



SUA – TEJIENDO HISTORIA



SUA - TEJIENDO HISTORIA

Integrantes

Cárdenas Rey Diana Marcela

ID: 396776

Quintero Valbuena Yobodna Sulay

ID: 400137

Soacha - Cundinamarca



Nombre del proyecto:
Sua- Tejiendo Historia

Integrantes
Cárdenas Rey Diana Marcela
ID: 396776
Quintero Valbuena Yobodna Sulay
ID: 400137

TUTOR
Erika Marcela Piñeros

Tecnología en Comunicación Gráfica
Facultad Ciencias De La Comunicación
Centro regional Soacha.

Soacha - Cundinamarca

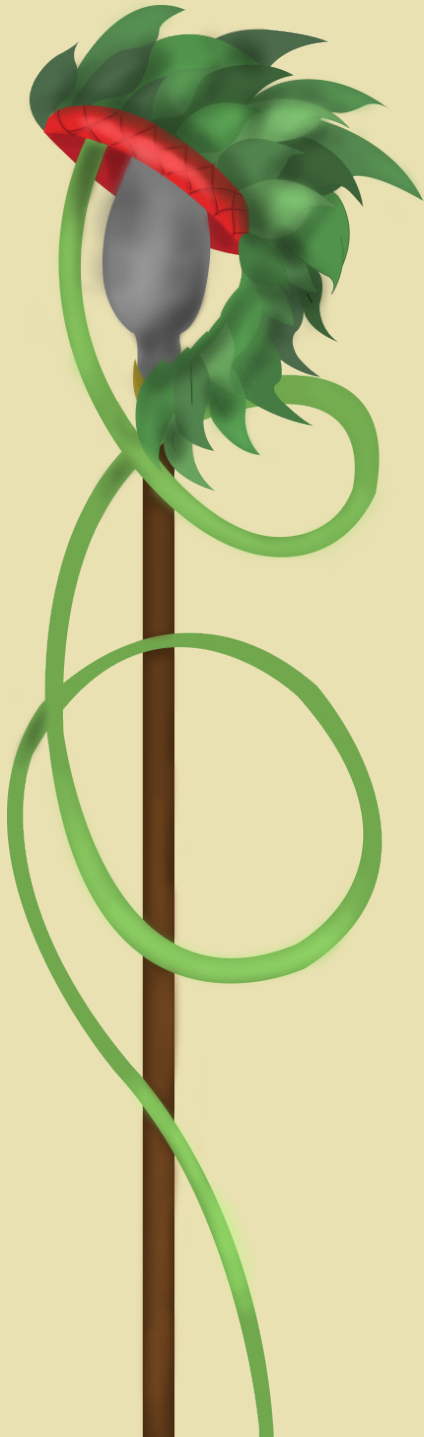


AGRADECIMIENTOS

Inicialmente queremos dar un agradecimiento ante mano a la Corporación Universitaria Minuto de Dios por darnos las bases y conocimientos para la construcción de la presente investigación y poder formarnos como los comunicadores gráficos que el día que ingresamos quisimos ser; a el equipo de docentes del programa en tecnología de comunicación gráfica por todos los conocimientos y fundamentos que nos brindaron durante este proceso para poder llegar a los conocimientos y habilidades que tenemos hoy en día.

Ante mano queremos resaltar la labor de la docente Erika Marcela Piñeros B. por su dedicación y largas horas de tutoría para que hoy en día este proyecto sea realidad. Dar gracias a Dios y la vida por dejarnos llegar hasta donde hemos llegado a las familias Quintero Valbuena y Cardenas Rey por apoyarnos y confiar en nuestras capacidades desde un primer momento, por sus ayudas económicas, su tiempo y dedicación durante estos años.

Queremos reconocer y resaltar las ayudas de cada persona que desde una opinión o alguna corrección nos aportaron grandes cosas en este proyecto, encontrando un lado de gratitud a cada uno de ustedes que hoy en día hacen realidad un sueño.



ABSTRAC

El grupo investigador tomo como problemática la falta de conocimiento de la historia del municipio para otorgarle una razón a lo que actualmente es la sociedad y la cultura de este, durante la indagación de la historia autóctona del municipio la información encontrada en la web y en el mismo municipio es mínima, ante esta problemática se quiso tejer la historia del municipio recopilando aquellos hechos históricos que quedaron marcados a través del tiempo desde sus orígenes hasta el año 1839 dándolo a conocer a niños de 10 y 11 años, el medio que usará para lograrlo será a través la comunicación gráfica y como puede ser utilizada como herramienta y dejar un aporte gráfico ante la propuesta, el libro contara con una herramienta TIC que será utilizada para que tenga una interactividad con él usuario.

The research group saw as a problem the lack of knowledge of the history of the municipality. To give a reason to what is currently the society and the culture of this, during the investigation of the history of autochthonous municipality, information found on the web and in the the same municipality is minimal. In the face of this problem, we wanted to weave the history of the municipality by compiling those historical facts through time. From its origins through 1839, children of 10 and 11 years old were informed of these facts. The means used to achieve it will be through graphic communication that can be used as a tool and will also serve as contribution in the form of a book. This will include a TIC tool that will be used to have an interaction with the user.



CAPITULO 1

1. INTRODUCCIÓN

PÁG 1-2

2. PLANTEAMIENTO DEL
PROBLEMA

PÁG 3-4

3. JUSTIFICACIÓN

PÁG 5-8

4. PREGUNTA PROBLEMA

PÁG 9

5. OBJETIVOS

PÁG 10

Objetivo General
Objetivos Específicos

CAPITULO 2

6. ANTECEDENTES

PÁG 12-13

7. MARCO TEÓRICO

PÁG 14

Teoria de Piaget

Pág 15-18

Teoria de Vygotsky

Pág 18-19

Tercera Infancia

Pág 20-24

Historia

Pág 24-26

8. MARCO LEGAL

PÁG 27-34

9. MARCO HISTÓRICO

35-49

10. MARCO HISTORICISMO

PÁG 50-56



11.INTERFAZ DE
INVESTIGACIÓN

PÁG 57-59

12.LIMITES Y ALCANCES

PÁG 60-61

13.EQUIPO DE TRABAJO
CAPITULO 3

PÁG 62

14.DISEÑO DE LA
PROPUESTA

PÁG 63-65

15.BRIEF

PÁG 67-74

16.EL LIBRO

PÁG 75-85

The background features a light yellow gradient with decorative elements. On the left, there are vertical yellow swirls and teal bubbles. At the bottom, there are horizontal yellow and teal swirls and bubbles.

17.ANEXOS

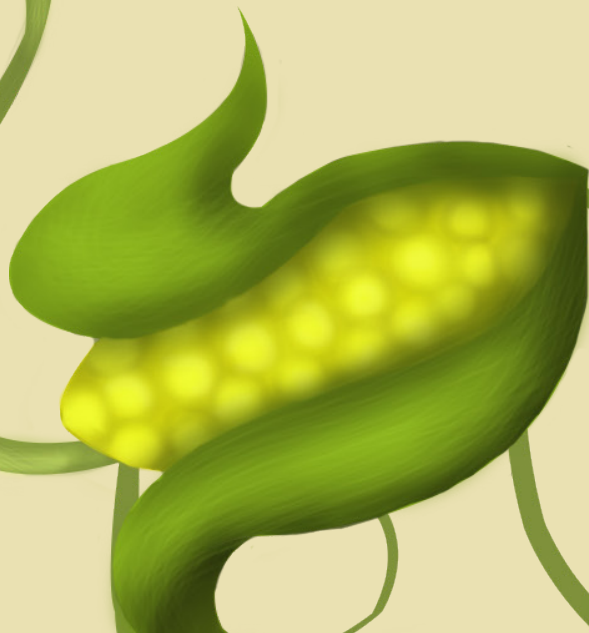
PÁG 86-92

18.CONCLUSIONES

PÁG 93-95

19.BIBLIOGRAFIA Y
WEBGRAFIA

CAPITULO 1



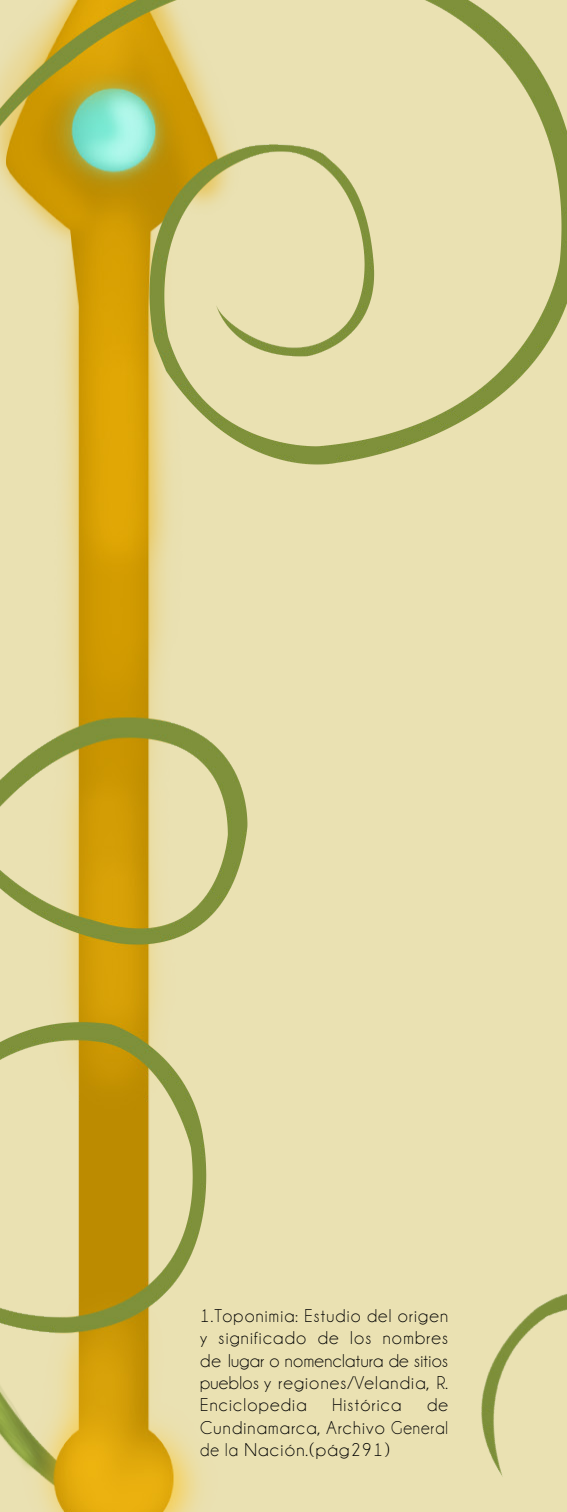
INTRODUCCIÓN

El proceso de formación del programa de Tecnología en Comunicación Gráfica está orientado a ayudar y servir a una comunidad, esta experiencia ha permitido redescubrir las capacidades de cada joven en sus diversas áreas e identificar porque rama direccionar la investigación la cual contiene un enfoque social, con el fin de beneficiar a un target group definido. A lo largo de este proceso en el municipio de Soacha se evidenciaron diferentes problemáticas como la falta de identidad cultural y social debido a que su población carece de conocimiento por su territorio, por eso se toma como referencia el año cero hasta el año 1839 para mostrar su historia, de allí surgió una pieza gráfica para el apoyo de la enseñanza de la historia del municipio a niños de 10-11 años .

El documento se encuentra dividido en un marco legal, relacionado con lo que el Ministerio de Educación Nacional de Colombia [MEN] en conjunto con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) llevan a cabo para el desarrollo de nuevas estrategias e instrumentos, con el objetivo de mejorar la calidad de educación y llevar a todas las personas nuevas formas de aprender, es importante para la investigación ya que el grupo objetivo está en una generación donde lo que prevale es el uso de la tecnología como herramienta para mostrar de una manera interactiva que contribuye al desarrollo cultural del niño.

En la segunda parte se encuentra el marco teórico. La primera parte se enfoca en la profundización del grupo objetivo, basado en dos autores





-Piaget y Vygotsky-, con el fin de reconocer las características del desarrollo cognitivo de los niños, nombran dos cambios que los niños tienen durante su aprendizaje: el lenguaje y el pensamiento.

Por otra parte, el MEN, las TIC y la pedagogía se relacionan dentro del proyecto, ya que se necesitan las bases sobre la educación del siglo XXI, además de evidenciar como la tecnología ha venido influenciando en los cambios que presentan los niños a la hora de aprender y los mecanismos que actualmente se encuentran planteados por el ministerio de educación.

La segunda parte del marco teórico trata de la historia del municipio, narrado durante el periodo mencionado, ya que contiene hechos históricos de fácil comprensión para las edades de los niños (10-11 años), con la iniciativa de generar interés en los mismos ya que contiene fantasía. Por otro lado, desea promover la cultura suachuna y generar una apropiación de la historia al mostrar como la lengua y la verdadera toponimia¹ se han perdido a través de los años.

Además, se especifica que el grupo investigador dividió este proyecto en dos fases, la primera enseñada solo a niños de 10 y 11 años la historia desde sus orígenes hasta el año 1839, puesto que a estas edades los niños son más interesados por la historia puesto que relacionan la fantasía de algunos hechos con la actualidad, es por eso que ante la propuesta y construcción de la historia fue pertinente escoger los hechos más importantes que dejaron una huella en el municipio.

1. Toponimia: Estudio del origen y significado de los nombres de lugar o nomenclatura de sitios pueblos y regiones/Velandia, R. Enciclopedia Histórica de Cundinamarca, Archivo General de la Nación.(pág291)

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es importante saber la historia del municipio para otorgarle una razón a lo que actualmente es la sociedad y la cultura de este, debido a que con el trascurso de los años gran parte de la identificación de lo que era Soacha se ha venido perdiendo, y no solo eso sino que además, y como lo afirma el autor Roberto Velandia (2004, pág. 293) nuestra gente de hoy en día pretenden imitar las culturas que tienen otros países, llamar las cosas de su lugar de origen como se le llaman en otros sitio, remplazando su lengua aborígen, su cultura, y su verdadera esencia.

Es importante que se comience por enseñar esto a los más chicos para que sean más educados social y culturalmente y empiecen haciéndose una idea de lo que fue, es y debería ser la identidad del municipio y como pueden ser ellos quienes le den el valor que se le debe dar a nuestros orígenes. Frente a esto el grupo investigador observo también que, si es indispensable saber la historia mundial y nacional, también debería ser de gran importancia que las instituciones educativas dentro de su currículo institucional implementen el saber de la historia local para que se empiece a tener un sentido de pertenencia de lo que somos y de dónde venimos.

A partir de esto es que el grupo investigador se quiere enfocar en la búsqueda de mecanismos orientados en las TIC desde la comunicación gráfica, para que sirvan de apoyo en la enseñanza de la historia del municipio de Soacha a niños entre los 10 y 11 años, que se encuentren dentro del Ministerio de Educación Nacional de Colombia y lo que se encuentra desarrollando actualmente en las instituciones educativas según un artículo² el gobierno y el ministerio de las TIC realizo un apoyo tecnológico en las diferentes instituciones del país siendo Soacha un sector beneficiado, el presidente Juan Manuel Santos y el Ministro de las TIC entregando 13.000 tablets para aportar a la educación del municipio, entre ellas computadores con el fin de elevar y mejorar la calidad educativa.

2.Periodismo publico presidente Santos entregó 13 mil tabletas a comunidad educativa de Soacha Jueves 13 de noviembre de 2014. Consultado el día 28 de abril.

JUSTIFICACIÓN

Durante la investigación resultó pertinente consultar el tema de la historia del municipio, enseñado a niños de 10 y 11 años ya que como afirma Naudy Suárez, historiador venezolano [quien a contribuido y alentado a que las personas se sientan orgullosas de su riqueza y origen cultural y social realizando proyectos en los que explora y analiza la manera en que las culturas indígenas de dicho país han venido subsistiendo además de ahondar en su cultura.] “Se ha dicho mucho que hay que saber de dónde venimos para poder imaginar hacia dónde vamos³”, se debe trabajar para que la población sienta orgullo por su origen, riqueza arqueológica y cultural dentro del municipio, que durante años, se ha dejado perder y que poco a poco hay que rescatar, para comenzar a generar sentido de pertenencia en las nuevas generaciones.

Por otra parte, se quiso enfocar en estas edades, dado que según Piaget y Vygotsky en esta etapa los niños ya tienen una mejor comprensión de conceptos, se interesan por aprender, conocer más y por el saber, además Sally Wenkos Olds afirma que “los niños pueden comprender e interpretar mejor las comunicaciones su vocabulario y habilidad para definir palabras⁴”

Se puede concluir que desde el ámbito de la comunicación gráfica se puede comenzar a orientar a los niños acerca de la historia del municipio

3.Arenas, M. 14 de diciembre de 2013, Entrevista Naudy Suárez. Vente. Publicado el 27 de diciembre de 2013

4,Sally Wenkos Olds. Psicología del desarrollo humano. Volumen 1. Pág. 300




de Soacha para no olvidar las raíces que atrapan a este municipio. Se trata de usar el medio gráfico y la interactividad diseñando un instrumento de apoyo para que se potencialice por medio del “Conocimiento, la educación y capacitación”⁵; y no olvidar que el arte, las costumbres y lo que en algún momento fue la esencia de Soacha. Los ancestros han recorrido millones de años, es así como se ha construido esta sociedad actual, es por eso que desde nuestra profesión se pretende hacer la historia más fantástica debido a que Soacha es un municipio que cuenta con diversidad en su riqueza territorial, cultural y social.

De acuerdo a la indagación que tuvo el grupo investigador tomo como referentes el MEN, ya que dentro de sus objetivos se encuentra hacer de Colombia un país más educado para el año 2018 [Parody,G.2015], apunta a que la educación tenga la implementación de las nuevas tecnologías. “Colombia aprende” ha implementado en su página web cartillas interactivas y libros para que los niños y jóvenes puedan acceder a textos escolares [Colombia aprende, 2016] además la UNESCO afirma que “Aprender a conocer las TIC como medio de información, de acceso al conocimiento y a la revisión [evaluación y selección] de fuentes diversas, como posibilidad de conocer el mundo global y como herramienta para construcción de nuevo conocimiento [colectivo]” [OREAL⁶/UNESCO⁷, 2013]. Se basó en las ciencias sociales ya que según la ley general de educación en el artículo 23 una de las materias fundamentales y obligatorias en el currículo que rige el MEN, buscando formar personas democráticas que trasciendan social y pedagógicamente [MEN, 2010].

5. Setiokarate Doc. Psicomotor. Tercera Infancia: desde los 7 a los 12 años. 2017. Pág. 1 y 4.

6. Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.

7. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.



Esta investigación puede solucionar un problema y la necesidad de conocer la historia del municipio, puesto que según los lineamientos curriculares de las ciencias sociales esta área porque se encuentran diferentes cosas de mirar y transformar un entorno. Desea aportar a la construcción de la historia del municipio de Soacha e ilustrar cómo la comunicación gráfica puede funcionar y generar un apoyo en la enseñanza de la historia del municipio de Soacha y apoyo pedagógico por medio de un libro con ilustraciones, con apoyo de símbolos y pequeños fragmentos de historia que educan por medio de la lectura y las tecnologías. Como solución gráfica el grupo investigador quiere recurrir a los medios interactivos puesto que el Ministerio de Educación y las TIC apuntan a la educación interactiva, teniendo proyectos como Vive digital, que buscan llevar a los municipios con afectaciones sociales y económicas a un desarrollo y equilibrio digital.

Como lo afirma la UNESCO:

“Los libros y el acto de leer constituyen los pilares de la educación y la difusión del conocimiento, la democratización de la cultura y la superación individual y colectiva de los seres humanos. En esta perspectiva señala la UNESCO, los libros y la lectura son y seguirán siendo con fundamentada razón, instrumentos indispensables para conservar y transmitir el tesoro cultural de la humanidad, pues al contribuir de tantas maneras al desarrollo, se convierten en agentes activos del progreso” [Valencia, A. García, R. 2004]⁸

8. Ariel Gutiérrez Valencia y Roberto Montes de Oca García. La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario. El caso de la universidad Juárez autónoma de tabasco (México). Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653) Pág. 4.

El proyecto busca satisfacer una necesidad social y cultural, durante el proceso de la investigación y la indagación histórica del municipio de Soacha se logra evidenciar que la información que existe acerca de este es reducida. Es pertinente para el grupo investigador plantearse indagar la historia del Municipio de Soacha para seleccionar los hechos más sobresalientes, identificar cual es el método y propuesta de comunicación gráfica más pertinente para la enseñanza de la historia del municipio de Soacha, diseñar una propuesta gráfica con un prototipo de primera fase de apoyo para la enseñanza de la historia del municipio de Soacha desde sus orígenes hasta el año 1839.

PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo por medio de la comunicación gráfica se puede generar un apoyo en la enseñanza de la historia del municipio de Soacha desde sus orígenes hasta 1839 a niños de 10 y 11 años?

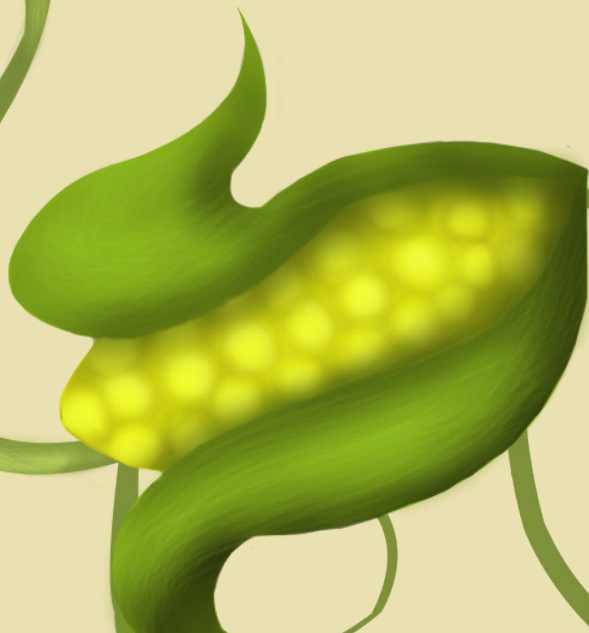
OBJETIVO GENERAL

Usar la comunicación gráfica como apoyo para la enseñanza de la historia del municipio de Soacha desde sus orígenes hasta el año 1839 en niños de 10 y 11 años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Indagar sobre las coyunturas históricas más sobresalientes del municipio de Soacha para seleccionar los hechos más notables y que sean apropiados para los infantes de 10 y 11 años.
2. Realizar encuestas para conocer si las TIC son utilizadas como método de enseñanza y realizar una entrevista para conocer la perspectiva de los docentes sobre la historia.
3. Identificar cual es el mecanismo de comunicación gráfica más pertinente para la enseñanza de la historia del municipio de Soacha.
4. Diseñar instrumentos que potencien la enseñanza de la historia del municipio de Soacha desde sus orígenes hasta 1839 por medio de la comunicación gráfica

CAPITULO 2



ANTECEDENTES

A nivel local se encuentra el proyecto Soacha histórica llevado a cabo por dos ex estudiantes de la institución educativa compartir y que hacen parte de eduambiental, este proyecto tiene como fin y como afirma Carlos Beltrán [2010⁹] vicepresidente de eduambiental:

“Pretendemos rescatar nuestro nivel cultural, histórico y ambiental, la idea es que reconozcamos a nuestro municipio puesto que muy pocos lo hacen y es mucha la gente que vive en Soacha y desconoce su historia y su patrimonio. Nos pusimos a reflexionar sobre cada una de las problemáticas que tiene el municipio, como los ‘Falsos Positivos’, la llegada de población desplazada y el estigma que recae sobre nosotros, lo cual nos motivó a buscar una alternativa para ilustrar a los estudiantes de los colegios sobre la verdadera Soacha, reconocer esas cosas positivas que tenemos, además de transmitir un mensaje de que a partir de la cultura sí se puede construir un proyecto de vida y generar un cambio en el pensamiento de la sociedad”

Soacha histórica pretende por medio de exposiciones fotográficas mostrar a niños de todos los colegios del municipio de Soacha desde preescolar hasta grado once, la historia tanto cultural como ambiental

9 Periodismo Público. Soacha Histórica una mirada a nuestra memoria. 10 de septiembre de 2010.

del municipio con el objetivo de que los jóvenes comiencen a sentir apropiación por su territorio.

Nacionalmente se encuentra el trabajo que la senadora Viviane Morales está llevando a cabo para implementar el proyecto de ley 166 del 2016 en la que se vuelva a retomar la asignatura de historia en los colegios y que como afirma el ex rector de la universidad nacional “La historia permite entender –si se enseña bien– lo complejo que nos ha sido llegar al presente. Así es posible comprender en vez de simplemente aterrarse por los conflictos: lo que vivimos viene del pasado” (Palacios, M.2010¹⁰) ya que lo que quieren lograr en los estudiantes es “promover la formación de una memoria histórica y desarrollar el pensamiento crítico a través de la comprensión de los procesos históricos del país.” (Revista semana.2017).¹⁰

Otro de los proyectos fue un libro llamado El pájaro de los mil cantos de Lizardo Carvajal, el cual tiene incluido el uso de las TIC de manera interactiva con una pequeña animación incluyendo el sonido; cada una de las ilustraciones reflejen la identidad y diversidad, un cuento en donde su personaje principal es el pájaro de los mil cantos, se puede evidenciar que la historia desencadena un hecho que indaga la imaginación, el dialogo y la fantasía de los más chicos [guía didáctica, el pájaro de los mil cantos, 2016] esta historia deja un sentido de pertenencia el de conocer y diferenciar la identidad de cada uno puesto que no todos son iguales y sus virtudes pueden sobresalir ante los demás, como la moraleja que deja esta ave.

10.Revista Semana. Colegios podrían enseñar Historia como una materia independiente. 11 de febrero de 2017.

MARCO TEÓRICO

Para llevar a cabo esta investigación en primera instancia el grupo investigador comenzó por conocer a su grupo objetivo desde el área del aprendizaje y cómo durante su desarrollo humano van teniendo diferentes cambios cognitivos.

Desde la parte pedagógica, del aprendizaje y la teoría del desarrollo cognitivo el grupo investigador tomo como referencias las teorías de Piaget y Vygotsky. Es importante que se tengan en cuenta para así poder conocer más sobre el grupo objetivo al que va enfocado el proyecto, saber el momento indicado en el que pueden empezar a ser críticos y a fomentar aún más su desarrollo intelectual y autónomo.

Por otra parte, ha habido diferentes conceptos y maneras de ver en lo que respecta a la pedagogía uno de los cuales se destaca el de Juan Jacobo Rousseau quien propone que la pedagogía se debe basar en la educación por la naturaleza ya que para el ser humano debe ser lo máspreciado y esencial, además cree que los niños deben aprender más por experiencia que por lo que se les imponga y enseñe, ya que dice que para el niño debe ser algo que le interese y le atraiga.

Se debe agregar además que se dice que “la pedagogía es considerada como el arte de enseñar, son ciencias sociales que tiene por objeto el descubrimiento, apropiación cognoscitiva y aplicación adecuada de las leyes que rigen los procesos de aprendizaje, conocimiento, educación y capacitación.”¹¹

TEORÍA DE PIAGET SOBRE EL DESARROLLO COGNITIVO

Según la teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo, este se divide en cuatro etapas la primera es la etapa sensoria (motora o sensorio motriz) que se da desde que el niño nace hasta los dos primeros años de edad en esta etapa se destacan características como:

- El egocentrismo.
- Repetición de acciones
- Imitaciones no tan complejas [4-8 meses]
- Realizan conductas con un fin [8-12 meses]
- Imitaciones más complejas [8-12]
- Buscan nuevos resultados [12-18 meses]

La segunda etapa del desarrollo cognitivo es la etapa pre-operacional que va desde los 2 años hasta los 7 años, en la que se destacan las siguientes características:

- El egocentrismo sigue estando en los niños de estas edades creen que todo es sobre ellos y piensan que todo lo que sienten ellos el resto de las personas lo perciben de la misma manera.
- Viven en su propio mundo y son poco sociales
- Aparece el juego simbólico, en el que toman roles de personas que no son y creen que los juguetes tienen vida propia.

La tercera etapa que plantea Piaget es la de operaciones concretas que va desde los 7 años hasta los 12 años y en esta etapa se destacan las siguientes características en los niños.

- Hay más desarrollo social por parte del niño
- Una mejor comprensión de conceptos.
- Tiene la capacidad de ordenar objetos de acuerdo a su color, tamaño, peso entre otras características.
- Tiene la habilidad de relacionar los objetos de acuerdo a las características que poseen y los forman en grupos; es decir si un niño tiene un montón de fichas con animales, él va a agruparlos según las características que estas tengan en común.

Y la cuarta y última etapa que Piaget nos muestra es la de operaciones formales que van desde los 12 años en adelante en la cual se destaca lo siguiente en los niños:

•Razonamiento hipotético que se basa en que los niños deducen y sacan sus propias conclusiones de las diferentes situaciones que se le presenten.

•Empiezan a tener la habilidad de resolver problemas abstractos

•El egocentrismo en los jóvenes ya que aparece algo llamado la audiencia imaginaria que se basa en que estos intentan encajar en su grupo social haciéndose notar ante ellos y creen que despiertan en los demás el mismo interés que ellos sienten por sí mismos y empiezan a creer que nadie los entienden.

Se concluye que la teoría de Piaget se basa en tres etapas cognitivas del infante, según lo definido por los autores el punto en el que es más pertinente el desarrollo de la propuesta es en la tercera etapa, puesto como es mencionado en el apartado anterior Piaget muestra que cada etapa cognitivamente es diferente ante la percepción de las cosas del infante, por ende la etapa operación concreta definida en las edades de 7 a 12 años en la que los niños se encuentran con una perspectiva más desarrollada en la parte social, contienen mejor comprensión de conceptos, capacidades de organización de objetos, colores, tamaños entre otras cosas y la relación de acuerdo a características que contengan los objetos.

La relación con la presente investigación parte que si el infante contiene unas bases de desarrollos sociales y comprensión de conceptos, existe un entrelazado entre lo que se pueda contar de la historia

autéctona del municipio puesto que lo relacionaran con lo que sucede en la realidad y lo visto en algunas áreas dentro del aula de clase, con el fin de saber que tan apropiado es la pieza gráfica y si al grupo objetivo al que se apunta es el correcto por ende, esta etapa es pertinente para el grupo investigador dar a conocer la historia del municipio, la teoría de Piaget aporta desde que el aprendizaje de un infante se realiza de manera individual y física.

TEORÍA DE VYGOTSKY SOBRE EL APRENDIZAJE SOCIOCULTURAL.

“Un pensamiento puede compararse con una nube que arroja una lluvia de palabras.”
Lev Vygotsky.

De acuerdo con la teoría de Vygotsky se basa principalmente en que el aprendizaje de los niños se adquiere a través de lo social y lo cultural y no como pensaba Piaget a través de la experiencia individual y de lo físico, ya que para Lev Vygotsky el aprendizaje se basa en la interacción del individuo con la sociedad puesto que dice que adquirimos conocimiento a partir de la cultura y la sociedad dando paso al conocimiento y aprendizaje sobre nosotros mismos.

“El conocimiento que no proviene de la experiencia no es un saber realmente” lev Vygotsky a partir de la experiencia que plantea en

su teoría los niños comienzan a desarrollar su parte cognitiva con la ayuda de una de herramienta mediadora que considera importante para adquirir el conocimiento, el lenguaje, ya que es el que posibilita el intercambio de conocimientos entre personas “además indica que la unidad del pensamiento verbal se encuentra en el aspecto interno de la palabra en su significado” [Carrera B. y Mazarella C. 2011: 42].¹²

Para Vygotsky todo aprendizaje se rige a partir de la historia dado que lo adquirimos desde la experiencia incluso antes de estar en la etapa escolar, para este hace referencia dos niveles evolutivos; el primero, el nivel evolutivo real que se basa en la capacidad de desarrollo mental y en la habilidad que tiene el niño de resolver sus problemas y actividades por sí mismos para así luego llegar a un segundo, el nivel de desarrollo potencial que se basa en el momento en el que el niño no logra resolver una actividad por si solo sino que busca la ayuda de los demás para solucionarlo.¹³

Además se “demostró que la capacidad de los niños de idéntico nivel de desarrollo mental para aprender bajo la guía de un maestro variaba en gran medida e igualmente el subsiguiente curso de su aprendizaje sería distinto” [Carrera B. y Mazzarella 2011:43] a lo que llamo zona de desarrollo próximo [ZDP] que básicamente es la capacidad que los niños tienen para resolver los problemas y el desarrollo que muestran al versen influenciados bajo la orientación de un adulto o alguien con suficiente aptitud.

12.Carrera, B; Mazarella, C. Vygotsky: Enfoque sociocultural. Educere, vol. 5, núm. 13, abril-junio, 2001, pp. 41-44.

13.Etapas del desarrollo Humano. La etapa de la niñez. Coincide con la escolarización o ingreso del niño en la escuela, lo que significa la convivencia con otros seres humanos de su misma edad y por lo tanto, iguales en derechos, deberes y requerimientos de atención

TERCERA INFANCIA. NIÑOS DE 10 Y 11 AÑOS.

La niñez la tercera etapa del desarrollo humano o etapa escolar por lo que se refiere a grandes cambios para ellos, como el tener que aprender a convivir con los demás, el impulsar e inducir a su desarrollo cognitivo, además de que se tienen alteraciones y cambios en su comportamiento al adaptarse a un nuevo ambiente con otros seres.¹³

• Desarrollo del lenguaje.

Los primeros años de los niños en la etapa escolar comienzan a usar de manera acorde y adecuada oraciones simples y a medida que el niño va creciendo su uso de palabras y de comunicación va siendo más complejo con el tiempo.

De 6 a 8 años

- Ampliación del vocabulario y de la fonética.
- Acceso a la escritura.
- Mejor control de los tiempos y modos verbales.
- Comprensión de algunos aspectos del lenguaje matemático.

De 8 a 10 años	<ul style="list-style-type: none"> -Dominio de la lectoescritura. -Ampliación del vocabulario y de la formación de conceptos. -Uso del lenguaje matemático. -Concordancia de artículos y pronombres. -Precisión motriz en la escritura.
De 10 a 12 años	<ul style="list-style-type: none"> -Construcción de oraciones más complejas. -Comprensión de conceptos abstractos. -Ampliación de conocimientos de conceptos matemáticos.

Figura 1 (aulafacil.com) 14

● Desarrollo del lenguaje.

Según Teresa Sáenz y Zulay Pérez (Educare) en esta etapa “se da el pensamiento concreto” quien mencionando Piaget es aquel pensamiento que permite que los niños conozcan sobre la realidad

que los rodea y sean capaces de adquirir más habilidades, como el relacionar objetos y ordenarlos de acuerdo a sus características (seriación), distinguir los elementos por su transformación, es decir el niño tiene la capacidad de identificar que si un objeto sufre de una alteración este se conserva (conservación), por otra parte también pueden establecer relaciones entre objetos y formar conjuntos (clasificación).

- El niño de 10 años.

En esta edad su pensamiento es un más maduro que el de las anteriores edades son más lógicos y tienen la capacidad de comprender conceptos más complejos. Los niños a estas edades prefieren estar en continua actividad, su hábito en la lectura se basa en algo que llame su atención o por el contrario no leer, les interesa la lectura de aventura e historias y de igual manera les gusta aprender e investigar.

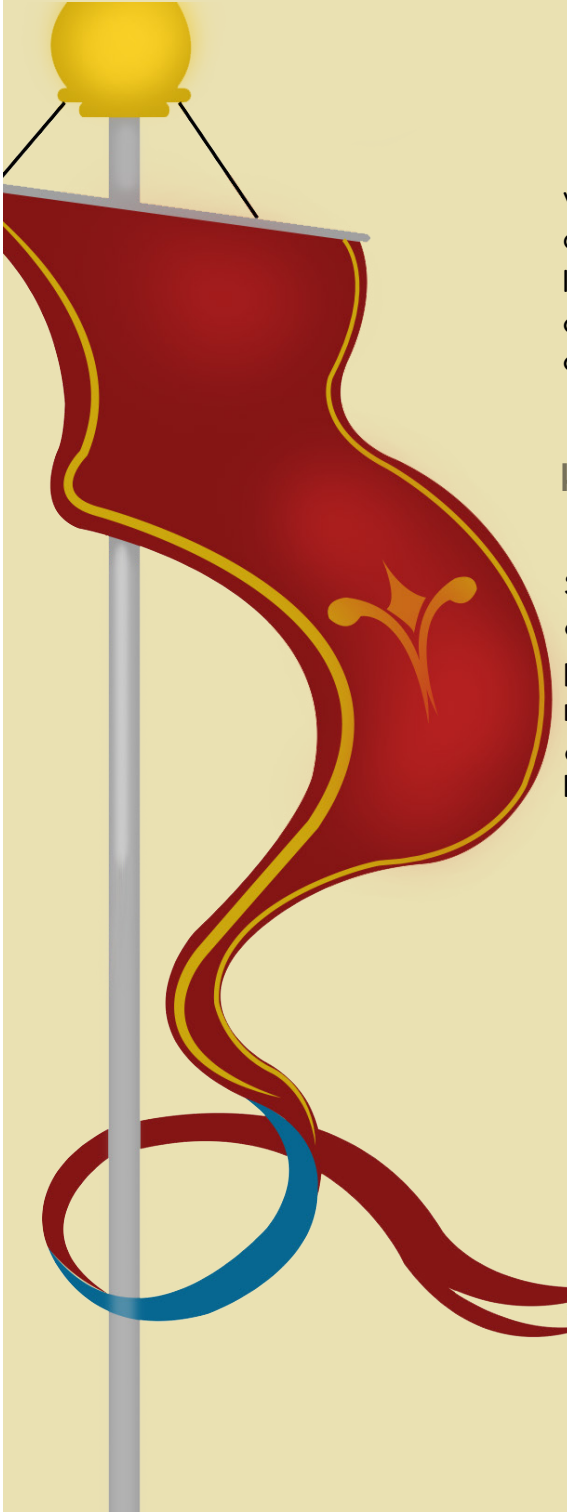
- El niño de 11 años.

Según Arnold Gesell en lo que respecta a esta edad dice que es una edad en la se encuentran próximos a la adolescencia, hay un gran incremento de actividad física en estos niños y además intelectualmente son más formales y responsables en sus

actividades y en su forma de razonar. También son un poco despistados pero son comunicativos le gusta conversar con los demás, se convierten en personas más sociables. Durante su etapa escolar son curiosos y quieren por medio del aprendizaje que se les brinda socializar esto, les gusta que se les cuente historias o cuentos que muestren lo cotidiano.

Por otra parte, los niños de esta edad ya no se ven interesados por los juegos como lo era unos años atrás, sin embargo, pueden llegar a verse atraídos por aquellos juegos que hacen sacar de ellos su parte creadora e imaginativa y por aquellos juegos que permiten relacionarse e integrarse con sus compañeros.

Se puede concluir que Vygotsky aporta a esta investigación ante lo social y cultural puesto que en su teoría afirma que los seres humanos aprenden cultural y socialmente por ende se forma un aprendizaje se construye con la interacción con otros individuos de la sociedad y culturalmente se da paso al conocimiento de su entorno, ante lo planteado por el autor se puede decir que un niño aprende y se educa con la sociedad. En las edades desde los 9 a 12 se correlacionan en estas edades porque durante esta etapa como lo define el desarrollo del lenguaje contiene comprensión de conceptos complejos, la construcción de palabras complejas y la ampliación del concepto matemático; esto abre paso a lo social y cultural, a que una persona pueda aportar de esta manera en el aprendizaje




y el conocimiento de un individuo, por ende la teoría de Vygotsky aporta a la investigación puesto que como sociedad construimos la cultura y se muestra como apoyo estaremos contribuyendo de manera gráfica a el aprendizaje y el conocimiento cultural del municipio.

HISTORIA

Según Joaquín Prats y Joan Santaçana, afirman que la enseñanza de la historia puede ayudar a facilitar la comprensión del presente, la preparación para la vida adulta, despertar un interés por el pasado y una construcción del presente, contribuir y comprender otros países, construcción sobre los derechos humanos y es útil para otras asignaturas.

Para el grupo investigador la historia se convierte en un entrelazado de un pasado para construir y relacionar un hecho del presente y entenderlo en actividades culturales y sociales que suceden en la actualidad, es importante tomar la historia para la enseñanza de esta en el municipio puesto que se ha visto una gran decadencia autóctona, se ha perdido la riqueza que escondió el municipio durante infinidad de años, fue pertinente rescatar desde sus orígenes lo que es Soacha desde su origen hasta 1839, épocas donde la fantasía de los animales, las leyendas y conquistas son acordes y apropiadas para el grupo objetivo a quien ira dirigido la pieza gráfica.



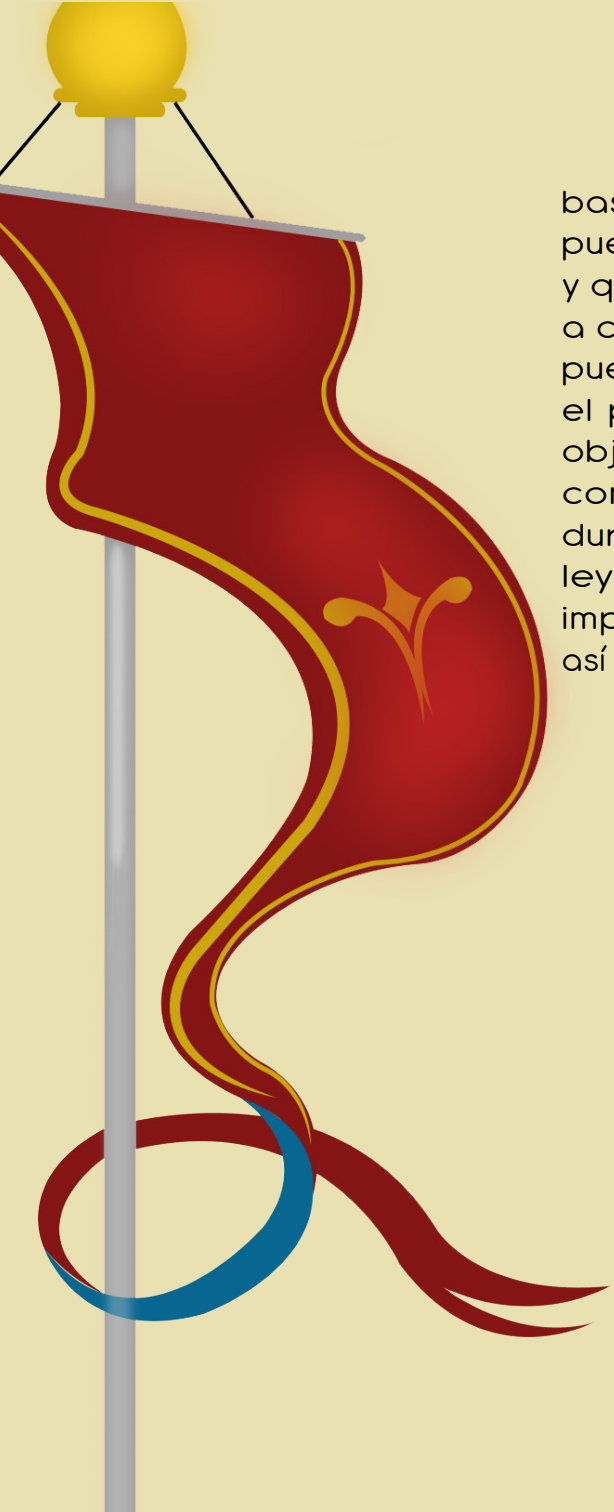
Según el Ministerio de Educación y sus lineamientos curriculares de las ciencias sociales del año 2014:

“La orientación curricular que presentamos para el área de Ciencias Sociales nos invita a “soñar”, en que son viables y posibles, otras y mejores formas de actuar, de convivir con calidad, de relacionarnos con el entorno para que seamos conscientes de que el futuro de Colombia está en nuestras manos y está por construir.”¹⁵

Las ciencias sociales aportan a la educación Colombiana no solo en el campo histórico, sino que también en todas las áreas aporta a la construcción de una mejor sociedad, a mejorar la calidad de vida de los ciudadanos a conocer y comprender los derechos que nos competen, conocer los contextos políticos que suceden en la actualidad y así poderlos relacionar con el pasado para tener una mejor comprensión y entender demás áreas que se entrelazan con esta materia en cada aspecto las ciencias sociales generan un punto o conocimiento diferente, se decide tejer la historia del municipio puesto que durante la indagación la historia autóctona del municipio se ha perdido.

Pero ¿qué es un hecho histórico? “Un hecho histórico era algo que había sucedido en el pasado y que había dejado huella en documentos para que pudieran ser reconstruidos por el historiador” Casanova, J. 2013,

15.Llareda, F. 2014 Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Serie lineamientos curriculares Ciencias Sociales. 2014. Pág. 1.




basándonos en este autor Julián Casanova, un hecho histórico se puede referir a un acontecimiento que sucedió dentro de un sitio y que al pasar del tiempo los rastros que se dejan se comienzan a convertir en hechos para entes alternos quienes los encuentre pueda reconstruir de una manera coherente un hecho. Durante el proceso de la investigación el grupo investigo y tomo como objetivo la indagación de la historia del municipio de Soacha, con el fin de poder conocer cronológicamente lo que paso durante las diferentes etapas que tuvo el municipio conquista, leyendas, cultura. Política entre otras, escogiendo las más importantes y que dejaron un hecho histórico en el municipio para así con esto realizar la construcción y creación de la pieza gráfica.

MARCO LEGAL

El presente marco legal se encuentra compuesto por entidades educativas nacionales que se encuentran realizando actualmente una serie de proyectos de acuerdo a los lineamientos curriculares que se están llevando a cabo en las instituciones educativas para brindar una mejor educación.

Desde la parte del (MEN), el sistema educativo se encuentra conformado por la educación preescolar, básica y media, finalizando con la educación superior. En Colombia la educación se determina como una evolución en modelar personas de manera íntegra, social y cultural con el fin de fundamentar sus derechos y deberes. (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2010)¹⁶

El MEN, cuenta con un sistema educativo conformado por: la educación de primaria haciendo referente a los cursos desde preescolar hasta quinto grado, siendo esta la fase básica del estudio; la segunda fase está conformada de grado sexto hasta el grado noveno y la fase media cursando décimo y once para ultimar como bachiller.



Se quiere lograr tener un servicio educativo fundamentado en la integridad, en lo social y cultural, es por eso que esto se puede lograr si se trabaja desde la niñez, si desde los colegios se comienza a compartir y formar Colombianos como los plantea el [MEN], teniendo en cuenta que se proponen diez años en los cuales se logre que en Colombia las personas sean más educadas [Parody. G, 2015].

Ante el lineamiento curricular que maneja el MEN, con el fin de apoyar a las comunidades educativas del país, plantea un lineamiento curricular obligatorio definido por la Ley 115 general de educación artículo 23 dice:

“ARTICULO 23. Áreas obligatorias y fundamentales. Para el logro de los objetivos de la educación básica se establecen áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación que necesariamente se tendrán que ofrecer de acuerdo con el currículo y el Proyecto Educativo Institucional.

Los grupos de áreas obligatorias y fundamentales que comprenderán un mínimo del 80% del plan de estudios, son los siguientes:

- Ciencias naturales y educación ambiental.
- Ciencias sociales, historia, geografía, constitución política y democracia.
- Educación artística.


- Educación ética y en valores humanos.
- Educación física, recreación y deportes.
- Educación religiosa.
- Humanidades, lengua castellana e idiomas extranjeros.
- Matemáticas.
- Tecnología e informática.

PARAGRAFO. La educación religiosa se ofrecerá en todos los establecimientos educativos, observando la garantía constitucional según la cual, en los establecimientos del Estado ninguna persona podrá ser obligada a recibirla. " ¹⁷

Según el Ministerio de Educación y sus lineamientos curriculares de las ciencias sociales del año 2014:

Se puede decir que desde las ciencias sociales es necesario educar global y nacionalmente desde esta área; es pertinente que los jóvenes tengan una participación política, cultural y social, pretenden formar Colombianos para las nuevas generaciones y que trasciendan de manera social, democrática y pedagógicamente, igualmente así con esto se comience a construir y formar un mejor país y así poder conocer las falencias que existen en la educación Colombiana; las ciencias sociales en cierto aspecto han ido evolucionando al pasar de los años en lo social, ciudadano, económico, político, ético y

17. Congreso de la república de Colombia. Ley 115 de febrero 8 de 1994 Por la cual se expide la Ley General de Educación Sección Tercera. Pág. 8

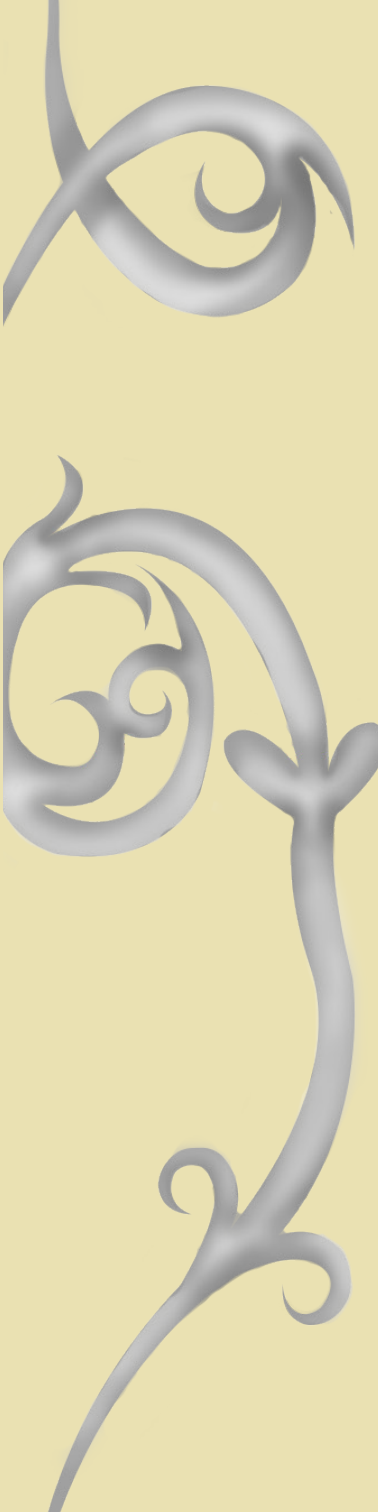


cultural, es un estilo diferente en el que se está visualizando el mundo, han sido cambios drásticos en este nuevo periodo de la historia puesto que trasciende y es pertinente conocer.

“En efecto la enseñanza de las Ciencias Sociales no llegó a las aulas con la intención de transmitir contenidos científicos o generar aprendizajes en sentido estricto, sino de favorecer el desarrollo de una ‘cultura general’ y la formación de valores y una identidad nacional a través del conocimiento de los próceres, las gestas de independencia, los símbolos patrios y la descripción geográfica de los países” [Llareda, F. pág.10]¹⁸

Se puede concluir que estas entidades gubernamentales aportan a la investigación puesto que el MEN y las ciencias sociales quieren formar Colombianos con principios democráticos, sociales, culturales y sentido de pertenencia; una de las grandes metas del estado Colombiano es formar jóvenes que tengan una libertad de expresarse con liderazgo, ser jóvenes ciudadanos, cultural y democráticamente críticos ante la sociedad, conocedores de ciencias y tecnologías. Como se encuentra descrito en el apartado anterior las ciencias sociales buscan educar global, nacional e internacionalmente, por ende es pertinente que desde esta área se muestre las coyunturas que ha tenido el municipio coger los aspectos más importantes para hacerlos sobresalir por medio de un apoyo gráfico desde sus inicios hasta 1829.

18.Llareda, F. 2014 Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Serie lineamientos curriculares Ciencias Sociales. 2014. Pág. 10.

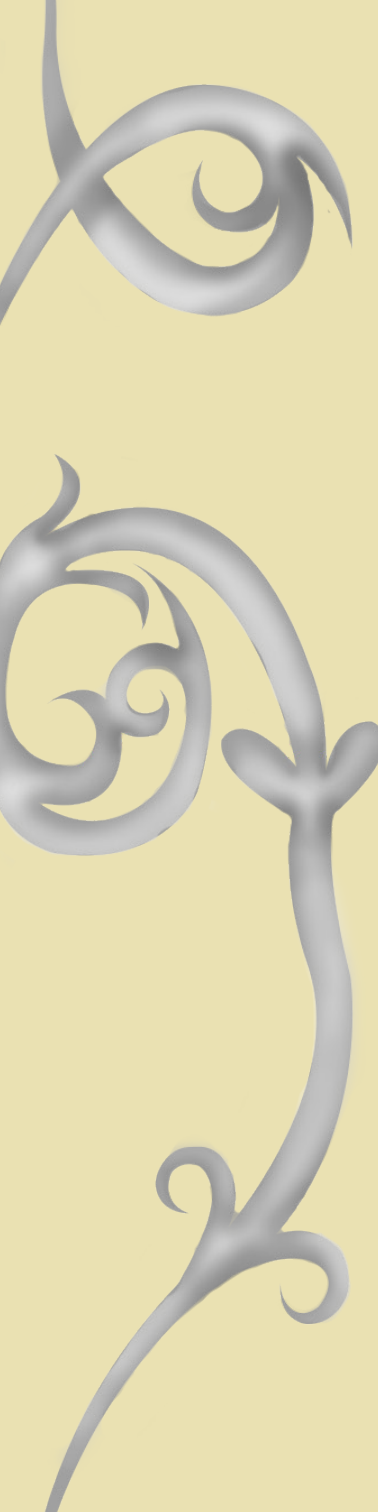


El grupo investigador quiere que los niños se sientan pertenecientes del municipio que conozcan más de la historia de Soacha, su cultura, su identidad visual, cualidades y aspectos positivos que habitan en las paredes y calles del municipio que poco se conocen, es por eso que desde las ciencias sociales al ser una materia que se asocia con la sociedad se puede generar que desde chico se tenga un sentido de pertinencia y amor por lo que es el municipio, las ciencias sociales es una materia que deja memoria y relación con la realidad.

APUNTAMOS A NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Las nuevas tecnologías en la educación Colombiana junto con el MEN lo que buscan es trazar planes y adaptar políticas, a fin de facilitar el desarrollo en todo Colombia de tecnologías de la información y comunicación (TIC) para que el país tenga un crecimiento en las nuevas tecnologías, hoy en día lo que sigue buscando y apuntando las TIC es que en el 2018 debe tener la preparación para afrontar lo que se viene en la economía digital, así con esto el país se pueda posicionar en un incremento de conexión digital y aplicativos sociales [Ministerio de las Tic].

Ante esta situación [Vive Digital. Puntos Vive Digital. Ministerio TIC han propuesto en sus planes de desarrollo puntos de conexión a internet llamado VIVE DIGITAL son 899 puntos en toda Colombia municipios y zonas de estratos 1,2 y 3 el propósito que tiene es que



Colombia se desarrolle como un país digital, por eso se están preparando diferentes puntos y zonas con conexiones a internet en municipios, en el momento el municipio de Soacha es uno de los municipios que no cuenta con el servicio de VIVE DIGITAL. (Ministerio de las TIC)

Con la intención de concluir lo anterior, es pertinente que se comience a trabajar desde lo digital y las comunicaciones, si queremos tener un país más desarrollado con nuevas tecnologías es pertinente invertir en ellas, y comenzar a trabajar desde cualquier campo o área para que de aquí en un futuro podamos crecer como un país subdesarrollado, además de fomentar la educación por los medios electrónicos y que no solo ciudades o municipios grandes se adapten a estas tecnologías sino que también lo sean las pequeñas veredas del país, pensar en cómo desde nuestro campo se puede hacer llegar alternativas tecnológicas, ante esta problemática el estado comenzó a invertir desde la educación para la enseñanza de las nuevas tecnologías, es por eso que nuestro país necesita ser trabajado desde este punto apuntando positivamente a una transformación que eduque desde la comunicación y las nuevas tecnologías.

Según la ex Ministra de Educación Cecilia María Vélez White en la asamblea general de educación realizada en el año 2007, en la cual lo ideal era recoger aportes para el plan nacional de educación 2006 - 2017 realizados por los 20.000

colombianos representantes del Plan Decenal De La Educación, en el cual se expresó un gran apego ante la educación con las nuevas tecnologías para así con esto llegar a concluir que en el sistema pedagógico del estado había que definir metas y preferencias a lo que en esta nueva era se está exigiendo a mejorar la ciencia y tecnología del país. [Vélez C, 2008]¹⁹. Con el objetivo que se tuvo en la asamblea mencionada anteriormente se construyó una cartilla en la que se refiere a las tecnologías y sus orientaciones para la educación de niños, niñas y jóvenes para que como seres humanos puedan establecer soluciones a problemáticas por medio de las nuevas tecnologías e incitar su capacidad y amplitud creativa. [Vélez C, 2008]¹⁹.

Según el DANE las TIC incrementó su participación en un 25% en el valor agregado de la economía Colombiana, ubicado en el segundo lugar catalogado como uno de los más dinámicos en el sector, esto dio un valor agregado en la economía Colombiana.

Según la gráfica 10 se observa que el sector de las TIC supera las actividades de la publicidad ya que el primero es responsable de un 25,2 % mientras que la publicidad aporta un 1,1% en la economía del país en el 2013, se refleja un mayor consumo en las TIC desde hace 5 años en un 44%.

19.Vélez, C. Ser competente en tecnología: una necesidad para el desarrollo Ministerio de Educación Nacional/2008. Pág. 3.

Pretende desarrollar un apoyo de enseñanza alternativa ya que es necesario reconocer la historia de nuestro municipio según el análisis de las encuestas realizadas a docentes de diferentes instituciones creen pertinente el uso de las TIC en la educación uno de las herramientas más utilizadas son los vídeos y las animaciones. Ante lo descrito anteriormente el fin de garantizar que la información llegue a los diversos sectores se plantea una manera innovadora donde los niños van a interactuar con su libro y un dispositivo móvil, que al realizar el escáner de un QR conlleva a una animación donde se complementa con la información que se encuentra dentro del libro, esto con el fin de eliminar el paradigma en los padres al observar que la tecnología no es tan negativa como se plantea que contiene aspectos positivos y de educación que pueden ayudar a la formación del infante.

MARCO HISTÓRICO


A LA MEMORIA HISTÓRICA DE SUACHA

Los primitivos pobladores del municipio de SUACHA que toponímicamente se refiere al origen y significado que el indio dio a sus inicios. El municipio de Soacha antiguamente en la lengua chibcha significaba varón del sol; “de sua, sol y de cha, varón” (Velandia, R 1982). Como dice Velandia R (1982: 2095) a lo cual debería llamarse Suacha en la lingüística indígena y no Soacha como popularmente se conoce el municipio.

Según la enciclopedia histórica de Cundinamarca (1982:2095) Soacha inicio siendo dependiente de lo que hoy en día es la localidad de Bosa, en ese entonces era llamado pueblo de Soacha de bosa, por la unión de estos dos pueblos las personas los denominaban con un solo nombre o Soacha o Bosa a los que se les desglosaron municipios como pasca Fusagasa y formaron pueblos como Tibacui y pandi²⁰

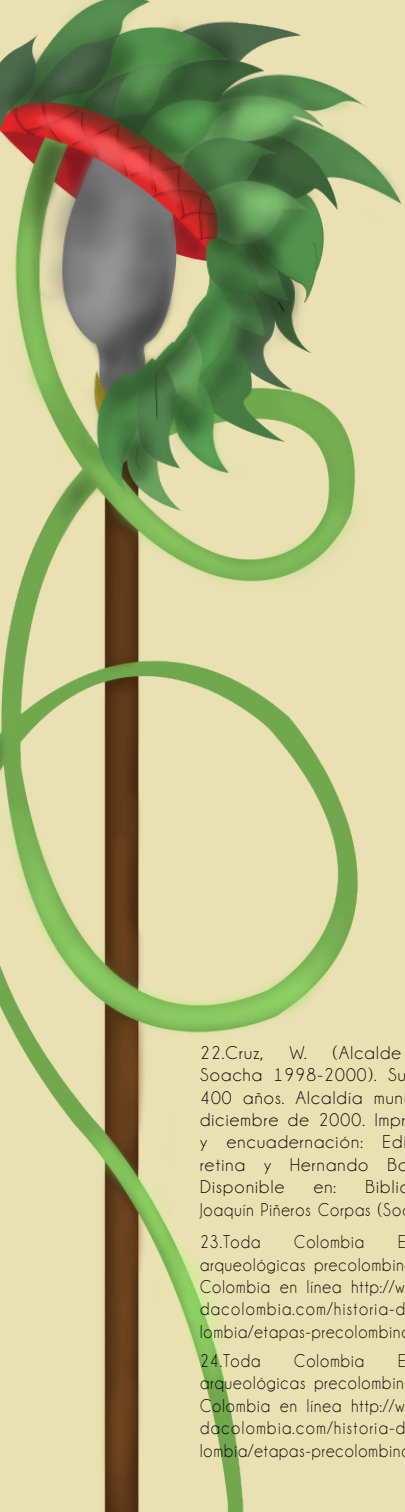
Pero cómo se puede relacionar los hechos que acontecían en Soacha con la historia de Colombia, antes que nada el grupo investigador indago edades pertinentes para la realización de

20.Hechos históricos recuperados de Enciclopedia histórica de Cundimamarca Roberto Velandia 1982. Archivo General de la Nación, consultado viernes 3 de marzo 9:00 am (pág.2092 -2112)



En apoyo de enseñanza de la historia del municipio de Soacha desde sus orígenes hasta 1839, durante este periodo histórico en Colombia se venían evidenciando diferentes hechos sociales, culturales y políticos, los cuales tendrán conexión con la historia a relatar, según las competencias de ciencias naturales y ciencias sociales del Ministerio de educación de Colombia²¹, justifica que la educación básica primaria específicamente los grados cuarto y quinto, los estudiantes tienen competencias escolares en el área de las ciencias sociales con los temas ayudando al estudiante a llegar a un buen manejo del conocimiento por medio de la comparación y el identificar temas como prehistoria, pueblos prehispánicos Colombianos, nomadismo y sedentarismo, condiciones políticas sociales, económicas y culturales, la antigüedad y lo moderno.

21. Formar en ciencias: ¡El desafío!
Vélez, C. 2003. Ministerio de
Educación Nacional de Colombia



Fecha	Hecho histórico en Suacha.	Relacion de fechas con Colombia.
12.400 - 11.500 a.c	Primer poblamiento humano en Suacha Hallazgo de 20 cuerpos enterrados de hombres y mujeres. ²²	En estos años en Cundinamarca llegaba el poblamiento de los paleo indios y nómadas. ²³
12.000 años	Vivieron en Soacha grupos tribales [cazadores]. ²³	
11000 y 12000 años	Existencia del mastodonte ²⁴ en el llamado valle de los gigantes. ²³	
	A quienes provenían de los muisca se les llamó hombres de Tequendama, quienes sobrevivieron de la caza de animales como venados y moluscos. ²³	

22.Cruz, W. (Alcalde de Soacha 1998-2000). Suacha 400 años. Alcaldía municipal diciembre de 2000. Impresión y encuadernación: Editorial retina y Hernando Barriga. Disponible en: Biblioteca Joaquín Piñeros Corpas (Soacha).

23.Toda Colombia Etapas arqueológicas precolombinas de Colombia en línea <http://www.todacolombia.com/historia-de-colombia/etapas-precolombinas.html>

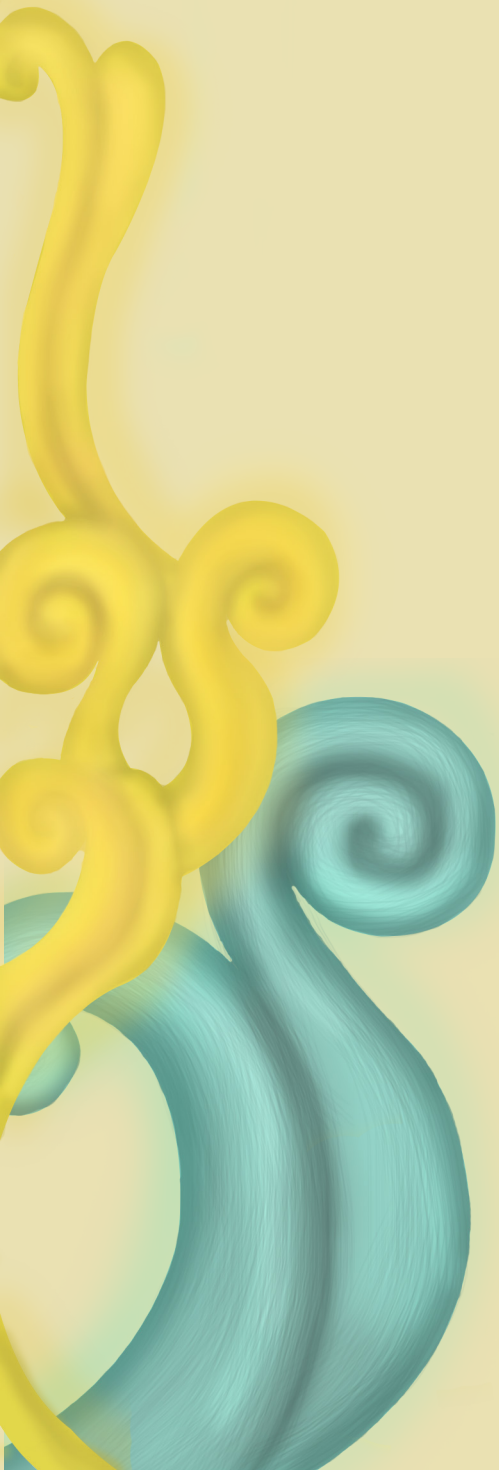
24.Toda Colombia Etapas arqueológicas precolombinas de Colombia en línea <http://www.todacolombia.com/historia-de-colombia/etapas-precolombinas.html>



11.000 y 10.000ac	Posible domesticación de animales como el conejo, el zorro, el perro de monte, patos, faras, armadillos, etc. ²³	
	Implementaron la cultura pre cerámica. ²³	
11000 hasta los muisca	Se practica la cacería de conejos y venados. ²³	
ORIGEN MUISCA	HECHOS	
	El héroe civilizador Bochica o nemqueteba proveniente de pasca entró a la sabana de Bogotá por el salto del Tequendama. ²³	



	<p>Fue el quien con su vara de oro creó el salto de Tequendama liberando a la sabana de la inundación que el dios chibchacun que en venganza provocó lo agravios que los pobladores hicieron.²³</p>	
	<p>Los muisca a doraban a "sie" el agua según ellos era la fuente principal de vida para el hombre.²³</p>	
	<p>La laguna del valle era considerada el ombligo del mundo para los sacerdotes. La laguna de guatavita fue el lugar de consagración para los príncipes muisca. Surgen leyendas en la que sobresalen los mohanes.²³</p>	

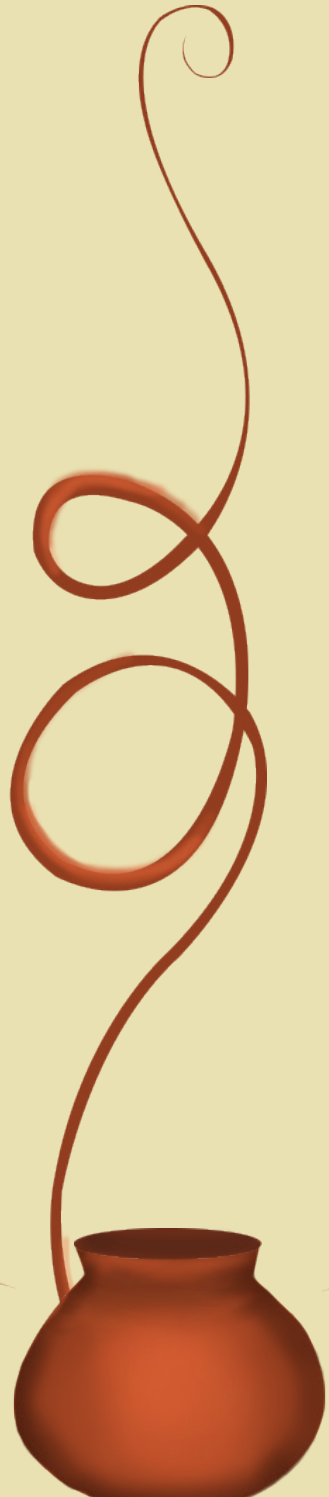


	Conflictos entre muisca y panche en donde los muisca usaron el municipio como epicentro estratégico de defensa. ²³	
	Los muisca hacían trueque de maíz y papa por frutas, también intercambiaban papa, ají, ayamas batatas y otras raíces. ²³	
	Surge un ídolo de barro, los colores que sobresalen son ocre amarillo rojo. ²³	
	Hay influencia de la cultura del Tumaco y andes centrales. ²³	

10.450 a.c
30.000
Años atrás

Se cuenta que hace mucho tiempo, en la época de los chibchas ocurrió un diluvio durante muchos días y muchas noches el cual ocasionó graves inundaciones, por esta razón los caciques recurrieron a Bochica, siguiendo los consejos de un viejo quien había enseñado a cultivar y a sembrar la tierra a los chibchas, porque decía que Bochica guardaba una bondad tan grande en su corazón que seguramente sería capaz de ayudarlos; y ante tal desgracia deciden acudir a él. Bochica auxilió a los caciques, y es así como con plegarias y oraciones su dios los ayudó apuntando hacia el sur occidente.²⁴

24. Secretaría de cultura recreación y deporte, Leyenda Bochica En línea: <http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/cuenta-la-leyenda/leyenda-de-bochica>

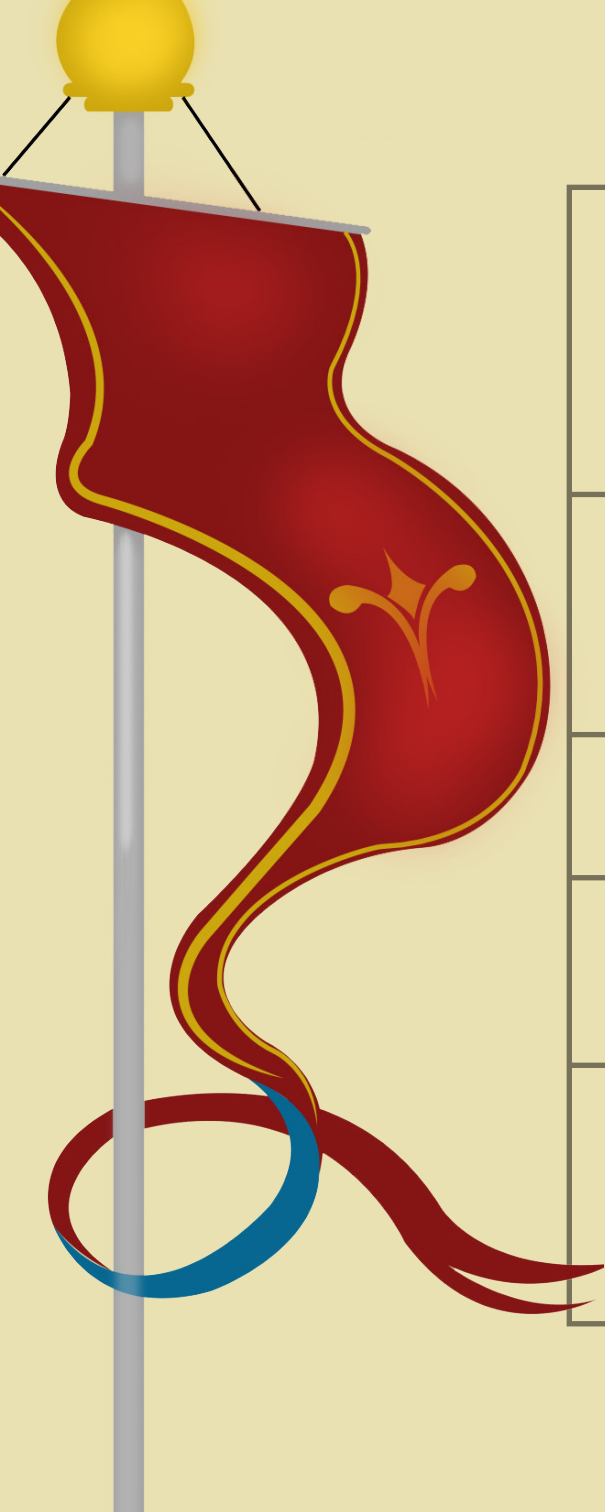


<p>10.450 a.c 30.000 Años atrás</p>	<p>Fue tanto su poder que los indígenas y caciques decidieron hacer una peregrinación para mirar las maravillas de Bochica, Ante tal acontecimiento el dios se paró mirando al cielo y levantando su bastón dividió una roca gigantesca en dos y en medio de ella corrió el agua que inundaba aquel lugar y es así como comenzó a verter de sus paredes el salto del Tequendama, con 150 metros de altura, en la tierra del varón del sol Suacha Cundinamarca.</p>	
<p>20.000 años atrás</p>	<p>Se encontró en el municipio de Soacha arte rupestre realizado por los indígenas, quienes lo utilizaban como método de comunicación, uno de</p>	

	los primeros pictogramas encontrados fueron los que se encontraron en el municipio de suacha ²⁵	
CONQUISTA	HECHOS	
No sé especifica que fecha es se dice que es aproximadamente los inicios del municipio	Se colonizó el municipio de Suacha denominado antes como Varón del Sol, los chibchas adoptaron a este acogedor municipio en que hoy en día es conocido como Soacha antaño Suacha se escribía con U, como toponímicamente los chibchas le pusieron al municipio, antiguamente Suacha era dependiente de bosa y se vinculaban varios municipios de sus alrededores y se conocía como "pueblo de Suacha de bosa". ²⁶	

25. Martínez Celis, Diego. "Patrimonio cultural: no dañar" Dinámicas y agentes en la relación patrimonio, cultura y sociedad. A propósito del arte rupestre de la Sabana de Bogotá En Rupestre web, <http://www.rupestreweb.info/pcys.html>.

26. Velandia, R. Enciclopedia Histórica de Cundinamarca, Archivo General de la Nación.



Bochica	Se reconoció como un hombre de enseñanza del arte de tejer y quien daba normas para un buen vivir de las que se apropiaron y se plantearon como normativas. ²⁵	
	Los muisca fueron entregando las tierras a la corona española por los servicios que ellos les prestaban a los indígenas. ²⁵	
	Se crearon los corregimientos indígenas por parte de la corona española. ²⁵	
	Suacha era sitio de descanso para virreyes y presidentes por su gran belleza. ²⁵	
	La región fue delimitada por los muisca pero luego llego Gonzalo Jiménez de Quesada quien hizo que se perdiera dicha demarcada. ²⁵	Época colonial



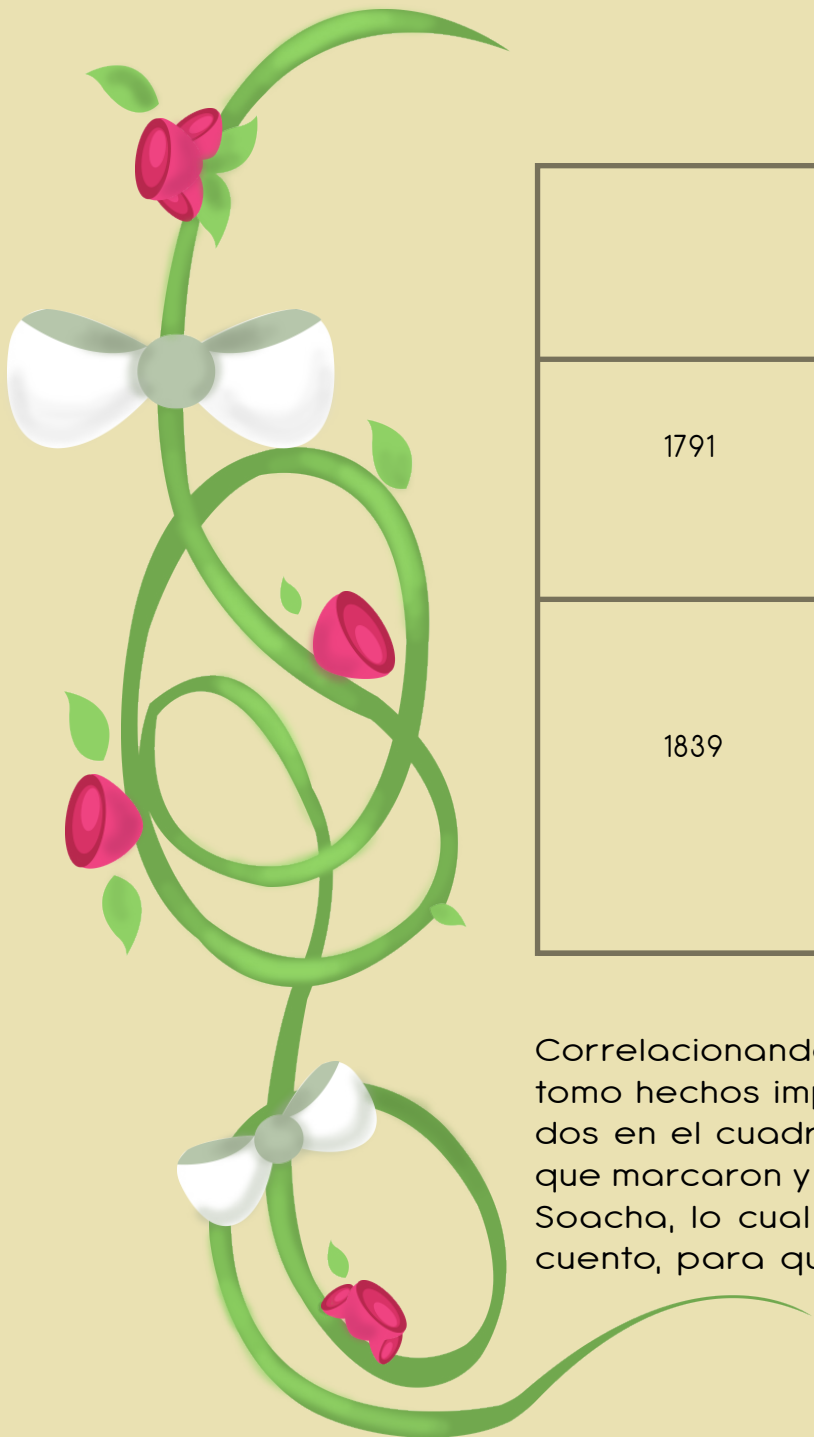
1558	Agrupación de pueblos indígenas y la prohibición de convivir con otros pueblos. ²⁵	Llegada de Gonzalo Jiménez de Quesada Conquista en Bogotá.
1594	El oidor quien en esa época era quien tenía un mayor mandato fue quien por medio de cabuyas distribuyó la repartición de las tierras y parte de labranzas que existían. ²⁵	
1600	Luis Enrique Fue el día de la fundación del municipio de Suacha quien aparo y mando a poblar sus tierras de indígenas con cabildos indígenas, no se encuentra una fecha específica de la fundación del municipio puesto que aquellos registros no aparecen. ²⁵	Bogotá se empieza a urbanizar se realizan obras religiosas y obras civiles..
31 de diciembre de 1600	Entrega de resguardos. Se celebra el cristianismo entre los indios. ²⁵	



1605	La visita de un oidor se debe a su firma para poder realizar la construcción de unas capillas en el municipio de Suacha y el municipio de bosa. Los indígenas deciden abandonar al pueblo para volver a poblar sus rancherías, cacerías y doctrinas. ²⁵	
1591 y 1636	Mayor población aborígen. ²⁵	
	Se pagaba los sacerdotes 800 pesos.La iglesia hasta ese entonces solo era dirigida por padres franciscanos. ²⁵	
1639	El 3 de agosto de 1639 el municipio de Suacha resguardaba aproximadamente 2.119 resguardados en aquella época por el oidor Gabriel de Carvajal. ²⁵	



1761	El pueblo de tusso fue ubicado en los limitantes de Suacha y bosa actualmente el charquito y alicachin, en tusso se encontraba una imagen de una imagen llamada virgen negra de tusso, una iglesia que construyeron los indígenas y no pudo mantenerse en pie. ²⁵	
1779	Por parte de los indios se impulsa la explotación del carbón en tusso y don Santiago da aviso al virrey del cacique de los indígenas. ²⁵	
1785	Primer terremoto. ²⁵	
	El interés de los españoles por los indígenas fue en el ámbito económico y lo útil que era para la evangelización ²⁵	
1789 Aprx	Se encuentran restos de un animal desconocido en el municipio de Suacha los	



	los cuales fueron obsequiados a los españoles, se dice que pudo ser de un camello o una vaca. ²⁵	
1791	Se reconstruyó la nueva iglesia del municipio, puesto que la iglesia antigua fue destruida por el terremoto ²⁵	Se aproxima la independencia de Colombia
1839	En la actual iglesia del municipio se casó Francisco de Paula Santander con doña Xista, la casa donde se celebró la reunión fue destruida y actualmente son calles principales del municipio. ²⁵	

Correlacionando el apartado anterior el grupo investigador tomó hechos importantes como los que se encuentran justificados en el cuadro anterior, dándole paso a las fechas y hechos que marcaron y dejaron una huella importante en el municipio de Soacha, lo cual creyó pertinente mencionar en la escritura del cuento, para que fuera acorde con las edades y cursos y se


podría entrelazar la historia que acontecía en Colombia y en el municipio. Su tejido historia quiere entrelazar y utilizar la literatura, la ilustración, la interactividad para generar un apoyo visual de los hechos más importantes que acompañaron al municipio desde sus orígenes hasta los años 1839.

METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

Este proyecto de investigación pretende de manera gráfica proporcionar una herramienta de apoyo como lo es un libro pero que cuente con el uso de las tecnologías de la información para que haya una mejor facilidad a la hora de aprender y que además permita la apropiación y recuperación de la historia. De esta manera el enfoque en el se situó la investigación es mixta, ya que permitió que el grupo investigador tuviera una amplia perspectiva sobre su problema de investigación mezclando no solo una técnica cualitativa sino que además permitió hacer uso de una técnica cuantitativa ya que le posibilito una mejor exploración y mayor entendimiento en los datos y la información encontrada del fenómeno a investigar.

La revisión bibliográfica permitió determinar de manera concisa los hechos históricos más relevantes del municipio por medio de libros en físico encontrados en el archivo general de la nación y la biblioteca del municipio de Suacha, por otra parte también se llevó a cabo el análisis de los archivos encontrados para así poder determinar una fecha de inicio y una final para llevar a cabo dentro de lo que sería el contenido del libro.



Además de realizar una serie de encuestas a profesores del municipio que permitirían generalizar la información a una población mayoritaria y en las que se evidencien los resultados del muestreo para conocer la opinión que tienen sobre las tics a la hora de integrarla en la educación de los niños.

Los archivos digitales y la investigación a los planes que el ministerio de educación está llevando a cabo en la educación colombiana permitieron determinar en qué se debe fundamentar la educación encontrando que se debe basar en lo cultural y lo social lo que actualmente se lleva a cabo por medio de las tics, esto permitió que se llegara a desarrollar un mecanismo de enseñanza que incluyera un medio tic sin dejar de lado lo tradicional en este caso un libro que tuviera una interactividad para hacerlo más llamativo para los niños.

Otra parte fundamental en esta investigación fue el diseñar la pieza gráfica pero para esto el grupo investigador empezó por conocer a quien iría dirigido su proyecto partiendo de las teorías de autores como Piaget y Vygotsky que permitieron conocer y ahondar aún más el grupo objetivo para así empezar con la selección los colores, la tipografía, una línea gráfica y demás, que fueran acordes a las edades a trabajar.

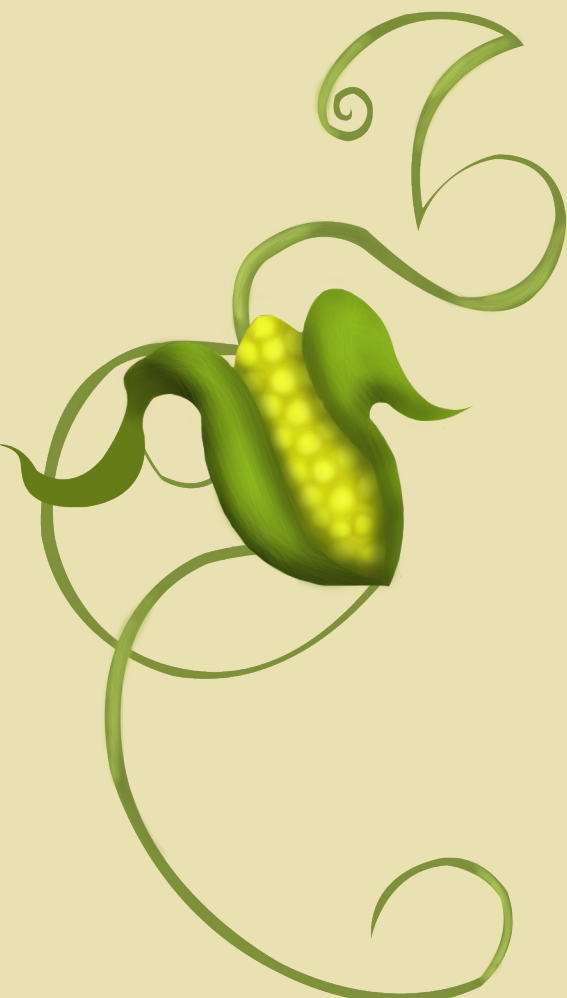
POBLACIÓN-MUESTREO

A partir del anterior enfoque de investigación llevado a cabo en la investigación el grupo investigador definió cuál sería su grupo a analizar. Para eso se definió el término de muestreo. El muestreo son “un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido de características a las que llamamos población” (Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. 2010 pág., 217)²⁷, esto se hace con el fin de que al no poder tomar como evidencia la opinión de toda una población el grupo investigador opto por tomar un muestreo de una parte de la población a investigar ya que como lo siguen afirmando Hernández, R. Fernández, C. Baptista “ Pocas veces es imposible medir a toda la población...por lo que se selecciona una muestra y desde luego, se pretende que este subconjunto sea un reflejo fiel del conjunto de la población” (2010, pág. 217).²⁷

El muestreo que se evidencia en la población a investigar es un muestreo no probabilístico ya que como lo afirman los anteriormente ya citados “son aquellas muestras que interesan al investigador y llegan a ofrecer una gran riqueza para la recolección y análisis de datos” (pág. 232)²⁷ en el caso de la investigación anteriormente llevada a cabo, las encuestas que se realizaron a los profesores de diferentes instituciones del municipio que hacen parte de los grados de primaria se realizaron con el fin de lograr evidenciar que en realidad hacer partícipe el uso de las tics en el aula de clase funciona como apoyo para lograr mayor interactividad

27. Hernández, R. Fernández, C. Baptista, P. Metodología de la investigación 5ta edición. 2010.

Pág.217-232.https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf



y facilidad en el aprendizaje de los niños y las entrevistas a profesores que se enfocan en el área de historia sirvieron como técnica para probar que evidentemente la historia hace parte de la identidad de las personas y que es importante que a los estudiantes de las edades escogidas por el grupo investigador se les comience a generar ese sentido de pertenecía por el lugar en el que viven.

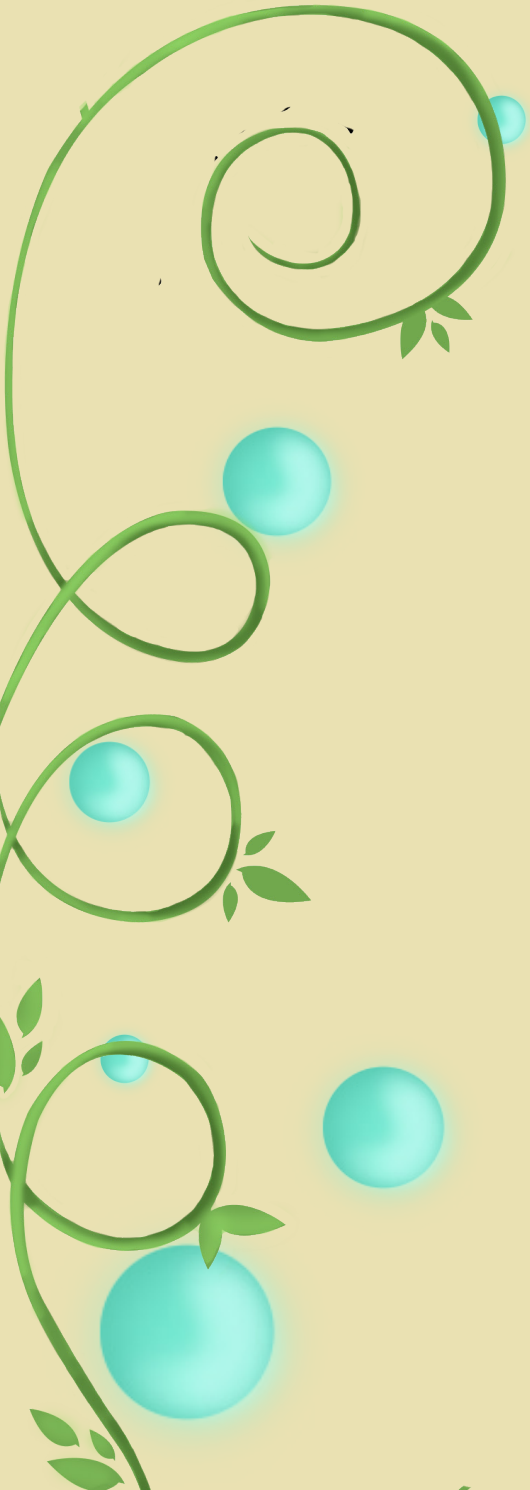
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Para la realización del producto gráfico fue necesaria la investigación sobre lo que actualmente el ministerio de educación se encuentra realizando en las aulas de clase y partiendo de eso se realizó como primera técnica la revisión y recolección bibliográfica de la información y nos solo para ver el uso que tienen las tics en la educación sino que además hubo recolección de información en cuanto a la historia del municipio para así efectuar la recolección de los hechos históricos más relevantes del municipio de suacha por medio de libros en físico y documentación digital.

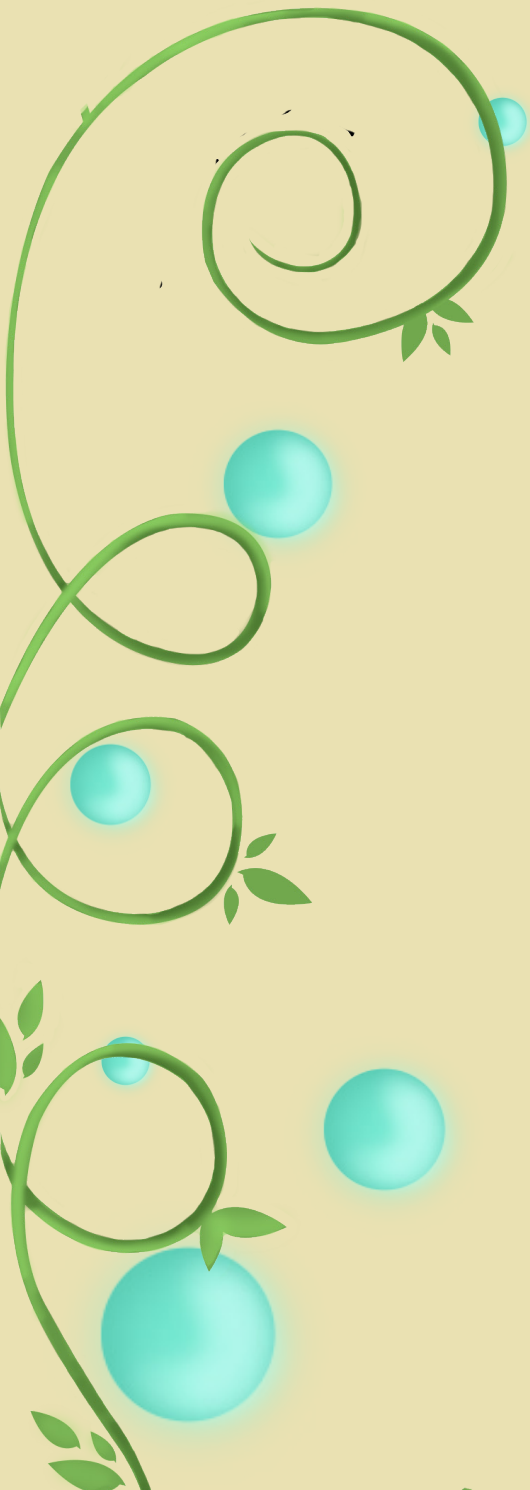
Como segunda técnica de investigación el grupo investigador hizo uso de encuestas que se realizaron a profesores del municipio de suacha con el fin de evidenciar si para ellos era pertinente el uso de las tics hoy en día en el aula de clase y si estas son vistas como un buen apoyo y herramienta motivacional en el aprendizaje

CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	MES DE FEBRERO	MES DE MARZO	MES DE ABRIL	MES DE MAYO
	SEMANAS			
Construcción del documento	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>
Visita al archivo general de la nación	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>
Indagación de la historia	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>
Recolección de los hechos históricos más importantes	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">2</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">3</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">4</div> </div>



Construcción del cuento	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
Bocetación de personajes	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
Línea de personajes definida	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
Bocetación de fondos	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input checked="" type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
Aprobación del story board	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
Ilustraciones finalizadas de fondos y personajes.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4



Entrega de una propuesta de la muestra del libro	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Revisión del documento	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Realización de animaciones	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Documento, sustentación de la pieza gráfica	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Realizar encuestas a Docentes	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4


INTERFAZ DE INVESTIGACIÓN

La dirección de las 5 líneas de investigación que maneja la Corporación Minuto de Dios Sede Soacha²⁸ son:

- Innovación Social
- Competitividad y Desarrollo Económico
- Medio Ambiente y Hábitat
- Negocios Verdes
- Innovación Pedagógica

Estas líneas de investigación dentro de la universidad contienen ciertas problemáticas quienes tienen un diagnóstico en el cual se desarrollará la interfaz de investigación, ante lo mencionado en el apartado anterior se desarrolló la indagación de la historia del municipio de Soacha, se propone realizar una pieza gráfica que aporte para la enseñanza de la historia a niños de 10 y 11 años, por ende, el grupo investigador ha tomado la línea de investigación social, ¿Por qué historia? Durante el proceso de la indagación de la historia los medios en los que se encontraron información ante el tema fue mínimo se realizaron visitas dentro y fuera del municipio se obtuvo que en el Archivo General de la Nación se encuentra recopilada gran información del territorio soachuno, ante la propuesta que se plantea se toma este lineamiento de la innovación social porque se apunta a la recopilación histórica del municipio y utilizando los recursos gráficos y la interactividad para el generamiento de un apoyo para la enseñanza de la historia del municipio de Soacha.

28. Corporación Universitaria Minuto de Dios Sede Cundinamarca, investigación. En línea, consultado 28 abril 10:00 pm.




El grupo investigador tomo como interfaz para el proyecto, el de innovación social debido a que lo que esta pretende es “producir los cambios de comportamiento necesarios para resolver los grandes retos de la sociedad... capacitando a la ciudadanía y generando nuevas relaciones sociales y nuevos modelos de colaboración” [Deusto -2014]²⁹.

Porqué innovación social, –según el Ministerio de educación³⁰ dice que las ciencias sociales, son necesarias para educar global y nacionalmente, con el fin de que los estudiantes tengan una participación política, social, cultural; su finalidad es formar Colombianos para que trasciendan en estos campos, en efecto esta área favorece el desarrollo de una cultura general, la formación de valores y una identidad nacional, a través del conocimiento del territorio, por esta razón el grupo investigador decide tomar este lineamiento, a partir de la construcción de un hecho histórico se pretende aportar a la educación en cultura he historia a los niños de 10 y 11 utilizando un recurso gráfico y un método TIC para generar un apoyo de la enseñanza de la historia desde sus inicios hasta el año 1839.

Por medio de la interfaz de la innovación social el grupo investigador tomo como problemática la falta de formación cultural y social del municipio, ante la densa investigación y el método de recolección de información fue revelado que el municipio de Soacha tiene una desigualdad en la construcción de su historia y sentido de pertenencia; la información que se encuentra en la red es mínima con respecto a lo que realmente vivió y vive actualmente en el municipio, es por eso que dadas estas circunstancias el grupo indagador quiere aportar por medio de la comunicación gráfica generar un apoyo

29.Deusto Innovación Social, Innovación Social, 2010. Consultado el 27 de Marzo 11:40am

30.Llareda, F. 2014 Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Serie lineamientos curriculares Ciencias Sociales. 2014. Pág. 10.




en la enseñanza de la historia del municipio de Soacha a niños, por medio del uso de las TIC y métodos gráficos, enseñando desde sus inicios hasta los años 1839, escogiendo estos periodos de la historia puesto que durante esta época la memoria de Soacha se construye en fantasía de las leyendas, indígenas y la conquista del municipio, se correlacionan y pueden generar una solución gráfica apropiada y creativa para el target a quien irá dirigido el producto. Como solución gráfica el grupo investigador quiso dar paso a las TIC y la educación, como referentes a tomando diferentes entidades públicas para basar la presente solución e investigación, como desarrollo y planteamiento gráfico se ha propuesto el desarrollo de una pieza gráfica que pueda funcionar como apoyo de la enseñanza de la historia utilizando la interactividad con el método TIC con el fin de que por medio de ello los niños interactúen y conozcan de la historia que se vivió en el municipio hace muchos años atrás.

LÍMITES Y ALCANCE DE LA PROPUESTA

Ante esta investigación y su proceso el grupo investigador tuvo ciertos limitantes y al cansarse en el desarrollo de esta misma los cuales se mencionarán a continuación:

LÍMITES

- La investigación se realizó tomando como referentes a las siguientes entidades públicas Ministerio de educación nacional de Colombia y el Ministerio de tecnología de la información y comunicación y por último se realizó una visita a el archivo general de la nación donde fue encontrado gran parte de ciertos hechos históricos del municipio de Soacha. A partir de esto la principal limitante fue realizar la construcción de la historia, debido a que durante la indagación que se realizó e encontró que la información cultural e histórica del municipio de Soacha es mínima.
- La falta de recursos económicos y de tiempos, para la construcción de una aplicación donde su funcionalidad sería interactuar con el usuario, el libro y la aplicación.

- 
- El tiempo que se lleva a cabo para la realización de una prueba piloto en una institución del municipio, para una pequeña implementación del diseño de la propuesta realizada.

ALCANCES

- Durante la investigación se dieron diferentes alcances para el desarrollo de la propuesta, conocer el desarrollo cognitivo de los niños, con el fin de saber las edades a quien va dirigida la pieza gráfica.
- Recopilar los hechos más importantes que marcaron la historia en el municipio definidos desde sus inicios hasta los años 1839. La fuente donde más se encontró información fue en el Archivo General de la Nación, donde se encuentran algunas recopilaciones los antecedentes históricos de Cundinamarca.
- Diseñar una propuesta gráfica teniendo en cuenta la interactividad, es por eso que el grupo investigador decide realizar un libro con interactividad utilizando como mecanismo los QR y dispositivos electrónicos para realizar animaciones en algunas escenas que tendrá el libro.

EQUIPO DE TRABAJO

El grupo de Comunicadores Gráficos realizó el diseño completo propuesto como pieza gráfica un libro utilizado como apoyo para la enseñanza de la historia, inicialmente se realizó la bocetación de los personajes más apropiados para sacar la línea de personajes que tendría la historia seguido de esto se realizaron los fondos realistas y la diagramación para el libro, se hace la realización del montaje o machote para conocer como tendrá que ir ajustado el documento antes de ir a impresión y dar los ajustes requeridos por el impresor. Los impresores realizan ajustes que requiera la impresión, se imprime y se entrega para la realización del montaje y la encuadernación es donde se le realiza el montaje de empastado y acabados que requerirá la pieza gráfica en este caso el producto es la entrega de un libro la encuadernación se encarga de cocer o encalar las páginas impresas y pegar la pasta y realizar cortes o refiles que necesite el producto.

The background features a light green gradient with decorative elements. At the top center, there is a 3D-style illustration of a yellow corn cob inside a green husk. Surrounding this and the text are various green vine motifs, including spirals, loops, and leafy branches.

CAPITULO 3


DISEÑO Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La investigación ha venido tomando diferentes expectativas, Sua - tejiendo historia quiere cumplir las expectativas deseadas, retomando una cita que se encuentra ubicada al inicio del presente documento el grupo investigador tomo como iniciativa la construcción de un libro porque como lo afirma la UNESCO:

“Los libros y el acto de leer constituyen los pilares de la educación y la difusión del conocimiento, la democratización de la cultura y la superación individual y colectiva de los seres humanos. En esta perspectiva señala la UNESCO, los libros y la lectura son y seguirán siendo con fundamentada razón, instrumentos indispensables para conservar y transmitir el tesoro cultural de la humanidad, pues al contribuir de tantas maneras al desarrollo, se convierten en agentes activos del progreso”. [Valencia, A. García, R. 2004]³¹

Sua- tejiendo historia nace con la necesidad de conocer la historia del municipio para otorgarle una razón a lo que actualmente es la sociedad y la cultura de este, querer recopilar los hechos históricos que han sucedido y construir una historia llamativa

31/Ariel Gutiérrez Valencia y Roberto Montes de Oca García. La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario. El caso de la universidad Juárez autónoma de tabasco (México). Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653) Pág. 4.



y autentica para los niños pues como se ha señalado en apartados anteriores los niños a los que ira dirigido la pieza gráfica es de 10 y 11 años aproximadamente cursos de cuarto y quinto grado, cuya finalidad es conocer y realizar un aporte gráfico de lo que es la historia del municipio de Soacha.

El grupo investigador después de consultar a llegado a la conclusión del porque el nombre "SUA- Tejiendo historia" se divide en tres facetas; la primera es la palabra SUA, la cual para los muiscas significa sol, grandeza y magia, debido a esto es que se llega a la decisión de querer resaltar la historia y grandeza que alguna vez tuvo el municipio; La segunda faceta es Tejiendo, es debido a que "el tejido, el entrelazado y el entremezclado han estado, están y estarán siempre presentes en la historia del hombre. Han servido para su vida y desarrollo de la comunidad y sociedad. El hombre los ha aplicado a su existencia como un mecanismo para encontrar su esencia."³²; Sua quiere entrelazar y tejer esos lazos que se han perdido a través del tiempo de la riqueza y la magia que tiene la historia del municipio, recopilar aquellos hechos más sobresalientes he importantes de las épocas para sacar la magia y fantasía de cada momento y por medio de la comunicación gráfica dar un apoyo para la enseñanza de la historia del municipio, según las competencias de ciencias naturales y ciencias sociales del Ministerio de educación de Colombia³³ dice que "al termino de quinto grado los niños deben reconocer que tanto los individuos como las organizaciones sociales se transforman con el tiempo, construyen un

32.Guerrero, Maria teresa tejido y sentido-una metáfora de la vida, biblioteca virtual Luis Ángel Arango. Bancon de la república actividad cultural.

33.Formar en ciencias: ¡El desafío Velez, C. 2003. Ministerio de Educación Nacional de Colombia

legado y dejan huellas que permanecen en las sociedades actuales”, es por eso que el grupo investigador decide entender la historia del municipio de Soacha con el fin de usar la comunicación gráfica como el apoyo de la enseñanza para reconstruir esas huellas que dejaron los ancestros para la reconstrucción de los hechos históricos más importantes del municipio.

El grupo investigador ha definido para la propuesta gráfica utilizar como apoyo de enseñanza de la historia del municipio de Soacha un libro con el uso de las TIC que su ruta lo oriente a una animación donde se complementé con las ilustraciones y el texto que se encuentran en el tomo, recopilando los hechos y acontecimientos más sobresalientes que se encontraron durante la investigación y hallazgos que se hicieron al indagar el tema por ende se tomó como principales colaboradores a la investigación la enciclopedia de Cundinamarca de Roberto Velandia de 1982 y Cruz w Suacha 400 años cuyos autores fueron los más destacados en la historia del municipio para definir los hechos más considerables y significativos para el a tratar.

BRIEF

Diseño del Producto

DESCRIPCIÓN

El presente proyecto tiene como finalidad realizar un libro interactivo para dar a entender el tema de la historia del municipio de Soacha a niños de 10 a 11 años se definieron estas edades porque desde el punto de vista cognitivo los niños en los rangos de 9, 10 y 11 años según Piaget se educan individualmente y durante esta etapa se destacan las características el desarrollo social, comprensión de conceptos, capacidad para ordenar adecuadamente objetos según su forma, color y relacionar lo objetos y las características que demanden, según Vigotsky el aprendizaje se adquiere a través de lo social y cultural que aprenda el individuo en un entorno a través de la interacción con la sociedad durante la etapa de aprendizaje estos dos autores toman el punto los niños ya manejan un dominio de la escritura, comprensión de concepto, una aplicación en su vocabulario, puesto que ante la propuesta gráfica planteada se propone realizar en el desarrollo de la pieza usar métodos atractivos y llamativos para los niños porque según Arnoll Gesell los juegos ya no se convierten tan atractivos para estas edades como lo eran años atrás, afirma que durante esta etapa de aprendizaje los niños tienen la capacidad de ser curiosos y suplirla por medio de la enseñanza, sus fascinaciones por los cuentos e historias crece más al permitir que estos hechos se relacionen con lo cotidiano.

OBJETIVO

Diseñar instrumentos que potencien la enseñanza de la historia del municipio de Soacha desde sus orígenes hasta 1839 por medio de la comunicación gráfica.

TARGET

Publico objetivo

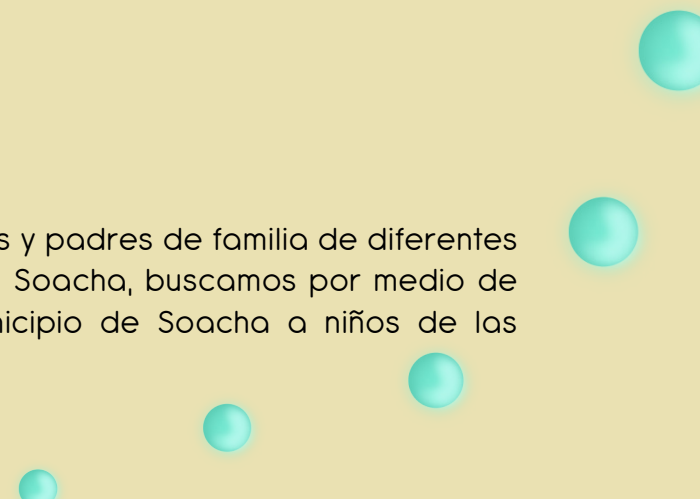
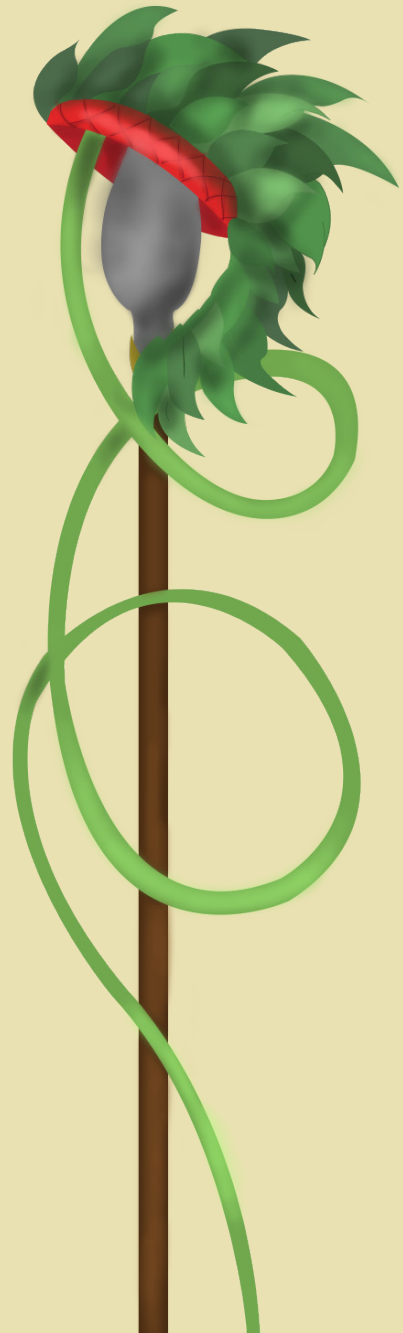
Nos enfocaremos en niños de 10 a 11 años de edad del municipio de Soacha tanto femenino como masculino, este proyecto va encaminado a que la historia del municipio sea visualizada de manera que los niños comprendas la diversidad autóctona que tiene Soacha.

Nivel Socio-económico

Este libro va dirigido a estratos 1,2 y 3.

El cliente

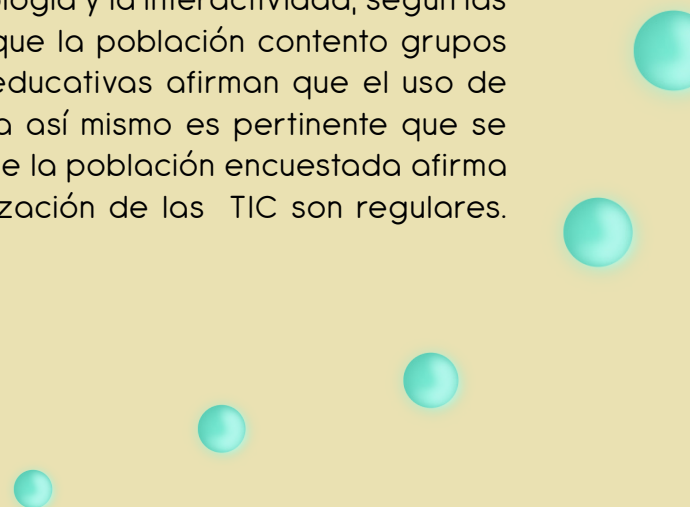
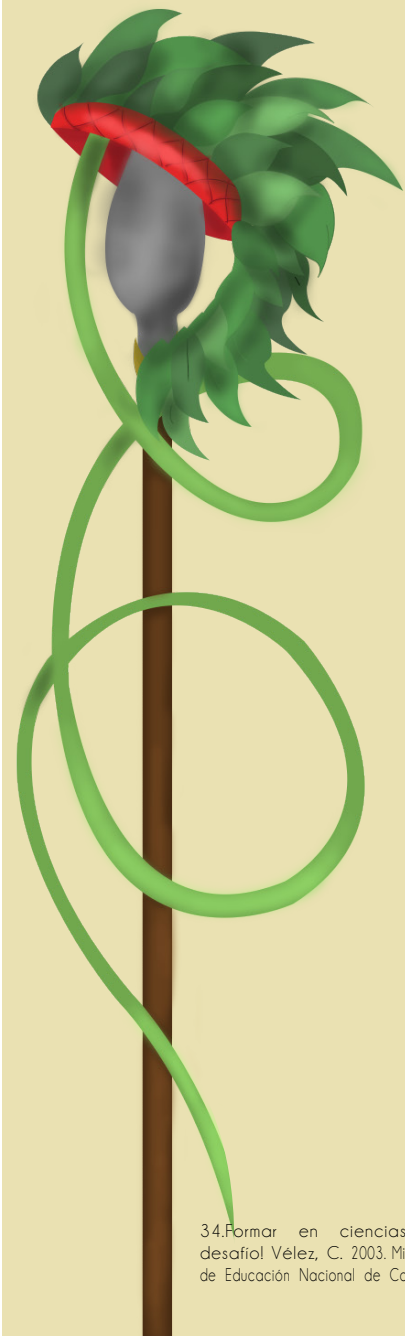
La pieza gráfica ira dirigida a estudiantes y padres de familia de diferentes instituciones educativas del municipio de Soacha, buscamos por medio de esto dar a conocer la historia del municipio de Soacha a niños de las



edades de 10 y 11 quienes estarían cursando 4 y 5 grado, en esta etapa los niños según las competencias de ciencias naturales y ciencias sociales del MEN³⁴, afirma que en estos cursos se encuentran visualizando temas como la prehistoria pueblos prehispánicos colombianos nomadismo y sedentarismo, condiciones políticas sociales, económica y culturales, la antigüedad y modernidad.

Por ende el grupo investigador decide aportar desde la construcción de un libro con interactividad que funcione como mecanismo de apoyo para la enseñanza de la historia desde sus orígenes hasta el año 1839; Según Vygotsky todo aprendizaje se rige a partir de la historia a lo contrario que pensaba Piaget que el aprendizaje se daba a través de la experiencia individual y física, vinculando los dos autores a estas edades los niños de 10 y 11 años adquieren la comprensión de conceptos y la ampliación de estos mimos y la capacidad de ordenar objetos según sus características, para estas edades fue pertinente tomar temas apropiados; la escogencia de estas coyunturas de la historia son pertinentes conocerlas para ayudar a la construcción de lo que al pasar del tiempo se ha venido perdiendo, usuario serán los niños que por medio de esto se pretende que aprendan sobre historia, pero porque implementar la tecnología y la interactividad, según las encuestas realizadas y el análisis de lo que la población contento grupos de docentes de diferentes instituciones educativas afirman que el uso de las TIC es un buen método de enseñanza así mismo es pertinente que se fortalezcan estos medios ya que un 41% de la población encuestada afirma que la institución donde labora la visualización de las TIC son regulares.

34. Formar en ciencias: IEl desafío! Vélez, C. 2003. Ministerio de Educación Nacional de Colombia



MENSAJE CLAVE

Slogan y concepto de campaña

Descubre, Interactúa y Aprende.

Por medio de métodos interactivos de enseñanza se pretende que a partir de la sencillez sin dejar a un lado el objetivo los niños se sientan informados y sientan un sentido de pertenencia por los que es Suacha, la interactividad debe ser un tema en el que los niños se sientan interesados, para que los niños y padres de familia relacionen que la tecnología también puede ser un medio interesante y de apoyo para la enseñanza, según el grupo de docentes encuestados un 73 % afirman que las TIC son un buen método de enseñanza en el aula de clase.

TONO

Debe ser divertido, llamativo, interactivo y funcional.



ESTILO

El grupo investigador quiere manejar para la propuesta gráfica una línea donde se mezcle la fantasía y la realidad para ello ha trabajado en personaje y fondos que cumplan las expectativas de los niños quienes son los usuarios del libro, se manejaran juegos tipográficos para que se busque la unidad gráfica y un mismo estilo en el libro, se jugara con la curiosidad de los niños, se pretende llegar a este grupo objetivo puesto que en estas edades como se menciona en apartados anteriores el uso de la las ciencias sociales es importante puesto que aporta a la formación de la formación del ser.

DURACIÓN DE LA CAMPAÑA

La duración de la campaña es de 1 año.

MANDATORIOS

Off line: carteles y actividades familiares en las instituciones.
On line: news letter.

PRESUPUESTO

ARTE	HORAS	COSTO TOTAL
ARTE COMPLETO LIBRO	100	\$4.500.000
IMPRESIÓN 1000	90	\$4.500.000
ESTRATEGIA	100	\$3.000.000

SERVICIOS	VR. HORA	VR. DÍA	VR. TOTAL
AGUA	\$ 833	\$ 7.000	\$ 200.000
LUZ	\$ 917	\$ 8.000	\$ 220.000
GAS	\$ 417	\$ 3.000	\$ 100.180
TEL+INTETNET	\$ 1.458	\$ 11.000	\$ 300.000
TRANPORTE	\$ 1.250	\$ 10.000	\$ 350.000
IMPREVISTOS	\$ 417	\$ 3.000	\$ 100.000
ALIMENTACIÓN	\$ 417	\$ 3.000	\$ 100.000
SUB TOTAL DE SERVICIOS			
SUELDO	\$ 25.000	\$ 200.000	\$ 6.000.000
PRESTACIONES	\$ 4262	\$ 7.000	\$ 70.000
SUB TOTAL DE SUELDO + PRESTACIONES	\$ 24.000	\$ 197.000	\$ 5.930.000
TOTAL	\$ 18.000	\$ 151.000	\$ 4.630.000

EQUIPO DE TRABAJO

El grupo de Comunicadores Gráficos realizó el diseño completo propuesto como pieza gráfica un libro utilizado como apoyo para la enseñanza de la historia, inicialmente se realizó la bocetación de los personajes más apropiados para sacar la línea de personajes que tendría la historia seguido de esto se realizaron los fondos realistas y la diagramación para el libro, se hace la realización del montaje o machote para conocer como tendrá que ir ajustado el documento antes de ir a impresión y dar los ajustes requeridos por el impresor. Los impresores realizan ajustes que requiera la impresión, se imprime y se entrega para la realización del montaje y la encuadernación es donde se le realiza el montaje de empastado y acabados que requerirá la pieza gráfica en este caso el producto es la entrega de un libro la encuadernación se encarga de cocer o encalar las páginas impresas y pegar la pasta y realizar cortes o refiles que necesite el producto.

ENTREGABLES

- 1000 ejemplares impresos
- Estrategia publicitaria
- Estrategia de diseño

Esta estrategia pretende tener como alianza diferentes instituciones educativas donde se entregaron unas tables que el MEN entrega a el municipio de Soacha, según un artículo el gobierno y el ministerio de las TIC realizo un apoyo tecnológico en las diferentes instituciones del país siendo Soacha un sector beneficiado, el presidente Juan Manuel Santos y el Ministro de las TIC entregando 13.000 tablets para aportar a la educación del municipio, entre ellas computadores con el fin de elevar y mejorar la calidad educativa. La propuesta es implementar en estas instituciones educativas puesto que las tablets que entrego la presidencia no están teniendo el uso suficiente por ende el grupo investigador quiere aportar desde el área para implementar apoyo para la enseñanza de la historia aportando conocimiento, educación e identidad de territorio de Soacha y capacitar tanto a los niños y docentes para el uso adecuado de las TIC en la educación, este libro interactivo busca que por medio de un QR conlleve a un vídeo animado donde se complemente lo descrito en el libro.

EL LIBRO

Isologo

Dios Sua

Dorado: Simulando el Oro elemento que adoraban los Muisca.

Símbolos Muisca



SUA - TEJIENDO HISTORIA

ILUSTRACIONES

Personajes



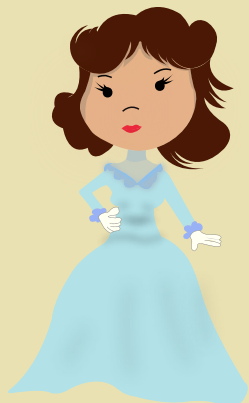
Bochica



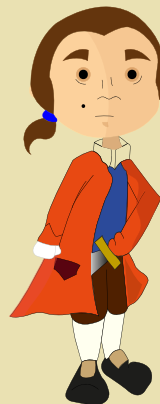
Cacique



Primitivo



Doña Sixta



Español



Francisco de
Paula Santander

TEORÍA DEL COLOR

Para el desarrollo de la propuesta los colores forman parte esencial para el desarrollo de esta según La teoría del color de Golpete y su relación con la personalidad del ser humano sentó las bases de la psicología del color; sabemos bien que un color puede transmitir cualquier emoción, existen colores primarios y secundarios varían en tono intensidad y grado, esta teoría explica que cada color explica el comportamiento de cada persona, el color amarillo hace referencia a la luz, el color azul es algo indescriptible para el ojo humano es absoluto reposo, el color rojo es una luz atenuante, el violeta es el color de madurez y la experiencia, el color naranja es energía, entusiasmo y euforia, el color verde es un color que genera un estado de agrado al ser observado. [Lata, V. 2015]

Se puede concluir que los colores hacen parte importante del desarrollo de la propuesta, pueden generar al lector infantil una sensación, emociones que sea diferente y atractiva, al trabajar con niños los colores que se usaron son atractivos para ellos y los más sobresalientes ante la propuesta de la historia.

Colores



Gama de color amarillo

En representación al sol y al oro que adoraban los muisca



Gama de color azul

En representación al agua a quien los muisca llamaban SIE fuente de vida.



Gama de colores ocre y Rojos

Colores que sobresalen durante la época muisca y colonial.



Tipografías

Usadas en textos y títulos cortos

Harrington

a b c d e f g h i j
k l m n ñ o p q r
s t u v w x y z

A B C D E F H I J
K L M N Ñ O P Q R
S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! ! ? / () % \$ * " < >

Alpaca
Scarlett
Demo

a b c d e f g h i j
k l m n ñ o p q r
s t u v w x y z

A B C D E F H I J
K L M N Ñ O P Q R
S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! ! ? / () % \$ * " < >

KG Shake
it Off

a b c d e f g h i j
k l m n ñ o p q r
s t u v w x y z

A B C D E F H I J
K L M N Ñ O P Q R
S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! " # \$ % & ' () * + , - . / : ;

Usada en textos extensos

ITC Avant
Garde
Gothic

a b c d e f g h i j
k l m n ñ o p q r
s t u v w x y z

A B C D E F H I J
K L M N Ñ O P Q R
S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

! " # \$ % & ' () * + , - . / : ;

Diagramación

La diagramación utilizada para el libro es una retícula modular compuesta por tres columnas en la cual se pudieron ajustar los elementos de composición del libro, ilustraciones, textos, iconos etcétera, para esto hay que tener el criterio de la composición, como ir ajustando esta composición para que se pueda entender y comprender lo que el usuario observara, al realizar la observación de libros infantiles los elementos que más los caracteriza es el denso texto que contienen y el juego de texto e ilustración, algo de lo que se quiso lograr con Sua Tejiendo Historia.

Formato

Tamaño del libro es de 20x14 cm. Impreso en propalmate 150gr y portada en propalcote 300gr con plastificado mate, este libro tendrá su tripa cocida puesto que este material no permite encolar, al estar cocido manejará una mayor resistencia a la hora de que los niños interactúen con el libro.

CONTENIDO DEL LIBRO

Introducción

Sua- Tejiendo Historia en un libro creado por estudiantes del programa Tecnología de la Comunicación Gráfica de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Este libro cumple la función de ser utilizado como un apoyo para la enseñanza de la historia del municipio de Soacha retomado desde sus orígenes hasta el año 1839, por medio de la narrativa, la ilustración y la interactividad se pretende enriquecer la imaginación del lector infantil. El grupo busca tejer la historia del municipio con el fin de afianzar el sentido de pertenencia que se ha perdido en los habitantes del municipio. Se espera que este tomo sirva para la visualización de la historia autóctona del municipio y la socialización de este y generar un reconocimiento de la cultura que se ha ido perdiendo.

El uso de una infografía es pertinente a la hora de que los niños sigan un paso a paso para aprender el manejo que hay que darle al libro y los QR que en su interior contiene, además de hacer de ella algo más acorde a su edad no solo al momento de diagramarla si no a la hora de saber usar las palabras adecuadas para que ellos entiendan lo que deben hacer.



HISTORIA.

Los siguientes hechos históricos son algunos de los más relevantes del municipio de Suacha uno de ellos encontrados en la enciclopedia histórica de Cundinamarca del autor Roberto Velandia que actualmente se encuentra en el Archivo General de la Nación y el segundo libro llamado suacha 400 años del ex alcalde Wilson Darío Cruz el cual se encuentra en la biblioteca municipal

Primer capítulo: Enrelazando historia 11.000 12.500 años atrás.

- 1.¿Qué hay debajo de mis pies? Fueron encontrados cuerpos del primer poblamiento humano que tuvo el municipio
- 2.Suacha escondía primitivos
- 3.Un animal prehistórico habitaba en este lugar. EL MASTODONTE.
- 4.Animales pequeños y grandes paseaban por los caminos del pueblo.
- 5.Nuestros antepasados dejan arte y cultura en el municipio
- 6.Hace muchos pero muchos años se practicaba la caza.

Segundo capítulo: Así nace el municipio de Suacha 30.000 Años atrás

- 7.El héroe Bochica camina con su bastón en busca de Bacata.
- 8.Un grupo de muiscas suplicaban al cielo la ayuda para que un héroe los salvara.
- 9.Lo que no sabían era la tragedia que estaba ocurriendo, un diluvio ahogaba el municipio
- 10.La suplica de los indígenas fue tan fuerte que la llegada del héroe Bochica fue majestuosa.
- 11.Un grupo de indígenas siguen a Bochica y en el lugar más alto y más hermoso del municipio, el héroe Bochica con su bastón mágico separa dos rocas y en medio de ellas empieza a descender el agua que inundaban el municipio. Es de allí que nace el salto del Tequendama.

12.El agua llamada "sie". Para ellos se convierte en la principal fuente de poder, fuerza y vida para el hombre.

13.Huellas han dejado de su existencia. Arte rupestre en Suacha.

Tercer capítulo:La toma, el varón del sol. 1450 al 1594

14.Colonizado como "Sua" sol "Cha" varón. Dando el nombre de Suacha el varón del sol.

15.Los chibchas bautizaron el municipio como PUEBLO DE SUACHA DE BOSA

16.En Suacha se comienzan a crear pequeños resguardos indígenas.

17.Antiguamente Suacha era visitado y utilizado como un sitio de descanso para virreyes y presidentes por su gran belleza.

Cuarto capítulo:Época de 1600 a los años 1839.

18.El señor Luis Enrique pobló y aparo a los indígenas en sus tierras y labranzas.

19.Suacha tiene su primera capilla en centro del municipio gracias al señor Gabriel de Carvajal.

20.El señor Gabriel de Carvajal en su mandato refugia en el municipio aproximadamente 2.119 indios.

21.El Municipio de Suacha era tan grande que fueron repartidas las tierras separando Bosa, pasca y otros municipios de su alrededor.

22.Sucede una tragedia, en el primer temblor que tuvo el municipio se perdió la antigua capilla que se había realizado en el centro del municipio.

23.Años después es reconstruida la actual capilla del municipio en el centro del pueblo y se comienza a concluir la primera parte de esta historia.

24.Un gran matrimonio sucede aquí... Santander y Doña Sixta contraen matrimonio en este bello Municipio.

ANEXOS

Contextualización de la encuesta

La presente encuesta se ha realizado en diferentes instituciones educativas, al personal de docentes, El cuestionario se realizó sobre una población de 30 docentes en grados de segundo a quinto de primaria para la validez de estas encuestas es necesario responder en su totalidad, respuesta en blanco no es válida la encuesta.

Se definieron las siguientes preguntas, con el fin de conocer lo que consideraba el personal de docentes de diferentes instituciones educativas, en donde se definirá que tan apropiado el uso de las TIC en un aula de clase, Formato Encuesta Docentes:

"SUA TEJIENDO HISTORIA"

Preguntas para los docentes Encuesta:

1. Se haría participe en el uso de TIC

A.Si

B.No

2.¿Cree usted que el uso de las tecnologías de información y comunicación, son un buen método de enseñanza en un aula de clase?

A.Si

B.No

C.A veces

3.¿Mencione algunas ventajas del uso de TIC en el aula de clase?

A. Motivación

B. Concentración

C. Interactividad

4. ¿Cuál es la herramienta de las tecnologías de información y comunicación que más utiliza en el aula de clase?

A.Video

B.Animaciones

C.Módulos interactivos

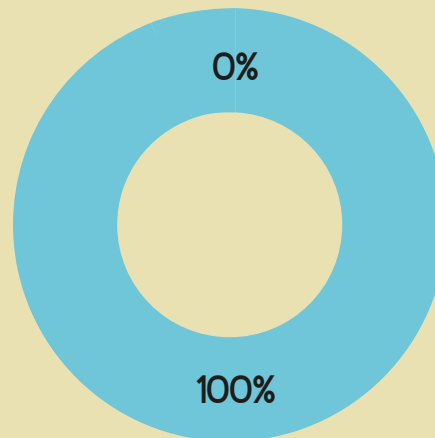
D.Otro ¿Cuál?

5. ¿Cómo visualiza las tecnologías de información y comunicación en la institución donde labora?

- A. Buenas
- B. Malas
- C. Regulares
- D. Falta recursos

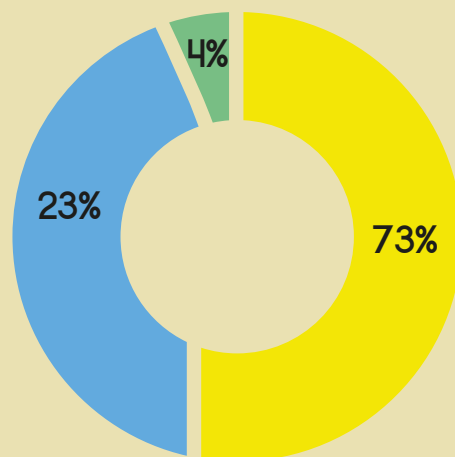
Ante lo cual los análisis de estas encuestas arrojaron las siguientes gráficas con el análisis definido y como esto puede aportar a la pieza que se estará desarrollando.

Se haría partícipe en el uso de TIC



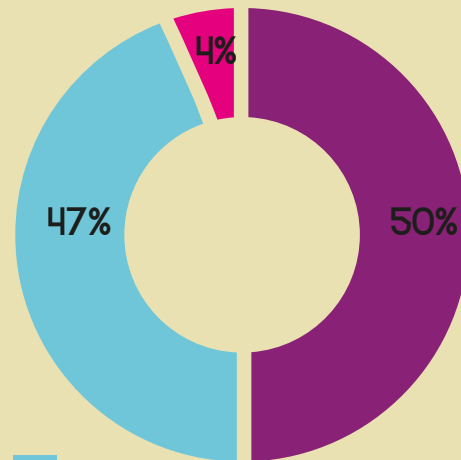
Los datos de la tabla número 1 en un total de 100% de docentes de diferentes instituciones educativas afirman que, si estarían dispuestos a ser partícipes del uso de las TIC, se puede concluir que si los docentes se hacen partícipes de este medio es necesario tener y contribuir a los recursos que exigen y se necesitan con las TIC.

¿Cree usted que el uso de las tecnologías de información y comunicación, son un buen método de enseñanza en un aula de clase?



Los datos de la tabla número 2 con un total del 73% afirma que las TIC son un buen método de enseñanza el 23% dice que a veces y el 4% niega serlo; se puede concluir que el uso de las TIC en un aula de clase son un buen método de enseñanza, según las repuestas de los docentes, es pertinente el conocer si es un buen método de enseña para el aporte que pretende dar el grupo investigador sea funcional como un apoyo para la enseñanza de la historia desde sus orígenes hasta 1839 usando como herramientas la comunicación gráfica y las TIC.

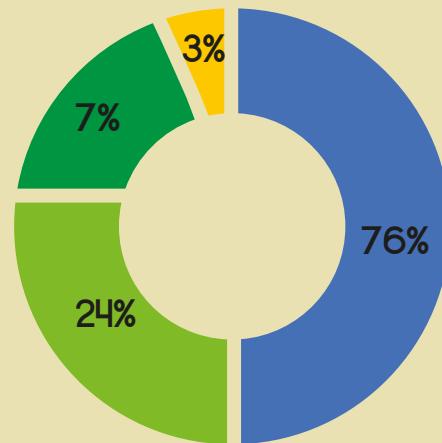
¿Mencione algunas ventajas del uso de TIC en el aula de clase?



Datos de la tabla numero 3; hay muchas formas de que las TIC aporten a los docentes ellos aseguran que un 59% es usada por su interactividad el 47% porque son un medio en la que los niños se motivan y el 3% se maneja para tener una concentración, por ende es pertinente conocer estas respuesta de parte de las vivencias de un docente se realizara un libro que contara con el uso interactivo de las TIC cuya finalidad es que sea usado para que se aporte un conocimiento histórico, se eduque en identidad y se capaciten en interactividad.

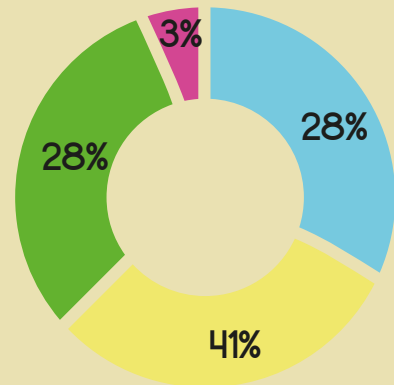
Debemos reconocer que el uso de las TIC, son un buen método de enseñanza y en el que los docentes se harían partícipes de las TIC para que los niños tengan un mejor aprendizaje en el aula de clase y se puedan utilizar como una herramienta que sea interactiva y de motivación para los más pequeños.

¿Cuál es la herramienta de las tecnologías de información y comunicación que más utiliza en el aula de clase?



Datos de la tabla número cuatro, un 76% de los docentes encuestados utiliza el vídeo como herramienta en un aula de clase un 14% utiliza animaciones el 7% utiliza módulos interactivos y el 3% utiliza otros métodos, por ende una de las herramientas que más se utiliza en el aula de clase son los vídeos y el un grupo pequeño afirma que las animaciones; el grupo investigador cree pertinente realizar animaciones y subirlas como vídeos en la red, para que el libro que se realice tenga la herramienta TIC incluida de que por medio de la comunicación gráfica se pueda usar como un apoyo de enseñanza de la historia del municipio de Soacha a niños de 10 y 11 años en un curso aproximado de cuarto y quinto grado, estas herramientas aportan de manera a que los niños tengan la ventaja de tener motivación e interactividad.

¿Cómo visualiza las tecnologías de información y comunicación en la institución donde labora?



La visualización de la TIC en la institución donde laboran un 41% afirma que son regulares un 28% dice que son buenas un 28% visualiza la falta de estos recursos y un 3% las visualiza como malas, se puede concluir que es pertinente mejorar los recursos TIC que tiene las instituciones educativas.


Para concluir podemos decir que es pertinente realizar apoyos para las TIC, ya que como lo afirma la población encuestada, son un buen método de enseñanza en un aula de clase ante la ventaja que ven los docentes es que son interactivas y motivacionales y las herramientas que más utilizan son vídeos y animaciones, por ello tras la conclusión este proyecto aporta a la implementación de las tic en un aula de clase, por medio de la indagación de la historia del municipio se escogieron los hechos más sobresalientes de las historia desde sus orígenes hasta los años 1830 , por medio de un cuento se pretende aportar y apoyar la enseñanza de la historia generando los conocimientos históricos y aportando por medio de la educación a la identidad que tiene el municipio de suacha

CONCLUSIONES

Este ha sido un proyecto con varios direccionamientos, es importante que usted como lector de esta investigación se entere del caminar de nuestro proceso ya que al contar en tiempo cronológico se encontraron diferentes variantes.

El objeto de estudio siempre ha sido el municipio de Soacha porque es el sector que une a los integrantes del grupo, es fácil el desplazamiento al lugar, llama la atención saber cuáles son sus cualidades, gracias a ello se encontraron gratas sorpresas acerca del territorio, fue pertinente conocer las diferentes actividades que se llevan a cabo como lo son el arte, la gastronomía, la apuesta por ser emprendedores, por ser sujetos culturales y para esto se debía aprovechar el proyecto para conocer y diversificar la multiculturalidad tan nombrada pero no reconocida ante los demás.

Sua tejiendo historia es un proyecto que busca usar la comunicación gráfica como apoyo para la enseñanza de la historia del municipio de Soacha desde sus orígenes hasta el año 1839 en niños de 10 y 11 años. Busco ante mano indagar sobre las coyunturas históricas más sobresalientes del municipio de Soacha para seleccionar los hechos más notables y que sean apropiados para los infantes de 10 y 11 años, realizar encuestas para conocer si las TIC son utilizadas como método de enseñanza en las aulas de clase, identificar cual es el mecanismo de comunicación gráfica más pertinente para la enseñanza




de la historia del municipio de Soacha y diseñar instrumentos que potencien la enseñanza de la historia del municipio de Soacha desde sus orígenes hasta 1839 por medio de la comunicación gráfica.

El desarrollo de este proyecto ha permitido conocer y contribuir al grupo investigador conocimiento y aprecio por lo que es Soacha, es importante y muy satisfactorio resaltar los puntos de vista positivos que tiene este ayuntamiento, ante la propuesta de dar a conocer la historia del municipio desde sus orígenes hasta 1839 a niños de 10 y 11 años nos dejó la grata experiencia de tener una apropiación por el territorio y la conservación de querer mostrar pequeños relatos que se esconden dentro de Soacha por medio de los aportes gráficos. Es por eso que desde el diseño se deben entregar nuevas propuestas desde esta área y las TIC, puesto como se revela en apartados anteriores el municipio de Soacha no cuenta con los servicios que el gobierno presta como lo es VIVE DIGITAL, ante esto el grupo investigador pretende aportar por medio de la interactividad un apoyo de enseñanza en los medios TIC, generar un conocimiento histórico a través de la redacción del cuento y educar a los niños para que sientas la apropiación de lo que fue y es el municipio de Soacha.

Surge como consideración la siguiente pregunta ¿Cómo por medio de la comunicación gráfica se puede generar un apoyo en la enseñanza de la historia del municipio de Soacha desde sus orígenes hasta 1839 a niños de 10 y 11 años?

Al leer varios autores se llegó a la conclusión de que los niños de 10 a 11 años tienen un léxico amplio, el tema encaja de manera perfecta en la temática



que demanda el Ministerio de Educación para el curso según las pruebas saber por eso se basó en las Ciencias Sociales, se pretende que el niño sueñe, que se transporte a los sitios.

El reto más importante fue pensar como niño, hacer que el se diera cuenta que es importante e interesante saberlo, se preguntaran ¿Por qué un libro? Como lo afirma la UNESCO los libros y el acto de leer constituyen los pilares de la educación y la difusión del conocimiento, la democratización de la cultura y la superación individual y colectiva de los seres humanos.

Por eso es necesario analizar el contexto social y paralelo, el MEN busca para el año 2018 que Colombia sea un país más educado las TIC para en el año 2018 ser un país más educado y que mejor que hacer un libro interactivo que pueda aportar a soluciones que proponen; el presidente Juan Manuel Santos y el Ministerio de las TIC mejorar las ciencias y tecnologías del país ante estas propuestas entregaron 13.000 tablets para aportar a la educación del municipio, entre ellas computadores con el fin de elevar y mejorar la calidad educativa (periodismo publico 2014). Y porque no desde nuestro campo aportar para ello a lo que llevo el grupo investigador generar como solución y propuesta gráfica del diseño de un libro interactivo donde se visualice la recopilación histórica del municipio este libro buscando contribuir y dar un aporte desde el área y las TIC para que los niños interactúen con medios electrónicos..

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFIA

Libros

Velandia, R. Enciclopedia Histórica de Cundinamarca, Archivo General de la Nación.
-[2007] Enciclopedia histórica de Cundinamarca .tomo 1 volumen 3.
-[1972] Ciudades Históricas de Cundinamarca. Volumen 2

Cruz, W. [Alcalde de Soacha 1998-2000]. Suacha 400 años. Alcaldía municipal diciembre de 2000. Impresión y encuadernación: Editorial retina y Hernando Barriga. Disponible en: Biblioteca Joaquín Piñeros Corpas (Soacha).

Wenkos, S. Psicología del Desarrollo Humano, Volumen 1, Los primeros años de vida. Fecha de consulta: 24 de marzo de 2017. Disponible en: Biblioteca Joaquín Piñeros Corpas (Soacha). Pág. 300

Fuentes electrónicas

Llareda, F. 2014 Ministerio de Educación Nacional de Retomado de Colombia (Ministerio de Educación Nacional, 2014 serie lineamientos curriculares Ciencias Sociales 1.4. Las orientaciones de las Ciencias Sociales en el currículo escolar colombiano pág.10). Consultado el: 21 de febrero del 2017 Documento:http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_1.pdf

Ministerio de tecnologías de la información y la comunicación, 2016. ¿Quiénes somos?. Consultado: 1 de marzo de 2017. Disponible en: <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-540.html>

Ministerio de tecnologías de la información y la comunicación Vive Digital. Puntos vive digital. Disponible en línea: http://micrositios.mintic.gov.co/vivedigital/mapas/mapa_4_municipios_puntos_vive_digital.php Ministerio de tecnologías de la información y la comunicación Vive Digital. Puntos vive digital. Disponible en línea: http://micrositios.mintic.gov.co/vivedigital/mapas/mapa_4_municipios_puntos_vive_digital.php

Martínez, E. y Sánchez, S. Jean-Jacques Rousseau, Respeto a la vida natural, la libertad y las diferencias individuales [en línea]. Fecha de consulta: 20 de febrero de 2017. Disponible en: http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/O_juan_jacobo_rousseau.htm

Montiel, R. [The Visual Brain]. [14 de febrero de 2017]. Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget [archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=J7LFJnWZH74>

García, R. Piaget vs Vygotsky: similitudes y diferencias entre sus teorías [en línea]. Fecha de consulta: 20 de febrero de 2017. Disponible en: <https://psicologiyamente.net/desarrollo/piaget-vygotsky-similitudes-diferencias-teorias>

Cobin, J. Las 30 mejores frases de Lev Vygotsky [en línea]. Fecha de consulta: 20 de febrero de 2017. Disponible en: <https://psicologiyamente.net/reflexiones/frases-lev-vygotsky>

Etapas del desarrollo Humano. La etapa de la niñez (en línea). Fecha de consulta: 24 de febrero de 2017. Disponible en: <http://www.etapasdesarrollohumano.com/etapas/ninez/>

Leon, A; Pereira, Z. Educare-Desarrollo Humano, Educación y Aprendizaje. (en línea). Fecha de consulta: 22 de febrero de 2017. Disponible en: <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/EDUCARE/article/view/1074/998>

Catarina. Capítulo 1- perfil del niño. (En línea). Fecha de consulta: 26 de febrero de 2017. Disponible en: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/reyes_v_m/capitulo1.pdf

Deusto Innovación Social, Innovación Social, 2010 . (En línea). Fecha de consulta el 27 de Marzo 11:40am disponible en: <https://blogs.deusto.es/innovacionsocial/que-es-deusto-innovacion-social/>

Joaquim Prats y Joan Santacana, enseñanza de la historia. (En línea) fecha de consulta 25 de abril 11:40 pm disponible en : http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=75:ensenar-historia-y-geografia-principios-basicos&catid=24:articulos-cientificos&Itemid=118

Formar en ciencias: ¡El desafío! Velez, C. 2003. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (En línea) Fecha de consulta: 26 de Abril 10:00 pm disponible en: http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-81033_archivo_pdf.pdf

Periodismo publico presidente Santos entregó 13 mil tabletas a comunidad educativa de Soacha Jueves 13 de noviembre de 2014. Consultado el día 28 de abril. En línea: <http://www.periodismopublico.com/Presidente-Santos-entregó-13-mil-tabletas-a-comunidad-educativa-de-Soacha>

Corporación Universitaria Minuto de Dios Sede Cundinamarca, investigación. En línea, consultado 28 abril 10:00 pm. En línea: <http://www.uniminuto.edu/web/cundinamarca/investigacion5>

Secretaria de cultura recreación y deporte, Leyenda Bochica En línea: <http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/cuenta-la-leyenda/leyenda-de-bochica>

Martínez Celis, Diego. "Patrimonio cultural: no dañar" Dinámicas y agentes en la relación patrimonio, cultura y sociedad. A propósito del arte rupestre de la Sabana de Bogotá En Rupestre web, <http://www.rupestreweb.info/pcys.html>.

Lara, V. 2015 retomado de La teoría del color de Goethe y su relación con la personalidad del ser humano. Consultado el 30 de abril 9:00 pm. En línea: <https://hipertextual.com/2015/04/teoria-del-color-goethe>