontrarán 5 casas (mercados). Al recibir tu recurso por medio del dado te harás cargo de un mercado donde llegarán tus compañeros para intercambiar productos.

Cartas de aprendizaje (Economía, creencias sagradas y ambientales, lenguaje)

<p style="text-align: center;"><i>Lengua Muisca</i></p> <p style="text-align: center;">“CHUZO” Pregúntale a tus compañeros ¿Qué entienden por esta palabra? Respuesta: Casa de troncos y ramas para hacer trueques.</p> <p style="text-align: right;"><i>Avanza 3 casillas</i></p>	<p>1) Lenguaje que da cuenta de palabras y expresiones de la cultura música que siguen siendo usadas pero que han perdido su significado original.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Creencias Muisca</i></p> <p style="text-align: center;">Según la leyenda: Una mujer joven y fuerte salió de la laguna de Iguaque por entre la niebla helada y el viento sonoro del Páramo. Hoy se conoce como la Bachue, diosa de la fertilidad</p> <p style="text-align: right;"><i>Retrocede 1 casilla</i></p>	<p>2) Saberes que permite comprender otras formas de organización social como lo es el trueque, formas de vida, cultura. etc.</p> <p>3) Creencias en el cual se muestra la idiosincrasia que tenía la cultura muisca frente al cuidado y preservación del ambiente</p>
<p style="text-align: center;"><i>Economía Muisca</i></p> <p style="text-align: center;">Los mercados mas famosos fueron:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El mercado de Tunequé 2. El mercado de Coyaima 3. El mercado en terreno del cacique de Zorocotá <p style="text-align: right;"><i>Avanza 1 casilla</i></p>	<p>Los participantes entendieron y socializaron sobre estos aprendizajes</p> <p>-Se anexa una nueva regla: Avanzar y retroceder casillas.</p>

Metas

<p style="text-align: center;"><i>Meta</i></p> <p>1 kg Maíz 1 kg Algodón 2 und Cerámica 1 kg Sal 2 Vestuarios</p>	<p>El tablero cuenta con cartas color violeta, cada una de ellas tiene un listado de productos que debes conseguir durante la partida- contiene 7 productos. Los participantes entendieron la dinámica de las metas.</p>
---	--

MATERIAL UTILIZADO

Se plasma la tercera idea del diseño del juego en plataformas como canva, se traza el tablero en cartón decorándolo con algunos colores referentes a la bandera de Colombia. Se imprimen todas las cartas y se pegan en cartón de color, amarillo, azul y rojo. Se realizan nuevos diseños en cartas, productos y personajes.

Ventajas	Desventajas
Se reconoció en las participantes un rato de divertimento y disfrute,	Nuevamente, aunque se revisaron las instrucciones faltó sintetizar algunos puntos, lo que llevó a los

también se interiorizan las temáticas abordadas en el juego, se socializa entre los participantes la importancia de aprender sobre la cultura y cómo podemos ayudar a los demás.

participantes revisar las instrucciones en diferentes ocasiones.

EVIDENCIAS




OBSERVACIONES

Los participantes querían indagar sobre el tema, durante el juego les pareció importante resaltar que la historia del país no puede ser olvidada y que Muiscaipsa permite obtener información de manera dinámica sobre esta cultura, mencionan que mucho de la información brindada durante el juego no la sabían o posiblemente la habían olvidado. Nuevamente se percibe unas fallas en las instrucciones que no permiten que el jugador se desenvuelva con facilidad. Se revisó las instrucciones, pero también hubo errores y faltó especificar algunos puntos, nuevamente, los jugadores buscaban en las instrucciones, sin embargo, se interesaron por el aprendizaje y los

llevó a reflexionar justo en el objetivo planteado.

Tabla 4. Cuarto pilotaje, Muiscaipsa

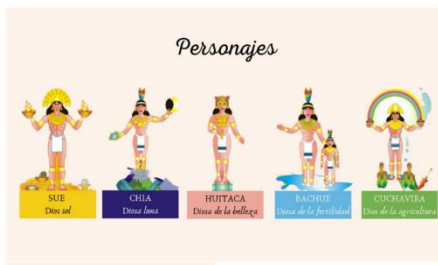
PILOTAJE	Nº 4
NOMBRE DEL JUEGO	Muiscaipsa
CAMBIOS REALIZADOS	Se cambia totalmente el diseño del tablero para que sea mucho más llamativo y no tan cuadrículado
DESCRIPCIÓN DEL JUEGO	
<p>Muiscaipsa busca incentivar en los jugadores la apropiación de la cultura Muisca, tiene como propósito rescatar tres aspectos muy importantes: Lenguaje, economía y creencias, conducir al participante a preguntarse ¿Cómo puede aportar estos aprendizajes en mi vida actual?</p>	
	
Logotipo	
PARTICIPANTES	<p>16. Daniela Rodríguez: Estudiante, 25 años</p> <p>17. Andrés González: Trabajador, 26 años</p> <p>18. Pilar Alfaro: Pensionada, 60 años</p> <p>19. David Espitia: Trabajador, 32 años</p> <p>20. José Alfaro: Pensionado 78 años</p>
UBICACIÓN	Casa familiar, Bogotá, Colombia
FECHA	19- octubre- 2022
DURACIÓN	31:00 Minutos

Tablero



El tablero se compone de cinco puertas, cada una hace referencia a territorios donde habitaban los muisca (Guatavita, Tabio, El salto de Tequendama, Zipaquirá y guasca) tiene 14 casillas que se dirigen a una casa de mercado, donde se realizará el “Trueque” correspondiente por cada participante, el total de casillas en el tablero son: 145. Se imprime a laser para realizar ultimo pilotaje.

Personajes



Cada participante tiene el privilegio de escoger el personaje que más le llame la atención, son 5 figuras icónicas de la época que alrededor del juego se conocerá un poco de su historia, se realizaron cambios en las fichas para mejorar el aspecto del juego.

Se emplean los personajes en las fichas y se presencia mejor el rol de cada participante dentro del tablero

Productos




Cada participante obtendrá al azar el producto que usará durante el juego (Tendrás 20 unidades del producto asignado). En el tablero encontrarán 5 casas (mercados). Al recibir tu recurso por medio del dado te harás cargo de un mercado donde llegarán tus compañeros para intercambiar productos.

Cartas de aprendizaje (Economía, creencias sagradas y ambientales, lenguaje)

<p style="text-align: center;"><i>Lengua Muisca</i></p> <p style="text-align: center;">“CHUZO” Pregúntale a tus compañeros ¿Qué entienden por esta palabra? Respuesta: Casa de troncos y ramas para hacer trueques.</p> <hr/> <p style="text-align: center;"><i>Creencias Muisca</i></p> <p style="text-align: center;">Según la leyenda: Una mujer joven y fuerte saltó de la laguna de Iguaque por entre la niebla belada y el viento sonoro del Páramo. Hoy se conoce como la Bachue, diosa de la fertilidad</p> <hr/> <p style="text-align: center;"><i>Economía Muisca</i></p> <p>Los mercados mas famosos fueron:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El mercado de Tumequé 2. El mercado de Coyatima 3. El mercado en terreno del cacique de Zorocotá 	<p>1) Lenguaje que da cuenta de palabras y expresiones de la cultura música que siguen siendo usadas pero que han perdido su significado original.</p> <p>2) Saberes que permite comprender otras formas de organización social como lo es el trueque, formas de vida, cultura. etc.</p> <p>3) Creencias en el cual se muestra la idiosincrasia que tenía la cultura muisca frente al cuidado y preservación del ambiente</p> <p>Vuelven a su origen las cartas sin retroceder, ni avanzar- Su fin es brindar información de manera pedagógica.</p>
--	---

Metas

<p style="text-align: center;"><i>Meta</i></p>  <p>1 kg Matíz 1 kg Algodon 2 und Ceramica 1 kg Sal 2 Vestuarios</p>	<p>El tablero cuenta con cartas color violeta, cada una de ellas tiene un listado de productos que debes conseguir durante la partida- contiene 7 productos. Los participantes entendieron la dinámica de las metas.</p>
--	--

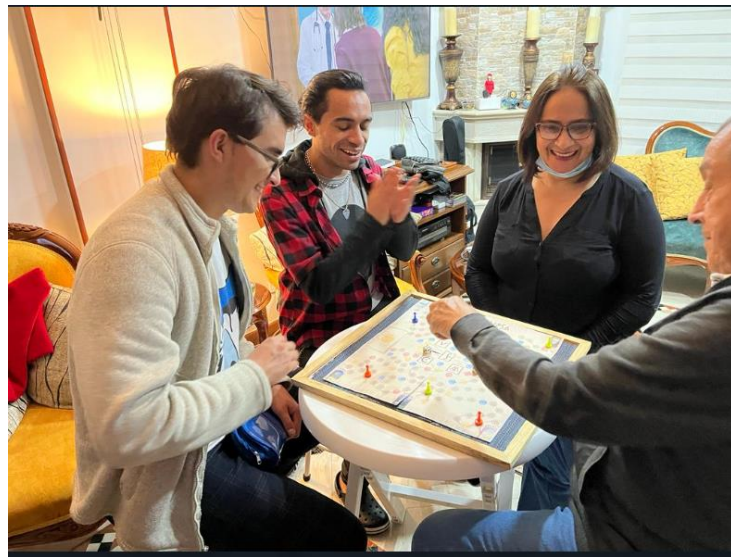
MATERIAL UTILIZADO

Para el juego final se imprime a láser sobre una base de cartón

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<p>Para este último pilotaje, los participantes eran de diferentes edades (entre 26 a 78 años) lo que permitió que se interesaran y recordaran un poco de su infancia, sus apreciaciones frente al juego fueron muy positivas, mencionando que era muy pedagógico y que sería interesante</p>	<p>Faltó un participante, por lo tanto, tuvimos que intervenir. En el juego el primero que cumpla la meta gana y finaliza el juego, pero los participantes querían que durara más por lo tanto se alargó más de lo esperado.</p>

proyectarlo en instituciones, para clases de historia.

EVIDENCIAS



OBSERVACIONES

A los participantes les motivó mucho la temática del juego, también les llamó la atención sus colores y en general toda la temática, nos aconsejaron llevarlo a colegios para utilizarlo en clases de historia y también publicarlo.

Producción: Pilotajes- <https://youtu.be/aqGcRwcLYog>

7. Análisis de la intervención

Se realizaron algunas preguntas después de cada intervención, gracias a ellas obtuvimos los resultados:

Preguntas para el análisis de resultados del primer pilotaje de implementación del juego “Muiscaipsa, una alternativa de aprendizaje sobre la cultura Muisca”

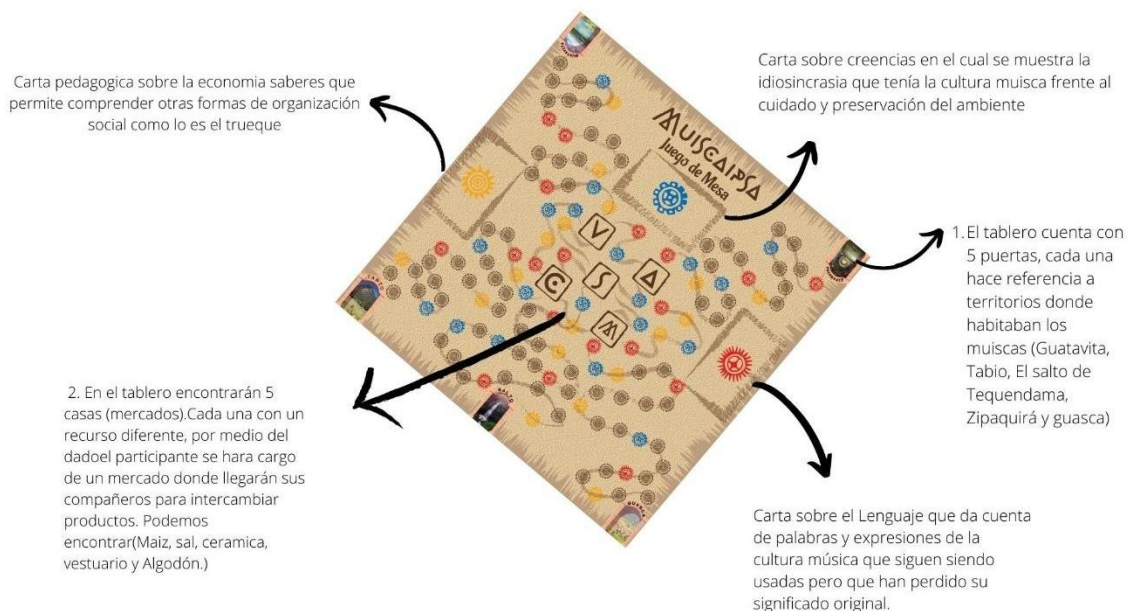
1. ¿Considera pertinente la creación de un juego de mesa que relacione aspectos de la cultura Muisca? ¿Por qué?
2. ¿Conoce el significado de la palabra Muiscaipsa?
3. ¿Fue fácil para usted entender la metodología del juego?
4. Conoce o a escuchado hablar de los conceptos que se relacionan en el juego (lugares, personajes, escenarios, etc.)
5. ¿Qué aspectos mejoraría en el diseño del juego?
6. ¿Qué aspectos positivos resaltaría del juego?
7. ¿Considera que el juego cumple con el objetivo de dar a conocer aspectos generales de la cultura Muisca como su economía, tradiciones, dioses y lugares sagrados?
8. ¿Recomendaría a otras personas este juego?

Algunas de las respuestas que mencionan los participantes durante la intervención del juego (últimos pilotajes):

- Si, porque considero que tanto los muisca como cualquier otra cultura de este vasto mundo merece apreciación y consideración, las cuales muchas veces son ignoradas por "Conveniencia o ignorancia, por la población en general" . Andrés Mauricio González A.
- Es un juego muy llamativo y considero que tiene que ser visualizado en el ámbito académico como herramienta facilitadora para este tema que si ha sido olvidado a medida del tiempo, se aprende muy poco hoy en día sobre estas cultura o sólo muy superficialmente. David Espitia
- Si, la verdad es que aprendí mucho por medio de este juego, pensé que sabía algunas cosas pero resulta que estaba equivocada, me gusto. Teresa Romero
- Si, ya que representa símbolos y aspectos muy arraigados a la tradición muisca. Desde el intercambio de bienes por medio del trueque hasta las representaciones gráficas de estos. Sara Valentina Vente.
- Resaltaría que es un juego que ayuda a la unión familiar, es un juego didáctico y es un juego fácil de entender. Pilar Alfaro
- Visualmente es atractivo, me gusto mucho su estructura, me emociona tener los productos e intercambiarlos. Adriana Vente.
- Sería muy chévere llevarlo a mi colegio y jugar con mis compañeros, aprendí mucho. Marcos Lozada

8. Guía de uso del dispositivo individual o colectivo

8.1. Tablero y sus funciones:



8.2. Herramientas: Tarjetas, productos y personajes.

8.2.1. Dados



Con ayuda del dado de figuras, cada participante obtendrá al azar el producto que usará durante el juego

- Tira el dado
Mueve tu ficha con el número de casillas que te indicó el dado.
Recuerda que puedes avanzar y retroceder en el tablero como desees según tu estrategia.

8.2.2. Productos



Cada participante obtiene 20 unidades de cada producto asignado por el dado y con estos tiene la posibilidad de intercambiar con los demás jugadores para conseguir su meta. Estos productos representan la economía de los Muisca y su sistema de “Trueque” con el que ellos daban lo que tenían y así podían tener un equilibrio en su comunidad.

8.2.3. Meta

El tablero cuenta con cartas, que el participante debe elegir al azar antes de iniciar la partida, cada una de ellas tiene un listado de productos que debe conseguir mediante el trueque con los demás participantes. El participante debe mantener la meta en secreto e idear una estrategia que le permita conseguirla en el menor tiempo posible.

Meta



8.2.4. Cartas de conocimiento

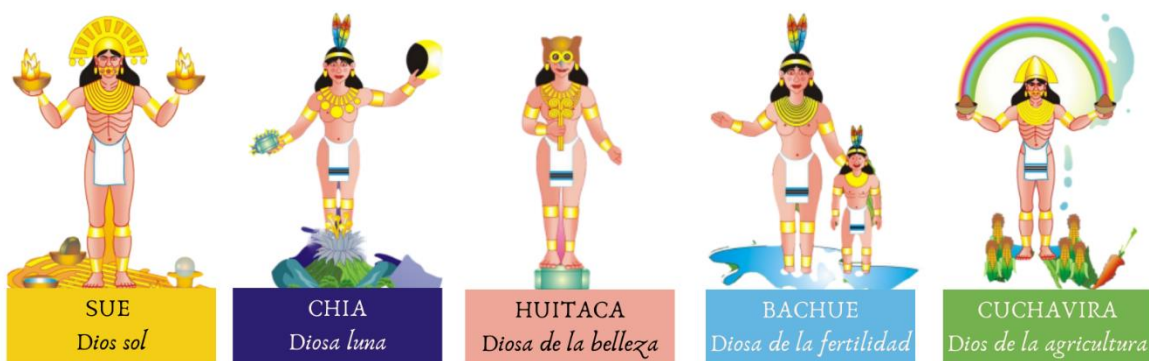
Teniendo en cuenta el objetivo principal del juego, que es fomentar el conocimiento acerca de las características económicas, culturales y lingüísticas de la cultura muisca se diseñan 3 grupos de cartas que hacen énfasis en estas características, a lo largo de la partida el participante tomara las cartas según las casillas ubicadas en el tablero, posteriormente leerlas y compartir la información con los demás jugadores.



8.2.5. Personajes

Cada jugador elige libremente el personaje con el que va a participar durante la partida, este será la “ficha” que usará en el tablero para avanzar, cada uno de estos personajes es un representante de las creencias Muiscas, considerados y adorados como dioses para la cultura.

Personajes



8.3. Instrucciones

Objetivo del juego: Conseguir los productos que se le asignan como meta en la carta seleccionada

✓ **Elige tu personaje y escenario**

El tablero cuenta con 5 puertas, cada una hace referencia a territorios donde habitaban los muiscas (Guatavita, Tabio, El salto de Tequendama, Zipaquirá y Guasca). Con tus compañeros elijan el personaje y territorio que más les llame la atención.

✓ **¿Qué producto vas a comercializar?**

Con ayuda del dado de figuras, cada participante obtendrá al azar el producto que usará durante el juego (Tendrás 20 unidades del producto asignado). En el tablero encontrarán 5 casas (mercados). Al recibir tu recurso por medio del dado te harás cargo de un mercado donde llegarán tus compañeros para intercambiar productos.

✓ **Recibe tu meta**

El tablero cuenta con cartas color violeta, cada una de ellas tiene un listado de productos que debes conseguir durante la partida (Recuerda mantener tu meta en secreto)

✓ **¿Quién va primero?**

Cada jugador lanza el dado numérico y quien obtenga el puntaje más alto inicia el juego.

✓ **En tu turno**

1. Tira los dos dados
2. Mueve tu ficha con el número de casillas que te indico los dados. Recuerda que puedes avanzar y retroceder en el tablero como desees según tu estrategia.
3. ¿Dónde has caído? Realiza las reglas de la casilla del tablero. Revisa las funciones de las cartas.
4. Tu turno ha terminado. El jugador de tu izquierda es el siguiente

✓ **Ganador**

La partida finaliza cuando el primer jugador completa su meta.

8.4. REGLAS

- 1.** Al llegar a una casilla de color (rojo, amarillo o azul) debes tomar la carta del mismo color y seguir las instrucciones de estas. Encontrarás palabras del lenguaje Muisca y datos importantes de la cultura.
- 2.** El jugador que tiene el turno decide qué producto quiere intercambiar. Recuerda que siempre se intercambia (1 producto por 1 producto)
- 3.** El dado de figuras solo se utiliza al principio de la partida, después se usará únicamente 1 dado numérico para avanzar.
- 4.** Puedes usar menos del valor asignado en los dados. (es decir, avanzar solo 2 casillas cuando sacaste 5 en tus dados)

9. Conclusiones

La recreación como eje fundamental nos permite obtener diferentes herramientas alrededor de promover procesos formativos y facilitadores de aprendizaje según (Carreño, 2006):

Tomando de modo tangencial la recreación como posibilidad de re-crear, pero sin ahondar en sus potencialidades como hecho social que permite organizar y proyectar esfuerzos hacia la constitución de un proyecto de Nación desde sujetos críticos, re-pensadores y re-creadores de su realidad. Para encaminar el tipo de propuestas mencionadas es necesario interpretar las relaciones existentes entre esos aspectos, aparentemente inscritos en la teorización y la situación sociopolítica, histórica y cultural, tanto en el plano general como de casos particulares; de manera que los discursos se vinculen, desde los fundamentos, con las reflexiones acerca de las estructuras de poder. (pag.81)

Es por este motivo que gracias a la recreación y por medio de ella, podíamos encontrar una manera de utilizar o transformar la información y transmitirla con una herramienta dinámica y proponer la creación de un juego que permita percibir o aprender las diferentes formas de vida que han trascendido en nuestro país, en este caso sobre la cultura Muisca, mencionado a (Barbini, 2008) sobre el termino juego:

El juego representa una actividad (física o pasiva) libre o voluntaria, pura, improvisada, intrínseca o espontánea y placentera, practicada durante el ocio que se lleva a cabo con el propósito principal de divertirse, entretenerse, de las cuales se deriva placer, expresión personal y satisfacción, de manera que la participación en el propio juego provee la gratificación deseada. El término jugar implica hacer cosas por las que no se recibe nada a cambio. Son parecidas a las actividades de la infancia. Es, pues, una actividad lúdica o la práctica de actividades sin esperar recibir nada a cambio, se desarrolla en ausencia de intereses. El juego implica hacer cosas por la que no se recibe nada a cambio. El juego puede ser también interpretado como una actividad que requiere el organismo humano en crecimiento. Es un fenómeno biológico y sociológico. Es el medio mediante el cual el niño, en fantasía, viene a conocer la

realidad. Es una actividad voluntaria u ocupación ejecutada con ciertos límites fijos de tiempo y lugar, de acuerdo con las reglas libremente aceptadas. Es la actividad más pura y espiritual del ser humano. Los juegos nuevos enfatizan la libertad del tiempo, la concentración en la actividad misma y la euforia del participante, el cual, al involucrarse, ignora todo cuanto sucede a su alrededor. (pag,33)

Por otra parte, la especialización en la Licenciatura en Recreación nos ha facilitado herramientas para enriquecer nuestra labor docente, pues nos ayuda a ejecutar juegos que posibilitan al individuo desarrollar su conocimiento y proporciona otras habilidades para comunicarse con las personas con las que conviven. Articulando estos dos elementos potencializan un desarrollo académico de gran magnitud, como lo enuncia Carrillo (2006):

La representación social del juego como fenómeno cultural, junto con su carácter lúdico, difiere dependiendo del contexto; desde allí se originan nuevas perspectivas frente al juego y la recreación. En nuestro país es posible restaurar un espíritu lúdico encaminó a propuestas pedagógicas, sociales y artísticas que tiendan a la construcción de un proyecto coherente de nación, desde la comprensión del juego como fenómeno fundamental de las diversas culturas que habitan nuestra geografía (pag,82).

La recreación plantea la necesidad de tener espacios en donde los estudiantes tengan la oportunidad de encontrar su propio bienestar, como futuras licenciadas en recreación creemos profundamente que procesos que posibiliten recuperar estructuras dinámicas en torno al aprendizaje es una gran oportunidad para nuestros alumnos, de esta manera consiguen transformar esta enseñanza en un espacio de esparcimiento y disfrute, por medio de Muiscaipsa muchos participantes se llevaron un aprendizaje significativo y fue muy gratificante para nosotras escuchar sus observaciones sobre el juego, sobre la recuperación de identidad cultural y su acercamiento familiar durante la intervención de algunas interacciones que tenían mientras jugaban. El juego fue fundamental en cada una de las sesiones desarrolladas encontramos como él es una posibilidad clave en el proceso de formación de los ciudadanos.

Gracias a esta intervención que obtuvimos como docentes, nos abrió la posibilidad de evidenciar la labor pedagógica que genera el profesor con su dinamismo al querer innovar en las acciones pedagógicas por medio de herramientas que posibiliten a la comunidad a profundizar en cualquier temática y buscar las nuevas formas de aprendizaje diseñadas en torno a la recreación.

Resaltamos el aporte de la cultura Muisca hoy en día, el “Trueque” es un elemento importante que seguimos interiorizando, en temas como la moda, podemos encontrar lugares donde podemos intercambiar ropa y artículos, de esta misma forma con la alimentación, como se vivió en la pandemia de Covid-19 por la falta de productos alimenticios se realizan trueques de forma constante con los campesinos y de esta manera poder subsistir. Al realizar un énfasis en el juego podíamos entender y preguntarnos ¿Que nos deja hoy la cultura Muisca? ¿Qué podríamos aplicar de ella? no solo la historia, sino también las enseñanzas que de alguna manera nuestros antepasados mantuvieron y que hoy podemos retomarlas, todo ello nos puede llevar a tener una vida mucho más sostenible y más humana, en la que podamos apoyarnos unos a otros.

La apropiación y resignificación de la cultura, no es solamente saber sobre historia, si no saber que deja como legado, por ello, cuando logramos comprender que la cultura Muisca nos dejó historia, lenguaje, una forma de vida económica que alguna manera se apropió, pero que hoy requiere seguir vinculada no sólo en mi vida si no que se imparte en la familia.

A partir de cada rol y cada meta impuesta en el juego, los participantes podían pensar ¿realmente cumplí mi objetivo? ¿Cómo me siento con ello? ¿Qué aprendí? siendo un juego pedagógico busca generar una reflexión, saber de dónde vengo y cómo me apropio de esos aprendizajes que me aporten a mi vida a futuro ¿Cómo me transforma? ¿Cómo me permite comprender y sentirme Muisca? ¿Cómo sentirme orgulloso/a?, por ello, es importante comprender cómo estos elementos pueden verse hoy vigentes bajo una economía social que nos permita resistirnos a esos modelos tan fuertes de economía globalizada y consumista que está arrasando con los alimentos, con nuestra vida y sobre todo con el planeta.

Por último quisiéramos resaltar que también es importante considerar la efectividad del juego de mesa durante enseñanza, ya que se han realizado diversos estudios que demuestran la eficacia del proceso de aprendizaje en los jóvenes, en muchos casos, a los estudiantes no se le dan los medios adecuados en su proceso de formación, por lo que al final aparecerán algunas lagunas de Información que afecta gradualmente su capacidad de recibir, procesar y crear información, por este motivo consideramos que el juego muiscaipsa es un proyecto pensado, diseñado y ya ejecutado como producto final genera un aporte no solo de herramienta para dar acceso a la información, si no que da cuenta de la importancia de reconocer nuestro patrimonio histórico y como se puede preservar por medio de un juego el cual aportará de manera significativa a la personas o familia que lo juegue. Aunque vivamos en plena era de la tecnología, la misma que la que produce hacerlo online, y tampoco es igual la emoción de jugar con amigos o familia a juegos de mesa cara a cara, el juego de mesa pasa a ser un elemento del hogar y trasciende de generación en generación, donde los niños crecerán para recordar esos juegos de mesa familiares de los domingos por la tarde, y en su colegio recordarán lo que aprendieron por medio del juego de mesa que les brindo una información de cultura de su país, citando a los autores (Valdés, Sánchez, 2016) menciona que:

Una conexión adecuada entre las familias y la escuela permite que aumente su coordinación, lo que fomenta un tratamiento más adecuado e individualizado de cada estudiante, ya que las actuaciones de ambos agentes educativos son más coherentes y siguen la misma línea de actuación (Pág.8).

Muiscaipsa busca aportar en el desarrollo de ciertas habilidades humanas básicas, como las habilidades sociales, anima al niño y al adulto a explorar entre el "mundo real", brindándole una mejor comprensión de sus antepasados y permitiendo que se interese por él.

10. Referencias

- Attia, P. (2016). La muy, muy larga pero imprescindible historia de los juegos de mesa. Xataka. Recuperado el, 31.
- Banki, U., & Glessi, L. (2018). Estudio y análisis crítico teórico-bibliográfico sobre el concepto de juego en las teorías de Huizinga, J. y Caillois, R (Doctoral dissertation).
- Beltrán-Pellicer, P. (2017). Una propuesta sobre probabilidad en educación infantil con juegos de mesa. *Edma 0-6: Educación Matemática en la Infancia*, 6(1), 53-61.
- Blanco, S. G. (2009). Sobre el concepto de juego. *Aula*, 7.
- Caldera, L. A. B. (2008). Concepción sagrada de la naturaleza en la mítica Muisca. *Franciscanum. Revista de las ciencias del espíritu*, 50(149), 151-176.
- Cañeque, H. (2002). Juego y vida. *El juego*, 30.
- Castilla, C. A. A., Amaya, M. Y. B., Amaya, Y. P. C., & Laguna, Y. V. (2014). Influencia del juego como pilar de la educación en el desarrollo del lenguaje oral y escrito por medio de los juegos de mesa. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 7(1), 39-48.
- Cardozo, J. M. C. (2006). Poder, tiempo y libre y recreación. *Lúdica pedagógica*, 2(11).
- (). Poder, tiempo libre y recreación.. Recuperado de:
<http://hdl.handle.net/20.500.12209/8456>.
- Cimiano, J. G. (2003). El homo ludens de Johan Huizinga. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (4), 33-35.
- Conde Caveda, J. L., Conde de Caveda, J., & Viciano Garófano, V. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes.
- De La Cruz, P., Bello Baltazar, E., García-Barrios, L. E., Baquero Vargas, M. P., Acosta, L. E., & Estrada Lugo, E. (2020). Juegos de mesa para la investigación participativa: una etnografía experimental sobre el comercio de productos de la chagra en comunidades indígenas de la Amazonía colombiana. *Revista de Estudios Sociales*, (72), 33-46.

- de Puech, G., & De la Luz, M. (1986). Así éramos los Muiscas.
- Dominguez, C. (2015), La lúdica, una estrategia pedagógica depreciada, *Colección reportes técnicos de investigación*, 27.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018.
- García, G., & Torrijos, E. (2002). Juegos de mesa. LD Books.
- Giraldo Gallego, D. A. (2013). Lengua e identidad: el caso de la lengua Muisca en Colombia. *Lenguas en contacto y bilingüismo: revista digital*, (4), 1-17.
- Giraldo Vidales, M. C. (2020) Cabildo Indígena Muisca: una historia de reivindicación cultural territorial en la ciudad de Bogotá.
- Gómez, M. S. (2007). Buenas Prácticas en la Creación de Serious Games (Objetos de Aprendizaje Reutilizables). In SPDECE.
- González, M. C. P. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, (11), 354-359.
- González, M. C. P. (2011). Los juegos de mesa en la educación infantil. *Pedagogía Magna*, (11),
- Jairo Tocancipá-Falla, «El trueque: tradición, resistencia y fortalecimiento de la economía indígena en el Cauca», *Revista de Estudios Sociales*, 31 | 2008, 146-131.
- Langebaek, Carl Henrik (2019). Los Muiscas. DEBATE.
- Londoño L, (2003), Boletín Museo del Oro No 51, Guatavita: el pasado en juego

López, P., Ramírez, A. y Sarto, W (2016). La memoria histórica indígena Muisca, un camino al fortalecimiento de la identidad cultural. (tesis de pregrado). Fundación Universitaria Los Libertadores.

Lucas Fernández de Piedrahíta, (1676) Conquistas del Nuevo Reino de Granada

Melián Melián, A., Lucero Baldevenites, E. V., Rodríguez Paz, E., Morales de Francisco, J. M., & Santana Pérez, Á. M. (2020). Los juegos de mesa como recurso didáctico para el desarrollo del pensamiento estratégico.

Palacios, Y. K. y Rincón, J. (2020). Sistematización de experiencias pedagógicas ancestrales: recomposición cultural indígena Muisca y ciudadanías etno ambientales. (tesis de pregrado) Universidad Pedagógica Nacional, Colombia.

Palomar, G. (2013) Los juegos de mesa, creación y producción, (Tesis de maestría), Universidad de Granada. Departamento de Dibujo

Panqueba Cifuentes, J. F. (2011). Indígenas del " otro " lado de Bogotá, Colombia: semblanza sobre sus memorias cotidianas e identificación histórica. *Desacatos*, (35), 131-148.

Roa, M. A. B., Galán, T. G., & Vargas, G. V. (2008). Lo que nos queda de Muisca. *Quaestiones Disputatae*, 2.

Rojas, K. (2016), Lucha de los Muiscas para sobrevivir en la sociedad, *El Espectador*. 354-359.

Sotoca, P. (2017). Nueva expansión del juego de mesa creado para Educación Física: "TimeLine EF & Sports". *EmásF. Revista digital de Educación Física*, 48, 49-55.

Torres Basante, C y Villa Anzola, N. (2015). La cultura Muisca en la escuela: una aproximación a la interculturalidad. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. (Tesis de maestría), Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Torres, C. M. (2002). El Juego: Una Estrategia Importante. *Educere: Revista Venezolana de Educación*, (19), 289-296.

11. Anexo 1. Producto físico









