



**RITO DE PASO POR TU IDENTIDAD**

QUINTERO TIMANÁ LADY JOHANNA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TECNOLOGÍA EN COMUNICACIÓN GRÁFICA

COLOMBIA

2014

**RITO DE PASO POR TU IDENTIDAD**

QUINTERO TIMANÁ LADY JOHANNA

Asesor de trabajo

PIÑEROS ERIKA

Trabajo de grado para optar al título de tecnólogo en

Comunicación Gráfica

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TECNOLOGÍA EN COMUNICACIÓN GRÁFICA

COLOMBIA

2014

## INDICE

### AGRADECIMIENTOS

En esta parte de la vida es donde te das cuenta que bajo ninguna circunstancias deja de ser tu mamá el motor de arranque fuerza, voluntad e iniciativa, a ella le debo realmente mi construcción y sobre todo el amor y la paciencia que tiene ante mis procesos, agradezco a la vida porque ella haya sido elegida para dármele. Los agradecimientos son en primer grado a esa mujer que ha luchado por mantenerme firme en el camino, fuerte ante las adversidades y sobre todo segura de lo que hago y como lo hago, a diario es la mujer que me motiva y no me permite renunciar a ella le agradezco al finalizar este proyecto o darle inicio al proyecto de mi vida.

En otras instancias agradezco al gremio fundamental académico de quienes hoy concluyo tuve la oportunidad de llevármeles tan solo un trozo de conocimientos que me construyen, siempre. A los compañeros que continúan hasta hoy en este gran camino de contribuir con voluntad y bajo el conocimiento adquirido con sentido social y humano.

Agradecida con el universo y sus conspiraciones positivas si es que se les puede llamar así para que esto se diera como uno de los pequeños pasos que me llevan a la entrada del camino que espero transitar, la energía, voluntad y la creatividad son los únicos ingredientes que debo alimentar.

Para todos aquellos que desde el inicio de este proyecto debo agradecer y no puedo enlistar, gracias de manera inmensa por hacer parte de mi vida y este proceso que termina. Gracias.

## **PARTE I – PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO**

### **RESUMEN Y ABSTRACT**

El presente trabajo de grado se encuentra abordado desde la visión de la investigación cualitativa y busca documentar el proceso de investigación sobre el reconocimiento de sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en jóvenes de 15 a 18 años de los cursos 9º, 10º y 11º del Liceo Satélite de Soacha en clase de Ciencias Sociales y afines y cómo a partir de un ente disciplinar (Tecnología de Comunicación Gráfica) se diseña e implementa una herramienta de comunicación que fomente el sentido de pertenencia hacia el mismo.

*This degree work is addressed from the perspective of qualitative research seeks to document the research process on the recognition of sense of belonging to the rock art in 15- to 18 courses 9th, 10th and 11th of the Lyceum Satellite Soacha in class Social and related sciences and how from a disciplinary agency (Graphic Communication Technology) is designed and implemented a communication tool that fosters a sense of belonging to the same*

## INTRODUCCIÓN

### -¿Por qué Rito de paso?

Se conoce como Rito de paso un momento de celebración dentro de un contexto social donde se enmarca una transición de entrada y/o salida dentro de un grupo, esta etapa de "transición" es conocida como Liminar y se refiere a frontera, por ende paso a un cambio. (Tiduser, 2006)

Un ejemplo claro dentro de la vida contemporánea es el paso de niño a adulto al cumplirse mayoría de edad, sin embargo esto también tiene un enfoque sociológico y cultural que no enmarca necesariamente cambio biológicos si no revolución y cambios trascendentales de pensamiento.

La función de un rito de paso se define en dar reconocimiento a nuevas modificaciones y relaciones dentro de un contexto social, además que exigen adaptación; Con este nombre, se ha

llamado al proyecto añadiendo – por tu identidad- para aclarar que se busca la pertenencia a la identidad individual cultural, (Tordäy, 1986) habla de los ritos de paso como actos de institución, adaptación cultural a lo que le llama << Inercia Ritual>> que no define más que como un fenómeno que institucionaliza, convirtiéndose así pues en un ‘‘mecanismo de autocontrol de la sociedad sobre ella misma’’.

Es así como (Provansal, 1997) se da a la tarea de relacionar un aspecto simbólico y expresivo en un estado social en el que se debe determinar la posición cultural que se integra dentro de un espacio geográfico, y se permite aclarar que no solo esta concepción debe entenderse desde los hechos biológicos del ser humano sino además debe contemplarse desde los hechos culturales como símbolo de cambio.

Es así, pues, que es pertinente relacionar este concepto con el propósito fundamental de esta investigación y se trata de la búsqueda de iniciativa de un cambio posterior a lo biológico dentro de la juventud sobre hechos culturales y su sentido de pertenencia hacia un legado histórico social (arte rupestre en Soacha).

- En este trabajo de grado llamado – Un rito de paso por tu identidad, usted encontrará un documento de investigación pura y aplicada de una situación sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en jóvenes de 15 a 18 años entre los cursos 9º, 10º y 11º del Liceo Satélite de Soacha en clase de Ciencias Sociales y afines, que se intervenga desde el ente disciplinar en este caso Comunicación Gráfica.

En los siguientes párrafos de esta investigación usted encontrará el desarrollo del trabajo de grado, la pregunta problema, la respuesta a ella con un objetivo general y con

este los métodos formales representados en tres objetivos específicos que evidencian el cumplimiento del objetivo general, marcos referenciales teóricos y estado del arte, además del proceso de aplicación de los instrumentos de investigación seleccionados, cada uno para cumplir con un fin que apoyen la investigación y afirmen la información que se recolectó y así concluyan con la aplicación, análisis técnico semiótico e histórico del objeto adecuado para generar la respuesta a la situación.

Así pues, usted puede hacer consulta de este documento que evidencia los factores principales que inciden en la pérdida de sentido de pertenencia hacia un tema cultural que nos referencia como herederos y por tal, que nos corresponde como responsables de su permanencia sobre estos tiempos, además, podrá ver desde otra perspectiva cómo mediante la construcción académica de una práctica es posible desarrollar objetos que permitan brindar acciones gráficas a este fenómeno.

## **PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**

La pregunta de investigación debe responder a un proceso que incluya el fenómeno, el contexto y la pertinencia del saber disciplinar a investigar, así pues se dispone a plantear en la situación en caso, el siguiente cuestionamiento.

***¿Cómo fomentar el sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en jóvenes de 15 a 18 años de los cursos 9º, 10º y 11º del Liceo Satélite de Soacha mediante la implementación de una herramienta de comunicación gráfica?***

*El adverbio interrogativo debe responder al proceso de construcción de la estrategia de comunicación, intrínsecamente responde - para qué- debe construirse y sobre la preocupación se trata del sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en el contexto del municipio de Soacha.*

## **PROBLEMÁTICA**

Esta oportunidad de intervención se encuentra atada a una situación social donde se ha demostrado que la falta de sentido de pertenencia hacia el patrimonio en cuanto a arte rupestre se refiere en Cundinamarca, se convierte en una situación en la que se puede actuar. En esta investigación se encuentra que uno de los factores que afectan directamente al manejo de los sitios rupestres se debe al crecimiento del perímetro urbano (Celis, 2010).

Entonces antes de profundizar específicamente en el concepto de sentido de pertenencia hacia estas prácticas artísticas como fenómeno, se debe conocer qué importancia tiene el arte rupestre, y es que más que hablar sobre un significado en un contexto histórico sobre los hallazgos y vestigios indígenas se debe hablar de la relación que se demarcó entre el ser humano y una práctica, interpretando el fin de expresión, la importancia que se genera a partir de estos



hallazgos es la que evidencia la herencia de un espacio natural representando pensamientos ancestrales, además de mantener la memoria histórica.

Sin embargo existen factores sociales que afectan en primer momento los hallazgos y vestigios de estos legados rupestres, y esto se debe sobre todo como lo anuncia (*Gonzalez,2014*) que aunque se crea que es negligencia de la población uno de los factores que realmente afectan en primer grado a la falta de sentido de pertenencia hacia el arte rupestre es una falencia en el apoyo por parte de la instituciones y desde allí empezar a actuar por el beneficio del conocimiento arqueológico que haga parte del patrimonio nacional de aquí se atan los factores que evidencian este primer momento, pues la expansión del perímetro urbano e industrial ha hecho de los espacios en los que se encuentran estos hallazgos, una amenaza de destrucción y pérdida, además de que no se evidencia en general esto a la población por una falta de divulgación de información importante.

Para evidenciar esta problemática se intervino con dos personas expertas en el tema a quienes más adelante se ampliarán sobre este tema sin embargo no se pueden dejar de mencionar por que ya han elaborado proyectos dentro del perímetro que se está interviniendo, el arte rupestre en Soacha (Cundinamarca) y han demarcado también factores importantes desde perspectivas diferentes a la hora de hablar de desapropiación.

Después de elaborar una serie de preguntas e intervenir por medio de una entrevista con Diego Martínez Celis (Diseñador Gráfico (U. Nacional) – Magister Patrimonio Cultural - U. Javeriana), se llevó a cabo un análisis que responde a los factores que afectan y conforman la problemática, este análisis en su última fase arrojó una serie de descriptores que conformaron un campo semántico relacionado en tres bloques temáticos (juventud, sentido de pertenencia, arte rupestre) y que definieron los factores que para el conocimiento del entrevistado eran los que afectaban,

este análisis arrojó que en ámbitos de juventud, la producción e influencia mediática, la búsqueda y construcción de identidad dentro de un contexto, no tiene significados por desconocimiento teórico, falta de divulgación y acceso a contenidos específicos, son los principales factores que conducen a hacer la investigación desde este objeto de estudio.

Hacia el ámbito de lo que arte rupestre representa se destila que hay un gran potencial de pinturas y elementos rupestres en Soacha a los que se expresa desarraigo y desapropiación además de destrucción de su identidad por crecimiento urbano inevitable y que para ello debe construirse un interés de significaciones culturales.

Por último el campo semántico que destiló esta entrevista en cuanto a sentido de pertenencia se refiere a, que existe una hibridación socio – cultural “interacción de prácticas, modelos, procesos o fuerzas sociales de naturaleza y trayectorias distintas que contienen principios de novedad, transición, adaptación, re simbolización – transformaciones sociales de últimas décadas” (Sandoval, S.F), por ello y según Diego Martínez Celis es necesario generar un vínculo afectivo por el patrimonio a partir de la identidad cultural y darle una valoración a lo que “se desusa para re funcionalizarlo” (Celis,2013) y a partir de esta intención se puede intervenir desde el saber disciplinar Tecnología en Comunicación Gráfica con una propuesta gráfica que contribuya a la “re – funcionalización” del fenómeno sentido de pertenencia hacia el arte rupestre.

Es entonces el fin último el que se concluye y es que desde el saber disciplinar es posible actuar con herramientas gráficas que apoyen, fortalezcan y fomenten el sentido de pertenencia hacia el arte rupestre generando así el vínculo afectivo y la valoración que es necesaria por este fenómeno cultural.

## **LINEA DE INVESTIGACIÓN**

### *Sistemas de Investigaciones CT&S de UNIMINUTO*

Es importante concluir que esta investigación se encuentra alineada dentro de los estándares de investigación estipulados por la Universidad Minuto de Dios que propician por la investigación formativa y dentro de los cuales se expone una de las cuatro líneas de investigación, (Educación, Transformación e Innovación) y que ubica como Programa de Investigación a la Innovación Pedagógica.

Este programa se encuentra liderado por la Vicerrectoría Académica, que agrupa actividades relacionadas con la investigación *docente*, la reflexión crítica sobre el ejercicio de la docencia y proyectos que fomenten la formación para la investigación.

El objetivo de este programa es proponer nuevas prácticas pedagógicas acordes al contexto integral del municipio, basándose en identificar y analizar practicas dentro del aula como fuera de ella y así reconocer la pedagogía como un saber de proyección social y que determinan los factores que inciden en el proceso de los estudiantes y que da búsqueda al uso de diferentes tecnologías.

## **JUSTIFICACIÓN**

En vista del desconocimiento, falta de interés y bajo una pérdida de identidad arraigada que tal parece llenar mas poco espacio que el que ocupa Norteamérica y Europa en sí, es demasiado relevante, fundamental e importante darle un trasfondo investigativo a este fenómeno social donde se ve reflejado el mínimo sentido de pertenencia a lo que es una base cultural heredada, el arte rupestre, este conjunto de realizaciones artísticas elaboradas en continente americano esto antes de la llegada de los españoles.

Nos damos a la tarea de realizar una investigación, con el fin de conocer los amplios factores que han contribuido para que la pérdida de identidad y el conocimiento de nuestras raíces sean tan

latentes en las nuevas generaciones. Este trabajo debe ser abordado desde la investigación cualitativa, pues con esta herramienta se determinara los pasos reales que se deben dar para llegar a un conocimiento más amplio sobre el fenómeno en el que se quiere intervenir.

Es posible darse cuenta que en la actualidad la imagen determina un todo en la sociedad, pues con esta se puede comunicar; es por este motivo que se pretende propender por el fomento del sentido de pertenencia hacia el arte rupestre por medio de herramientas de apoyo visual que mediante el estudio dentro del ente disciplinar se provean.

Dando cuenta que el arte es cualquier actividad y producto realizado por el ser humano con una finalidad estética y sobretodo COMUNICATIVA, aunque esta noción varíe, es preciso abordar que se ha de poder conseguir una alianza práctica además de una comparación un poco más acorde al ente disciplinar (Comunicación gráfica); solo entonces se podrá así exponer una estrategia comunicativa que logre incentivar la transformación del sentido de pertenencia hacia una identidad. Cuando esta herramienta sea diseñada y aplicada se habrá logrado un significado en el acto del poder de la imagen atada a una propuesta social para comunicar y divulgar.

La viabilidad de esta investigación se fundamenta en dos factores: el programa de Tecnología en Comunicación Gráfica como práctica e implementación de conocimientos técnicos adquiridos y la aplicación de estos sobre el fenómeno de investigación, en este caso arte rupestre en Soacha; y un proceso metodológico estructurado que permite evidenciar el impacto que se obtiene de dicha aplicación.

¿Cómo así? Pues bien, para que el proceso de este proyecto se haga efectivo o por distintas circunstancias responda de forma negativa, lo que también es posible, es necesario desde un

principio darle un enfoque atado netamente al conocimiento técnico adquirido en el proceso de formación del ente disciplinar, y cómo desde allí es posible brindar una acción gráfica que relacionada a un seguimiento metodológico de investigación; como lo es el caso de la investigación cualitativa, se caracterice cierta población a la que pueda ser aplicados estos conocimientos.

En un primer momento los principales beneficiados son los jóvenes interesados en conocer parte de la historia que nos arraiga (Jóvenes de 15 a 18 años entre los cursos 9º, 10º y 11º del Liceo Satélite de Soacha); mediante procesos y acciones gráficas que divulguen información importante sobre el arte rupestre en Soacha y que brinden una mirada sobre el fenómeno y en segunda instancia quienes también podrán beneficiarse serían docentes que tengan interés por promover mediante su campo de acción el sentido de pertenencia por el arte rupestre, mediante herramientas de formación que han facilitado la dinámica de clase en aula como lo son las TIC (Tecnologías de información y comunicación); y es que el proceso de formación en el aula con el apoyo de estas herramientas promueve aprendizajes significativos y que en conjunto con la formación del docente se puede integrar calidad educativa. (Guerrero, 2014).

Además se toma como referente de investigación una población juvenil limitada con el fin de permitir cualificar y cuantificar resultados; este proyecto es pertinente en la medida que la necesidad de realizar una investigación en la que se denote un fenómeno socio cultural a intervenir, como es la pérdida de identidad arraigada y la adaptación de una cultura diversa; es un proceso del que se debe ser partícipe para que en los jóvenes nazca una razón para conocer su cultura e identidad heredada.

Se dice que un pueblo que “no conoce la historia está condenado a repetirla” (Marx, S.F). Con esta frase discernimos que el proyecto contribuirá de forma activa a la población, pues se debe tomar conciencia sobre el patrimonio cultural que el pasado nos presenta y que se ha venido perdiendo paulatinamente.

Esta investigación está dirigida a todas aquellas personas que estén interesadas en el conocimiento de sus raíces, pero el epicentro será la juventud, pues es esta etapa de la vida donde el ser humano presenta más fuerza e interés en trazar una línea de conocimiento de su historia, de igual forma se presenta bastante elocuencia entre si y el deseo de pertenecer a un grupo social.

Se abordará esta investigación desde una población ya delimitada, jóvenes de 15 a 18 años entre los cursos 9º, 10º y 11º del Liceo Satélite de Soacha, además se considera tendrá un impacto en los docentes quienes son las personas indicadas para darle trascendencia a este proyecto, pues ellos serán el apoyo fundamental para fortalecer esta investigación y darle el lugar a la importancia del arte rupestre, además de producir un efecto que incentive y motive a estos jóvenes a darle la oportunidad y el espacio que merece el arte rupestre en esta etapa de tiempo donde el modernismo y la tecnología son prioridad en la vida contemporánea.

Académicamente es posible obtener un conocimiento más profundo frente a conceptualización de fenómenos como (Arte rupestre, Sentido de pertenencia, Hibridación social), además de enriquecer la experiencia investigativa que conlleve a la intervención importante de un fenómeno, esta experiencia es adquirida a medida que se interviene mucho más en el tema de investigación,

en cuanto a la trayectoria profesional se demostrará el enriquecimiento conceptual y técnico empleado en el saber disciplinar, además de ampliar la experiencia en el ámbito social – sociedad.

## **MARCO TEORICO**

Pero, ¿a partir de qué conceptos podemos fundamentar y, posteriormente emprender, lo que se propone este proyecto? Pues bien, teniendo en cuenta el target del mismo, se tomará la juventud como punto de partida; para lo cual se apela a una conceptualización que permite establecer la relación que aquí más interesa, a saber, la relación entre juventud y arte rupestre.





**JUVENTUD**

*(“Proceso que engloba aspectos físicos, biológicos, naturales, sociales – incorporación a la sociedad, psicológicos”)*

Por lo tanto, para empezar se debe hablar de juventud conceptualmente y para esto se debe entender que juventud y jóvenes no están en la misma línea conceptual, puesto que jóvenes ha habido siempre pero juventud no (Balardini, 2000), pues se trata en primer momento de una vista biológica, pero que al ser trasladado a juventud se trata de un condicionamiento social, psicológico y de fenómeno, algunos mencionan a un joven como el que deja de ser niño y que tampoco es adulto (Lozano, 2003).

Pero, puede hacerse una relación más profunda con el aspecto social y político, se dice que la adolescencia ha sido inventada a principio de la era industrial y que con ella reformas laborales, servicio militar y familias se constituyen desde la perspectiva de creación de una nueva opción de generación independiente a la de los adultos, con ello se evidencia en la Legislación Británica (1899) cuando se instauran distancias entre celdas de adultos y menores de 16 años reconociendo así una nueva edad, con ello llegan mucha más medidas y requerimientos de incorporación que empiezan a reconocer este cambio de carácter natural y social al torno de ser joven (Feixa, 2006) cita a , (Hall, 1904) a quien se le atribuye el primer tratado conceptual de Juventud y quien se basa primero en la evolución biológica de Darwin incorporada a la etapa de transición social y genética de la personalidad; en lo cual expresa que este es un periodo libre de responsabilidades y caracterizado por el conformismo social, lo que nos lleva a pensar que se entrelazan en nexos mucho más fuertes que los mismos biológicos y que establecen ciertos paradigmas sociales.

Así pues se puede abordar esta conceptualización sobre una categoría más sociológica, donde se expone que además de un ciclo de vida, se habla de una disolución de límites que expresa desorden social según la edad y representa valores dentro del cambio social y con vista al progreso y desarrollo, sin tratarse esto de un tono homogéneo puesto que establece que lo único en común es el rango de edad, situaciones heterogéneas determinadas con variables de desigualdad social – (Comas, 2007) quien complementa esto considerando que los jóvenes pueden ser una categoría social en términos conceptuales pero que son objeto de determinadas políticas y paradigmas negativos por aquello de la falta que hace para llegar a la vida adulta; por ejemplo la – emancipación al lugar de origen- Transición de escuela al trabajo, o del hogar de origen al hogar propio.

Entonces, ¿Por qué ha de ser la juventud la decisión para investigar este fenómeno de falta de sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en Soacha?

Pues bien, dando cuenta de estas referencias teóricas y conceptuales sobre la concepción de lo que se entiende por <<Juventud>>; se puede concluir que esta etapa es la más indicada para investigación por permitir evidenciar en el paso del tiempo las transiciones sociales y cambios a las que se encuentra sometida desde distintos puntos de vista, como –ámbitos socio – políticos dentro de un contexto específico y sobre todo como ente revolucionario o de cambios trascendentales diferenciando el concepto a una clase de Juventud como construcción social , para esto es necesario moldar primero la concepción de *juventud* y luego de *jóvenes* es por eso; que al momento de hablar de falta de sentido de pertenencia, se puede relacionar las siguientes categorías de investigación relacionadas y cómo la juventud es vulnerable a la percepción del arte y la falta de sentido de pertenencia hacia él, lo que se asocia en último momento a la hibridación

social – como factor de cambios trascendentales que orientan al futuro de la sociedad y formas culturales. (Sandoval, 2003).

Además se segmenta la población de jóvenes de 15 a 18 años entre los cursos 9º, 10º y 11º del Liceo Satélite de Soacha (aplicado estos cursos dentro los estándares educativos del Ministerio de Educación Nacional que comprenden criterios referenciales sobre la capacidad de hacer y saber hacer dentro de la educación MEDIA)

*Constituye la culminación, consolidación y avance en el logro de los niveles anteriores y comprende dos grados, el décimo y el undécimo. Tiene como fin la comprensión de ideas y los valores universales y la preparación para el ingreso del educando a la educación superior y al trabajo. (Ley 115. Art. 27), con el fin de que el objeto final sea aplicado dentro del aula para concluir cómo la formación con el apoyo de las TIC fortalecen o debilitan la divulgación de información, además de retroalimentación de conocimientos.*

## **PATRIMONIO**

*-‘El legado, el patrimonio que se hereda, es una manera de mantener en contacto con el círculo social familiar, más allá de la muerte, una generación con la siguiente, y eso todo el mundo, quién más quién menos, lo ha experimentado en propia carne’.*

El concepto de patrimonio persiste en mantener el pasado a paso de tiempo dentro del presente, es decir, ser consciente del pasado hace parte del patrimonio dentro de la especie humana y esto nos lleva a la idea de historia.

El patrimonio visto desde la perspectiva del proyecto se fundamenta como construcción social, comprende los objetos pertenecientes a ámbitos socio-culturales de un contexto, sugiere un valor y sentido de pertenencia a las obras como propiedad de un espacio. Este concepto se dice es – moderno- (Cuetos, 2011) y en cuanto a su concepto general como << conjunto de bienes heredados>>, tiene otra concepción respecto al proyecto, y es que a esto se le suma la propiedad colectiva de un proceso de valor de la transmisión de costumbres y tradiciones, lo que nos lleva a comprender que patrimonio tratado a este fenómeno investigativo (sentido de pertenencia hacia

el arte rupestre en Soacha) nos difiere que se trata de “Patrimonio Cultural e histórico” responsabilizando a la sociedad de darle el valor, sentido y contenido al fenómeno – objeto cultural y esto comulga con el sentido de pertenencia en el valor objetual, como ideal de propiedad cultural y herencia común, (Cuetos, 2011).

Es así como el hecho de mantener objetos producidos por el ser humano va más allá de preservarlo sobre el terreno de tiempo, se trata también de las transformaciones alrededor del objeto, del entorno natural que desde que el objeto está allí hace parte fundamental, pues solo así – el fenómeno puede constatarse y medirse históricamente. (Ballart, 1997), otras transformaciones se dan de acuerdo a la generación, además se relaciona íntimamente con un punto de vista arqueológico, porque “ Mundo es la casa exclusiva de lo humanos sobre la tierra, hecha con materiales procedente de la misma tierra, transformados por sus manos. (Ballart, 1997).

La intención relacionada con el proyecto es de preservar la noción del tiempo que se contrapone a los aspectos modernos, del pasado obtenemos objetos que nos pertenecen como historia y que se nos presentan con informaciones y por ende se prestan para nuestras interpretaciones, ante ellos hemos presentado transformaciones sociales heterogéneas, pero es posible brindar ante estas dos partes brindar una noción de continuidad y que permitan relacionar un efecto y una causa (pasado, presente).

Ante esto (Ballart, 2011) referencia el concepto Herencia, y dice que ambos conceptos (herencia, y patrimonio) se encuentran relacionados y que siempre caminan una misma vía, diferencia el

patrimonio como lo que se “posee” pues el individuo se hace poseedor, se propia de forma natural, pero la herencia se da al sentido de traspaso, conecta generaciones con pasado y viaja al presente para ser apropiado – (debería ser lo más adecuado).

Es por ello que desde esta visión se busca alimentar la fluidez de la cultura mediante el sentido de pertenencia hacia nuestra herencia artística, que se condiciona por distintas transformaciones.

## **ARTE RUPESTRE**

### ***¿Cómo empezar a hablar del fenómeno de investigación?***

Durante el S XVI sobre la conquista europea en tierras colombianas, se registra una diversidad de pueblos indígenas que hasta entonces no habían desarrollado la habilidad de escritura, por ello y como se consigna en algunas crónicas escritas por los españoles, se habla de las primeras manifestaciones rupestres sobre unas cruces elaboradas y consignadas como signos extraños para los conquistadores.

Ya hasta hace muy poco se persigue por interés la necesidad de investigar sobre el pasado indígena, y así se inicia el estudio enfocado a la intervención “artística” en la que participaban dichos grupos indígenas, ante esto se concibieron distintas interpretaciones y/o significaciones

que no son determinantes, dicho estudio se fortaleció sobre todo en el altiplano cundiboyacense, ubicado en el centro el país, foco de la colonización , estas manifestaciones son las más conocidas en Colombia, la presencia de petroglifos es una de las manifestaciones más conocidas dentro de este sector.

Ej.



*(Pictografía (Grafismo) Tunja – Cundinamarca)*

*<http://www.rupestreweb.info/>*

La arqueología y su desarrollo en Colombia como ciencia fue la primera en aproximarse al estudio de la cultura indígena, de donde se empieza a formar un nuevo campo de investigación especialmente para el arte rupestre, (Celis / Botiva, 2004)

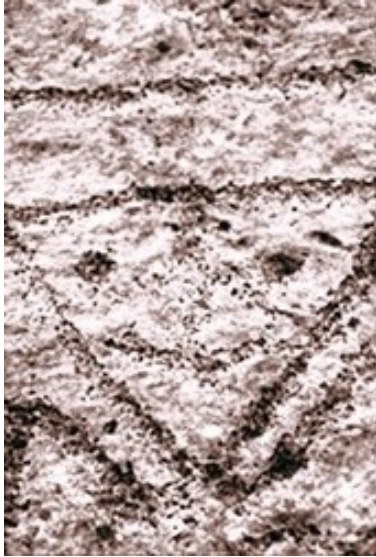
***PETROGLIFOS Y PICTOGRAFÍAS – COMO MANIFESTACIONES EN EL ARTE  
RUPESTRE.***



El arte rupestre en su representación física se manifiesta mediante dos técnicas principales petroglifos que proviene del griego (Petros – Griphein) Grabar piedra, manifestación elaborada con el uso de herramientas punzantes y elaboradas con piedra para grabar, algunas de estas manifestaciones mediante esta técnica se grabaron con rocas más fuertes que las que era grabadas o por medio de frotación y finalmente pulida con agua. Estas piezas con dichas manifestaciones pueden tener un grabado superficial, no tan profundo, entre los símbolos más comunes se encuentran espirales y círculos, caras triangulares y cuadradas.

(Existe un fenómeno complejo de significación exacto hacia estas manifestaciones, sin embargo representan una fuente importante de datos sobre estilo de vida que llevaban dichos grupos indígenas, antiguos habitantes del territorio).

En segundo lugar encontramos la pictografía del latín (Pictum – Grapho) Pintar trazar, como manifestación del arte rupestre y se representa mediante –grafismos- pinturas realizadas sobre rocas con el uso de pigmentos preparados con minerales, animales y/o vegetales, existieron mezclas que llevaron a estos pigmentos a tomar distintos colores entre los que se distinguían una amplia línea de colores cálidos, (rojos y amarillos), comúnmente se aplicaban con los dedos o instrumentos que funcionaran como pincel, además desde allí puede decirse que existe la pintura de forma negativa, y se trata de soplar la pintura sobre un objeto en una superficie que dejó su silueta Ej. La mano.



*PETROGLIFO- Técnica de percusión.*

*S. Antonio Tequendama - Cundinamarca*

<http://www.rupestreweb.info/>



*PICTOGRAFÍA- Piedra de la cuadrícula.*

*Parque la Poma – Cundinamarca*

<http://www.rupestreweb.info/>

### ***¿QUIÉN Y PARA QUE SE REALIZÓ EL ARTE RUPESTRE?***

Durante el proceso de investigación que rodea la elaboración de arte rupestre se concluye con tan solo el resultado de los objetos (manifestaciones artísticas), es por eso que es un fenómeno complejo datar sobre quién y cuándo se realizaron estas manifestaciones, en general y como lo anuncia (Celis, 2004) los investigadores tienden a pensar que la realización de esta manifestación se da con motivos de rituales y eventos precedidos por cabezas importantes dentro de un grupo indígena, suponen que los sitios en donde se elaboraban las manifestaciones eran visitados y se convertían en lugares de enseñanza, y se concluían como lugares de iniciación.

Las razones que se exponen sobre el para que realizar esta manifestación artística, se han supuesto como (ocio, fantasía, plasmar lenguajes y advertencias), se le plantea un origen (Botiva, 2004) de reacción del cerebro y cuerpo al consumo de sustancias psicotrópicas, tales como el (Yagé); así pues se atribuye también sobre el contexto de ritual y de alucinaciones a las que se les da un significado específico, entre intenciones puramente estéticas a las que también puede atribuirse dentro del – para qué- como “vehículo de comunicación”

Dentro de lo que corresponde a Colombia se subestima el pensamiento específico sobre los grupos indígenas sobre las intenciones de realización de arte rupestre,

«Las figuras diseminadas aquí y allá sobre las piedras, confundidas unas en otros sin orden ni sistema; la falta de coordinación y de unidad, todo nos indica que esos mal

trazados garabatos son hechos por manos inexpertas por mero pasatiempo»[...] «Basta mirar aquel conjunto de puntos, grecas, rectángulos... revueltos en una desesperante confusión...para comprender que en este caso no puede existir una idea, todo aquello es caprichoso...y son simples ensayos de color que allí fabricaban para embijarse» (Ernesto Restrepo Tirado, 1892) citado por (Celis ,2004) De lo que se comprende que es difícil revelar por medio de la ciencia el significado de los –dibujos- bien llamados símbolos, sobre animales y figuras .

### ***¿EN CUNDINAMARCA HAY ARTE RUPESTRE?***

Como se mencionó anteriormente el arte rupestre se ha manifestado mayormente en el país sobre el Altiplano cundiboyacense, donde se encuentran distribuidos a nivel regional sitios en donde se hallaron vestigios indígenas, las manifestaciones rupestres de Cundinamarca y Boyacá son de los espacios más conocidos (Botiva,2000) Este territorio ha sido objeto de investigación desde el siglo XIX y se tienen noticias escritas de la existencia de esta manifestación desde la invasión de los españoles; en su gran mayoría y de acuerdo a estudios e inventarios se expone que se cuenta con la presencia en su mayoría de petroglifos de color rojo y pocos de color blanco y negro.

***ARTE RUPESTRE EN SOACHA / SIBATÉ / BOSA***

La distribución de lugares con manifestaciones rupestres dentro de estos sectores, es poseedora de conjuntos de rocas con pinturas en pigmento rojo, poseen características gráficas similares, uno de los lugares más conocidos y quien conserva en buen estado más de 15 murales artísticos es el Parque Ecológico La Poma, uno de los lugares que preserva las piezas aunque se encuentra en zona de peligro y amenaza por expansión urbana.



*(La Poma, Soacha, Colombia).*

<http://www.rupestreweb.info/>

Para evidenciar la existencia de manifestaciones rupestres dentro del perímetro de Soacha, se ha procedido a visitar cinco de los principales lugares que preservan dichos hallazgos, para estas visitas se contó con la Compañía del líder del Programa de Patrimonio Cultural Everardo Herrera quien colaboró con la diligencia de un formato de visita que contribuirá más adelante en la recopilación de la información para el desarrollo de la pieza final como herramienta gráfica.

Se determinaron tres ítems importantes a tener en cuenta como:

- Ubicación del lugar con lugares de referencia.
- No. Aproximado de piedras con motivos rupestres
- Factores que amenazan el espacio.

SAN MATEO

*UBICACIÓN DEL LUGAR (Lugares de Referencia)*

Los cerros Tibánica (Santa Rita- San Mateo) se encuentran ubicados en la comuna V –urbano- y es frontera con el corregimiento I –rural- al costado nororiental del municipio de Soacha. Es un lugar que contiene tres grupos de rocas con motivos rupestres; dos en los cerros (una al costado norte del cerro y otra al sur entre el cerro norte y el central, en la parte alta justo en la ladera del cerro medio) y un tercero (Abrigo del Indio) en la parte baja y nororiental.

#### *No. APROXIMADO DE PIEDRAS CON MOTIVOS RUPESTRES*

En el lugar descrito existen alrededor de 22 rocas repartidas de la siguiente manera:

En el sendero norte del cerro se encuentran 10 rocas, en medio de los dos cerros (norte y centro) se encuentran 6 rocas y en el Abrigo Rocos del Indio 6 rocas

#### *FACTORES QUE AMENAZAN EL ESPACIO*

Minería, urbanización, vandalismo.

#### *ALTOS DE LA FLORIDA*

##### *UBICACIÓN DEL LUGAR (Lugares de Referencia)*

El sitio está ubicado en el corregimiento uno, entre la vereda Panamá y el barrio Altos de la Florida (ilegal). Es el pictograma del Varón del Sol, Soacha, el cuál ha sido utilizado en muchísimas partes del municipio como un referente de identidad y le han denominado el Dios Soacha.

#### *No. APROXIMADO DE PIEDRAS CON MOTIVOS RUPESTRES*

Dos rocas con motivos rupestres hasta ahora se han encontrado en el sector: la 23 y la del pictograma del Dios Varón.

#### *FACTORES QUE AMENAZAN EL ESPACIO*

El factor que amenaza el sitio es la urbanización ilegal que está cada vez más cerca al pictograma.



## CANOAS

### *UBICACIÓN DEL LUGAR (Lugares de Referencia)*

Corregimiento 2 Vereda Canoas, cercanía con las Ruinas del Tuso y el sitio Arqueológico de Nueva esperanza

### *No. APROXIMADO DE PIEDRAS CON MOTIVOS RUPESTRES*

Alrededor de 30 Rocas motivos rupestres según inventario participativo de arte rupestre.

### *FACTORES QUE AMENAZAN EL ESPACIO*

La asistencia frecuente de personas al sitio, que aún no tiene la protección efectiva de la administración municipal.

## PARQUE ECOLÓGICO LA POMA

### *UBICACIÓN DEL LUGAR (Lugares de Referencia)*

Se encuentra a 10 Km apróx del casco urbano, vía Bogotá – Silvania, proyecto de recuperación de paisaje, es un ecosistema de bosque seco y montañoso bajo con varios senderos. Corregimiento 2, vereda Alto de la Cruz.

### *No. APROXIMADO DE PIEDRAS CON MOTIVOS RUPESTRES*

Se encuentran pictogramas en las rocas llamadas “Disparos”, “El rodeo”, “La leona” y “Mirador”.

### *FACTORES QUE AMENAZAN EL ESPACIO*

Si no existe una guía apropiada para estos lugares la asistencia de las personas puede afectar, debido a la falta de protección efectiva por parte de la administración municipal.

## ABRIGOS ROCOSOS

### *UBICACIÓN DEL LUGAR (Lugares de Referencia)*

Corregimiento 2, vereda Alto de la Cruz.

*No. APROXIMADO DE PIEDRAS CON MOTIVOS RUPESTRES*

Se encuentran alrededor de 6 rocas con características de Abrigo Rocoso, que contienen Motivos Rupestres. Es el lugar de excavación de Gonzalo Correal y Thomas Van der Hamen, allí se hallaron restos materiales con una antigüedad de 12 000 años aproximados

*FACTORES QUE AMENAZAN EL ESPACIO*

Los factores que amenazan son la cercanía con la carretera panamericana y la poca protección al ingreso ya que no es un parque, es un sitio que hace parte de la hacienda Tequendama.

**SENTIDO DE PERTENENCIA**

Hablar de sentido de pertenencia primero nos convoca a tratar sobre la identidad y cómo la autonomía de las personas se ven involucradas en el proceso, puesto que cada individuo participa de distintas formas dentro de la diversidad cultural y la pluralidad social; es decir, es prudente nuevamente dar relación, y así pues cohesión, sobre el término <<hibridación social>> a lo que

se cita en relación con que dichas formas de diversidad hacen parte de una composición transitoria, de la cual es inevitable construir una concepción definitiva puesto que los cambios trascendentales se dan a paso de tiempo y por ende se presentan cambios culturales, socio – políticos que no permiten determinar un estado de “sentido de pertenencia dentro un contexto de forma absoluta”.

A esto se responde, que la libertad individual y ciudadana deber estar íntimamente ligada a las decisiones del individuo, adaptado a una identidad social de la cual debe gozar y valorar en sí misma, esto pertenece a la inserción y adaptación dentro de un contexto sea social, político, académico o religioso; dentro de esta complejidad es que (Sen, 2006) anuncia que se funda la libertad de pertenencia y sobre todo de decisión individual del ser.

Aquí es posible relacionar el concepto de juventud por la forma en que es posible concebir el sentido de pertenencia; es decir, es posible - percibir a una persona (en sus condiciones biológicas como ser humano), también dentro de un grupo pero no se concibe la amplitud del grupo y la comprensión heterogénea de su condición social y no exactamente biológica, esto podemos contemplarlo desde esta perspectiva como la diferenciación anteriormente anunciada sobre jóvenes y juventud.

Para lo que entonces anuncia (Gutman, 2008) sobre las pertenencias sociales, - Cada uno lleva en si mismo propiedades distintas que se extienden dentro del contexto en que se encuentran, sin embargo es necesario que por más de que dichas propiedades sean específicas e individuales, sean productos de inclusión y de protección mutua, a lo que (Dumais, 2009) infiere como “retro conciencia” y la preocupación por “el bienestar del otro”



## **HIBRIDACIÓN CULTURAL**

En términos generales y de acuerdo a la entrevista elaborada que se realizó con Diego Martínez Celis se determinó a modo conclusión que este término sociológico <<hibridación social>>engloba el fenómeno fundamental del proyecto relacionado así a la concepción planteada de <<juventud>>, para ello citamos a (Sandoval, 2003) quien establece un concepto claro de hibridación social y como este es enlazado en la transición evolutiva de una etapa de vida (Juventud).

En la hibridación social como fenómeno se puede relacionar con los entes categóricos anteriormente mencionados puesto que se trata una cultura híbrida es decir, composición de elementos culturales de diversos orígenes que se fusionan para convertirse en la forma de entender y expresar el mundo de un determinado grupo social, transiciones, adaptaciones, re simbolizaciones, transformaciones culturales y sociales , este autor relaciona el concepto profundizándolo con la innovación, globalización, fenómenos que se convierten en puntos de partida, acompañados de la creación de nuevas tecnologías de la comunicación (TIC) han afectado y han creado transformaciones culturales; en particular la globalización que se conoce como un proceso productivo que internacionaliza y relaciona de forma mundial, revoluciona tecnológicamente y sobre todo - “desterritorializa” signos ,significados e identidades, debido al desarrollo de la comunicación informática.

Así pues, no se trata de que la hibridación social deje de existir; puesto que a medida que la creciente ola tecnológica se incrementa la hibridación seguirá estando presente esto se encuentra ligado íntimamente a la modernidad.

Además (Ortiz, 1994) advierte sobre la formación de la ‘cultura internacional popular’ que empodera ciertos signos de forma internacional, expresión cultural netamente – fuera de territorio, así reafirma entonces (Rosas, 1992) no se trata de una cultura atada a territorio, sino de una mentalidad.

Es aquí donde la acción gráfica intervendría, promoviendo el pensamiento de apropiación, de sentir que un fenómeno vale por su historia y magnitud cultural (arte rupestre – legado histórico), esto lo llamaría (Sandoval, 2003) una -revalorización de las identidades culturales- en defensa de una historia.

*(Parker, 1995) Frente a todos estos dilemas y contradicciones generados por los cambios asociados a la globalización y la modernidad, se presenta una crisis de los paradigmas de las ciencias sociales, los cuales se han visto imposibilitados para explicar con certeza las nuevas realidades. Ello ha empujado a diversos analistas a indagar otras vías para entender fenómenos que ya no puede explicarse con los viejos conceptos ni a través de las antiguas teorías,.*

*Algunos trabajos han señalado que en la actual fase de heterogenización sociocultural no existen ya identidades definitivamente establecidas y abstractas, por lo que la función integradora del Estado deberá ser reconsiderada, no solo en su carácter normativo y burocrático de la integración estatal, sino que también se deberán tomar en cuenta los mundos simbólicos- imaginarios y las representaciones colectivas con el cual se define el sentido de los procesos sociales. – Todo esto partiendo del reconocimiento de la diferencia, de lo particular, lo múltiple, lo heterogéneo y las exigencias democráticas.*

Entonces, ya que la globalización afecta a sobremanera con la implementación de nuevas tecnologías y en ella métodos de comunicación, es viable darle una prioridad positiva mediante las mismas fomentando el sentido de pertenencia hacia el arte rupestre, con su uso, dejando a un lado la afectación negativa.

## **ESTADO DEL ARTE**

(Antecedentes de investigación)

Los antecedentes investigativos presentados a continuación son procesos metodológicos ya realizados con anterioridad por estudiantes universitarios quienes han seguido un mismo proceso de indagación y profundización frente a las categorías que se tratan en esta investigación y presentan el estado del arte es decir la puntualización de cómo se sitúan otros investigadores sobre el interés del mismo tema.

Al ser buscados estos trabajos de grado se tomaron palabras referentes en bases de búsqueda con Palabras claves: (Arte Rupestre, identidad, sentido de pertenencia, cultura y juventud).

Así pues se presentan en primera instancia antecedentes locales, que competen a trabajos elaborados en los últimos dos años (2013 – 2014).Que evidencian el mismo interés por la participación social a través de un proyecto dentro del contexto (Soacha), entre estos existen investigaciones elaboradas como:



**MANUAL DE ARTE RUPESTRE EN CUNDINAMARCA**

*Segunda Edición*

*Diego Martínez Celis – Álvaro Botiva Contreras*

*Secretaría Cultural de Cundinamarca – Instituto Colombiano de Antropología e Historia*

*ICANH (Grupo de arqueología y Patrimonio) – Julio 2004*

Se actualiza y desarrolla a partir de una solicitud por parte de la comunidad de cubrir la información y actualizarla referente al tema de arte rupestre, este objeto parte de la premisa de

invitar y dar a conocer la importancia del arte rupestre para que sea valorado y respetado además de conservado.

Con este objeto se logró la distribución de publicaciones, manuales y plegables al público además de entidades públicas (alcaldías, colegios y casas de la cultura en Cundinamarca), dado a la acogida del documento en su primera edición, esta segunda edición es corregida y actualizada con la misma pretensión – despertar la sensibilidad que se requiere para contribuir a la preservación del legado ancestral y artístico del arte rupestre en Cundinamarca.

Se encuentra que este documento de investigación difiere en la propuesta de esta investigación en gran medida, pues su fin es generar sensibilidad y por tal mantener en la población sentido de apropiación y valoración hacia el arte rupestre por medio de un manual que ante todo es gráfico mantiene el apoyo visual como principal protagonista, dado que uno de sus investigadores empleó su saber disciplinar como Diseñador Gráfico.

La siguiente herramienta hallada en las mismas condiciones específicas en cuanto a contexto y fenómeno se refiere es:

## **TIBANICA UN LEGADO QUE SE RESISTE A DESAPARECER**

*Mini documental – Sebastián Marulanda & Andrés Carreño*

*2014 – (Primera Entrega)*

Este objeto es elaborado por dos estudiantes de Comunicación Social de la universidad Minuto de Dios que por medio de un (Mini Documental – primera entrega) buscan documentar el patrimonio arqueológico del municipio de Soacha y denunciar la amenaza a desaparecer debido a la expansión urbanística, las canteras , la afectación que ha tenido e investigan un caso en particular que es la montaña de San Mateo “Tibánica”, la primera entrega de este mini documental dura 16 minutos en los que Sebastián Marulanda y Andrés Carreño se reúnen con un historiador, un Licenciado en Ciencias Sociales y el subdirector técnico del ICANH, quienes tratan la problemática desde diferentes perspectivas que reúnen los mismos factores, expansión urbanística, falta de atención por parte de instituciones y una amenaza de pérdida de patrimonio importante.

Así pues este objeto difiere nuevamente en esta propuesta de investigación, pues logra por medio de una herramienta visual realizar una denuncia y poner al tanto al público del fenómeno que está afectando el legado de arte rupestre en Cundinamarca (Soacha).

**CULTURA Y JUVENTUD (2008)***Universidad Nacional de Colombia**Facultad de Ciencias Humanas.**Liliana Galindo*

El conjunto de formas no legales o formales en Colombia de la política tienen, contradictoriamente, un carácter, quién lo creyera, también institucionalizado. Es tan evidente su fricción o antagonismo, en un marco histórico de larga duración, con el sistema formal, que el individuo del común también puede sentir indiferencia o apatía hacia ellas. Para la comprensión de la complejidad que estudiamos es importante anotar esto, porque nuestras preguntas cobijan los dos escenarios. Encontraríamos aquí un matiz inesperado, que ampliaría el uso del término indiferencia como definición a un campo ya no tan tradicional como el de la apatía política, pero que en las circunstancias resulta relevante.

GENERAL: Estimular el análisis y estudio de estas nuevas realidades y experiencias protagonizadas por las/os jóvenes latinoamericanas/os

**(El aporte teórico que puede brindar este proyecto se acerca a la apatía con que puede ser recibida la propuesta ante el o poco o mucho interés sobre el fenómeno de investigación, Sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en Soacha.)**

**ESTÉTICA DEL ARTE RUPESTRE APLICADA AL LENGUAJE AUDIOVISUAL (1993)**

*Universidad Nacional de Colombia*

*Audiovisuales*

*Celso Norberto Ramos – Cine y Televisión.*

La intención de este trabajo es acercarse a una estética para un lenguaje fílmico (Guion) con una base, en unas constantes, en unos cánones americanos en el sentido del hombre pre conquista.

Proponer elementos que puedan ser tenidos en cuenta al pensar en una estética propia a la imagen audiovisual colombiana.

Justificar deseo de búsqueda de identidad en la imagen y su importancia.

Tras el arte rupestre subyace un fundamento estético bien diferente al de occidente, es un arte que surge de la concepción que los indígenas tenían del mundo y es plena expresión de ello.

Y tal concepción del mundo es inseparable de la religiosidad del mito encarnado, de la presencia divina de una concepción particular, de un espacio y tiempo.

El arte rupestre lo prueba, a través de él vemos erigirse la imagen y la forma, la magia y la religión.

Aun cuando en la construcción de historias existen cientos de elementos que influyen en un buen resultado, y en su paso a una realización en algún medio visual se dan otros tantos, existen bases caras que conviene rescatar en pro de mejores resultados hacia el futuro.

**(Aporte frente al tema como propuesta audiovisual, es decir mediante una acción gráfica concebir el deseo de conocer identidad mediante la imagen, relación exacta a fin con el proyecto puesto que hay una solución gráfica (Audiovisual) mediante las prácticas de un ente disciplinar (Cine y Televisión) y un fenómeno (Identidad)**

**ANÁLISIS SOBRE LA IDENTIDAD SOCIAL DE JÓVENES BOGOTANOS A TRAVÉS  
DE DOCUMENTOS PRODUCIDOS ENTRE 1996 – 2003 (2005)**

*Universidad Francisco José de Caldas*

*Facultad de Ciencias y Educación*

*Nancy Gómez Bonilla.*

Este trabajo de investigación busca interpretar los entornos de construcción, la organización, los determinantes y condiciones que inciden en la formación de las representaciones sociales sobre los jóvenes bogotanos a través del contexto discursivo escrito para reconocer como un objeto de estudio y un campo de investigación a la producción académica, ejemplo de ello son los trabajos de investigación profesional y trabajos de grado, artículos y teorizaciones construidas desde las diferentes disciplinas, cobrando gran importancia en el momento histórico actual,

precisamente por la capacidad productiva de documentación que de manera rigurosa o no, contribuyen a reunir información, en este caso, sobre la Identidad social, desde disciplinas como la sociología, la cultura, la psicología, la antropología y la política, en consecuencia, es a través de estas miradas como se ha construido conocimiento social sobre los jóvenes.

Se puede iniciar diciendo que la juventud, así como la adultez, ancianidad o infancia son voces creadas por la sociedad para determinar procesos psicológicos, sociales y biológicos de un grupo humano específico. El de joven germina entre los siglos XVIII y XIX sin mayor trascendencia; se recobra en el siglo XX entre las décadas de los 50 y 60 para definirlo como “una identidad” que según Martín Barbero (1998) hace presencia a partir de la autonomía ganada por las manifestaciones revolucionarias en lo político, sexual, musical, de vestuario entre otros, de los jóvenes de ese entonces.

Los Conceptos de Joven y de Juventud desde variadas disciplinas que hoy convergen para el análisis social, se presentan al lector para posibilitar una comprensión de este término a lo largo de la conformación de las sociedades modernas.

Las condiciones sociales (60.6%) y luego las ideológicas (33.3%) determinan de un modo singular para el desarrollo de las representaciones; es así, como al ser llevadas al plano de las identidades sociales se debe reconocer su importancia y los 75 que subyace en ellas como lo económico, lo cultural y lo generacional para

Generar espacios y acciones sociales que permitan la construcción de identidad Social.

No se puede pensar a los jóvenes solamente como objeto de investigación de problemática y de política, se deben realizar esfuerzos por proporcionar otras ideologías, otras prácticas desde la

acción social; se debe pensar distinto para el aprovechamiento del concepto de futuro y así pensar que la Constitución Nacional es el reflejo de la acción social y cultural que marcan nuestra identidad dado si mismo social.

## RECOMENDACIONES

Las culturas juveniles y demás espacios de construcción de identidades sociales como la familia, la escuela, el barrio, la ciudad deben ser “campos creíbles” de acción social para que los jóvenes a su vez construyan identidades sociales al nivel local, nacional y global.

Es importante continuar investigando el campo de las representaciones sociales de la identidad y de la juventud para lograr que las comprensiones que se logran desde la ciencia social, lleven a contribuir, mejorar y pensar el futuro de forma Estructural.

## **LAS FORMAS ESQUEMÁTICAS DEL DISEÑO RUPESTRE DE COLOMBIA:**

### **RELACIONES FORMALES Y CONCEPTUALES.**

*(2010)*

*Universidad Complutense de Madrid*

*Bellas Artes*

*Luz Helena Ballestas Rincón*

Describir la metodología empleada en una investigación que lleva varios años, no deja de tener sus dificultades. Considerando que esta investigación comienza a partir del trabajo de grado para optar al título de Diseñadora Gráfica, con la investigación estética sobre el arte rupestre Muisca y su aplicación a objetos, y que este interés ha perdurado a través de los años, manifiesto en la



implementación de la cátedra Diseño Rupestre en la Universidad Nacional y en la incursión en los estudios doctorales. Por lo tanto, intentaremos dar un orden, si no cronológico, sí procesual.

A continuación nos referiremos a los precedentes de la investigación, integrando los temas adelantados antes de abordar el desarrollo de la tesis. Posteriormente nos centraremos en la metodología aplicada en nuestro objeto de estudio: Las formas esquemáticas del diseño rupestre y sus relaciones con el diseño indígena y las marcas.

**OBJETIVO GENERAL**

Para responder a la pregunta de investigación y exponer el principal propósito de la investigación se establece el siguiente objetivo general a largo plazo;

***Fomentar el sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en jóvenes de 15 a 18 años de los cursos 9º, 10º y 11º del Liceo Satélite de Soacha mediante la implementación de una herramienta de comunicación gráfica.***

**OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Para evidenciar el cumplimiento del objetivo general se establece el compromiso de cumplimiento de los siguientes objetivos específicos:

- 1. Identificar la importancia del arte rupestre en Soacha, mediante la recopilación de información y registros fotográficos.*
- 2. Diseñar una herramienta gráfica – pedagógica que fomente el sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en la población juvenil de 15 a 18 años entre los cursos 9º, 10º y 11º del Liceo Satélite de Soacha*
- 3. Implementar herramienta gráfica en clase de Ciencias Sociales o afines que fomente el sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en la población juvenil de 15 a 18 años entre los cursos 9º, 10º y 11º del Liceo Satélite de Soacha*

## LIMITES Y ALCANCES

Dentro del Programa para desarrollarse en 3 Semanas a partir del 06 de Octubre del 2014 (Cronograma) se encuentra establecidos los siguientes alcances:

- *Cobertura:*

-Recopilación documental y registro fotográfico como material para publicación dentro del Web Siete acerca del arte rupestre en Soacha (Estructura del contenido, organización de información y simplificación) dentro de los estándares de la estructura formal del sitio.

(2. días)

- Edición del material video – fotográfico (2 días)

- Creación de personaje (Explorador) – Bocetos y digitalización. (1 días)

- Diagramación Ventanas – (Bienvenida – Conceptos - Mapa Interactivo) – Desarrollo de galerías, botones). (10 días) Más especificaciones – En cronograma.

-Vínculos y fuentes de páginas web para Apoyo Académico. (Material Multimedia)

- *Limites:*

- Adquirir licencia de software Klynt – Herramienta para el desarrollo de Documentos y edición de páginas interactivas. (Presupuesto no cubierto)
- *Probable:* La no implementación de propuesta en jóvenes de 9º,10º y 11º del Liceo Satélite debido a falta de sala de informática, sin embargo se emiten dos cartas dirigidas a Liceo y Universidad – con el fin de solicitar permisos necesarios para el préstamo de la sala dentro de las instalaciones de la universidad y el permiso para que los jóvenes puedan asistir a la implementación.
- Compra del dominio del Web Site (Por presupuesto no cubierto – Falta de financiación)

## **METODOLOGÍA E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

### **TIPO DE INVESTIGACIÓN: CUALITATIVA**

En busca de comprender un problema y un estado de conocimiento social, explorándolo desde la perspectiva de los participantes y la observación del investigador dentro de un contexto o ambiente natural en el que vive la población objeto de estudio es necesario abordar la investigación desde un enfoque de tipo cualitativo, donde el fin más importante sea fomentar el sentido de pertenencia hacia al arte rupestre mediante la implementación de una estrategia enfocada a la comunicación dirigida a Jóvenes entre 15 – 18 años de edad del Liceo Satélite en los cursos 9º, 10º y 11º de Soacha.

La participación por parte del investigador dentro de la población es crucial pues siendo el investigador que como joven se involucre con su objeto de estudio es posible contemplar de una manera más simple los componentes que influyen en la pérdida de identidad y la falta de conocimiento hacia el arte rupestre por medio de la aprehensión de experiencias y percepciones del otro como joven también.

Partiendo entonces desde esta conceptualización es propicio conocer bases que se adapten a la investigación, en búsqueda entonces de autores expertos en la investigación con enfoque cualitativo, primando por Creswell (1994) quién plantea que para dar respuesta a la pregunta problema es debido primero tener definido el contexto o ambiente en este caso el municipio de Soacha ubicado a las afueras del sur de la capital del país (Bogotá), además asegura que el investigador debe estar principalmente interesado en el proceso y a fin del resultado, se tiene entonces un interés más por el sentido, cómo los jóvenes viven y experimentan dentro de las estructura de un mundo, debe ser entonces el investigador el instrumento primario para recolectar datos y análisis mediante la observación , esto implica según Creswell (1994) un trabajo de campo, interacción con los jóvenes , con los escenarios, lugares donde se observe o registre sus comportamientos. La investigación cualitativa termina siendo inductiva puesto que se construye con base a abstracciones, conceptos hipótesis y teorías que se detallan bajo la observación, a lo que Sampieri (2006) complementa como análisis de ideas subjetivas y profundas.

Por su parte Sampieri (2006) expone el enfoque que posee la investigación cualitativa donde se hace un planteamiento del problemas en este caso la pérdida de sentido de pertenencia en población juvenil de Soacha no por esto se tiene un proceso definido y su vez

estos planteamientos no son tan específicos a diferencia del enfoque cuantitativo, Sampieri (2006) comparte esto con Creswell (1994) puesto que aclara que en esta investigación se debe partir de una examinación del mundo social y con esto se desarrolla el proceso para el logro de una teoría fundamentada, Sampieri (2006) agrega a esto que este enfoque debe ser en base a métodos de recolección de información, tales como en este proyecto la observación participativa, entrevista a profundidad, discusiones grupales o Focus Group donde no se requiere de efectuar una medición numérica, ni el análisis es estadístico.

Siempre este análisis busca la obtención de perspectivas de los jóvenes ante el arte rupestre y lo que conocen ellos de esto, se resalta bastante la interacción con el individuo a estudiar, además no busca establecer una detención en el tiempo puesto que las realidades se van modificando a medida que transcurre el estudio.

Mientras que Tamayo en (2002) define esta mismo tipo de investigación como la investigación descriptiva, donde asegura que por medio del registro, análisis e interpretación de la naturaleza o estado de la población en este caso jóvenes de una población, además reafirma que las conclusiones dominantes se conciben mediante el estudio de las personas, grupos o cosas donde se fusiona con la realidad.

Aquí en este tipo de investigación se encuentra una concordancia con las anteriores definiciones pero contradice a lo que Sampieri (2006) se refiere y es que no hay existencia de una cantidad de hipótesis si no a cambio se comienzan a considerar definiciones de conceptos propias de la investigación.

En este tipo de investigación (Descriptiva) se muestran los supuestos en los que se basan la investigación estos son los mismos antecedentes a los que se refiere Creswell (1994), pero Tamayo (2002) divide luego en tipos de estudios la investigación descriptiva, a

partir de esto se da la investigación por encuesta (Limitado a tipo de pregunta) , caso (Por número de casos), exploración (miras de supuestos) , causas (Porqué del problema), desarrollo (En función al tiempo), conjunto (Integración de Datos) y correlación(Relación y determinación entre variables finales).

Y en última estancia algo fundamental en la investigación lo determina Carlos A. Bernal (2010), que precisa el desarrollo de un pensamiento en la población quien cita a Broveto (2000) refiriéndose a la llamada sociedad del conocimiento ***(Una profunda contradicción entre conocimiento y sabiduría, entre desarrollo científico tecnológico y bienestar social, (pues) parece dominar una civilización que se declara incapaz de resolver problemas más elementales del mundo contemporáneo: la pobreza, la marginación y la desnutrición, las muertes infantiles y la degradación ambiental, en una época en que esta misma civilización nos sorprende con sus proezas científicas (Pag.15)*** así que para eso él considera que la educación en la investigación debe desempeñar un papel primario para la orientación de la sociedad hacia un desarrollo pensante de personas con mayor capacidad analítica y reflexiva que por consiguiente comprenda el conocimiento que adquiere e intérprete para que este conocimiento sea procesado y usado en un sentido de construcción, esto se hace fundamental puesto que se quiere recuperar el sentido de pertenencia hacia unas raíces que están pero no son visualizadas, esto deja ver que la investigación no solo puede lograr resolver o interpretar tan solo un problema si no que funciona como vehículo orientado a la enseñanza y el aprendizaje, además de la construcción de personas con una actitud crítica constructiva y con una apropiación del desarrollo de sí mismo y de la sociedad, además de que esta educación obtenida a través de la investigación asuma el



compromiso de practicar y promover el sentido de responsabilidad consigo mismos y la sociedad.

Entonces nuevamente cabe resaltar que es primordial la interacción y el compromiso con la población objeto de estudio en este caso jóvenes de Soacha y con esto como Spradley (1980) sugiere el “análisis de dominio” *(Es fundamental entonces hacer análisis de dominio bajo estos 4 pasos : Comprender la naturaleza del análisis etnográfico, comprender la naturaleza de los dominios culturales, identificar los pasos al construir el análisis de dominio y llevar a cabo el análisis de dominio sistemático sobre todas las descripciones de nota de campo recogidas a la fecha.)* además del desarrollo de un diario de trabajo donde se muestre que relaciones se adquieren con los jóvenes, siendo el investigador uno de ellos y facilitando dicha comunicación, lo que demostrará diferencias entre investigador e investigado, además de poner esto bajo la mirada de otros expertos en el tema en último momento sobre el impacto que causa la investigación para la confirmación de la validez, viabilidad y efectividad del proceso.

## **DISEÑO DE INVESTIGACION**

Es concebible optar por cambiar de diseño de investigación debido a que la participación de los jóvenes y la interacción con ellos fortalecerá la viabilidad del proyecto entonces es apropiado anunciar que a pesar de que la Etnografía enmarca en gran parte y con gran precisión la forma de visionar este proyecto con un enfoque cualitativo y siempre en búsqueda de la descripción e interpretación detallada de una situación, en este caso la pérdida de sentido de pertenencia hacia el arte rupestre, es más preciso abordar esta investigación por medio del diseño de la investigación acción participativa, puesto que aquí la participación

prevalece más que nada para el desarrollo de una propuesta gráfica pues los jóvenes serán protagonistas de sus intereses mismos y esto se evidenciara en el momento de aplicación de la estrategia comunicativa, es válido afirmar que como objetivo general se pretende construir un conocimiento social y una propuesta gráfica transformadora que fomente el sentido de pertenencia en los jóvenes de 15 a 18 años del Liceo Satelite de cursos 9°, 10° y 11° de Soacha.

### ***I.A.P (INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA)***

Dado que es necesario conocer la realidad que rodea a jóvenes en el municipio de Soacha para poder intervenir y así construir una estrategia gráfica que permita fomentar el sentido de pertenencia hacia el arte rupestre es preciso abordar esta investigación con un ente de Acción participativa puesto que apunta a transformar un conocimiento y las percepciones del objeto de estudio hacia el arte rupestre en Soacha, el fin de esta investigación es la construcción colectiva de un conocimiento mediante procesos que involucran estrechamente al investigador con el objeto de estudio, es preciso aclarar que este tipo de investigación deberá ser combinado con la etnografía puesto que primero se requiere conocer y describir la población objeto de estudio en este caso los jóvenes pero esto es algo más preciso y concreto, en cambio la acción participativa con el fin de construcción es el propósito fundamental de la I.A.P.

Este diseño de investigación posibilita la toma de conciencia sobre la pérdida de sentido de pertenencia hacia una identidad siempre con un sentido transformador ***(El investigador no debe actuar como el búho de Minerva, no está para contemplar sino para transformar. Alicia Kirchner)***, aquí en este diseño de investigación, no solo la realidad y el objeto de

estudio son elementos independientes de investigación, en cambio son aliados para momentos de reflexión- acción. Es decir que es posible combinar tanto etnografía para conocer I.A.P.

El papel del investigador aquí en este caso como joven investigador es intervenir siempre en la realidad de su objeto de estudio siempre y cuando él se vea involucrado también dentro de su realidad, haciendo parte como investigadores también a su grupo de investigación.

Para Ezequiel Ander Egg (1990) (***Decir que hay que integrar un equipo "con la gente" no significa, como ya lo advertimos, que toda la gente potencialmente destinataria de un programa o proyecto participará sin más***), es decir que no debe ser una exigencia la participación de los jóvenes en la investigación, si no que se convocará libremente la asistencia de las personas para la construcción de propuestas conjuntas con personas comprometidas e interesadas en la investigación, interesados en el fomento de sentido de pertenencia hacia el conocimiento del arte rupestre.

## **INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

Se considera que es oportuno adoptar en diferentes formas la recolección de datos e información primordialmente mediante la observación, para que así se profundice un poco más frente a la investigación, además de la realización de entrevistas directas en profundidad a expertos que conozcan claramente sobre el arte rupestre y el sentido de pertenencia, de manera cuantitativa se recopilara alguna información como el rango de edad, estado socioeconómico y fracciones así que se conocerán por medio de una encuesta dirigida a los jóvenes objeto de estudio, además resulta fundamental obtener datos y convertirlos a información básica y luego profunda donde se dan a conocer los conceptos de investigación

### ***Entrevistas***

Otro de los instrumentos cualitativos de los que se hacen uso es de la entrevista donde se aplican unas preguntas a dos personas expertas en el tema, en este caso sobre la pérdida de identidad hacia el arte precolombino, esta es más íntima, se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre el entrevistador y el entrevistado aunque también se podría tratar de un grupo entrevistador y también un grupo de entrevistados, con esta entrevista se logra una comunicación profunda y una construcción de significados

importantes y fundamentales para la investigación en cuestión de la obtención de información.

Se toma en cuenta técnicas de entrevista, manejo de emociones, comunicación verbal y no verbal, para un mejor entrenamiento al momento de estar frente al entrevistado, esto también facilita una mejor comprensión del problema de estudio en este caso la pérdida de identidad y sentido de pertenencia frente a la historia del arte precolombino en jóvenes de Soacha.

En la entrevista fue importante hacer preguntas sobre experiencias, opiniones, valores y creencias, emociones, hechos, historias, percepciones, atribuciones, etc., en cuanto a la cantidad de preguntas se planeó la estructura de la entrevista de esta manera:

## **ENTREVISTA A PROFUNDIDAD A PERSONA EXPERTA**

### **Un rito de paso por tu identidad**

#### **Lady Quintero**

El grupo investigador opta por la entrevista para profundizar conocimientos acerca el tema tratado. Se dará con dos personas expertas en el tema, el investigador cuenta con el apoyo de materiales tales como videocámaras o grabadoras periodísticas para realizar el respectivo análisis de los datos recolectados.

El formato que se tratara es el de una entrevista no estructurada individual, puesto que da libertad para la formulación de nuevas preguntas en el transcurso de la misma. Esta entrevista es abierta y flexible lo que permitirá dar cierto sentido de profundidad dependiendo lo que el investigador pregunte. A partir de tener disponibles los elementos para la entrevista es necesario

tener un conocimiento de la persona experta y al momento de iniciar grabación, dar una pequeña reseña biográfica del experto.

A continuación se encontrara la batería de preguntas propuestas a un antropólogo experto en el tema de arte precolombino y comportamiento humano cultural y social, estarán dispuestos tres bloques de preguntas abiertas cada una de 15 preguntas estas preguntas giran en torno a categorías como Arte precolombino – Jóvenes – Sentido de pertenencia, esto se hace con el fin de catalogar y clasificar después de la entrevista la recolección de información de una mejor forma.

Este es un formato clave para la realización de la entrevista, es una pequeña estructura que no permitirá salirse del contexto y de los objetivos de la misma. ***(Recordar ser sociable, no rígido, y hacer conversación fluida conforme avance la entrevista)***

Empezando la grabación de las entrevistas se da una introducción así:

Siendo las 00:00 (hora) nos encontramos con **Diego Martínez Celis** Magister en Patrimonio Cultural y Territorio e investigador de arte rupestre con más de 20 años de experiencia en investigación y gestión de este patrimonio. “Egresado” de la universidad \_\_\_\_\_ él se ha encargado de (puntos importantes de lo que ha logrado en su vida)... a continuación hablaremos con él sobre el conocimiento que tiene de (...)

-Buenos días **Diego** agradezco de antemano poder conversar con usted para exponer factores que conoce en un nivel más profundo acerca de la identidad y la pérdida de sentido de pertenencia en jóvenes hacia el arte precolombino.

**Bloque 1** Categoría – Jóvenes.

1. ¿Por qué cree usted que los jóvenes fijan su atención en costumbres de otros países?
2. La formación de una identidad es un proceso que comienza a desarrollarse a lo largo de ciertas condiciones del ser como tal, entre estas está la experiencia y por ende el entorno, con respecto a lo anterior ¿cree usted que entonces una persona busca su propia identidad y no es válido afirmar que esta se forma hereditaria o innatamente del contexto social?
3. ¿Qué factores sociales considera usted que definen a la juventud como importante influyente sobre la cultura y la transformación de la sociedad?
4. ¿Porque cree usted que en ocasiones los jóvenes asumen posiciones en contra de aspectos morales, sociales sobretodo políticos ya establecidos?
5. Estas posiciones desempeñan en los jóvenes un lugar de interacción e integración con demás jóvenes, allí se definen elementos constructivos de identidad y pertenencia teniendo en cuenta este espacio, ¿Cómo cree usted que es posible fomentar el sentido de pertenencia hacia el arte y más el que nos arraiga en contexto como lo es el precolombino?

6. ¿Cómo podemos de alguna relacionar las innovaciones y nuevas tecnologías con los jóvenes?
7. ¿Qué factores sociales influyen en esta nueva era tecnológica en la que los jóvenes crecen y se adaptan a un nuevo contexto socio-cultural?
8. ¿Qué opina usted acerca de las llamadas “tribus Urbanas”?
9. ¿Cómo cree usted que los medios juegan en relación a estas tribus?
10. ¿Qué propuestas graficas considera usted que captan la atención de los jóvenes, teniendo en cuenta la influencia de los medios?
11. Teniendo en cuenta que la cultura es cambiante, se transforma y caracteriza cierta sociedad ¿Cree usted que los jóvenes reconocen el conjunto de rasgos culturales que los apropian?
12. ¿Los jóvenes para usted son parte de una población social “difícil” de comprender?
13. ¿Cómo cree usted que es posible fomentar el sentido de pertenencia en todo sentido en los jóvenes?
14. Algunos jóvenes se muestran indiferentes ante la condición cultural de su territorio, ¿Por qué cree que ocurre esto?
15. ¿Cómo caracterizaría usted esta clase de jóvenes que se muestra indiferentes? ¿Influyen aspectos sociales como la educación, el hogar, la convivencia y el estado económico? ¿Porque?

**Bloque 2** Categoría Sentido de pertenencia



1. En términos generales para usted ¿Qué es identidad?
2. La identidad es algo que todo ser humano adquiere a través de rasgos hereditarios, siguiendo tradiciones propias de una cultura, siguiendo con lo antes dicho ¿Cuál cree usted que es la influencia más importante de la sociedad actual que da paso a la pérdida de identidad?
3. La Cultura es algo muy propio de cada “sección” o parte del mundo. La globalización es algo que hoy en día permite que la diversidad de culturas se encuentren o mezclen, ¿Piensa usted que este es un factor clave para pérdida de identidad?
4. Muchos grupos o asociaciones en la actualidad trabajan para proteger la identidad cultural de una sociedad, y crear un sentido de pertenencia hacia lo que identifica la misma, diciendo esto se hace oportuno preguntar ¿para usted que es sentido de pertenencia?
5. Según usted ¿estas asociaciones ayudan a fomentar el sentido de pertenencia en la comunidad en general?
6. ¿De qué manera está ligada la identidad con el sentido de pertenencia?
7. Si una comunidad lograra vivir con un total sentido de pertenencia hacia su cultura ¿Cree usted que el contexto o convivencia social cambiaría?
8. El gobierno actual trabaja con lo que se llama el patrimonio nacional, que pretende proteger aquellos elementos o sitios que identifican al país, ¿Cree usted que esa es una medida suficiente para proteger la identidad cultural del país?
9. El sentido de pertenencia es un amor a lo propio, ¿Por qué cree usted que los jóvenes han ido perdiendo ese amor por lo que tanto nos identifica?

10. ¿Qué medidas adicionales cree usted que deba tomar el gobierno para proteger los elementos y tradiciones que identifican al país?
11. Una gran parte de los jóvenes de la actualidad no participan activamente en eventos políticos, hay una despreocupación por lo propio, ¿A esto también se le puede catalogar como pérdida de identidad?
12. Si es posible incentivar el sentido de pertenencia ¿Cuáles cree usted que sería los medios más propicios para llamar la atención de los jóvenes?
13. Si hablamos de medios que enseñen hechos profundos y culturales en la televisión, nos remitiríamos a canales nacionales tales como Señal Colombia, que tiene programas que muestran la historia de Colombia en diferentes épocas, pero ¿Por qué cree usted que llama más la atención programas (telenovelas) de canales como RCN o Caracol, que estos programas que enseñan historia y crean precisamente una identidad?

### ***Bloque 3*** Categoría Arte precolombino

1. A continuación me gustaría invitarlo a hacer un juego de palabras que consiste en que yo le día una palabra y usted a cambio me responda con otra que sea la primera que se le venga a la cabeza. Lista de palabras, perdida- identidad-arte-influencia- imitación- contexto-fomento-propuesta- legado-herencia – precolombino – modernidad – consumismo.
2. Los indígenas en su momento plasmaban imágenes sobre piedras u otros elementos y bisutería eran creados para su necesidad, ¿cree usted que ellos tenían conciencia de que lo que hacían era arte?

3. ¿Cuál cree usted que es la vigencia del arte precolombino hoy en día?
4. ¿Considera usted que es posible fomentar el sentido de pertenencia y/o apropiación hacia este arte en los jóvenes?
5. Pese a que el periodo más extenso en cuestiones de arte en Latinoamérica es el precolombino ¿porque cree usted que es el menos conocido?
6. En aspectos más específicos nuestro proyecto se enfoca en el arte precolombino de Soacha o “soachuno” pues de esto encontramos algunas pesquisas y evidencias de que hay arte allí, ¿Conoce usted algo sobre esto, lugares e historias sobre estos hallazgos?
7. ¿Hace un tiempo en San Mateo uno de los barrios de Soacha se encontraron vestigios esparcidos entre la basura de restos óseos de antepasados indígenas, que opina usted del descuido y desapropiación de este patrimonio por el afán de construir vivienda por empresas con ánimo de lucro?
8. Las sociedades actuales han ido olvidando de dónde venimos culturalmente hablando, ¿usted cree que si se hace un programa para enseñar sobre arte precolombino, las personas asistan voluntariamente?
9. -Existe un estereotipo fuerte sobre Colombia como un país lleno de conflictos y violencia, pero ¿Considera usted que así mismo existe un estereotipo que defina al país al nivel artístico?
10. ¿Conoce usted el trabajo artístico y el concepto del artista colombiano Nadin Ospina?
11. ¿Usted cree que es posible apropiarse del arte precolombino en Soacha, a partir de las únicas evidencias y rastros de nuestros antecesores si estas se preservaran? ¿Cómo?

12. ¿Cómo cree usted que será posible que el arte precolombino coexista en años futuros cuando la globalización tomará un lugar aún más importante y alto?
13. ¿Los periodos artísticos pueden desaparecer? Siendo el arte precolombino el periodo más antiguo de la historia de cualquier país, ¿cree usted que desapareció? ¿O que desaparecerá?
14. Se evidencia una contrariedad en la sociedad actual al ver jóvenes con sus llamados piercing, se ve con gran claridad que estos elementos de la cultura actual están directamente relacionados con elementos que usaban los indígenas, ¿usted cree que los jóvenes usan estos piercing sabiendo su origen real? ¿Creen que para ellos es solo una moda más?
15. Siguiendo con lo anterior, es posible afirmar que el arte precolombino está presente en prototipos y modas actuales, inconscientemente ¿está usted de acuerdo?

Se finaliza de la siguiente manera – Muchas gracias **Diego** por darnos esta entrevista que sirve de soporte y base para definir el problema de esta investigación. Siendo las 00:00 (hora) se finaliza esta entrevista con duración de 00:00(horas / minutos) y termino de grabación.

Dada esta estructura y una vez se realizan dos entrevistas se hace la destilación de información con Diego Martínez Celis - Magister en patrimonio Cultural y territorio e investigador de arte rupestre con más de 20 años de experiencia en investigación, en gestión de este patrimonio, egresado de la Universidad Nacional en Diseño Gráfico, se ha encargado de puntos importantes como la gestión de preservar el patrimonio cultural dentro de todo el país pero enfocado en Cundinamarca , el proceso en Soacha se ha venido llevando de dos años hacia acá, donde se involucra con los VIGÍAS DEL PATRIMONIO siendo uno de ellos y de la segunda entrevista se referencia como material deductivo con Julio Guasca estudiante de Lic. en Ciencias Sociales de la Universidad de Cundinamarca con la elaboración de su tesis en proceso, acerca de la pedagogía sobre el territorio, en el Municipio de Soacha desde hace 2 años, Al paso de los años se ha encargado de puntos importantes como integrar un grupo como lo es " Soacha, Memoria, identidad y territorio que ve por el rescate de la memoria cultural e histórica del municipio, además colabora en las columna de opinión de Periodismo Público y en lo habitual se dedica a la docencia, por otro lado desde hace ya seis meses trabaja en un proyecto junto a la Alcaldía Mayor de Bogotá en unión con la

Universidad de Cundinamarca sobre la socialización del tema sobre el Área Metropolitana de Soacha y Bogotá con un tema adjunto llamado Bogotá territorio en la región.

Links de entrevistas:

[http://youtu.be/BI4OqI58C6A?list=UUYZ1FUfjOAgP8lLp2OT1\\_yQ](http://youtu.be/BI4OqI58C6A?list=UUYZ1FUfjOAgP8lLp2OT1_yQ) Diego Celis

[http://youtu.be/G3R27SolESk?list=UUYZ1FUfjOAgP8lLp2OT1\\_yQ](http://youtu.be/G3R27SolESk?list=UUYZ1FUfjOAgP8lLp2OT1_yQ) Julio Guasca

Así pues, se determina el siguiente análisis de la primera entrevista según (Fernando Vásquez)

*Entrevista a persona experta*

*Diego Martínez Celis*

*Diseñador Gráfico (U. Nacional) – Magister Patrimonio Cultural (U. Javeriana)*

*20 Años de Experiencia.*

Dado que el entrevistado tiene mayor conocimiento en uno de los bloques se hace énfasis en este con un preámbulo de definición sobre el arte precolombino.

Los bloques tratados a continuación responden a tres baterías de preguntas escogidas de manera aleatoria por el entrevistador. Para la destilación de la información según Fernando Vásquez, se han seleccionado entonces 13 Preguntas de un total de 23.

– Respuestas para realizar el proceso.

Correspondientes de la siguiente manera:

*Bloque Temático **Jóvenes** – 05 Preguntas*

*Bloque temático **Arte Precolombino** – 05 Preguntas*

*Bloque Temático – **Sentido de Pertenencia** – 03 preguntas*

*Siendo las 2:42 Pm. Nos encontramos con Diego Martínez Celis Magister en patrimonio Cultural y territorio e investigador de arte rupestre con más de 20 años de experiencia en*

*investigación, en gestión de este patrimonio, egresado de la Universidad Nacional en Diseño Gráfico, se ha encargado de puntos importantes como lo son, la gestión de preservar el patrimonio cultural dentro de todo el país pero enfocado en Cundinamarca , el proceso en Soacha se ha venido llevando de dos años hacia acá, donde se involucra con los VIGÍAS DEL PATRIMONIO siendo uno de ellos.*

*Agradeciendo de antemano por haber brindado este tiempo para realizar la entrevista, creo que ya sabes que la entrevista se encuentra dividida en tres bloques temáticos que son, arte precolombino, juventud y sentido de pertenencia relacionado con el arte precolombino.*

De esta manera se presenta entonces así la primera fase en general.

### **ETAPA 1 Base Para el análisis.**

Se presentan a continuación las respuestas generadas en la entrevista a partir de las preguntas previamente elaboradas por el entrevistador.

#### **Bloque Temático – Jóvenes**

1) ***¿Por qué cree usted que los jóvenes fijan su atención en costumbres de otros países?***

**Diego.**

Pues, Básicamente creo que es por una cuestión mediática, porque hoy en día tenemos más influjo y más relación y comunicación con la internet, con la televisión, por los medios de todo el mundo, pues estamos en un proceso de globalización y finalmente por esos canales es que llega todo este influjo cultural y normalmente las nuevas generaciones tienden a construir su propia versión de la realidad y su propia versión de su generación por lo tanto acuden a construir todo a partir de lo que tienen a la mano y eso que tienen a la mano hoy en día es muy mediatizado, por lo tanto se llega a asumir de lo de afuera más que lo de adentro, porque el

bombardeo ha sido más de afuera en ese sentido.

***¿Se puede determinar que un factor muy influyente es la tecnología?***

Los medios de comunicación, propiciados por la tecnología y digamos lo que hay detrás de los medios, finalmente la comercialización de productos culturales, la música, la televisión, los medios, el cine. Todo eso va construyendo esa identidad cultural que finalmente se ha globalizado y se ha estandarizado, esto viene de los grandes medios de producción de esos productos que son pues los Estados Unidos, Europa.

- 2) ***La formación de un identidad es un proceso que empieza a desarrollarse a lo largo de ciertas condiciones del ser como tal, entre estas esta la experiencia y por ende el entorno, con respecto a lo anterior ¿cree usted que entonces una persona busca su propia identidad y no es válido afirmar que esto se forma hereditaria o innatamente en un contexto social?***

**Diego.**

Desde luego un poco complicada la pregunta, pero básicamente uno como persona, individuo busca su identidad, busca identificarse es decir, yo que rol juego en un colectivo, donde primero es mi familia, y más allá pues el colegio, y su entorno urbano, donde vive y transnacional etc. Más allá de eso, de mi municipio y de mi identidad como Colombiano, y la otra es esa construcción que tú dices, pues claro se va construyendo culturalmente por el influjo del medio entonces la identidad es un proceso permeable, en el sentido de que yo me construyo pero se construyen también, o sea viene de ambas partes, uno no puede construirse solo, se



construye a través del medio.

- 3) *¿Por qué cree usted que los jóvenes en ocasiones asume, posiciones en contra de lo que un estado les propone?*

**Diego.**

Esa es una condición de la rebeldía digamos que puede ser algo innato como también puede ser algo hormonal en el sentido que el joven tiende en su búsqueda de identidad tiende a separarse del padre, digamos eso desde la psicología "freudiana", pero esa separación del padre significa que yo soy diferente, yo no quiero ser como usted, porque yo quiero diferenciarme y representar mi lugar en el mundo y eso generacionalmente y en una sociedad también se interpreta que en una generación no quiere repetir porque finalmente se ve vulnerada en su proceso de crecimiento. Por ejemplo por problemáticas de orden, en el caso social pues singularmente los jóvenes carecen digamos de medios, hablo digamos que de la generalidad, o sea pueden estar siendo relegados , de los procesos de participación, etc. También por condiciones de violencia intrafamiliar, violencia en el mismo entorno nacional, estamos en un país muy problemático, entonces los jóvenes crecemos, y entonces yo también fui adolescente y joven y lo soy todavía, pero crecemos cuestionando que nos están heredando las generaciones de los mayores y en ese sentido queremos, re- armar el mundo, entonces desde ahí viene una postura de en contra, de lo establecido porque entonces decimos no creemos en lo suyo

porque su sistema nos ha demostrado que es caduco que no ha solucionado problemas de fondo, entonces las juventudes siempre intentan re hacer el mundo.

- 4) *Estas posiciones desempeñan en los jóvenes un lugar de interacción e integración con demás jóvenes, allí se definen elementos constructivos de identidad y pertenencia, teniendo en cuenta este espacio ¿Cómo cree usted que es posible fomentar el sentido de pertenencia hacia al arte y más el que nos arraiga en contexto como lo es el precolombino?*

**Diego.**

Digamos que el arte como expresión pues es independiente de la generación, el arte es una expresión cultural, hablo del arte plástico pues en ese sentido también es una forma de expresión, hoy en día hay muchos más medios porque se ha diversificado el arte, en un video, sonido, etc. La música, el arte pues digamos pictórico es muy evidente que los jóvenes digamos hoy en día producen, practican el grafiti, el grafiti es una forma de expresar contenidos, posiciones ideológicas, y hasta políticas también y plasmarlas ante los demás en un espacio público donde pueda el mensaje tener una retroalimentación, entonces en esa medida creo que el grafiti es clave, es algo que identifica muy bien a los jóvenes de hace muchos años, no es algo nuevo pero se considera que son los jóvenes los que lo practican porque es algo subversivo, que se debe hacer como a escondidas, porque no está muy permitido, porque finalmente ellos en su necesidad digamos que de replantear, la situación de ir en contra del sistema, se expresan a través del grafiti.

- 5) *¿Cómo caracterizaría usted esta clase de jóvenes que se muestra indiferentes ante ese sentido de pertenencia que se ha perdido?*

**Diego.**

La diferencia entre lo que puede ser algo antiguo, algo que puede ser un vestigio del pasado, huellas arqueológicas pues la indiferencia básicamente es porque no hay una conexión de significado con esos objetos, esos objetos hoy en día no nos dicen nada, y para que nos digan algo, para eso llego la arqueología, es una ciencia relativamente joven, que empezó a cuestionarse sobre el pasado y a explicar cosas de las cuales nosotros como cultura no tenemos ya una conexión, entonces son cosas que se encuentran ahí que, hum y eso que es? De donde viene? Quien lo hizo? Y entonces empiezan a haber unas preguntas que se han tratado de solucionar a partir de la ciencia, entonces la ciencia es una elite, los científicos finalmente son algo muy especializado, es un sector de la población que se capacita, que estudia algo muy puntual. y que finalmente son los que generan los significados, alguien que ha tenido una formación arqueológica, histórica, y una relación con estos objetos es porque le han dado una significación, han encontrado esto a partir de hacerlos hablar entre comillas a partir del método científico, pero digamos que el grueso de la población y no solo los jóvenes sino todo el mundo no tiene acceso a esos contenidos porque aquí en Colombia es muy diferente a lo que pasa en Norte América o en Europa que la arqueología si tiene una gran proyección hacia fuera, entonces tu sabes más posiblemente de Stonehenge la isla de pascua

porque lo ves en los documentales de Discovery de National Geographic porque ellos han manejado a partir de los medios todas esas significaciones de la arqueología, y la han dado a conocer pero ¿y? cuantos hemos leído un libro de arqueología, cuantos sabemos de lo que paso aquí en el salto de Tequendama, porque resulta que es un libro mamó tétrico así de grande que ya no se consigue porque era edición limitada, de hace cuarenta años que se publicó, y ese contenido a quien le llegó, es decir no ha habido estrategias de divulgación, donde ese contenido científico, se baje, digamos se traduzca.

## **Bloque Temático – Arte precolombino**

### **1) *Preámbulo Bloque Arte Precolombino.***

#### ***Concepto en General /como se presenta el fenómeno del arte en Soacha.***

#### **Diego.**

Partimos del hecho tratamos de denominar como arte a unas expresiones del pasado que no necesariamente eran arte para quienes los hicieron, los grupos indígenas efectivamente tenían sus expresiones plásticas, hacían cerámicas, hacían tejidos, pintaban en las piedras pero eso no necesariamente es equiparable a lo que nosotros hoy en día consideramos como arte, arte es un concepto que se ha construido desde Occidente, que eso viene desde lo clásico, griego, romano, etc. Digamos que ahí viene un concepto que es armar una estética, etc. Pero y aquí nos llegó una vez con el influjo de la conquista o de la invasión europea, llegó también el concepto del arte, pero aquí no se hablaba del arte, mejor dicho aquí habían prácticas que se podían definir como artísticas pero desde nuestra visión, es decir

estamos es observando unas manifestaciones, unas expresiones de un otro que desconocemos y les estamos dando una categoría que para nuestro juicio se nos parece que es eso, entonces bajo esa mirada se ha construido el concepto de arte precolombino, pero es un concepto que debemos ser cuidadosos al usarlo porque finalmente le estamos dando una valoración, cuando tú hablas de arte, hablas de estética, es decir desde una percepción que tiene que ver como con los sentidos, y con lo que te sugiera a ti, acercarte a un expresión artística y que tiene su propio lenguaje y su propia dinámica, pero si abordamos lo precolombino desde esa manera estamos sesgando lo que pudo haber sido esos objetos dentro de la cultura que la creó, el arte en ese sentido tenía unas connotaciones, mucho más complejas de las que creemos hoy en día, ya yendo más lo que hay en Soacha, el arte precolombino si tú dices eso implica muchos objetos , muchas expresiones, digamos que si particularizamos al arte rupestre, que es una de las manifestaciones de esa expresión estética, pues ya son las piedras pintadas, que ya conocemos y que la gente las observa, de resto digamos que la demás expresiones de ese estilo están es bajo tierra que se encuentran, cositas de tejidos, muchas digamos elaboraciones materiales, podrían ser arte, pero como te digo esa categoría no aplica muy bien para identificar esos objetos, porque por ejemplo tu encuentras una olla y dices ¿eso es arte? No es que eso está pintado, entonces si está pintado es artística, y si no está pintado no es artística, es utilitaria? Entonces eso es darle como un membrete en el que lo ajustamos muy mucho a una, es sesgarlo mucho, entonces preferiría ya por convención si hablemos de arte, porque tu si vas como al arte rupestre, hay quienes dicen no llamémosles, manifestaciones rupestres, llamémosles pinturas rupestre,

por ejemplo yo prefiero hablar de pintura rupestre por que la pintura hace referencia a una técnica que se aplicó, no a una consideración estética ni nada de eso, entonces es una pintura que está en una piedra, entonces llamémosle pinturas rupestres, si nos referimos a eso.

*2) Me gustaría invitarte a hacer un juego de palabras, yo te doy una palabra y lo primero que se te ocurra a ti, entonces me lo dices, como muy resumido en una palabra también.*

**Diego.**

**(Pues bueno no sé si esto es un test psicológicos o de relaciones.)**

**Perdida** – Abandono

**Identidad** – Construcción

**Arte** – Carreta

**Influencia-** Tsunami

**Imitación-** Falta de identidad

**Contexto** – Paisaje

**Fomento** – Divulgación

**Propuesta-** Construcción

**Legado** – Herencia

**Herencia** - Responsabilidad

**Precolombino** - indígena

**Modernidad** - Invasión Europea

**Consumismo** – Actualidad

*3) En aspectos más específicos de nuestro proyecto, mi proyecto se enfoca pues en el arte precolombino y la recuperación de este sentido de apropiación, nos encontramos algunas evidencias y antecedentes teóricos y pues vimos que hay muchas, muchos referentes artísticos aquí en Soacha, conoce bueno creo que es muy evidente la pregunta, conoce usted algo sobre esto, lugares, historias.*

**Diego.**

Bueno, entonces volvemos a precisar arte rupestre o pintura rupestre, entonces sí, Soacha tiene un potencial impresionante, es decir es uno de los municipios o de los territorios que tiene más concentración de arte rupestre en toda Colombia, entonces está La Poma, está el sector de Canoas, está el sector del Vinculo y los cerros allí orientales, San Mateo, está también Bosatama, o sea todo básicamente el cinturón de montañas que rodean a Soacha, todo tiene arte rupestre, entonces es muy rico y son, proponemos que sean cien o ciento cincuenta rocas pintadas las que hay, que no se conocen todavía todas, que no hay registros específicos, sistemáticos, no sabemos exactamente que tenemos pero sabemos que hay arto porque lo hemos reconocido a través de los vigías, etc... y si conocemos.

**Independientemente al arte rupestre, hay o sea otros, como tú decías...**

**R:** Eh... bueno que más encuentro, cuando tú hablas de arte, es decir expresiones que tengan una plasticidad y que se les dé una materialidad en las que se pueda identificar alguna expresión plástica, entonces digamos que la cerámica, desafortunadamente y hoy nos decía Everardo solo hay dos ollas en toda Soacha y están aquí en la secretaria, pero aquí se han sacado miles de entierros, miles de entierros que cada individuo se ha encontrado con un ajuar, que se han encontrado

con collares, con elementos de oro, eh... bueno la cerámica pintada, grabada, incisa, muchos tipos de cerámica, entonces conforma digamos un patrimonio y un corpus de artístico digamos hablemoslo en tus términos, pues muy grande pero que desafortunadamente no está unificado, ¿todo eso dónde está? Mucha colección está en las universidades, en los Andes en la Nacional, en el ICAM en el museo Nacional, todo eso está disperso, o sea lo que es de Soacha está disperso y está en todas partes menos en Soacha, se lo han llevado básicamente es porque aquí en Soacha no ha habido una intención de hacer un acopio, un deposito, un museo, para que todo esto no se pierda, no se vaya, se disgregue, se disperse, si no que debería estar acá, entonces te puedo dar referencia sobre todavía lo que está aquí, y lo que está aquí son las piedras porque no se las han podido llevar, pero yo conocí hace unos años, un proyecto que, de la piedra que llaman la del Dios Sua, que es el símbolo de Soacha, que es una pajarito, alguien dijo – oiga, porque no nos llevamos esa piedra al Museo Nacional, porque está más protegida allá, que allá que le va a llegar la urbanización, llevar la cantera etc. – pero imagínate bajo ese pensamiento, hasta el arte rupestre es posible que hayan pensado en llevárselo porque siempre hay desarraigo. Porque se ha creído que en Soacha nunca ha habido la voluntad ni a nadie le ha interesado, entonces llevémonos todo de acá, de este pueblo porque finalmente si lo dejamos acá se va a perder, entonces es una lectura muy complicada y viciosa, que se ha dado, porque es un círculo vicioso porque se llevan lo que tenemos y como no sabemos que tenemos pues no lo apreciamos porque no ha habido espacios de divulgación, de eso entonces no hay valoración, como no hay valoración, cuando hay hallazgos a nadie le importa porque a nadie se le ha



inculcado porque no han habido elementos para inculcarlos, entonces es un círculo vicioso, que se ha ido naturalizando.

*4) Hace un tiempo en San Mateo, se encontraron vestigios esparcidos de restos como de un cuerpo, se decía que eran de un cuerpo indígena, que opina usted de descuido y la desapropiación de este patrimonio por el afán de construir viviendas y más de viviendas que no cumplen con la necesidad realmente de una familia.*

**Diego.**

Ok, Eso es una situación que ha ido creciendo exponencialmente, no? Si miramos hace cuarenta años, el proceso en Soacha era muy diferente y las investigaciones que se hacían arqueológicas, eran científicas se hacían muy puntualmente y no tenía que ver con el espacio urbano, cuando empezó a crecer Soacha y empezaron a construirse sobre espacios que la gente no sabía que habían cementerios indígenas, empezó a aflorar todo esto y finalmente se ha descubierto que Soacha está sentado sobre un gran cementerio indígena, hoy hablábamos que hay más de mil tumbas que se han sacado en el contexto de esos procesos de urbanización, entonces digamos que no podemos evitar que crezca la ciudad, el problema es que al crecer, ha ido digamos más rápido el crecimiento urbano que la identificación digamos que la asimilación de esos restos y la incorporación por ejemplo a procesos de construcción de identidad.

**5) La sociedades actuales han ido olvidando de dónde venimos culturalmente hablando, ¿Usted cree que si se hace un programa para enseñar sobre el arte precolombino, para dar esos referentes teóricos, para anunciar a las personas que acá existe toda esa riqueza pues artística, las personas asistan voluntariamente?**

**Diego.**

Claro que sí, o sea digamos que lo que hemos visto desde el proceso de los vigías aquí en Soacha, es que hay mucha gente interesada en el tema, nosotros, bueno digamos que no es algo masivo, pero, pero si surgen eh... personas, jóvenes, adultos, mayores, etcétera, que cuando se hacemos las convocatorias de alguna charla, aquí llega la gente y la gente está interesada siempre en esos temas.

Eh... claro que hace falta mucha divulgación, pero pues yo creo que sí, pues si se hace algún tipo de estrategia de divulgación, eso debe estar muy bien sustentado sobre un proceso pedagógico que tenga una base eh... digamos para poder explicar estos objetos, porque finalmente como te digo, no tenemos una significación, no tenemos una tradición que nos haya heredado de lo que significa, entonces cuando llegamos uno se encuentra ante unos símbolos, ante unas cosas que uno dice ¿Qué es eso?, entonces tenemos que construir significaciones, esas significaciones se construyen – sí, desde el conocimiento arqueológico, que se han emitido hipótesis y

cosas, pero también hay otros saberes.

### **Bloque Temático – Sentido de pertenencia**

- 1) *La identidad es algo que todo ser humano adquiere a través de rasgos hereditarios, siguiendo tradiciones propias de una cultura, siguiendo con lo antes dicho ¿Cuál cree usted que es la influencia más importante de la sociedad actual que da paso a la pérdida de identidad?*

**Diego.**

La influencia más importante?

Digamos que la identidad no se pierde la identidad se transforma, eso es importante porque la identidad no puede ser monolítica, no es instituida, no puede ser de una sola manera, porque primero va pasando el tiempo y van apareciendo nuevas cosas, y segundo somos individuos diferentes que somos parte de la construcción de identidades colectivas, entonces en ese sentido es un proceso que hay que reconocer, que hay una mutación, un cambio siempre, pero si hablamos de pérdida de elementos que deben ser la base de esas identidades, se pierden o se traslapan o cambian o se transmutan por otros, que vienen de otras partes digamos que son exógenos , ajenos a los desarrollos de ese territorio, ejemplos hay miles de transculturación, por ejemplo lee a García Canclini, el habla de ese término de la hibridación cultural implica todos esos procesos de cómo una cosa se monta sobre otra o se funden las dos y crean una nueva expresión de identidad, pero influjos hay

mucho como te digo los medios hoy en día son muy fuertes, el internet, que son cosas que permiten que viajen ideas desde muy lejos hasta nosotros o viceversa también, (El fenómeno del vallenato en Monterrey, como es que en México hay una expresión del vallenato fuerte arraigada desde hace unos 30 años, ¡Porque llego el vallenato allá! Y quienes lo expresan, son las clases populares es algo casi

Sub urbano, que no es bien visto porque son las clases más pobres las que les gusta el vallenato y lo tocan y salen a los buses a tocar, y uno no se imagina que tiene que ver Monterrey con Valledupar, entonces hubo una transculturación, algo que vino de afuera, gracias a qué? A que había casetes y habían discos y en ese tiempo inclusive ellos dicen que los discos los traía de estados unidos y no de Colombia, si no que allá los compraban en Texas y no sé qué, y Monterrey es norteño, allá la música norteña tiene la identidad muy fuerte pero como diablos, como se instauro la influencia del vallenato allá y es muy fuerte, entonces es un claro ejemplo como los medios posibilitan que las ideas viajen entonces hoy en día tenemos medios mucho más rápidos, calientes que llaman la internet , ya uno se conecta con China, con Siberia.

*2) Muchos grupos o asociaciones en la actualidad trabajan para proteger la identidad cultural de una sociedad, y crear un sentido de pertenecía hacia lo que identifica la misma, diciendo esto se hace oportuno preguntar ¿para usted que es sentido de pertenencia?*

**Diego.**

Pues digamos que es un vínculo afectivo al principio, pues hizo parte de una sensación que me produce a mi ciertos elementos y con los cuales me identifico y con los que a través de ellos me siento perteneciente de ese colectivo al que yo quiero estar integrado, entonces ahí viene el patrimonio como un elemento que permite esa cohesión, esa identificación para yo sentirme parte de ese colectivo.

(Laso Afectivo)

**3) El sentido de pertenencia es un amor a lo propio, ¿Por qué cree usted que los jóvenes han ido perdiendo ese amor por lo que tanto nos identifica?**

**Diego.**

Digamos que la tradición y por ejemplo el patrimonio , estos objetos han quedado en desuso, digamos que hacen parte de una historia, pero ya por ejemplo la estación del tren, la estación del tren ya no sirve para nada porque ya no hay tren entonces, como tal ya no se usa, cuando algo pierde uso, utilidad, pues básicamente es como un trasto viejo en la casa, como poner un mueble pero esta ese trasto viejo, saquémoslo porque no nos sirve, hay unas valoraciones que se hacen sobre lo antiguo que parten de la construcción de la historia, que nos posibilitan encontrar conocer ese pasado, pero entonces cuando ya no le hayamos utilidad lo desechamos o dejamos que se pierda, o lo destruimos completamente, en ese orden de ideas es importantísimo y clave es ese concepto, tenemos que volver a reutilizar esos espacios o esos elementos que ya no tienen una significación, tenemos que hacer una re funcionalización que se llama, cobre todo cuando son espacios por ejemplo arquitectónicos u otros elementos que hay que volverles a dar una utilidad en el

presente, mientras no la haya no vamos a tener nada para conservar.

### ***ETAPA 2 Selección de Descriptores***

A continuación se seleccionan las que encierran más globalmente las respuestas del entrevistado, se seleccionarán descriptores por cada una de las preguntas divididas en los tres bloques temáticos.

#### ***Bloque Temático Juventud***

##### ***Pregunta***

1) ***¿Por qué cree usted que los jóvenes fijan su atención en costumbres de otros***

***países?***

INFLUENCIA MEDIÁTICA– PRODUCCION – GLOBALIZACION

##### ***Pregunta***

2) ***La formación de un identidad es un proceso que empieza a desarrollarse a lo***

***largo de ciertas condiciones del ser como tal, entre estas esta la experiencia y***

***por ende el entorno, con respecto a lo anterior ¿cree usted que entonces una***

***persona busca su propia identidad y no es válido afirmar que esto se forma***

***hereditaria o innatamente en un contexto social?***

BUSQUEDA DE IDENTIDAD EN RELACION AL ENTORNO (2)–

CONSTRUCCION COLECTIVA

##### ***Pregunta***

3) ***¿Por qué cree usted que los jóvenes en ocasiones asume, posiciones en contra de***

***lo que un estado les propone?***

DESARROLLO HUMANO – DIFERENCIARSE – RECHAZO - VIOLENCIA –

CONSTRUCCION NUEVO MUNDO – ESCEPTICISMO

**Pregunta**

- 4) *Estas posiciones desempeñan en los jóvenes un lugar de interacción e integración con demás jóvenes, allí se definen elementos constructivos de identidad y pertenencia, teniendo en cuenta este espacio ¿Cómo cree usted que es posible fomentar el sentido de pertenencia hacia al arte y más el que nos arraiga en contexto como lo es el precolombino?*

GRAFITI – EXPRESION – POSICION SOCIAL – SUBVERSIVO

**Pregunta**

- 5) *¿Cómo caracterizaría usted esta clase de jóvenes que se muestra indiferentes ante ese sentido de pertenencia que se ha perdido por el arte precolombino?*

NO HAY SIGNIFICADO – DESCONOCIMIENTO TEORICO – FALTA DE ACCESO A CONTENIDOS – NO HAY DIVULGACIÓN

*Bloque Temático Arte Precolombino*

**Pregunta DEFINICIÓN**

- 1) *Preámbulo/ Concepto en General y Fenómeno presentado en Soacha.*

EXPRESIONES PLASTICAS PRACTICADAS EN EL PASADO.

VALOR DE UNA CULTURA

NO DEBERÍAN TENER UNA CONSIDERACIÓN ESTETICA.

**Pregunta**

- 2) *Me gustaría invitarte a hacer un juego de palabras, yo te doy una palabra y lo primero que se te ocurra a ti, entonces me lo dices, como muy resumido en una palabra también.*

**Perdida** – Abandono

**Identidad** – Construcción

**Arte** – Carreta

**Influencia**- Tsunami

**Imitación**- Falta de identidad

**Contexto** – Paisaje

**Fomento** – Divulgación

**Propuesta**- Construcción

**Legado** – Herencia

**Herencia** - Responsabilidad

**Precolombino** - indígena

**Modernidad** - Invasión Europea

**Consumismo** – Actualidad

**Pregunta**

- 3) *En aspectos más específicos de nuestro proyecto, mi proyecto se enfoca pues en el arte precolombino y la recuperación de este sentido de apropiación, nos*



*encontramos algunas evidencias y antecedentes teóricos y pues vimos que hay muchas, muchos referentes artísticos aquí en Soacha, conoce bueno creo que es muy evidente la pregunta, conoce usted algo sobre esto, lugares, historias.*

DESARRAIGO – POTENCIAL PINTURA RUPESTRE – EXPRESIONES PLASTICAS – DESAPROPIACION – FALTA DE DIVULGACION - PERDIDA  
*Pregunta*

- 4) *Hace un tiempo en San Mateo, se encontraron vestigios esparcidos de restos como de un cuerpo, se decía que eran de un cuerpo indígena, que opina usted de descuido y la desapropiación de este patrimonio por el afán de construir viviendas y más de viviendas que no cumplen con la necesidad realmente de una familia.*

TIEMPO – INVESTIGACIÓN – CRECIMIENTO URBANO INEVITABLE – DESTRUCCION DE IDENTIDAD.

*Pregunta*

- 5) **La sociedades actuales han ido olvidando de dónde venimos culturalmente hablando, ¿Usted cree que si se hace un programa para enseñar sobre el arte precolombino, para dar esos referentes teóricos, para anunciar a las personas que acá existe toda esa riqueza pues artística, las personas asistan voluntariamente?**

INTERES – FALTA DE DIVULGACION – PEDAGOGIA – CONSTRUCCION DE

SIGNIFICACION – DESDE LA ARQUEOLOGIA.

*Bloque Temático Sentido de Pertenencia*

*Pregunta*

- 1) *La identidad es algo que todo ser humano adquiere a través de rasgos hereditarios, siguiendo tradiciones propias de una cultura, siguiendo con lo antes dicho ¿Cuál cree usted que es la influencia más importante de la sociedad actual que da paso a la pérdida de identidad?*

TRANSFORMACIÓN - HIBRIDACIÓN CULTURAL –MUTACIONES -.  
TRANSCULTURACION – MEDIOS DE COMUNICACIÓN

*Pregunta*

- 2) *Muchos grupos o asociaciones en la actualidad trabajan para proteger la identidad cultural de una sociedad, y crear un sentido de pertenencia hacia lo que identifica la misma, diciendo esto se hace oportuno preguntar ¿para usted que es sentido de pertenencia?*

PATRIMONIO - VINCULO AFECTIVO – SENSACION – IDENTIDAD-  
PERTENENCIA

**Pregunta**

**3) El sentido de pertenencia es un amor a lo propio, ¿Por qué cree usted que los jóvenes han ido perdiendo ese amor por lo que tanto nos identifica?**

DESUSO – VALORACION – RE FUNCIONALIZACION

**ETAPA 3 Selección de Descriptores**

A continuación se seleccionan los descriptores por recurrencia, número de veces que repitió el concepto el entrevistado.

**Bloque Temático Juventud**

**Pregunta (1)**

INFLUENCIA MEDIATICA (5) – PRODUCCION (2)– GLOBALIZACION (1)

**Pregunta (2)**

BUSQUEDA DE IDENTIDAD EN RELACION AL ENTORNO (2)– CONSTRUCCION

COLECTIVA (5)

**Pregunta (3)**

DESARROLLO HUMANO (2)– DIFERENCIARSE (2) – RECHAZO (2) - VIOLENCIA

(2) – CONSTRUCCION NUEVO MUNDO (2) – ESCEPTICISMO (1)

**Pregunta (4)**

GRAFITI (4) – EXPRESION (4)– POSICION SOCIAL(2) – SUBVERSIVO(1)

**Pregunta (5)**

NO HAY SIGNIFICADO (5) – DESCONOCIMIENTO TEORICO (4) – FALTA DE  
ACCESO A CONTENIDOS (1) – NO HAY DIVULGACIÓN (1)

*Bloque Temático Arte Precolombino*

**Pregunta (1)**

EXPRESIONES PLASTICAS PRACTICADAS EN EL PASADO. (6)

VALOR DE UNA CULTURA (2)

NO DEBERÍAN TENER UNA CONSIDERACIÓN ESTÉTICA.(3)

**Pregunta (2)**

**Perdida** – Abandono

**Identidad** – Construcción

**Influencia**- Tsunami

**Contexto** – Paisaje

**Fomento** – Divulgación

**Propuesta**- Construcción

**Herencia** - Responsabilidad

**Consumismo** – Actualidad

**Pregunta (3)**

DESARRAIGO (3) – POTENCIAL (5) - PINTURA RUPESTRE (6) – EXPRESIONES

PLASTICAS (3) – DESAPROPIACION (2)– FALTA DE DIVULGACION (1)-

PERDIDA(1)

**Pregunta (4)**

TIEMPO (2) – INVESTIGACIÓN (2) – CRECIMIENTO URBANO INEVITABLE (6) –

DESTRUCCION DE IDENTIDAD (2)

**Pregunta (5)**

INTERES (3) – FALTA DE DIVULGACION (2) – PEDAGOGIA (1) –

CONSTRUCCION DE SIGNIFICACION (2) – DESDE LA ARQUEOLOGIA. (1)

*Bloque Temático Sentido de Pertenencia*

**Pregunta (1)**

TRANSFORMACIÓN (3) - HIBRIDACIÓN CULTURAL (1) –MUTACIONES (2) -.

TRANSCULTURACION (1) – MEDIOS DE COMUNICACIÓN (2)

**Pregunta (2)**

PATRIMONIO (1) - VINCULO AFECTIVO (1) – SENSACION (1) – IDENTIDAD- (4)

PERTENENCIA

**Pregunta (3)**

DESUSO (4) – VALORACION (2) – RE FUNCIONALIZACION (3)

**ETAPA 4 Mezcla de descriptores por afinidad**

A continuación se hace una mezcla según la afinidad de los descriptores.

*Bloque Temático Juventud*

**Pregunta (1)**

Producción e influencia mediática.

**Pregunta (2)**

Búsqueda y construcción de identidad en un contexto

**Pregunta (3)**

Desarrollo humano para diferenciarse.

Rechazo y violencia

Búsqueda y construcción de un nuevo mundo.

**Pregunta (4)**

Posición social

Grafiti como expresión

**Pregunta (5)**

No hay significados por desconocimiento teórico.

Falta de divulgación y acceso a contenidos.

*Bloque Temático Arte Precolombino*

**Pregunta (1)**

Expresiones plásticas dan valor a una cultura, sin apreciaciones estéticas.

**Pregunta (2)**

**Perdida** – Abandono

**Identidad** – Construcción

**Influencia**- Tsunami

**Contexto** – Paisaje

**Fomento** – Divulgación

**Propuesta**- Construcción

**Herencia** - Responsabilidad

**Consumismo** – Actualidad

**Pregunta (3)**

Potencial de pintura rupestre

Desarraigo y desapropiación

Pérdida y falta de divulgación.

**Pregunta (4)**

*Sin tiempo de investigación.*

*Destrucción de identidad por crecimiento urbano inevitable.*

**Pregunta (5)**

Interés de construir significación.

Falta de divulgación y pedagogía.

*Bloque Temático **Sentido de Pertenencia***

**Pregunta (1)**

Transformación y mutaciones

Hibridación cultural debido a medios de comunicación.

**Pregunta (2)**

Identidad a partir de un vínculo afectivo por el patrimonio.

**Pregunta (3)**

*Valoración a lo que se desusa para re funcional izarlo.*

**ETAPA 5 Campo Semántico**

Se presentan los factores resultantes que definen cada bloque temático.

Se unen los descriptores de cada una de las preguntas y se hace una mezcla por afinidad.

Bloque temático **Juventud**

- Producción e influencia mediática.
- Búsqueda y construcción de identidad en un contexto
- Desarrollo humano para diferenciarse.
- Búsqueda y construcción de un nuevo mundo.
- Grafiti como expresión
- No hay significados por desconocimiento teórico.
- Falta de divulgación y acceso a contenido

Bloque temático *Arte precolombino*

- Expresiones plásticas dan valor a una cultura, sin apreciaciones estéticas.

**Identidad** – Construcción

**Influencia**- Tsunami

**Fomento** – Divulgación

**Propuesta**- Construcción

- Potencial de pintura rupestre
- Desarraigo y desapropiación
- *Destrucción de identidad por crecimiento urbano inevitable.*
- Interés de construir significación.

Bloque temático *Sentido de Pertenencia*

- Transformación y mutaciones
- Hibridación cultural debido a medios de comunicación.
- Identidad a partir de un vínculo afectivo por el patrimonio.
- *Valoración a lo que se desusa para re funcional izarlo.*

*Así, con esta entrevista y bajo este campo semántico se logra conocer la problemática expuesta en este proyecto para la cual se desarrolla una propuesta gráfica.*



***Recopilación documental (Documentos, registros, materiales, etc.)***

Es importante tomar como fuente también la obtención de documentos que brindan datos e información fundamental de la investigación, es por eso que se recolectaron todos aquellos documentos que en cada espacio y momento funcionaron como ejemplos bases y fundamentos investigativos para el desarrollo de la propuesta, se citaran sus autores, años de edición, esto sirve para anteceder información de un fenómeno para una población dentro de un ambiente. A medida que la investigación avanza, se puede encontrar citas individuales como de instrumentos escritos, materiales audiovisuales, además de documentos grupales como ensayos con colaboración, cintas de video, páginas web.

Además para el desarrollo de la propuesta se logra un registro video – fotográfico de los sitios de manifestaciones rupestres, se obtienen una serie de audios musicales con licencia Creative Commons y una serie de imágenes que pertenecen al desarrollo de la propuesta.

***Grupo de enfoque (Focus Groups)***

A través de la interacción es posible que los individuos objeto de estudio en este caso los jóvenes, puedan realizar un esquema o perspectiva de un problema, lo cual es el interés fundamental de los investigadores, esta clase de entrevista grupal genera un ambiente cálido, relajado e informal, entonces la idea es generar dinámicas grupales donde la participación de los jóvenes sea fundamental para la construcción de las conclusiones sobre la implementación de la herramienta, según (Creswell, 2005 ) y su sugerencia, es importante

que cuando el tema sea algo complejo en este caso en cuanto a la pérdida de identidad y sentido de pertenencia es necesario reunir un grupo pequeño de 5 a 6 personas, sin embargo para esta sesión se contó con la asistencia de 15 personas incluyendo el docente encargado.

Es importante que los investigadores trabajen en relación a los conceptos y las experiencias con respecto al uso de la herramienta, se trabajó con un grupos de jóvenes entre los 15 y 18 años de los cursos 9°, 10° y 11° del Liceo Satélite de Soacha, se lleva a cabo la sesión la cual fue grabada y de la cual se obtiene un video interactiva que recopila la información obtenida a partir de la experiencia de los estudiantes con el desarrollo de la propuesta.

## CRONOGRAMA

Tiempos programados para cada uno de los procesos del desarrollo del diseño de la propuesta final Rito de paso por tu identidad.

No.	Etapa	Equipo técnico	Fecha
<b>1</b>	<b><i>Recopilación Documental</i></b>		<i>07 a 09 Oct.</i>
<b>1.1</b>	<i>Selección de información</i> <b><i>(Conceptos –Simplificación) (Anexo 1)</i></b>	Bibliografía	07 oct

1.2	<p><i>Redacción de textos (Bienvenida –Textos introductorios)</i></p> <p><i>Diligencia de Formato de Visita para textos introductorios a lugares con manifestaciones de arte rupestre.</i></p> <p><i>Textos – Actividades Evaluativas</i></p>	Computador	08 oct
1.3	<p><i>Recolección de Fotografías y Video Panorámicas.</i></p> <p><i>Edición - Grabación de Audios con textos de apoyo</i></p> <p><b><i>Carpeta (Anexo 1.1) – Videos, audios y fotografías.</i></b></p>	<p>Cámara</p> <p><b>Software</b></p> <p>Photoshop</p> <p>Audition</p> <p>Premiere</p>	08 – 16 oct
1.4	<p><i>Recolección de fuentes de apoyo académico y audiovisual, para compartir. (Descripción Breve de los Proyectos) (Anexo 1.2 – Formato de Referencias Audiovisual).</i></p> <p><i>- Formato de referencias audiovisuales.</i></p> <p><i>-Datos para Directorio Académico</i></p>	Computador	09 oct
2	<b><i>Desarrollo y diseño de la propuesta de producto final</i></b>		10 a 20 Oct.
2.1	<p><i>Creación de personaje (Explorador) Bocetación y digitalización 2D – 1 día, 10 de Octubre. (Anexo 1.3 Personaje – Carpeta)</i></p>	<p><b>Software</b></p> <p>(Ilustrator,)</p>	10 oct
2.2	<p><i>Diagramación de Ventanas, respuestas a los respectivos botones (Bienvenida – Conceptos - Mapa interactivo) MAQUETA BÁSICA DE DISEÑO (2 días) – Carpeta Botones (Anexo 1.4)</i></p>	<p><b>Software</b></p> <p>Klynt</p>	12 – 13 oct
2.3	<i>Desarrollo de actividades evaluativas-</i>	<b>EducaPlay</b>	14 oct

	<i>interactivas.</i>		
2.4	<i>Mapa Interactivo (Ubicación coordenadas, galerías fotográficas)</i>	Klynt	15 – 18 oct
2.5	<i>Referencias académicas (Diagramación y vínculos de páginas web de apoyo)</i>	Computador	19 oct
3	<i>Montaje</i>	Klynt, Hosting, Ftp	19 oct

## SEGUNDA PARTE – DISEÑO Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA

### JUSTIFICACIÓN – ANALISIS DEL OBJETO

#### INTRODUCCIÓN DEL OBJETO

##### **Herramientas TIC como estrategia de comunicación.**

Debido a que en los últimos años Internet ha liderado la difusión de información , se han dado una gran variedad de recursos informativos que han hecho que la relación estudiantes – maestros se personalice más, así pues se ha logrado que la educación y la tecnología tenga una pequeña conexión.

Motivos como compra de nuevos equipos de última gama, acceso a conexión a internet, ponen a pensar sobre lo importante que estas tecnologías podrían ser para la educación, dándole un enfoque distinto a la formación y el desarrollo de actividades.

Son conocidas como TIC y sus siglas desglosan Tecnologías para la información y comunicación (informática conectada a Internet , estas herramientas han tomado un papel importante a la hora de hablar de formación en el marco de la accesibilidad a la educación pues es necesario solventar las necesidades de desarrollo de la mayoría de las personas, convirtiendo las TIC en una herramienta que haga de la sociedad un ser inclusivo y tolerante, pues así todas las personas tendrían igualdad de oportunidades a la hora de formarse.

Las TIC nacen de las ventajas que ofrece hoy en día Internet, pues este es un “instrumento que facilita y mejora las tareas en todos los ámbitos” (Pág. 198 Las TIC para la igualdad – Nuevas tecnologías y atención a la diversidad), estas tecnologías son accesibles pues la materia principal es la información y en segunda instancia se requiere solo de interacción y conexión.

Se apoyan en material gráfico y auditivo, convocan nuevos lenguajes y sobre todo especifican los contenidos, además de dar lugar a la realización de actividades interactivas.

Además se articulan en la actualización de los procesos de formación dados en instituciones educativas donde “el aprendizaje no solo debe ser cognitivo sino que se deben desarrollar ciertas aptitudes y competencias para el uso efectivo de las TIC” – (Pág. 22 Competencias E –learning – Competencias para el uso de herramientas virtuales en la vida, trabajo y formación permanentes. 2009)

Además de ser el conjunto de herramientas virtuales que apoyan la formación educativa y el intercambio de información, funcionan apoyando el ámbito de la comunicación, herramientas puntuales tales como (blogs, chats, correo electrónico, juegos en línea) son otras de los elementos que conforman las TIC y que permiten además de la conexión, la interacción con el mundo sin importar el lugar desde donde se encuentre. Aquí pues se encuentra la diferencia entre la información y la comunicación, es el uso que se les da a las herramientas, “existen diversos usos para los mismos núcleos de intercambio, y está en gran parte, la causa de su éxito. El uso ha generalizado gracias a la gran variedad de posibilidades que se ofrecen” – (Cap. 2 El ciberespacio – Herramientas virtuales (Web Tools) – Pág. 42.)

Las ventajas probables hacia este objeto se evidencian en cuanto a comunicación e información se refiere, el bajo coste económico, la interacción instantánea, la rapidez y sencillez de conexión.

### **ANALISIS HISTORICO**

El aporte más importante que dio paso a las TIC se da con la invención del computador, los avances de la primera generación de computadores<< Bartolomé y Sancho (1994) sitúan el origen de las tecnologías educativas alrededor de los años 20 y 30 del siglo pasado, que sin embargo luego ven como la época de mayor desarrollo, los años 40, diseñando cursos con instrumentos visuales para militares así pues afirma la cita mencionada después de este texto a De Pablos (2009, p 30.) sobre “ el desarrollo y uso de tecnologías con fines de investigación militar”

Antes la tecnología se analiza desde principios del siglo XX donde se veía reflejada en artefactos, maquinas creadas con mecanismos eléctricos, sin embargo cómo llegar al origen de las TIC, como conjunto de Tecnologías, principalmente han evolucionado en el ámbito de aplicación hacia la educación, de allí se cree también que el nacimiento de las TIC va atado al surgimiento y evolución de las telecomunicaciones para las que se datan fechas como la invención del telégrafo (1833) y a partir de esto se datan una serie de inventos que se atribuyen en específico al conjunto hoy día de las TIC, tales como el teléfono, el transistor, el sistema microondas, central telefónica.

La evolución de las TIC se constituye desde el punto de partida de la invención de los objetos mencionados, a partir de esto se ha involucrado el uso de las TIC en herramientas de formación que hacen parte de la educación, nombrando también la invención de la imprenta como promotor de la escritura y así de la comunicación, así pues << la historia de las tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la enseñanza ha estado fuertemente marcada por la búsqueda de la tecnología más eficaz; es decir, por la búsqueda de la súper tecnología que resolviera todos los programas educativos. (Antonio José Moreno Guerrero Cita (Cabero y Román 2006, p 11).

Dicha evolución sobre las TIC es posible en proporción a los avances tecnológicos propiciados por el desarrollo de nuevas herramientas que van siendo desarrolladas y actualizadas a medida que nacen las necesidades.

(Cita contextual, Pág. UNED – Ciencias Sociales y Jurídicas, Educación y tecnología: estrategias didácticas para la integración de las TIC – Cap.1 *Antecedentes históricos de las TIC (Mayo 2014)*)

### **ANALISIS SOCIOLOGICO**

La razón principal de la existencia de las TIC es por el nacimiento de la tecnología misma y es que a partir de esto las tecnologías para la información y comunicación tomaron un papel importante a la hora de hablar de desarrollo, el fin de las TIC es contribuir al desarrollo y a la formación de cierta población, proporcionando un acceso al conocimiento que cumpla con la implementación de material de aprendizaje que motive, contraste, acerque, entretenga, y sobre todo le brinde al alumno y maestro oportunidades en el aula para el trabajo autónomo, así que esto en fin último propenden por el avance del conocimiento y a su vez el desarrollo de medios tecnológicos por medio de material que construye. (*Tizón 2008*).

Las necesidades que las TIC satisfacen sobre todo benefician en primer momento a los docentes quienes durante algunos años han tenido que elegir entre sistemas de educación formales , normalizados y rigurosos y que con las ayuda de las TIC prima la espontaneidad, autonomía, experiencias didácticas más divertidas y motivantes (*Tizón 2008 cita (Escuela de la libertad, Summerhil, A.S Neill)*), gracias a esta revolución tecnológica que afecta directamente el desarrollo de las técnicas nuevas de enseñanza es posible incorporar criterios al ejercer la docencia sin perder el camino de la formalidad además de ayudar a intervenir en la educación a través del aprendizaje y metodologías aplicadas a las tecnologías.

La aceptación por parte del público se concluye en el significado que cada uno le brinde al hacer empleo de las TIC y esto se logra a través de la relación que establezca el estudiante y la herramienta, es el proceso de construir significados a partir de la obtención de material que se asimila y se comprende dentro de una realidad, esto depende de la inserción del material dentro



de la vida del estudiante o lo que se encuentra a su alrededor, no siempre el aprendizaje define significados por ciertos motivos como no poseer los conocimientos previos para acceder a la comprensión de los conocimientos previos, para ellos se deben precisar estrategias metodológicas que recuerden los conocimientos previos y así proporcionar la base para el contenido y relacionarse con el nuevo. *(Tizòn 2008)*

### ***ANALISIS ESTRUCTURAL***

De acuerdo a un curso previo realizado por parte del investigador en el que se realiza un programa de formación referente a las herramientas TIC para la creación de recursos didácticos se opta por hacer el seguimiento de la propuesta basados en la presentación de este programa para estructurarlo de forma organizada y secuencial.

En fin de conseguir herramientas que apoyen las metodologías y estrategias pedagógicas que faciliten el proceso de aprendizaje se hace inclusión de las herramientas TIC para consolidar el aprendizaje autónomo de profesor – estudiante y que cada uno de estos partes comprendan y brinden individualmente el significado a cada uno de los conocimientos.

Para ello se propone tres apartados que constituirán el objeto final de investigación sin embargo para ello se debe hacer un análisis previo y caracterización como parte de los objetivos específicos del proyecto.

Los elementos que constituirían esta propuesta tan solo se definirán en cuestión de análisis de la información que arrojen los instrumentos de investigación empleados para tal fin, sin embargo a medida que se ahonde en este objetivo los elementos que constituirían en conjunto o tan solo uno, están dispuestos en la siguiente lista:

1. Herramienta Multimedia para la creación de presentaciones.
2. Publicaciones Web Interactivas

3. Contenidos Web
4. Video blogs – Herramientas Audiovisuales

Estos elementos se encontrarán adaptados totalmente al uso de las personas en cuanto a su fácil comprensión, más sin embargo se requiere que los jóvenes a los que se dirige estas herramientas de formación sea cual sea la opción seleccionada se manifieste el estudiante como AVA (Ambiente Virtual de Aprendizaje) y tenga dominio y manejo de herramientas informáticas y de comunicación como procesadores de texto, software, correo electrónico, internet, redes sociales y demás herramientas tecnológicas que se requerirán para brindar el apoyo educativo virtual necesario.

*Cita contextual (Herramientas TIC para la creación de Recursos Didácticos – Servicio Nacional de Aprendizaje SENA – ‘‘ Información del programa Pág. 1)*

### ANALISIS FUNCIONAL

El uso de las TIC se da principalmente mediante una educación audiovisual que se ve reflejada en medios informativos decodificables como Internet, estos medios ayudan a desarrollar el pensamiento y el lenguaje visual, permiten dejar a un lado métodos de aprendizaje tradicionales o reforzarlos, liberan un poco de tiempo y sobre todo generan tareas menos complejas, pues facilitan su realización, la posibilidad de conexión desde distintos lugares se relaciona con Internet y la función de las TIC como medio interactivo, sin embargo la funcionalidad de las TIC no es útil para el usuario sino se tiene el conocimiento y dominio suficiente sobre las herramientas tecnológicas que las provean para hacer uso adecuado de la información y comunicación a lo que *(Pág 19, Ruiz ---- Las tic, un reto para nuevos aprendizajes)* Cita, <<Alfabetización en TIC>>

(Cacheiro, 2014 cita (Majó y Marqués (2002) caracterizan el uso de las TIC para medio de expresión, creación multimedia, canal de comunicación y una herramienta para el proceso de información como fuente abierta, además de un medio didáctico para la evaluación de los métodos empleados para el aprendizaje.

Según (Informe anual del Foro de la información, 1966 (Cacheiro 2014) el uso de las TIC está relacionado con normas de manejo como adaptación del estudiante en la sociedad de aprendizaje, la baja exclusión al acceso de información, seguimiento de actuaciones y buenas practicas, adquirir competencias profesor – estudiante y ejercer labores desde la invención de nuevas tecnologías.)

Como promotor de herramientas para el aprendizaje se debe precisar que debe haber disposición hacia la innovación, darle el valor a la tecnología por encima de la metodología, y entre lo más importante << Conocer y utilizar lenguajes y códigos semánticos (icónicos, cromáticos, verbales). / Aprovechar el valor de comunicación de los medios para favorecer la transmisión de la información. >> Cacheiro, 2014

### **ANÁLISIS TÉCNICO**

El medio por el cual funcionan las tecnologías de la información y comunicación es Internet, sistemas que están atados en gran variedad de aplicaciones y métodos o de enseñanza virtual tales como herramientas digitales web, libros de texto interactivos, el impacto de estas tecnologías se debe a la variedad de posibilidades que aportan al compartir información, materiales, archivos y espacios que permiten el acceso a gran afluencia de público,

Estas herramientas son propuestas a partir del papel que ha tomado la web en distintos momentos del uso diario y de la importancia que ha tomado la enseñanza accesible a cualquier público, esta investigación profundizará en una estrategia de comunicación basada en un producto final que funcione como TIC que permita la divulgación de información y sobre todo la construcción de sentido de apropiación y valoración hacia el arte rupestre de Soacha, solo hasta entonces es

posible enmarcar un impacto social y una posibilidad de reconocerse como material construido bajo ciertos parámetros analizados desde la información que arroje el estudio y la caracterización del objeto de estudio. Por tal no es posible hacer un análisis previo estético y semiótico mientras la investigación no arroje la suficiente información para la construcción del objeto, es por esto que vale aclarar que la visión de este análisis objetual está bajo una mirada general y no por tal es posible especificar mientras el objeto de estudio de acuerdo a sus necesidades mencione y arroje los resultados requeridos para los análisis mencionados del objeto final.

### **RELACIÓN ANALISIS - OBJETO**

Una vez se ha estructurado un análisis desde la visión conceptual y como ente de formación, en este caso las TIC'S en la educación, es posible relacionar el objeto final del proyecto con dicho análisis, y para ello se estructura una argumentación referente a la propuesta de objeto.

Para esta propuesta se toma como referencia el papel del internet en el mundo contemporáneo y como por medio de este es posible construir pensamientos y re valorizaciones de fenómenos sociales, en este caso el sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en Soacha representado en una aplicación direccionada a la educación, mediante la implementación de un material didáctico virtual que motive, entretenga y sobre todo enseñe de forma interactiva, relación, (Estudiante – TIC); y así propender por el avance y sentido de pertenencia hacia un concepto cultural, esta propuesta debe funcionar como recurso didáctico y de fortalecimiento de

conceptos, de forma estructurada y secuencial – de acuerdo a lo mencionado en el análisis estructural.

*CMS (GESTOR DE CONTENIDOS) – RITO DE PASO POR TU IDENTIDAD*

Los elementos propuestos para este objeto final serán justificados una vez los instrumentos de investigación permitan ahondar en el tema, mediante la recolección de información y el debido registro fotográfico necesario como base para la elaboración de la propuesta.

Se propone una plataforma digital interactiva – virtual (Gestor de contenidos) que permita la interacción entre el usuario y la aplicación, exponiendo con base en recopilación de información, una serie estructurada de contenidos correspondientes a **CONCEPTOS** básicos referente al arte rupestre (Historia, Petroglifos, pictografías, importancia del legado cultural), módulos evaluativos que **PRUEBEN EL CONOCIMIENTO** adquirido con la comprensión de los conceptos, mediante pruebas de (múltiple respuesta, juegos (rompecabezas, sopas de letras, crucigramas.), la implementación de un **MAPA INTERACTIVO** que exponga los distintos lugares donde existen hallazgos de arte rupestre en Soacha y con este una galería de registros fotográficos acompañadas de texto – además de las abstracción de los símbolos que se encuentren en los hallazgos y por último un espacio donde se relacionen fuentes de información, eventos y personas que **APOYEN ACADÉMICAMENTE** el proceso de fomentación de sentido de pertenencia hacia el arte rupestre, todo este contenido irá acompañado de la creación de un personaje a modo “Explorador” que oriente al estudiante en la continuación del proceso de formación virtual

Para el alcance de esta propuesta se tendrá en cuenta un proceso de elaboración de tres pasos que se consideran fundamentales:

1. *Recopilación documental*, durante este proceso se recolectará información de forma estructurada y de acuerdo a los contenidos estipulados en el CMS, además de *registrar fotográficamente* los sitios de mayor concentración de arte rupestre en Soacha.
2. *Aplicación y estudio de conocimientos desde el ente disciplinar*, para este paso es necesario documentarse y capacitarse para la planeación y diseño de la propuesta objetual final dentro del saber disciplinar (Com. Gráfica) donde es necesario saber sobre software de programación, temas como animación e interactividad virtual.
3. *Realización de propuesta objetual / Subida a la Nube*. Una vez el proceso conceptual se materialice en cuanto a conocimientos técnicos, recopilación de información y registro fotográfico, se aplique esta información sobre el objeto, solo queda subir la plataforma a la nube para el libre acceso por parte de la población objeto de estudio con conexión a internet y dentro del aula.

El fin de esta plataforma será apoyar las metodologías y estrategias pedagógicas de los docentes interesados en fomentar el sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en Soacha, sin embargo vale aclarar que quienes se verán beneficiados y de quien se medirán el impacto será de los jóvenes (Población de jóvenes de 15 a 18 años entre los cursos 9º, 10º y 11º del Liceo Satélite de Soacha).



## **ANALISIS CONCEPTUAL**

### **Producto Final Plataforma interactiva - Un rito de paso por tu identidad**

#### **PRODUCTO: Plataforma Interactiva – (Website)**

Ante el desarrollo de este producto es necesario conocer qué es un gestor de contenidos, pues bien, esta herramienta dentro de la relación con la Herramientas TIC para la educación es posible concebirlo como el conjunto que reúne todas las posibilidades de presentar material interactivo como (Herramientas multimedia, publicaciones web interactivas, contenidos web, video blogs,

herramientas audiovisuales); que funcionan pedagógicamente para fortalecer los procesos educativos que transforman en este caso la falta de sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en Soacha.

Un gestor de Contenidos se conoce como CMS (Content Management System) y este permite la administración de información de distintas competencias gráficas dentro de un mismo lugar, esta interfaz controla contenidos alojados en un sitio web. Existen Gestores de Contenidos que permiten darle manejo al diseño y estructura de la información cuando y cuantas veces sea necesario. << El gestor de contenidos es una aplicación informática usada para crear,editar, gestionar y publicar contenido digital multimedia en diversos formatos, genera páginas dinámicas que permiten la interacción con el servidor web para generar la página web bajo petición del usuario, con el formato predefinido y el contenido extraído de la base de datos del servidor. (Joomla,2014)

El gestor de contenidos en conclusión termina siendo la herramienta que permite publicar información, pero es en si la estrategia de comunicación la que gestiona y viabiliza los contenidos, para este caso véase (Relación Análisis – Objeto) la estructura propuesta para el gestor de contenidos con el fin de fomentar el arte rupestre en Soacha.

### **NOMBRE DEL PROYECTO: Rito de paso por tu identidad.**

El nombre de este Gestor de Contenidos que se representaría en Web es Rito de Paso por tu identidad; Véase (Introducción - ¿Por qué Rito de Paso?) << Es pertinente relacionar este concepto con el propósito fundamental de la investigación y se trata de la búsqueda de iniciativa de un cambio posterior a lo biológico dentro de la juventud sobre hechos culturales y su sentido

de pertenencia hacia un legado histórico social (arte rupestre en Soacha). Es decir una transición que evoca transformaciones culturales por la identidad de una población.>>

Una vez el proceso de recolección de información y registro fotográfico se efectúe y se dé paso al desarrollo y diseño de la propuesta este gestor de contenidos se conocerá con la ruta de navegación para internet como [http://delcastillo.ms/ritodepaso/Rito de Paso por tu identidad/](http://delcastillo.ms/ritodepaso/Rito_de_Paso_por_tu_identidad/) Esta ruta proviene de la ubicación del Gestor de contenidos sobre la red informática de búsqueda disponible en internet.

### **FÉNOMENO (Necesidad)**

Existen factores sociales que afectan en primer momento los hallazgos y vestigios de estos legados rupestres, y esto se debe sobre todo como lo anuncia (Gonzalez,2014) que aunque se crea que es negligencia de la población uno de los factores que realmente afectan en primer grado a la falta de sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en Soacha es una falencia en el apoyo por parte de la instituciones y desde allí empezar a actuar por el beneficio del conocimiento arqueológico que haga parte del patrimonio nacional de aquí se atan los factores que evidencian este primer momento, pues la expansión del perímetro urbano e industrial ha hecho de los espacios en los que se encuentran estos hallazgos, una amenaza de destrucción y pérdida, además de que no se evidencia en general esto a la población por una *falta de divulgación de información importante*, así pues que el ideal como objetivo general nace de la necesidad de divulgar una recopilación de información importante acerca del arte rupestre en Soacha y con esto permitir que se fomente el sentido de pertenencia hacia este patrimonio cultural dentro de la población relacionada, jóvenes de 15 a 18 años entre los cursos 9º, 10º,11º del Liceo Satélite de Soacha.

### **ARGUMENTACIÓN ¿Por qué? Y ¿Para qué?**

Reconociendo la importancia que tienen hoy día las herramientas TIC dentro del aula para la educación en el análisis del objeto, se encuentra que en un primer momento la educación es el ente que favorece la transformación y sobre todo brinda los conocimientos necesarios en diferentes etapas de la vida y así poder – favorecer el alcance del desarrollo, ello supone esforzarse principalmente para que todos los niños y en este caso jóvenes –independientemente de cuál sea su ingreso familiar, el lugar donde vivan, sexo y grupo social, puedan beneficiarse por igual de un *poder transformador* (UNESCO, 2013) y este poder transformador se da desde el reconocimiento de su territorio y el sentido de pertenencia hacia su patrimonio cultural, así participan plenamente dentro de su sociedad.

La posibilidad que las herramientas TIC en la educación brindan hacia los jóvenes permiten completar la enseñanza y sobre todo la fácil y entretenida comprensión de contenidos, es por esto que la acción gráfica de este proyecto se propone porque se considera que este “esfuerzo” de poder transformar y propender por el sentido de pertenencia hacia el arte rupestre es posible mediante un ente disciplinar que permite fortalecer enseñanzas dentro del aula, para darle sentido y generar mayor preocupación por el territorio y entorno a los jóvenes.

### **FORTALEZA DEL PROYECTO**

Existen cuatro factores que determinan la fortaleza y beneficios de este proyecto, dos de estos factores tienen que ver con entes netamente sistemáticos y que tiene relación con el gestor de contenidos en interacción con los jóvenes de 15 a 18 años entre los cursos 9º, 10º, 11º del Liceo

Satélite de Soacha, y sobre los otros dos factores se han relacionado con el auge y el apoyo pedagógico hacia el docente en aula.

Así pues, a continuación se hace la breve introducción a cada uno de estos componentes que fortalecen el proyecto:

1. **Accesibilidad:** Este factor contribuye al poder de acceso que tiene la población para dar uso a este gestor de contenidos, esta herramienta como recurso didáctico permite la inclusión a la comunicación y divulgación de información gracias al internet y esta <<brecha digital>> que se ha expandido y ha minimizado la distancia entre conocimientos y alumnos. (CNICE, Ponce, S:F)
2. **Fácil Navegación:** La estructura que hará parte de la composición de este gestor de contenidos busca la facilidad de navegación y relación entre joven y gestor, para esto se dispone de una bocetación sobre la estructura.
3. **Auge Herramientas TIC:** La educación ha cambiado y se ha creado un mundo diferente para que los jóvenes adquiera conocimiento en cuanto a la evolución tecnológica se refiere en relación con su educación, -La pedagogía ha evolucionado no solo de estar centrada en el alumno y docente sino que también en cómo se forma y se dan sociedades de información y conocimiento, aquí se responsabiliza entonces alas herramientas de tecnologías de la comunicación que desempeñan un papel primordial como competencias digitales y como apoyan y fortalecen el proceso de educación.
4. **Apoyo pedagógico para el docente:** El docente y las TIC se relacionan en cuanto a la aplicación del gestor de contenidos se refiere, las TIC como innovación tecnológica y fortalecedora del método de enseñanza por parte del docente y el uso de la información.

Es así como debe –situarse en un postura intermedia en la que se observe a las TIC como mecanismos de ayuda en el procesamiento de la información y aprendizaje y así permita el sentido de pertenencia dentro del territorio.

## SEGMENTACION

### **Segmentación Geográfica:**

Colombia, Soacha (Cundinamarca) Municipio perteneciente de forma ancestral al pueblo indígena muisca, ubicado al centro de Bojacá, Mosquera, Sibaté, Bogotá y San Antonio del Tequendama, Localidad: Comuna 2 Soacha Central – Barrio La Fragua – Institución Educativa Liceo Satélite, Calle 8ª No. 6 – 28.

### **Segmentación Demográfica:**

Esta propuesta va dirigida en primera instancia a los jóvenes de 15 a 18 años de los cursos 9º, 10º y 11º del Liceo Satélite, quienes serán los usuarios del gestor de contenidos sobre arte Rupestre en Soacha y en Segunda instancia el y/o los beneficiarios de la propuesta sin ser clientes directos de la pieza final, serán los docentes de Geografía, Historia, Democracia y afines quienes implementarán el gestor de contenidos, Un rito de paso, como herramienta TIC de apoyo pedagógico dentro del aula. **(Anexo 2 – Encuesta)**

Los jóvenes estudiantes del Liceo Satélite se encuentran en un nivel Socio – Económico Medio (Estratos 2 y 3) lo que quiere decir que 4 de cada 5 estudiantes tienen acceso a internet desde sus hogares, esto indica que mantienen en constante contacto por redes sociales, además hacen uso del internet para realizar investigaciones y trabajos del colegio y pasatiempos como (Escuchar música y jugar) y para quienes no es ajeno el uso de apoyos educativos en clase brindados por parte de sus docentes, dentro de un diagnostico reconocen la importancia del uso de herramientas web educativas para complementar conocimientos, además de apoyarse

gráficamente en temas específicos con material elaborado para ciertas situaciones y consideran esto también como la posibilidad de interactuar con demás personas además de convertirlos en autodidactas.- (Implementación de encuestas demográficas y psicográficas Anexo 2 – Encuesta), el nivel educativo de esta población son los cursos pertenecientes a nivel de bachillerato (9º, 10º y 11º) entre hombres y mujeres.

Estos consumidores se han identificado como ‘‘Los exploradores’’ puesto que dentro de la necesidad básica de este tipo se adecua – el descubrimiento. Dentro de su etapa – Juventud como transformación cultural son los que prueban nuevas ideas y experiencias y esto se relaciona con el ente de fomento de sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en Soacha.

## **PRODUCTO**

La periodicidad de publicación del producto será permanente como producto, sin embargo vale aclarar que por ser un gestor de contenidos la periodicidad de actualizaciones cambia y es que puede ser editado e introducirle más información para esto se establece un periodo mensual de administración y publicación de actualizaciones de información.

Se dará a conocer este gestor vía internet ya que este es el más fácil acceso de publicidad en cuanto a administración y consumidor en este caso los jóvenes de 15 a 18 años del Liceo Satélite de Soacha se refiere, se hará intervención web por medio de redes sociales como (Facebook) y sin embargo vale esclarecer que esta propuesta busca ser aplicada en aula aunque sea posible acceder desde cualquier lugar con conexión a internet.

La distribución de este producto se da de forma digital –conectada a internet con tan solo un clic y una ruta de acceso, para la realización de esta propuesta se buscará asesoría en referentes gráficos y técnicos en cuanto a los temas de CMS, Gestor de contenidos, Estilos CSS, Java Script

y lenguaje HTML aplicado al producto final, en cuanto a costos de producción se requiere en primer momento el dominio y ubicación del gestor dentro de la nube.

Dentro del concepto formal del gestor se estructura y organizan los contenidos en 4 segmentos los cuales tienen nombres provisionales (Conceptos, prueba tu conocimiento, Mapa interactivo, Apoyo Académico) en formato horizontal con un panel de control (Menú) con los botones correspondientes a cada uno de los nombres, retícula formal, tipografía Sans Serif (Paloseco), colores cálidos referentes a la tierra y pigmentos rupestres.

En este Gestor de contenidos se debe permitir la interacción entre el usuario y la aplicación, exponiendo con base en un recopilación de información, una serie estructurada de contenidos mencionados anteriormente correspondientes a:

**CONCEPTOS** básicos referente al arte rupestre (Historia, Petroglifos, Pictografías, importancia del legado cultural – 10 conceptos básicos que reconozcan la importancia de arte Rupestre en Soacha), módulos evaluativos que **PRUEBEN EL CONOCIMIENTO** adquirido con la comprensión de los conceptos, mediante pruebas de (Múltiple respuesta, Juegos de palabra como Rompecabezas, Sopas de letras, Crucigramas, (5), la implementación de un **MAPA INTERACTIVO** que exponga los distintos lugares donde existen hallazgos de arte rupestre en Soacha y con este una galería de registros fotográficos acompañadas de texto, a partir de la cantidad de lugares que se expongan con hallazgos rupestres se propone un promedio de 6 fotos en galería y la abstracción de los símbolos que se encuentran en los hallazgos, es decir, redibujar los símbolos encontrados en piedra y con posibles interpretaciones de significado y por último un espacio donde se relacionen fuentes de información, eventos, personas que **APOYEN ACADEMICAMENTE** el proceso de fomentación de sentido de pertenencia hacia el arte



rupestre, todo este contenido irá acompañado de la creación de un personaje a modo “Explorador” que oriente al estudiante en la continuación del proceso de formación virtual.

**PRODUCTO:** Plataforma Web Interactiva – Gestor de Contenidos.

*Rito de Paso por tu identidad.*



**CONCEPTO** / Arte Rupestre, Tierra y Rocas. Dinamismo, libertad y formalidad. Narrativa no lineal, simplicidad y minimalismo.

**LOGO:** Sello como marca permanente propone preservación, giro 15° para generar movimiento y dinamismo. Rescate del término – Por tu identidad- para sugerir propósito. Se resalta la preposición **De** sugiriendo propiedad y pertenencia.

**CONCEPTOS FORMALES:***Ver Anexo 1.4 - ICONOS*

Iconos relacionados con texturas de petroglifos. Tres unidades circulares para los niveles de juego interactivo del área de *Prueba tu conocimiento (I, II, III)*.

Y puntos de referencia con respecto a los cuatro módulos contenidos en la plataforma mencionados así:

- **Apoyo Académico:** Birrete como símbolo de educación.
- **Conceptos:** Bombillo como símbolo de conocimiento.
- **Sitios con Motivos Rupestres:** Pictograma del Dios Varón como mayo referencia del arte Rupestre en Soacha.
- **Prueba tu conocimiento:** Test / Check como símbolo de prueba.

*Ver Anexo 1.4 - ICONOS*

**Colores cálidos,** tierra. Gama de Color (Café, Naranja, Amarillo, Blanco y Negro.)

**Tipografía:**

Paloseco, perteneciente a la familia Sans Serif (*Económica*) es una fuente tipográfica informal e irregular, de carácter fuerte y fácil legibilidad. Títulos (52 Pts) / Subtítulos (24) / Texto Contenido (19).

# Titulos

## Subtitulos

Texto contenido

### ***Creación de “El explorador”***

- *Joven, Curioso y observador.*
- *Compañía en la presentación de los módulos y niveles de Prueba tu conocimiento.*



*Ver Anexo 1.4 - ICONOS*

### ***Gama de colores:***



### Ver Anexo 1.4 - ICONOS

**Colores Cálidos y Fríos:** Gama de Café – Piel, Rosa Claro – Verde Oscuro, Amarillo y Gris.

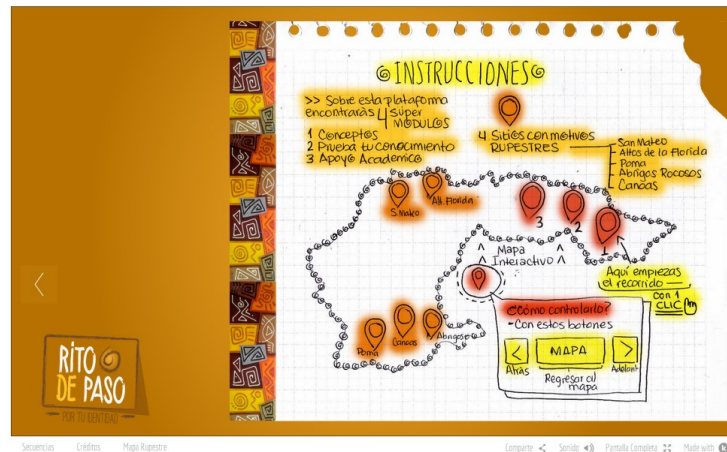
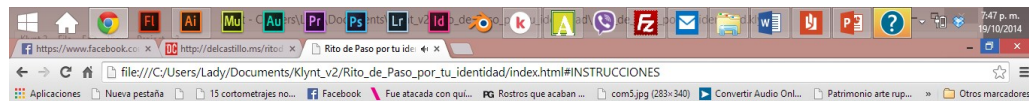
**Viñeta de Apoyo:** Marca límite entre la ventana de contenido y fondo de pantalla. Define de manera irregular el marco del contenido. Repetición de Módulos que refieren una sola unidad, representando petroglifos.



### Ver Anexo 1.4 - ICONOS

**Diseño de instrucciones para uso de la plataforma:**

**Gif:** Que sugiere informalidad, Apuntes de cuaderno (Simulación y /o Bosquejo de Menú Principal a modo Mapa) . Genera más contacto con el estudiante.



Menú



### **Principal: (MAPA INTERACTIVO)**

*Este menú se encuentra vinculado sobre el Mapa Rupestre de Soacha, del cual se extrajo solo el croquis para no confundir al usuario y dentro de este se han ubicado los distintos módulos y sitios con motivos rupestres que se representan por medio de los iconos anteriormente presentados. Este Mapa es posible navegarlo de la manera que prefiera el usuario por ser de Narrativa no lineal sin embargo los módulos y los sitios se encuentran vinculados entre sí para realizar el recorrido por completo.*

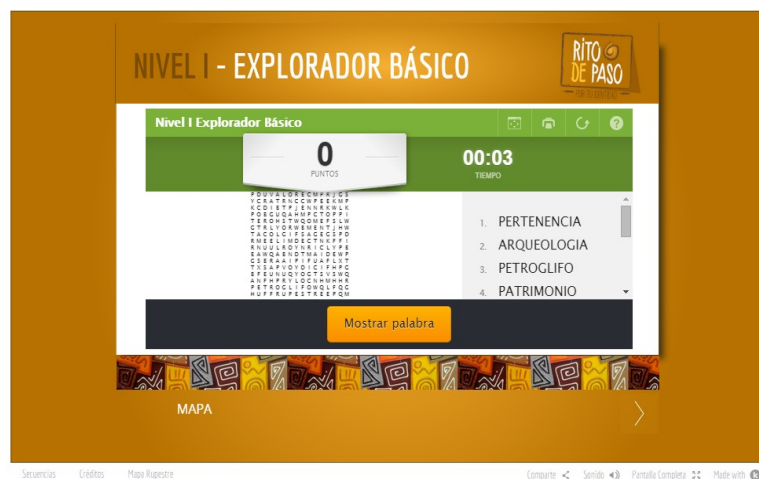
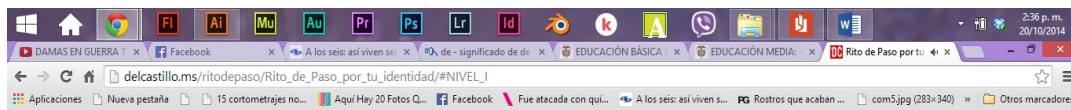
### **AUDIO / AMBIENTACIÓN**

#### **(Anexo 1.1 – Audios)**

Esta plataforma se encuentra acompañada de Audios grabados y editados previamente sobre Adobe Audition CC, los cuales introducen al usuario desde la bienvenida hasta los distintos módulos y acompañan la lectura sobre los conceptos de arte rupestre.

Sobre la ambientación se hizo uso de *Jamendo* una página que permite la descarga libre de Música con Licencia Creative Commons, esto evita conflictos legales por derechos de Autor mientras se mencionen a los autores e intérpretes. Para la selección de esta música se hicieron filtros de búsqueda con palabras claves como: Ambiente, Naturaleza, Indígena, Instrumentos como Guitarra y Tambores. - *La cita de estos autores se encuentra ubicada dentro de los créditos del proyecto.*

### ***VISUALIZACIÓN (Desarrollo de Actividades Interactivas Educa Play)***



**CONCEPTOS ESTRUCTURALES (Anexo 1.1 Recopilación)**

**Rito de paso** se compone de 26 *secuencias* en total que se encuentran distribuidas así:

1. **Introducción del proyecto** (Logo)
2. **Bienvenida** (Introducción textual del proyecto – Audio – Acompañamiento Explorador.)

*¡Bienvenido Explorador! Rito de paso es una iniciativa que te invita a conocer el arte rupestre en Soacha, de esta manera busca que te apropiés de este legado cultural que nos pertenece y que debemos cuidar, aquí podrás encontrar información importante acerca de este patrimonio y hacer parte de una generación que transforma y se preocupa por el cuidado y la permanencia de nuestra identidad, reconociendo así el valor de este como propiedad colectiva.*

3. **Instrucciones de uso del Menú Principal** Gif. (Mapa Interactivo)
4. **Módulo I – CONCEPTOS** (Introducción al módulo – Audio - Explorador)

*Aquí encontrarás definiciones básicas referentes al arte rupestre.*

*Es importante que gracias a estas definiciones reconozcas la importancia del arte rupestre como patrimonio cultural*

1. Soacha (Concepto – Audio – Imágenes)
2. Patrimonio Cultural (Concepto – Audio – Imágenes)
3. Arte Rupestre (Concepto – Audio – Imágenes)
4. Petroglifo (Concepto – Audio – Imágenes)

5. Pictografía (Concepto – Audio – Imágenes)
  6. Pigmentos (Concepto – Audio – Imágenes)
- 
5. **Módulo II – PRUEBA TU CONOCIMIENTO** (Introducción al módulo – Audio - Explorador)

*En este módulo puedes probar tu conocimiento sobre el arte rupestre en Soacha en tres niveles, cada nivel te reconocerá como un explorador natural y que valora el territorio.*

1. Presentación de niveles (I, II, III) (Exploradores – Audio)
  2. Nivel I Explorador Básico (Explorador – Audio - Actividad Interactiva Educaplay *Sopa de letras*)
  3. Nivel II Explorador Intermedio (Explorador – Audio - Actividad Interactiva Educaplay *Crucigrama*)
  4. Nivel III Explorador Avanzado (Explorador – Audio - Actividad Interactiva Educaplay *Mapa Interactivo*)
- 
6. **Módulo III – APOYO ACADÉMICO** (*Anexo 1.2 – Referencias Audiovisuales*) (Introducción al módulo – Audio - Explorador)

*Sobre este módulo podrás conocer proyectos audiovisuales de personas que también se preocupan por la conservación de nuestro patrimonio cultural.*



1. Referencia I Audiovisual (Tibanica) – ( Cita – Realizadores – Iframe de Video sobre Youtube)
2. Referencia II Audiovisual (La Ruta) – ( Cita – Realizadores – Iframe de Video sobre Youtube)
3. Referencia III Audiovisual (Nueva Esperanza) – ( Cita – Realizadores – Iframe de Video sobre Youtube)
4. **DIRECTORIO** (Audio – Ambientación) Tres contactos que se trabajan por el patrimonio cultural.

*Si estás más interesado en el arte rupestre debes saber que hay personas importantes que trabajan día a día por el patrimonio cultural de nuestro municipio.*

*Si deseas conocer más, puedes contactarlos.*

### **SITIOS CON MOTIVOS RUPESTRES (Anexo 3 – Formato de Visita)**

(Ubicados dentro del mapa)

Los ítems que se tienen en cuenta para el desarrollo de cada sitio a visitar son:

1. *Ubicación del lugar*
  2. *Cantidad Aproximada de piedras.*
  3. *Factores de amenaza.*
7. **San Mateo** ( Ficha de 3 Items – Video Panorámica – Fotografías Motivos Rupestres - Ambientación)

8. **Altos de la Florida** ( Ficha de 3 Items – Video Panorámica – Fotografías Motivos Rupestres - Ambientación)
9. **La Poma** ( Ficha de 3 Items – Video Panorámica – Fotografías Motivos Rupestres - Ambientación)
10. **Canoas** ( Ficha de 3 Items – Video Panorámica – Fotografías Motivos Rupestres - Ambientación)
11. **Abrigos Rocosos** ( Ficha de 3 Items – Video Panorámica – Fotografías Motivos Rupestres - Ambientación)

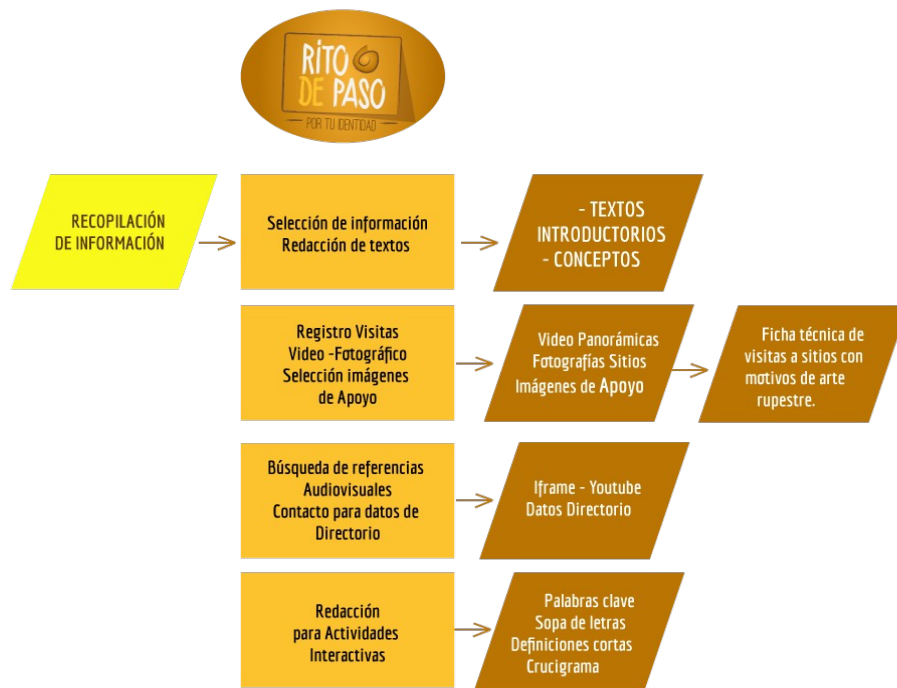
## **PROCESO DE FABRICACIÓN**

Dentro del proceso que se llevó a cabo para la realización de la plataforma interactiva se tuvieron en cuenta tres elementos:

- Recopilación de información y registro video fotográfico.
- Implementación de conocimientos adquiridos durante el proceso académico del saber disciplinar
- Desarrollo y montaje de herramienta gráfica interactiva

Es por ello que se deben presentar tres diagramas de flujo que expliquen los distintos procesos por los que esta pieza gráfica tuvo que pasar.

***Recopilación de información y registro video fotográfico.***



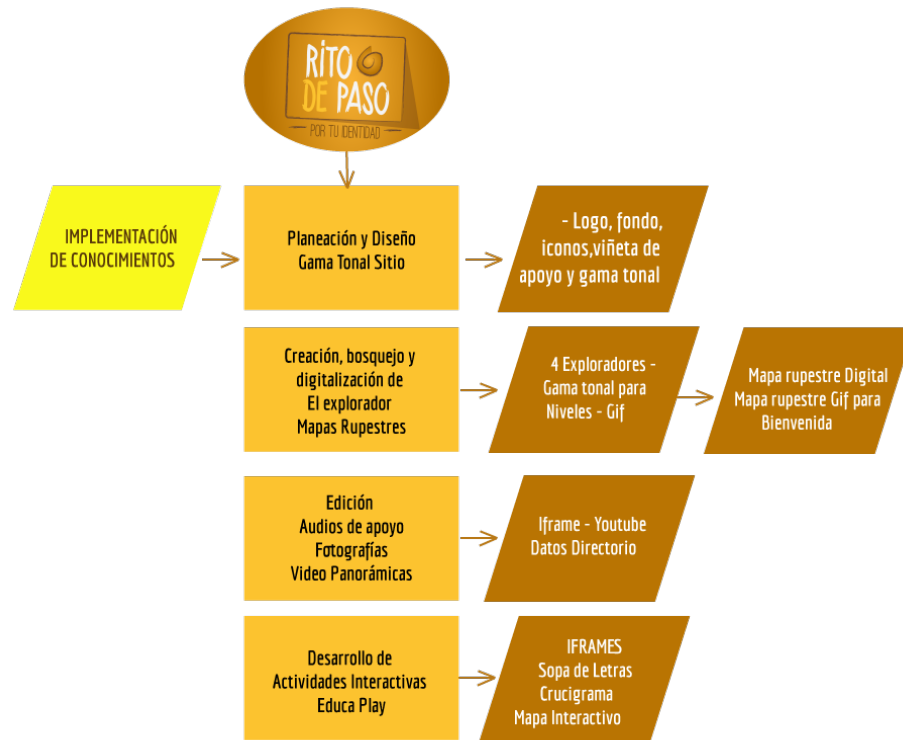
Durante este proceso se llevó a cabo una investigación previa que recopilara información concreta sobre el arte rupestre entre esto se realizó una selección de información proveniente de fuentes bibliográficas anteriormente consultadas de lo que se obtuvo la redacción de texto para el módulo de conceptos, se redactó además los textos introductorios a cada módulo, redacción de citas sobre las referencias audiovisuales, a partir de los textos obtenidos se realizó la grabación correspondiente a cada uno.

Además se hace un registro video – fotográfico y se procede ante esto a seleccionar una serie de imágenes de apoyo que acompañaran a los respectivos conceptos; se hace la búsqueda de referencias audiovisuales que tuvieran relación con el arte rupestre en Soacha de los cuales se obtienen los Iframe para ser compartidos dentro de la plataforma. Y se hace contacto con las personas que trabajan dentro del municipio por el patrimonio cultural de los cuales se obtuvo información básica de contacto para la referencia de un directorio.

Se planean los textos pertenecientes a las actividades interactivas a diseñar, palabras claves para sopa de letras y definiciones cortas para crucigrama.

Para la realización de las visitas interactivas hacia los sitios con motivos rupestres se contactó al Lider del Programa de Patrimonio Cultural Everardo Herrera quién facilitó información para el desarrollo de las fichas técnicas de dichos sitios de las cuales se obtuvieron los textos necesarios.

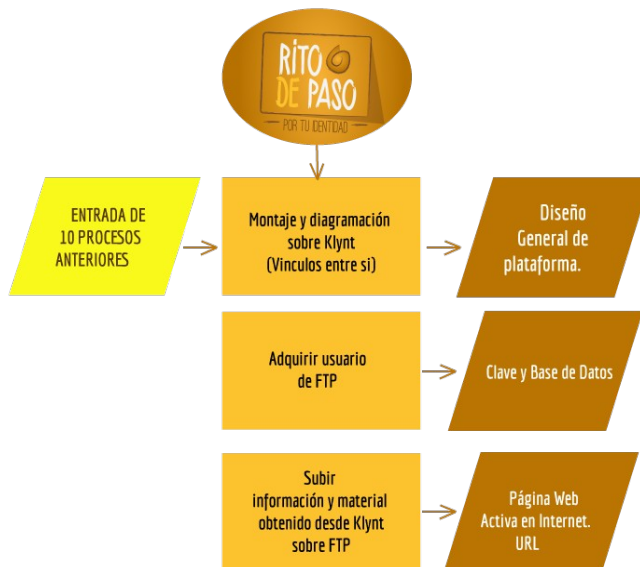
***Implementación de conocimientos adquiridos durante el proceso académico del saber disciplinar***



- Durante este proceso se lleva a cabo el diseño del logo para el proyecto, la selección de la gama tonal y el diseño de los respectivos iconos que funcionan como botones dentro de la plataforma, se obtienen fondo, viñeta de apoyo, gama tonal, e iconos relacionados con los petroglifos.
- Se bosqueja y se digitaliza el personaje – El explorador - al cual se le dan unas características físicas que lo sugieran joven. Se hace una selección de gama tonal que sirva para la presentación de los niveles del módulo *Prueba tu conocimiento*. Se obtienen en total cuatro exploradores, uno que acompaña la introducción a los módulos y tres que representan los niveles de complejidad de las actividades interactivas.

- Se procede a editar el material obtenido en el registro video fotográfico en el respectivo software (Premiere y Photoshop), y se graban los audios correspondientes a los textos de conceptos e introductorios para cada módulo, además de la bienvenida y las instrucciones de uso, una vez grabados se editan en (Audition). Se obtienen fotografías editadas, cinco videos panorámicos y Audios de apoyo.
- En Educa Play una página que permite realizar actividades interactivas, se programan tres actividades (Sopa de letras, Crucigrama y Mapa Interactivo) de los cuales se obtienen lo I frames para ser compartidos sobre la plataforma.

***Desarrollo y montaje de herramienta gráfica interactiva.***



- En este último proceso se lleva a cabo el montaje del material obtenido en los procesos anteriores, para esto se hace uso del Software Klynt, programa para la creación de páginas interactivas, aquí se desarrolla la debida diagramación para cada una de las secuencias de la plataforma interactiva. Para esto se adquiere la licencia del software y una vez se hacen las vinculaciones y se comparten los Iframe del material audiovisual y de las actividades interactivas, se procede al montaje de la página sobre un FTP Gratuito que permite subir la información a la nube, sin embargo para subir dicha información se debe tener un hosting donde alojarlo.

## PRESUPUESTO



<b>Análisis de costo fabricación por unidad (Prototipo)</b>					
<b>Costo de materia prima</b>					
<b>Códig</b>	<b>Materia</b>	<b>Cantida</b>	<b>Unida</b>	<b>Valor</b>	<b>Costo</b>
<b>o</b>	<b>Prima</b>	<b>d</b>	<b>d</b>	<b>Unt. (\$)</b>	<b>und. (\$)</b>
	Cámara /	1 / 1	1 / 1	1'000.000	2'400.000
	Computador			1'400.000	
	Suite <i>Adobe</i>	1	1	-----	-----
	Software <i>Klynt</i>	1	1	USD 55	119.000
		Licencia			
	FTP <i>FileZilla</i>	1	1	-----	-----
	Hosting	1	1	Gratuita	100.000
	<i>(Provisional)</i>				
	<b>Total costo materia prima</b>				<b>2'629.000</b>

**Costo mano de obra directa**

<b>Operación</b>	<b>Tiempo</b>
<i>Recolección de información</i>	<b>(8) Hr</b>

<i>Redacción</i>	<b>(6) Hr</b>
<i>Fotografía/Video (1)</i>	<b>(12) Hr</b>
<i>Grabación de audios</i>	<b>(4) Hr</b>
<i>(2)</i>	
<i>Edición (1) (2)</i>	<b>(8) Hr</b>
<i>Diseño Logo / Iconos</i>	<b>(8) Hr</b>
<i>Ilustración</i>	<b>(4) Hr</b>
<i>Diagramación/Vínculos</i>	<b>(24) Hr</b>
<i>Desarrollo Actividades Interactivas Educaplay</i>	<b>(4) Hr</b>
<b>SUBTOTAL</b>	25.000 Hr
<b>T. TOTAL OPERACIÓN</b>	(78) Hr
<b>Costo Tiempo</b>	\$1'950.000=
<b>Costo mano de obra de terceros</b>	
<b>Operación</b>	<b>Tiempo</b>
Programador Web	(24)
Administración (Community Manager)	(24)
Hosting	Año
<b>Subtotal</b>	40.000 Hr
<b>Tiempo Total Operación</b>	48
<b>Costo Tiempo</b>	1.920.000*

\*Los costos de mano de obra de terceros

Son supuestos para administración y mantenimiento de la página. (Mensual)

<b>Costo total</b>		<b>Escalas de producción</b>			
<i>Costo Materia</i>	2'629.000	<b>Ite</b>	<b>CANT</b>	<b>UNIT</b>	<b>Vr. total</b>
		<b>m</b>			

<i>prima</i>					
<i>*Costo Mano de Obra</i>	<i>*1'950.000</i>		1	Página Interactiva (Rito de Paso)	<i>6'499.000</i> <i>(Valor + Mes Administración)</i>
<i>Costo de Producción C.I.F %</i>	<i>1'920.000</i>				
<b><i>Costo Total Producción</i></b>	<b><i>6'499.000</i></b>				
<b><i>Utilidad</i></b>	<b><i>*1'950.000</i></b>				

### TERCERA PARTE – IMPLEMENTACIÓN Y CONCLUSIONES

#### Implementación

El proceso de aplicación de Rito de paso por tu identidad se reúne en un taller el día 01 de Noviembre, día para el que se diseña una estructura del programa a seguir y donde se reúne información tanta escrita como visual.

En el desarrollo de dicha implementación se tienen en cuenta técnicas de recolección de información tales como la observación con un cuestionario de preguntas abiertas que dio un diagnóstico inicial sobre el conocimiento del arte rupestre y el patrimonio cultural en el objeto de estudio, jóvenes de 15 a 18 años de los cursos 9°, 10° y 11° del Liceo Satélite de Soacha.

Además se realiza observación participante incluyéndose el investigador dentro del salón de clases en el momento de la implementación, se lleva a cabo una encuesta demográfica con el fin de dar respuesta en resultados concretos a la segmentación dirigida del proyecto.

Se presenta así pues en primera instancia la encuesta con datos concretos,

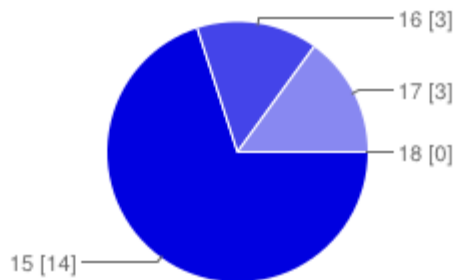
**Encuesta (Anexo 2)**

Para el conocimiento de datos concretos y cuantitativos se desarrolla una encuesta vía online con el fin de conocer edades y cursos a los que pertenecían los estudiantes del Liceo Satélite esto con el fin de datar concretamente la segmentación de la población.

Aquí el link de la encuesta aplicada

<http://goo.gl/forms/aJ9kHTYabN>

Y las respuestas de esta:

**Edad**

1      **14**      39%

5

1      **3**      8%

6

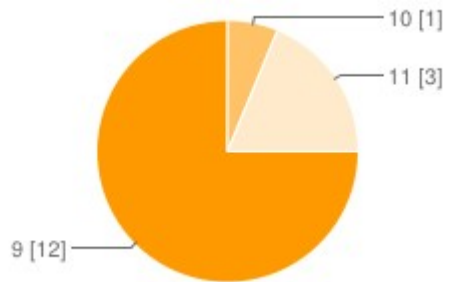
1      **3**      8%

7

1      **0**      0%

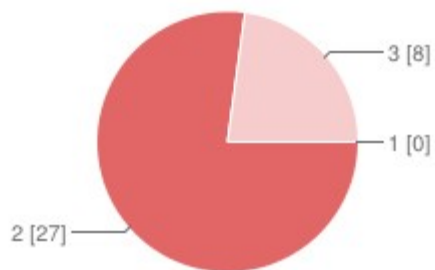
8

**Curso**



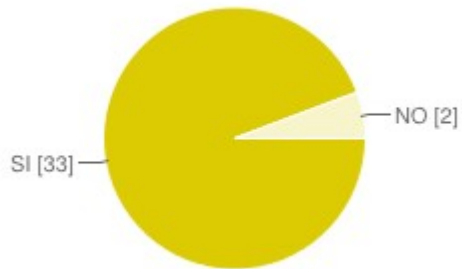
9	<b>12</b>	33%
1	<b>1</b>	3%
0		
11	<b>3</b>	8%

**Nivel Socio Económico - Estrato**



1	<b>0</b>	0%
2	<b>27</b>	75%
3	<b>8</b>	22%

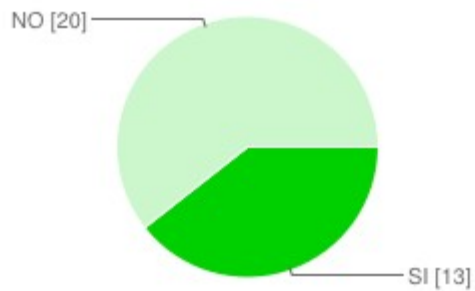
**¿Tiene acceso a Internet desde su casa?**



SI	<b>33</b>	92%
N	<b>2</b>	6%

O

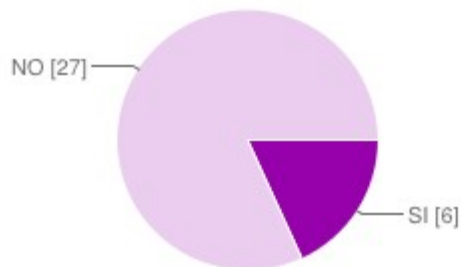
**¿Posee usted un teléfono inteligente o - Smartphone?**



SI	<b>13</b>	36%
N	<b>20</b>	56%

O

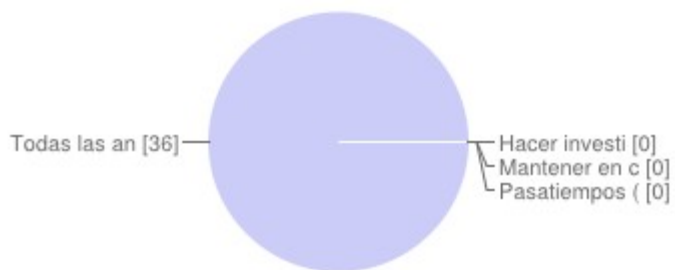
**Si usted tiene Smartphone, ¿Tiene usted Plan de Datos?**



SI	<b>6</b>	17%
N	<b>27</b>	75%

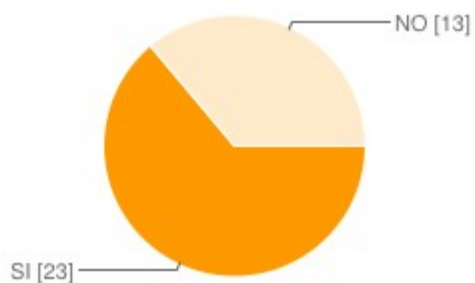
O

**¿Para que usa usted Internet?**



Hacer investigaciones y trabajos del colegio	<b>0</b>	0%
Mantener en contacto por redes sociales y demás.	<b>0</b>	0%
Pasatiempos (Escuchar música, jugar)	<b>0</b>	0%
Todas las anteriores	<b>36</b>	100%

**En clases, ¿Sus profesores usan como medio de apoyo educativo, plataformas virtuales?**



SI	<b>23</b>	64%
N	<b>13</b>	36%

O

Después de esto se dispone a seguir los pasos sugeridos en el siguiente programa para el día 01 de Noviembre, Rito de paso por tu identidad es implementada en las instalaciones de la Universidad Minuto de Dios Regional Soacha en horas de la mañana, esta sesión tiene una duración de alrededor de 2 horas y reúne distintos instrumentos de investigación que permitirán más adelante depurar las conclusiones y recomendaciones de mejora para el proyecto.

## ***UN RITO DE PASO POR TU IDENTIDAD***

***Proyecto de Grado – Comunicación Gráfica 2014***

***PROGRAMACIÓN 01 Noviembre 2014***

***Implementación de Herramienta Gráfica***

***Colaborador: Julio Guasca – Licenciado Ciencias Sociales***

***Lady Johanna Quintero***

***(Anexo 4 – Programa)***

Diseño de implementación, para ello se dispone a programar las siguientes actividades:



***Duración de sesión: (2 Horas)***

1. Presentación de cartas de solicitud de permisos (Colegio, acceso a estudiantes / Universidad: Préstamo de sala de informática e ingreso de personas externas)

***(Anexo 4.1 – Permisos)***

2. Estructuración de implementación:

1. Presentación de estudiante (Lady Quintero) – Proyecto de grado. INTRO (10 Min)
2. Diagnostico Sesión de Preguntas. (10 Min) ***(Anexo 4.2 – Diagnostico Inicial)***

Este diagnóstico se realiza con el fin de conocer el estado de conocimiento sobre el arte rupestre y el patrimonio en Soacha. Más adelante es posible encontrar las preguntas abiertas que se realizaron y la depuración en dos fases a dicha información.

3. Inicio de sesión de clase de acuerdo a (Julio Guasca) y cursos 9° 10° 11° / Tema a tratar Arte Rupestre en Soacha. (15 Min) – Observación Participante ***(Anexo 4.3– Audio - Implementación)(Anexo 4.3.1 – Video Clase)***
4. Implementación de herramienta: (Ingreso al sitio web – Rito de paso) Visita al sitio por alrededor de (30 Minutos). ***(Anexo 4.3.2 / 4.3.3 – Videos de apoyo)***  
  
<http://delcastillo.ms/ritodepaso/Rito de Paso por tu identidad/>
5. Foro de opiniones, acerca de la plataforma y/o tema. (Paso a preguntas) (20 Min)
6. Registro fotográfico – Video entrevistas. ***(Anexos 4.3.4 –Opiniones)***
7. Onces – (Break) – Recordatorios.

## **INTRO**

### *Implementación de Herramienta.*

Buenos días mi nombre es Lady Quintero y soy estudiante de sexto semestre de Com. Gráfica de la universidad Minuto de Dios, en estos momentos me encuentro finalizando carrera y para ello trabajo en mi proyecto de grado llamado *Rito de paso por tu identidad*.

Consiste en el sentido de pertenencia hacia al arte rupestre en Soacha y está enfocado en jóvenes como ustedes para incentivarlos y fomentarles el sentido de pertenencia y la importancia del arte rupestre como patrimonio del municipio. Por esto he diseñado una herramienta gráfica que propenda por la divulgación de información referente al arte rupestre y como desde allí podemos construir colectivamente un pensamiento de apropiación. Así que ustedes hoy están aquí para conocer dicha herramienta como apoyo pedagógico a una de sus clases con el profesor Julio y para ello pensaremos en un simulacro - una clase común y corriente dentro del aula pero que añadido a esto contaremos con el apoyo gráfico de la herramienta.

Es importante que sepan que esta herramienta está diseñada con el fin de apoyar el tema de arte rupestre en Soacha dentro del aula de clase y que es posible que encuentren módulos contruidos para tal fin como: (Conceptos básicos sobre el arte rupestre, Pruebas interactivas que evalúan el conocimiento de lo que leyeron anteriormente y un apoyo académico audiovisual que les permite explorar un poco más sobre el tema, también es posible que visiten algunos de los sitios con manifestaciones rupestres de forma interactiva donde encontrarán una panorámica del lugar y fotos de algunos de los pictograma que allí se encuentran.) Una vez finalice la implementación – daremos paso a una pequeña sesión de preguntas que tenga acerca de la plataforma – opiniones y por último un registro fotográfico de su asistencia.

### ***Preguntas de Diagnóstico Inicial***

1. *¿Que considera usted que sea el Patrimonio cultural?*
2. *Mencione elementos de Soacha que usted considere patrimonio. Ej.: Iglesia Central*
3. *¿Sabe usted que es el Arte Rupestre?*
4. *¿Cree usted que el Arte Rupestre es importante? ¿Por qué?*

**-Sesión de opiniones: Tener en cuenta dos factores**

*-Apropiación referente al tema. (Arte Rupestre)*

1. *Porque es importante conocer el Arte Rupestre que pertenece a Soacha*
2. *El conocimiento de dicho patrimonio interviene en su construcción como seres humanos?*  
*¿Por qué?*

*- Correcciones y fallas en la herramienta.*

1. *¿Esta herramienta sirvió de apoyo y referencia al tema?*
2. *¿Es importante conocer estas herramientas? ¿Por qué?*
3. *Es posible que hayan tenido fallas técnicas en el uso de la herramienta. ¿Qué fallas se presentaron?*
4. *Qué creen que le hace falta a esta herramienta.*

**Observación Participante**

Primeramente es fundamental el sentido de observación para los investigadores del estudio, puesto que se debe tener una previa contemplación del caso para luego poder adentrar en profundidad, esta observación se llevara a cabo con propósitos primordiales.

Es conveniente explorar el ambiente, el contexto y la mayoría de aspectos de la vida de un joven habitante de Soacha. (*Grinnell, 1997*)

Así entonces es posible comprender los procesos necesarios, la vinculación entre personas y sus situaciones o circunstancias, los eventos sucedidos a través del tiempo, los patrones que se desarrollan, así como los contextos sociales y culturales en los cuales ocurren las experiencias humanas (*Jorgensen, 1989*). Luego se definen los problemas *en conclusión ya observados*. (*Daymon, 2010*)

Ya por último en cuestión de la observación se debe tener en cuenta que un observador necesita saber escuchar y utilizar todos los sentidos, poner atención a los detalles, poseer habilidades para descifrar conductas no verbales como el desconocimiento de un tema, además de convertirnos en investigadores observadores participantes que vivamos en y con el grupo de jóvenes, debemos convertirnos cada vez más en un miembro de este.

Y con este se define un diagnóstico basado en respuestas dadas por los jóvenes dentro de la implementación de la propuesta y el cual se concluye en la tercera parte con la implementación. Para este diagnóstico se cumple con las primeras dos etapas de destilar la información según (*Fernando Vásquez*), Base para el análisis y selección de descriptores, además de la inmersión del investigador durante el simulacro de clase de sociales con el grupo de jóvenes de cual se depura una reflexión a partir de dicha observación.

### ***DIAGNOSTICO INICIAL***

#### ***DESTILAR LA INFORMACIÓN.***

#### ***IMPLEMENTACION DE HERRAMIENTA GRÁFICA***

#### ***UN RITO DE PASO POR TU IDENTIDAD***

*Cuestionario Diagnostico (Anexo 5- Respuesta Diagnostico)***ETAPA 1 BASE PARA EL ANALISIS****P1: ¿Qué considera usted que sea el patrimonio cultural?**

SJ 1

Patrimonio Cultural es aquel que nos representa historia en algún monumento, sitio, catedral, es donde hubo algún suceso y marco como historia y es importante recordar.

**REPRESENTACIÓN – HISTORIA - SUCESO**

SJ 2

Lo que las generaciones pasadas han dejado al pueblo, lo que poseemos como historia y lo que caracteriza el nacimiento del pueblo.

**GENERACIONES – DEJADO - PUEBLO**

SJ 3

Un lugar que lleva muchos años y ya hace parte de la cultura de la gente.

**LUGAR - CULTURA**

SJ 4

El patrimonio cultural es aquel que tenemos por parte de la parte indígena e historia colonial

**INDIGENA - HISTORIA**

SJ 5

Es la riqueza natural que tenemos en el territorio que habitamos, la herencia cultural y el arte elaborado por nuestros antepasados.

**RIQUEZA – HERENCIA – ARTE - ANTEPASADOS**

SJ 6

Patrimonio cultural es como todo aquello que nos han dejado nuestros antepasados que

nos hace saber algo más de aquellas épocas

**DEJADO – ANTEPASADOS - SABER**

SJ 7

El patrimonio cultural para mí es como las tradiciones del territorio como las cosas importantes por las que se conoce o se distingue.

**TRADICIONES – IMPORTANTE - DISTINGUE**

SJ 8

Es algo importante en la historia y que ha dejado huella en nuestro territorio.

**IMPORTANTE – HISTORIA – HUELLA - TERRITORIO**

SJ 9

Algo que es importante en la historia de nuestro pueblo

**IMPORTANTE – HISTORIA - PUEBLO**

SJ 10

Un patrimonio cultural es algo que contiene un gran valor social y puede decirse que histórico y es preservado para su exhibición a los visitantes.

**VALOR SOCIAL – HISTORICO - PRESERVADO**

SJ 11

Yo considero que el patrimonio cultural son los recuerdos que se mantienen como las casa, su antigua cultura.

**RECUERDOS – ANTIGUA CULTURA**

SJ 12

El patrimonio cultural es lo que podemos evidenciar de tiempo atrás como importantes sucesos de la historia y que han dado paso a unas nuevas culturas.

**EVIDENCIA – TIEMPO ATRÁS – SUCESOS – CULTURA.**

SJ 13

Lugar donde podemos estar identificados como un monumento histórico en el cual lleva décadas existiendo en nuestro territorio

### **LUGAR- IDENTIFICADOS – HISTORICO – EXISTENCIA - TERRITORIO**

#### **P2: Mencione elementos de Soacha que usted considere patrimonio**

SJ 1

Hacienda la chucua, Canoas, Aguas vivas, Las Lagunas.

SJ 2

Canoas, Haciendas, Humedal Neuta, Piedras Rocosas, Veredas. (yo creería que todo Soacha tiene patrimonio y que han dado de mucho para aprender debido que en todo lugar que el profe nos ha mostrado tiene algo que simboliza a Soacha)

### **PATRIMONIO – LUGARES –SIMBOLIZA**

SJ 3

El parque de Soacha, Las almojabaneras.

SJ 4

Alcaldía, Geografía, plazoleta Principal.

SJ 5

Parque central, Geografía, Alcaldía.

SJ 6

Canoas, Haciendas, Abrigos Rocosos, Lugares donde hay algún tipo de pictograma.

### **LUGARES – PICTOGRAMA**



SJ 7

El humedal de Neuta, Canoas

SJ 8

Salto de Tequendama, Canoas, La chucua y sus veredas.

SJ 9

Salto de Tequendama, Canoas, La chucua y sus veredas.

SJ 10

Pictogramas, Colegio María Auxiliadora, Paramos, El tuso.

SJ 11

Estación de policía, Colegio María Auxiliadora.

SJ 12

La plaza central, Canoas

SJ 13

Paramo Aguas Vivas, Canoas, Laguna 'Quintas de la Laguna', Haciendas Chucua, Plaza

Central.

**P3 ¿Sabe usted que es el Arte Rupestre?**

SJ 1

Es historia que se cuenta en un pictograma, el cual fue importante ya que es lo único que queda. **HISTORIA – PICTOGRAMA - IMPORTANTE**

SJ 2

No

SJ 3

El arte rupestre es la comunicación de una antigua sociedad con la actual por ejemplo, la

pictografía. **COMUNICACIÓN – ANTIGUA SOCIEDAD - PICTOGRAFÍA**

SJ 4

Es el arte indígena cultural que fue dejado e ilustrado para toda la comunidad.

**INDIGENA – ILUSTRADO - COMUNIDAD**

SJ 5

Es el que se encuentra plasmado en los cerros y las montañas elaborados por los

indígenas precolombinos.

**PLASMADO – ELABORADO - INDIGENAS**

SJ 6

Creo que es como algo así de Arte Antiguo, es que no está en museos o cosas así si no se

encuentra en cualquier lugar.

**ARTE ANTIGUO – CUALQUIER LUGAR**

SJ 7

Pues para mí es como los pictogramas, las imágenes o símbolos que dejaron nuestros

antepasados marcados de alguna manera.

**PICTOGRAMAS – SIMBOLOS - ANTEPASADOS**

SJ 8

No

SJ 9

No

SJ 10

Son creaciones hechas por los antiguos habitantes, por ejemplo los pictogramas en

Canoas

### **CREACIONES – ANTIGUOS HABITANTES - PICTOGRAMAS**

SJ 11

Yo creo que el Arte Rupestre es la pictografía que se ha venido encontrando en el

municipio.

### **PICTOGRAFÍA – ENCONTRANDO - MUNICIPIO**

SJ 12

Supongo que es como los sitios que hay naturaleza y que tienen un suceso importante

allí.

### **SITIOS – NATURALEZA – SUCESO**

SJ 13

Es cuyo Arte fue creado y estipulado por nuestros antepasados como los indígenas... Son

imágenes o dibujos la cual los identificaba y llevan varios años de existencia.

### **ARTE- ANTEPASADOS – IMÁGENES - EXISTENCIA**

**P4 ¿Cree usted que el Arte Rupestre es importante?**

SJ 1

Es importante porque en él se muestra historia, la cual es proyectada en un pictograma que hicieron en base a nuestra historia

**IMPORTANTE – HISTORIA – PICTOGRAMA -HISTORIA**

SJ 2

Creería que si porque es cultura general.

**CULTURA GENERAL**

SJ 3

Si porque es una forma de conocer el pasado de un lugar.

**PASADO DE UN LUGAR**

SJ 4

Sí, porque a través de ella podemos concientizarnos de nuestro territorio y así sentirnos orgullosos de el

**CONCINETIZARNOS – TERRITORIO - ORGULLOSOS**

SJ 5

Porque es parte de la identidad de Soacha y es un legado cultural heredado y que debemos conservar.

**IDENTIDAD – LEGADO – HEREDADO - CONSERVAR**

SJ 6

Si, para conocer más de las cosas antiguas.

**CONOCER – COSAS ANTIGUAS**

SJ 7

Si es importante porque podemos conocer y saber muchas cosas el significado de todos los símbolos de cómo se comunicaban y de los territorios más importantes.

**CONOCER – SABER – SIGNIFICADO – SIMBOLOS - TERRITORIO**

SJ 8

Nos da un conocimiento de datos y cosas importantes.

**CONOCIMIENTO - IMPORTANTES**

SJ 9

Si porque nos ayuda a culturizarnos y a saber más de nuestro pueblo.

**CULTURIZARNOS - PUEBLO**

SJ 10

Es importante porque tiene un gran valor histórico y cultural.

**VALOR – HISTORICO - CULTURAL**

SJ 11

El arte rupestre si es importante debido a que son culturas, diferentes que tienen un conocimiento diferente.

**IMPORTANTE – CULTURAS - CONOCIMIENTO**

SJ 12

Si, ayuda a saber sucesos de la historia y la naturaleza.

**SUCESOS – HISTORIA -NATURALEZA**

SJ 13

Sí, es muy importante ya que hay se puede analizar y explorar como se comunicaban los indígenas y como señalaba cada cosa que ellos hacían esto arte podría surgir desde mucho antes y así durar décadas para ser observado.

### **ANALIZAR – INDIGENAS - COMUNICABAN**

#### **Análisis y depuración de la información**

Dado que para el conocimiento de la segmentación demográfica se realizó una encuesta, se obtuvieron datos cuantitativos demostrados anteriormente en gráficas, es por ellos que se menciona el resultado depurado de dicha encuesta.

Se consigue la segmentación concreta de la población a la que se dirige: Los jóvenes estudiantes del Liceo Satélite se encuentran en un nivel Socio – Económico Medio (Estratos 2 y 3) lo que quiere decir que 4 de cada 5 estudiantes tienen acceso a internet desde sus hogares, esto indica que mantienen en constante contacto por redes sociales, además hacen uso del internet para realizar investigaciones y trabajos del colegio y pasatiempos como (Escuchar música y jugar) y para quienes no es ajeno el uso de apoyos educativos en clase brindados por parte de sus docentes, dentro de un diagnostico reconocen la importancia del uso de herramientas web educativas para complementar conocimientos, además de apoyarse gráficamente en temas específicos con material elaborado para ciertas situaciones y consideran esto también como la posibilidad de interactuar con demás personas además de convertirlos en autodidactas.- (Implementación de encuestas demográficas y psicográficas), el nivel educativo de esta población son los cursos pertenecientes a nivel de bachillerato (9º, 10º y 11º) entre hombres y mujeres.

Siguiendo con la depuración de la información es válido continuar con el diagnóstico inicial dentro de la implementación realizada el 01 de noviembre donde dichas respuestas se reducen a descriptores como:

Según la pregunta se destacan los siguientes descriptores:

1. *¿Que considera usted que sea el Patrimonio cultural?*

1. REPRESENTACIÓN – HISTORIA – SUCESO

2. GENERACIONES – DEJADO – PUEBLO

3. LUGAR – CULTURA

4. INDIGENA - HISTORIA

5. RIQUEZA – HERENCIA – ARTE - ANTEPASADOS

6. DEJADO – ANTEPASADOS – SABER

7. TRADICIONES – IMPORTANTE – DISTINGUE

8. IMPORTANTE – HISTORIA – HUELLA – TERRITORIO

9. IMPORTANTE – HISTORIA – PUEBLO

10. VALOR SOCIAL – HISTORICO – PRESERVADO

11. RECUERDOS – ANTIGUA CULTURA

12. EVIDENCIA – TIEMPO ATRÁS – SUCESOS – CULTURA.

13. LUGAR- IDENTIFICADOS – HISTORICO – EXISTENCIA – TERRITORIO

2. *Mencione elementos de Soacha que usted considere patrimonio. Ej.: Iglesia Central*

1. Hacienda la chucua, Canoas, Aguas vivas, Las Lagunas.

2. PATRIMONIO – LUGARES –SIMBOLIZA

3. El parque de Soacha, Las almojabaneras.

4. Alcaldía, Geografía, plazoleta Principal.

5. Parque central, Geografía, Alcaldía.

6. Canoas, Haciendas, Abrigos Rocosos, Lugares donde hay algún tipo de pictograma.

LUGARES – PICTOGRAMA

7. El humedal de Neuta, Canoas

8. Salto de Tequendama, Canoas, La chucua y sus veredas.

9. Salto de Tequendama, Canoas, La chucua y sus veredas.

10. Pictogramas, Colegio María Auxiliadora, Paramos, El tuso.

11. Estación de policía, Colegio María Auxiliadora.

12. La plaza central, Canoas

13. Paramo Aguas Vivas, Canoas, Laguna ‘Quintas de la Laguna’, Haciendas Chucua, Plaza Central

3. *¿Sabe usted que es el Arte Rupestre?*



1. HISTORIA – PICTOGRAMA – IMPORTANTE
2. No
3. COMUNICACIÓN – ANTIGUA SOCIEDAD – PICTOGRAFÍA
4. INDIGENA – ILUSTRADO – COMUNIDAD
5. PLASMADO – ELABORADO – INDIGENAS
6. ARTE ANTIGUO – CUALQUIER LUGAR
7. PICTOGRAMAS – SIMBOLOS – ANTEPASADOS
8. No
9. No
10. CREACIONES – ANTIGUOS HABITANTES – PICTOGRAMAS
11. PICTOGRAFÍA – ENCONTRANDO – MUNICIPIO
12. SITIOS – NATURALEZA – SUCESO
13. ARTE- ANTEPASADOS – IMÁGENES – EXISTENCIA

1. *¿Cree usted que el Arte Rupestre es importante? ¿Por qué?*

1. IMPORTANTE – HISTORIA – PICTOGRAMA – HISTORIA
2. CULTURA GENERAL
3. PASADO DE UN LUGAR

4. CONCINETIZARNOS – TERRITORIO – ORGULLOSOS
5. IDENTIDAD – LEGADO – HEREDADO – CONSERVAR
6. CONOCER – COSAS ANTIGUAS
7. CONOCER – SABER – SIGNIFICADO – SIMBOLOS – TERRITORIO
8. CONOCIMIENTO – IMPORTANTES
9. CULTURIZARNOS – PUEBLO
10. VALOR – HISTORICO – CULTURAL
11. IMPORTANTE – CULTURAS – CONOCIMIENTO
12. SUCESOS – HISTORIA –NATURALEZA
13. ANALIZAR – INDIGENAS - COMUNICABAN

Para el paso siguiente dentro de la estructura de la implementación se tuvo en cuenta un diario de campo para el que se describe en primera instancia de manera detallada el proceso de implementación. Dentro de las conclusiones es posible recolectar las reflexiones de dicha descripción.

Así que dentro de este análisis es posible encontrar la descripción de la implementación de esta manera dentro de un formato diligenciado después de la implementación (Anexo 6 – Diario de campo Descripción)

Siendo las 9.45 Lady Inv1 – procede a ingresar a la universidad Minutos de Dios Sede Soacha con su hermano David Alejandro Quintero quien le acompaña y le ayuda a llevar algunos elementos necesarios para la implementación de la herramienta Gráfica, entre (Computador

Portátil, Cámara Fotográfica, Documentos de diligenciamiento, Gaseosa y Sandwichs). A la entrada de la universidad Inv1 deja su hermano e ingresa a la universidad donde deja en un sitio los elementos y procede a llamar al coordinador Jorge Cabrera con quien debía arreglar el ingreso de personas externas invitadas ( 15 Estudiantes del Liceo Satélite junto a su maestro Julio Guasca), el coordinador le informa que tarda alrededor de 20 minutos para cuando ya empezaban a llegar los chicos, así que Inv1 sale y registra mientras tanto a los chicos que han llegado en un listado de asistencia, solicita algunos datos personales y vuelve a ingresar, allí se percató de preguntar si está habilitada la sala de informática 212 para la cual recibe una negativa sobre la ocupación de esta sala, mientras esto se soluciona Inv1 Diligencia el oficio necesario con los datos personales de los invitados para permitir el ingreso de ellos a las instalaciones de la Universidad.

El coordinador Jorge Cabrera llega a la universidad e Inv1 le cuenta acerca de la negativa con respecto al salón ocupado, para lo cual el coordinador se dispone a buscar un nuevo salón, los invitados están a la espera del ingreso fuera de la universidad con su docente a cargo Julio Guasca, después de unos 20 minutos Se logra establecer un salón y se procede a hablar con el guarda encargado del ingreso junto al coordinador quien permite el acceso de los invitados y de quienes verifica identidades con el oficio ya impreso que informaba sus datos.

Una vez los invitados ingresan, Inv1 se da cuenta que el salón que habían dispuesto para la implementación del taller estaba ocupado, para lo cual nuevamente el coordinador gestiona uno nuevo, una vez esto se soluciona se buscan a los invitados quienes salen a dar una vuelta por las instalaciones de la universidad. Se procede al ingreso del aula 213, donde los invitados (Estudiante de 9° 10° y 11° ) se acomodan algunos en grupos de o tres por computador.

A partir de este evento se procede a comenzar con la implementación de la herramienta gráfica Un rito de paso por tu identidad, dando prioridad al orden del programa diseñado con anterioridad y donde se da paso a la presentación de la investigadora Lady Quintero quien escribe y quien introduce la explicación sobre el proyecto y para quien lo hace. Una vez esto sucede se da paso al desarrollo de un diagnóstico inicial donde se hace entrega de 13 hojas una para cada asistente donde respondes cuatro preguntas de manera abierta y a quienes se le das cerca de 10 minutos para contestar, la inv1 hizo préstamo de esferos dado que algunos asistentes no tenían mientras el acompañante John Prieto hace un registro fotográfico del evento.

Una vez el diagnóstico es terminado excepto por una de las asistentes que tardó un poco más, se procede a darle la palabra al docente Julio Guasca quien simula brindar una clase de sociales durante 20 minutos y que su tema central es el arte rupestre y el sentido de pertenencia hacia el mismo, durante esta sesión la investigadora se ve inmersa dentro del grupo que presta atención al docente.

Una vez finaliza el simulacro, se prosigue a implementar la herramienta y bajo las indicaciones de la inv1 se procede a dejar un espacio libre para que los asistentes naveguen e indaguen, además de que certifiquen los errores sobre el funcionamiento del sitio para ello se dispuso de alrededor treinta minutos y para lo cual se hizo un fórum de opiniones siguiente donde se recolecto en forma de video cada una de las opiniones de los asistentes y las dificultades que tuvieron. Una vez esto sucede se da la culminación de la implementación y la salida del salón de clases para repartir unos recordatorios y brindar unas onces. Se da salida y finaliza la implementación.

Y el último paso dentro de la implementación y con el cual se recolectó información para concluir este proyecto se da con el registro de las opiniones de los asistentes después de haber

dado uso al sitio como herramienta TIC dentro del aula para lo cual se transcriben las opiniones tal cual lo han mencionado los jóvenes. **(Anexos 4.3.4 – Opiniones)**

Op1: Nos tocó solo llevar a cabo la lectura, porque los videos no los pudimos, no los pudimos ver y tampoco pudimos hacer las actividades, pero está muy interesante y como decía el profe Julio, o sea tienen muchas cosas que, ¿Si? Además uno aprende más así, de esta forma porque es como, como, más práctico, Eso! Es práctico, entonces eso es lo interesante, pero lo único que si falló fue el internet que estaba como malo.

Op2: Pensé que las podía pasar con el teclado, entonces al momento de uno hacerle no, o sea, tocaba era con el mouse, entonces también estaba fallando. Si, sería más fácil con el teclado. Porque hay algunos portátiles que en vez del mouse quedaría más fácil pasarlo con el "este" y ya., en vez de mover la flechita de un lado a otro.

Op3: Como el color que traía, también especificaba en qué lugar quedaba, me pareció bueno, me gustó lo que le daba, las imágenes son muy, muy creativas, porque uno ve al momento de estar observando lo que llama la atención, las imágenes, y el proceso en el que uno va pasando, de momento las imágenes y uno va leyendo y va viendo lo que va, va mostrando lo que dice. Me gustó.

Op4: Mostraba todo acerca del arte rupestre, muy bueno.

Op5: Debería decir que va hasta tal punto, porque Si estas es en el que empieza o es en el que termina, o nosotros por ejemplo empezamos desde el último hasta el primero, entonces o empezar desde el punto, es como colocar desde aquí se empieza y finaliza acá

Op6: -Sencillo

Op7: Dado que fuera para niños, si habría que agregar otros elementos, un poquito más llamativos.

Op8: Cómo se mueven los iconos, los videos porque son los que más llaman, las lecturas en cortas y eso también dice listo leemos esto pero estamos viendo tales cosas, entonces a ellos les gustaría también eso, entonces me parece que personas como esas también (niños) sería interesante que manejaran este tipo

Op9: (intervención Jorge Cabrera) – Uds. estarían en capaz de hacerlo (Uso del sitio) con y sin la explicación del docente, ustedes pueden resumir todo lo que vieron? – Necesitan la explicación del docente? – ¿No?

Op10: Uno se mete en la localización de San Mateo y el profesor podría estar hablando de él y él podría ayudar y apoyarse más en eso y apoyarse el mismo hablando, me parece importante.

Op11: De tal modo como lo hemos estudiado nosotros con el profesor y pues el sentido de apropiación ha hecho que nosotros hemos visitado pues, los lugares, y ha hecho que nos apropiemos más de nuestra identidad y de los antepasados y del arte precolombino.

Op12: Un proyecto bastante interesante, para dar a conocer una perspectiva dinámica, interactiva con todo el tema de arte rupestre de Soacha, entonces es una herramienta, bastante fundamental, ojalá proyectos así fueran digamos promovidos y divulgados desde las instituciones locales o departamentales no? Ojalá de pronto consideres esa opción, en representar este proyecto a una instancia un poco más, más grande que la que hay acá, porque de verdad que puede ser un buen ejemplo de divulgación de patrimonio local, y pues desarrollar esta herramienta en otros lugares, con lo que se encuentre en esos lugares, entonces muy muy buena iniciativa sobre todo, ojalá los profesores conocieran herramientas de esta magnitud para trabajar el tema del arte rupestre y el pasado indígena.

Con estas opiniones se da paso final dentro de la depuración para concluir con el proyecto y definir así de qué manera se logró intervenir mediante una acción gráfica en una situación de

enfoque social como lo es el sentido de pertenencia hacia el arte rupestre. Así pues se da paso a las conclusiones del proyecto de acuerdo al análisis de la anterior información.

### **Conclusiones del proyecto**

Previamente ante el desarrollo de estas conclusiones es necesario mencionar que la herramienta gráfica – Rito de paso por tu identidad contribuyó de manera social al fenómeno del sentido de pertenencia hacia el arte rupestre en los cursos 9°, 10° y 11° del Liceo Satelite, Jóvenes de 15 a 18 años habitantes de Soacha, donde por medio de la divulgación de referentes básicos de información sobre el arte rupestre se les incentivó por el propender de cuidar el territorio y conocerlo, pues es mediante la experiencia que se descubre la identidad propia de un lugar. En primera instancia es una de las mejores conclusiones que se depuran, en este proceso de investigación se encontró de forma fundamental que si no fuese por la experiencia tanto del investigador como del generar experiencia dentro de un sitio web no se puede llegar al objetivo de fomentar un sentido de pertenencia hacia el patrimonio cultural. De las primeras conclusiones que definí como investigadora hace exactamente 9 meses en medio de la reproducción de un video sobre YouTube – Un salto en Xuacha – es Recorrer territorio y darse la oportunidad de conocer. / \*Clave para que el Sentido de apropiación se haga evidente. Es alrededor de esto que empieza a construirse un conjunto de conclusiones.

1. Esta herramienta gráfica contribuye de manera social dentro de las líneas de investigación que la Universidad propone, puesto que mediante la propuesta de generar una herramienta pedagógica dentro de las prácticas del aula es posible transformar.

(Educación, Transformación e Innovación) y que ubica como Programa de Investigación a la Innovación Pedagógica.

2. Según la encuesta he llegado a concluir que la transmisión de conocimiento dentro de lo que a la escuela respecta y dentro del aula se ve de manera obligada a ser intervenida a diario por el apoyo de los medios, bajo el auge instantáneo de las herramientas TIC dentro de la educación ya no es suficiente brindar de manera teórica la información frente a fenómenos, es necesario y prudente el apoyo pedagógico de herramientas con contenidos audiovisuales y que involucren al estudiante en un proceso de experiencia y conocimiento.
3. Según el diagnóstico inicial practicado a los jóvenes asistentes a la implementación de la herramienta, se puede deducir que no fue negativa su respuesta en cuanto a la herramienta como material de apoyo para el fenómeno (Arte Rupestre en Soacha) puesto que el proceso en el que ellos estuvieron previamente invitados no les hace para nada ajeno el tema y por el contrario refuerza dicho proceso, esta conclusión permite inferir que realmente la herramienta dentro de sus ventajas funciona como una propuesta que apoya y refuerza el conocimiento impartido por su docente, sin embargo es necesario remitirse a estudiantes que en dicho fenómeno se encuentren muy poco informados con el fin de conocer que tan eficiente es la herramienta y en que se debe mejorar para que la



inmersión a la experiencia sea bien recibida y sobre todo alcance el objetivo de fomentar el sentido de pertenencia hacia el Arte Rupestre en Soacha.

4. Esta es una de las conclusiones más necesarias en cuanto al Arte Rupestre en Soacha respecta, y es que remitiéndome nuevamente al hecho de generar experiencia es necesario que atada a esta herramienta se vea involucrada la experiencia física de conocimiento de los lugares con manifestaciones con Arte Rupestre como lo ha sabido hacer el docente Licenciado en Ciencias Sociales Julio Guasca quien ha invitado a cada uno de sus estudiantes a conocer mediante la experiencia de visitar los lugares con manifestaciones de arte rupestre. Es posible concebir desde allí un proceso, algo como la práctica teórica dentro del aula, luego el apoyo de la herramienta como propuesta de refuerzo e iniciativa audiovisual e interactiva y en última estancia la experiencia de poder visitar el lugar mencionado para así construir un buen alcance de divulgación y transformación de conocimientos.
5. En cuanto a las conclusiones sobre el Diario de campo, encuentro que es necesario que los colegios locales como lo es el Liceo Satélite de alguna manera busquen financiarse en elementos tecnológicos que permitan fortalecer la transmisión de conocimiento mediante herramientas como la que se propone en este proyecto, dado que para esta nueva era tecnológica es necesario como lo mencioné anteriormente que se complemente dentro del aula con el uso de propuestas que apoyen con contenido audiovisual.

Además es necesario tener en cuenta que bajo esta ola tecnológica se debe sacar el provecho adecuado a elementos como computadores y la conexión a internet para

generar un nuevo ambiente pedagógico, siempre y cuando exista una estructura dinámica de la presentación del conocimiento a transmitir.

6. Es importante la metodología dentro del aula para que la comprensión sobre los temas sea clara, es evidente dentro del proceso que se conoció gracias a Julio Guasca y sus estudiantes que gracias a la experiencia y la oportunidad de conocer los sitios de una manera física se logre el fomentar un sentido de apropiación sobre el arte rupestre.
7. Durante el simulacro de la Clase de Sociales impartida por el docente dentro de la implementación, se encuentra una conclusión sobre la pertinencia del proyecto con relación al programa dado que bajo las palabras del docente se infiere que el Arte Rupestre se puede denominar como una de las primera formas de lenguaje que el ser humano constituyó desde estas manifestaciones se puede partir para que el programa de Tecnología en Comunicación gráfica se vea inmersa dentro de la etapa evolutiva de un lenguaje dentro del proceso de comunicación.
8. Por otro lado es posible concluir que aun así, no se han dado significaciones interpretativas de pictogramas y petroglifos, dado que en su gran variación abstracta no se pueden verificar significaciones claras.
9. En cuanto a la divulgación y difusión sobre el conocimiento del Arte Rupestre en Soacha es importante solicitar se siga con la idealización de nuevas estrategias que propendan por dar a conocer dicho patrimonio, conocerlo y protegerlo, pero para ello se debe pensar sobre el destino de recursos y voluntad para desarrollar iniciativas que en primera instancia difunda de manera masiva la existencia de este patrimonio independiente a promover una estrategia de cuidado y protección de este conocimiento.

10. Es necesario sugerir un instrumento de investigación que permita evidenciar y de alguna manera cuantificar un proceso de transformación en cuanto al pensamiento de sentido hacia al arte rupestre se refiere.
11. Por último no están de más las conclusiones técnicas a mejorar en cuanto al funcionamiento del sitio web que funciona como herramienta TIC dentro del aula para fomentar el Arte Rupestre en Soacha, para ello se infiere de manera más global con la ayuda de las opiniones recolectadas dentro de la implementación mencionadas de manera precisa y de palabras transcritas de la depuración de información.
  - Se debe pensar en un target a dirigirse mucho más pequeño en cuestión de edades y para quienes se debe analizar sobre un ambiente virtual mucho más dinámico, animado y colorido.
  - La herramienta sirvió realmente de apoyo para la explicación por parte del docente y el funcionamiento resultó sencillo en cuanto a su uso.
  - Se deben especificar ciertas indicaciones de manera más precisa como un caso en particular: \* Aclarar dentro de la secuencia de Instrucciones si la línea narrativa del sitio se da con clic en un botón dentro del sitio o se pasa con las flechas del teclado. \*Es necesario indicar dentro del mapa interactivo donde finaliza el recorrido, dado que solo se indica dónde empieza.
  - Es importante verificar las propiedades adecuadas de elementos como videos, audios y fotografías para web, dado que una vez el sitio sea publicado es posible que si no se adecuan dichos elementos, el funcionamiento regular del sitio se vea truncado.

- Y para concluir finalmente se debe considerar la posibilidad de presentar el proyecto a una instancia independiente a la académica donde se apoyen iniciativas que divulguen patrimonio local en distintos lugares y con el fin de que docentes de sociales y materias a fines puedan tener una herramienta de apoyo audiovisual que fortalezca el proceso de conocimiento.

## **BIBLIOGRAFIA**

### *Referencias bibliográficas – Libros.*

- *Ballart, Josep. El patrimonio histórico y arqueológico: Valor y uso. Ilustrada, Editorial Ariel, 1997 – 268 Pág.*
- *Franch y Bernales. Arte Precolombino, Alhambra, 1987 – 299 Pág.*
- *Lehnman, Carla. El sentido de pertenencia como catalizador de educación de calidad. Centro de estudios públicos, 1994 – 20 Pág.*
- *Celis y Contreras. Manual de Arte Rupestre en Cundinamarca, Segunda Edición, 2002 – 56 Pág.*

- 
- *Almenara y Tena. Diseño y producción de las TIC para la formación. Editorial UOC, 2010 – 208 Pág.*
- *La Mancha, Universidad Castilla. La función social del patrimonio histórico. El turismo cultural, 2002 – 179 Pág.*
- *Cuetos. El patrimonio cultural: Conceptos básicos. Universidad de Zaragoza, 2012 -175 Pág.*
- *Hung, Elias. Tic's Comunicación y periodismo digital, Tomo II, Universidad del Norte, 2010 – 308 Pág.*
- *Ortega, Fruscio, López y Gutiérrez. Experiencia educativas en las aulas del siglo XXI, Fundación telefónica, Editorial Ariel, 2011 – 434 Pág*
- *Tizón, Germán. Las tic en educación. Lulu, 2008 – 160 Pág.*
- *Katz, Raúl. El papel de las tic en el desarrollo. Editorial Ariel,2009 – 191 Pág*

- *Cacheiro, María Luz. EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA INTEGRACIÓN DE LAS TIC. Editorial UNED, 2014*
  
- *Sandoval, Sergio. Hibridación social: Un modelo conceptual para el análisis de la región y el territorio, Región y sociedad Vol XV, 2003 – 34 Pág.*
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- *Ávila, Patricia. Ambientes Virtuales de aprendizaje. 20th International Council for Open and Distance Superior, 2001 – 6 Pág.*
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- *United Nations Publications, Identidades y Sentido de Pertenencia y Sus Tensiones Contemporáneas para la Cohesión Social: ¿Del Derrotero a Las Raíces, y/o de Las Raíces al Derrotero?, 2010 – 28 Pág*
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- *Pablo Gamboa hiestrosa (2006), Arte precolombino, arte moderno y arte latino americano.*
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- *Carolina Valenzuela Martínez, (06/07/2007), La recuperación del legado incaico precolombino en Los Heraldos Negros de Cesar Vallejo y en la obra pictórica de Fernando de Szyszlo.*

- *Sánchez Montañéz Emma, (2004) El Arte Precolombino. Biblioteca Virgilio barco*
  
- *Liliana Galindo (2008) cultura y juventud, facultad de ciencias humanas. universidad nacional de Colombia.*
  
- *Celso Norberto Ramos (1993) Aya. estética del arte precolombino aplicada al lenguaje audiovisual. Faculta audiovisuales. Universidad nacional de Colombia*
  
- *Jaime Samuel Capellanía Alarcón. (2009) El fotomontaje como medio de denuncia de las problemáticas sociales presentadas en los jóvenes. Maestro en Artes Visuales con Énfasis en Expresión Audiovisual. ASAB ( academia superior de artes de Bogotá)*
  
- *Nancy Gómez Bonilla. (2005) análisis sobre la identidad social de jóvenes bogotanos a través de documentos producidos entre 1996 – 2003. universidad distrital francisco José de caldas*
  
- *Luz Helena Ballestas rincón (2010) las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia: relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural*

*colombiano. Departamento de Dibujo II (Diseño y Artes de la Imagen).universidad  
complutense de Madrid*

- *Jimena Gallardo Góngora.(2008) Facultad de ciencias políticas y sociología.  
Universidad complutense de Madrid.*