

**DESPERTAR EL INTERÉS POR LA MEMORIA E HISTORIA DE LA SALA DE
ARQUEOLOGÍA DEL MUSEO DE HISTORIA NATURAL DE LA UNIVERSIDAD DEL
CAUCA**



LEIDY JHOANA FERNÁNDEZ HERNÁNDEZ
SARY NATALIA MUÑOZ VELASCO
ANYI PAOLA NOGUERA MENESES

UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

POPAYÁN – CAUCA

2023

**DESPERTAR EL INTERÉS POR LA MEMORIA E HISTORIA DE LA SALA DE
ARQUEOLOGÍA DEL MUSEO DE HISTORIA NATURAL DE LA UNIVERSIDAD DEL
CAUCA**



LEIDY JHOANA FERNÁNDEZ HERNÁNDEZ

SARY NATALIA MUÑOZ VELASCO

ANYI PAOLA NOGUERA MENESES

ASESOR:

Mg. ALFONSO MARÍA GUZMÁN HOYOS

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA

POPAYÁN – CAUCA

2023

Nota de aceptación

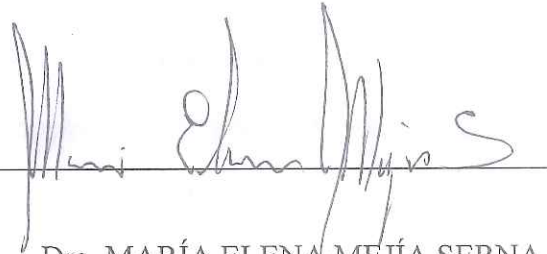
ACEPTADA

Asesor



Mg. ALFONSO MARÍA. GUZMÁN HOYOS

Jurado



Dra. MARÍA ELENA MEJÍA SERNA

Jurado



Lic. JESÚS ORLANDO CEDEÑO DORADO

AGRADECIMIENTOS

En este agradecimiento quiero expresar mi gratitud a Dios, dador de vida y fuerza en este largo proceso educativo, por haberme dado a mis Padres Mélida Meneses y Javier Noguera, quienes con su ejemplo, amor, paciencia, dedicación y esfuerzo me han permitido llegar al cumplimiento de esta meta.

De igual manera agradezco infinitamente a mis hermanos Lili y Orlando quienes siempre estuvieron dándome ánimo y apoyándome incondicionalmente en todo sentido, sin ellos no hubiera sido posible. A mis sobrinos Lesly, Camilo, Valeria y Javier, fueron uno de los motivos para no desfallecer, me tienen de ejemplo y sepan que en la vida todo es posible con esfuerzo y dedicación. Esto también es por y para ustedes.

También agradecer enormemente a Ingrith y Carlos porque el apoyo que me brindaron. Gracias por abrirme las puertas de su hogar y hacerme parte de él, por ayudarme a ser mejor persona, de ustedes aprendí grandes cosas, son un ejemplo de vida para mí.

A mi mejor amiga Daniela, a quien le agradezco infinitamente por su apoyo, su comprensión, sus consejos y amistad incondicional. De igual manera doy gracias a el resto de amistades y familia por todo el amor y el apoyo que me brindaron durante estos años de estudio.

Agradezco a Natalia y Leidy con quienes termino este largo proceso de aprendizaje, por demostrar y ser de las mejores personas que he conocido, gracias por el apoyo tanto académico como personal, no fue fácil, pero lo logramos, las quiero mucho y nunca las olvidare.

Finalmente agradezco al Mg. Alfonso Guzmán, quien nos orientó durante este proceso tan importante, gracias por el tiempo y por compartir su conocimiento con nosotras.

Anyi Paola Noguera Meneses

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento:

A Dios, por su guía y amor incondicional. A mi madre. Tu amor, sacrificio y apoyo inquebrantable han sido mi mayor regalo. Gracias por ser mi ejemplo de valentía, amor y perseverancia. Mi vida es infinitamente mejor gracias a ti. A mis hijas. Ustedes son la luz que ilumina mi vida con risas, alegrías y amor incondicional. Cada día a su lado es una bendición que agradezco. A mis ángeles que desde el cielo bendicen e iluminan mis pasos para siempre lograr mis objetivos. A mis hermanos y sobrino. La familia es un tesoro, y ustedes son uno de ellos. Gracias por compartir risas y lágrimas. Su apoyo ha sido un regalo precioso que valoro mucho. A Jairo Chávez. Quiero expresar mi más sincero agradecimiento por sus palabras de sabiduría. Estoy agradecida por tenerlo como parte de mi vida. A Edward Fernández. Gracias por confiar en mí y por brindarme tu apoyo incondicional. A mis tíos y primos. Que siempre han estado presentes en mi vida. Los quiero mucho. A mis queridas Pao y Nata. Quiero expresar mi más sincero agradecimiento por el increíble camino que hemos compartido durante nuestro paso por nuestra amada Unicauca y en la realización de nuestro proyecto de grado. Hemos enfrentado grandes momentos juntas, celebrado triunfos y superado dificultades. Su apoyo ha sido fundamental para alcanzar nuestras metas y completar con éxito nuestro trabajo de grado. Además de ser grandes compañeras, han sido amigas leales y confidentes. Gracias por las risas, las alegrías, y hasta por las lágrimas que hemos derramado juntas en nuestros momentos de chismecito. Gracias por no solo ser compañeras, sino también amigas maravillosas. Estoy altamente agradecida con la vida y con Dios por la oportunidad que me dio de haberlas conocido y por haber compartido este capítulo de mi vida junto a ustedes. Las quiero mucho niñas. A mi asesor. Agradezco su paciencia, sabiduría y apoyo constante.

Leidy Jhoana Fernández Hernández

Agradezco en primer lugar a Dios que me bendijo con grandes personas en mi vida, agradezco de manera especial a mis padres Jorge Muñoz y Luz Dary Velasco quienes me impulsaron y me apoyaron a ser una profesional, por su amor y cariño incondicional; a mis sobrinos Mariana Salazar y Miguel Ángel Sánchez, quienes trajeron gran felicidad, amor y cariño a mi vida, a mis hermanos Carolina Muñoz, Lina Muñoz y en especial a mi hermano Jorge Adrián Muñoz pues él fue siempre mi modelo a seguir, demostrándome que con esfuerzo, honestidad, y dedicación se puede lograr todo lo que uno se proponga, sentando en mí las bases de responsabilidad y deseos de superación. En él tengo el espejo en el cual me quiero reflejar, pues fueron sus virtudes infinitas y su gran corazón quienes lo convirtieron en motivo de mi admiración. Le agradezco a mi hijo Alan David Muñoz Velasco y a mi segunda madre Floralba Diaz por ser esa compañía infinita y ser el motivo para salir adelante, gracias por darme su amor y apoyo a lo largo de la carrera y que hoy gracias a Dios podemos ver los frutos del esfuerzo. A mi pareja Kenni Andrés Martínez, quien estuvo desde el día 1 cuando ingrese a esta hermosa carrera, me acompañó, ayudó, motivó y siempre estuvo a mi lado en este camino. A mis compañeras y amigas Paola Noguera y Leidy Fernández quienes me aportaron una gran amistad, llena de complicidad, paciencia, cariño y de apoyo incondicional, son unas personas excepcionales que marcaron mi vida. Al Mg. Alfonso Guzmán por su paciencia y orientación a lo largo de la carrera. De igual manera agradezco a mis amigos quienes en cualquier momento de mi preparación me dieron su apoyo y sus buenas palabras de motivación.

Sary Natalia Muñoz Velasco

Conjuntamente agradecemos a la Universidad del Cauca, al Museo de Historia Natural, al Dinamizador Joaquín Viluche, al locutor Alexander Camayo y a Leonardo Gaviria por su aporte en este proyecto.

Leidy, Natalia y Paola

DEDICATORIA

En primer lugar, a Dios quien ha sido mi fortaleza y de todo corazón a mis padres Mérida Meneses y Javier Noguera, quienes fueron mi motor en todo este proceso, por quienes día a día me esmeraba para salir adelante, sus bendiciones a diario me daban la fuerza para continuar, me protegían y me llevaban siempre por el buen camino “esto es mas de ustedes que mío”. Mil gracias por todo su esfuerzo.

Anyi Paola Noguera Meneses

Principalmente a Dios por brindarme la oportunidad de vivir y por acompañarme en cada momento de mi vida. A mi madre, quien ha sido la principal promotora de mis sueños, por su amor, paciencia y apoyo incondicional. A mis hijas, les dedico mi más profundo amor y gratitud. Ustedes son mi fuerza. Este logro no solo es mío, sino también de ustedes. Deseo que sirva como un ejemplo de que, con esfuerzo, dedicación y valentía, todo en la vida es posible.

Leidy Jhoana Fernández Hernández

Primeramente, a Dios por darme salud y permitirme cumplir mis metas. A mí familia por todo su amor infinito que me ha formado con buenas bases para llegar lejos y cumplir lo que me proponga. Con mucho amor a mí hijo que ha sido la mayor motivación para salir adelante y ser un gran ejemplo para él. Y finalmente a todas las personas que aportaron a este gran proyecto.

Sary Natalia Muñoz Velasco

Tabla de Contenido

Resumen.....	16
Abstract.....	17
Introducción	18
Caracterización del contexto.....	19
Antecedentes	33
Planteamiento del problema.....	37
Pregunta de investigación	39
Objetivos	39
Objetivo General.....	39
Objetivos específicos	39
Justificación	40
Referentes conceptuales.....	41
Metodología	50
Fases de la elaboración del material didáctico.....	50
Fase 1. Indagación y organización.....	51
Fase 2. Construcción de la estructura del material didáctico.....	56
Fase 4. Ejecución y reajuste.....	106
Pruebas de campo	106

Rediseño del trabajo audiovisual	107
Prueba de campo final.....	111
Fase 5. Materialización	114
Conclusión	119
Reflexión.....	121
Bibliografía	123
Anexos	129
Diarios de campo	129
Salida pedagógica	136

Lista de fotografías

fotografía 1 <i>Artefacto Interactivo</i>	20
fotografía 2 <i>Mural artístico</i>	21
fotografía 3 <i>Cráneo</i>	22
fotografía 4 <i>Cráneo</i>	22
fotografía 5 <i>Figura Antropomorfa 1</i>	22
fotografía 6 <i>Figura Antropomorfa 2</i>	22
fotografía 7 <i>Figura Antropomorfa 3</i>	22
fotografía 8 <i>Figura Antropomorfa 4</i>	22
fotografía 9 <i>Figura Antropomorfa 5</i>	22

fotografía 10	<i>Figura Antropomorfa 6</i>	22
fotografía 11	<i>Figura Antropomorfa 7</i>	23
fotografía 12	<i>Figura Antropomorfa 8</i>	23
fotografía 13	<i>Figura Antropomorfa 9</i>	23
fotografía 14	<i>Figura Antropomorfa 10</i>	23
fotografía 15	<i>Figura Antropomorfa 11</i>	23
fotografía 16	<i>Figura Antropomorfa 12</i>	23
fotografía 17	<i>Figura Antropomorfa 13</i>	23
fotografía 18	<i>Platos</i>	24
fotografía 19	<i>Vasija</i>	24
fotografía 20	<i>Ollas</i>	24
fotografía 21	<i>Vaso</i>	24
fotografía 22	<i>Vasija</i>	24
fotografía 23	<i>Olla</i>	24
fotografía 24	<i>Alcarraza</i>	25
fotografía 25	<i>Cuenco</i>	25
Fotografía 26	<i>Vasija Aquillada</i>	25
fotografía 27	<i>Cuenco Aquillado</i>	26
fotografía 28	<i>Vasija Trípode</i>	26
fotografía 29	<i>Urna Funeraria</i>	26
fotografía 30	<i>Primer Boceto Material Didáctico</i>	58
fotografía 31	<i>Segundo Boceto</i>	59
fotografía 32	<i>Tercer Boceto por Fuera</i>	59

fotografía 33	<i>Tercer Boceto por Dentro</i>	60
fotografía 34	<i>Cuarto Boceto. Segundo Piso</i>	61
fotografía 35	<i>Cuarto Boceto. Primer Piso por Dentro</i>	62
fotografía 36	<i>Bosquejo Segundo Piso</i>	63
fotografía 37	<i>Bosquejo Primer y Segundo Momento</i>	63
fotografía 38	<i>Bosquejo Tercer Momento</i>	64
fotografía 39	<i>Cabeza y Parte del Cuerpo de la Serpiente R.</i>	79
fotografía 40	<i>Cabeza y Parte del Cuerpo de la Serpiente P.F.</i>	79
fotografía 41	<i>Cabeza de la Serpiente R.</i>	80
fotografía 42	<i>Cabeza de la Serpiente P.F.</i>	80
fotografía 43	<i>Túnel P.F.</i>	81
fotografía 44	<i>Tobogán P.F.</i>	82
Fotografía 45	<i>Puerta de Acceso R.</i>	83
Fotografía 46	<i>Estelar R.</i>	84
Fotografía 47	83
Fotografía 48	<i>Estelar P.F.</i>	84
Fotografía 49	<i>Estrella P.F.</i>	85
Fotografía 50	86
Fotografía 51	<i>Virtual P.F.</i>	87
Fotografía 52	<i>Laguna Juan Tama P.F.</i>	88
Fotografía 53	<i>Puerta de Acceso R.</i>	89
Fotografía 54	90
Fotografía 55	<i>Puerta de Acceso P.F.</i>	89

Fotografía 56 <i>Túnel Segundo Momento P.F.</i>	90
Fotografía 57 <i>Estructura Interna del Túnel P.F.</i>	91
Fotografía 58 <i>Túnel Interno P.F.</i>	92
Fotografía 59 <i>Puerta de Acceso Tercer Momento R.</i>	93
Fotografía 60 <i>Puerta de Acceso Tercer Momento P.F.</i>	93
Fotografía 61 <i>Ambientación del Espacio R.</i>	94
Fotografía 62 <i>Ambientación del Espacio P.F.</i>	94
Fotografía 63 <i>Huellas de serpiente R.</i>	95
Fotografía 64 <i>Huellas de serpiente P.F.</i>	95
Fotografía 65 <i>Primera Columna, Primera Pared R.</i>	96
Fotografía 66 <i>Primera Columna, Primera Pared P.F.</i>	96
Fotografía 67 <i>Juego de circuito eléctrico R.</i>	97
Fotografía 68 <i>Juego de circuito eléctrico P.F.</i>	97
Fotografía 69 <i>Segunda Columna. Segunda Pared R.</i>	98
Fotografía 70 <i>Segunda Columna. Segunda Pared P.F.</i>	98
Fotografía 71 <i>Puzzle de Serpiente P.F.</i>	99
Fotografía 72	100
Fotografía 73 <i>Puzzle de Ciempiés R.</i>	101
Fotografía 74 <i>Puzzle de Ciempiés P.F.</i>	101
Fotografía 75 <i>Urna Funeraria R.</i>	102
Fotografía 76 <i>Urna Funeraria P.F.</i>	102
Fotografía 77 <i>Holograma P.F.</i>	103
Fotografía 78 <i>Pantalla de Preguntas P.F.</i>	104

Fotografía 79 <i>Salida R.</i>	105
Fotografía 80 <i>Salida P.F.</i>	105
Fotografía 81 <i>Prueba de campo 1</i>	106
Fotografía 82 <i>Prueba de campo 1</i>	106
Fotografía 83 <i>Cambio en la Entrada</i>	107
Fotografía 84 <i>Cambio en el Túnel</i>	107
Fotografía 85 <i>Cambio en los Visores</i>	108
Fotografía 86 <i>Cambio en el Segundo Momento</i>	108
Fotografía 87 <i>Cambio de Nombre</i>	110
Fotografía 88 <i>Prueba de Campo 2</i>	111
Fotografía 89 <i>Prueba de Campo 2</i>	111
Fotografía 90 <i>Prueba de Campo 2, Sala de Arqueología</i>	113
Fotografía 91 <i>Prueba de Campo 2, Sala de Arqueología</i>	113
Fotografía 92 <i>Prueba de Campo 2, Sala de Arqueología</i>	113
Fotografía 93 <i>Recorrido PNAT</i>	136
Fotografía 94 <i>Alto de Segovia</i>	137
Fotografía 95 <i>Escaleras Alto de Segovia</i>	138
Fotografía 96 <i>Columna Alto de Segovia</i>	138
Fotografía 97 <i>El Duende</i>	139
Fotografía 98 <i>Hipogeo el Duende</i>	139
Fotografía 99 <i>Vestigios- Hipogeo el Duende</i>	140

Lista de ilustraciones

Ilustración 1 <i>Túnel R.</i>	81
Ilustración 2 <i>Tobogán R.</i>	82
Ilustración 3 <i>Estrella R.</i>	85
Ilustración 4 <i>Juan Tama R.</i>	86
Ilustración 5 <i>Piso Virtual R.</i>	87
Ilustración 6 <i>Laguna Juan Tama R.</i>	88
Ilustración 7 <i>Estructura Interna del Túnel R.</i>	91
Ilustración 8 <i>Diseño Túnel Interno R.</i>	92
Ilustración 9 <i>Puzzle de Serpiente R.</i>	99
Ilustración 10 <i>Puzzle de Lagartija R.</i>	100
Ilustración 11 <i>Holograma R.</i>	103
Ilustración 12 <i>Pantalla de Preguntas R.</i>	104

Lista de tablas

Tabla 1 Aspectos relevantes - diarios de campo	51
Tabla 2 Diseño del material didáctico	65
Tabla 3 Ajustes y cambios del material didáctico.....	107

Anexos

Anexo 1 Encuesta Inicial.....	132
Anexo 2 Encuesta. Prueba de Campo 1	141
Anexo 3 Encuesta. Prueba de Campo 2	144
Anexo 4 Encuesta. Prueba de Campo Museo	145

Resumen

Con el propósito de facilitar la enseñanza y aprendizaje, este proyecto establece metas fundamentales que incluyen la investigación, diseño, divulgación, apropiación y experimentación de un material didáctico, considerando elementos culturales. Contribuye de manera didáctica y lúdica para lograr un aprendizaje significativo que fomente el interés por comprender y respetar la cosmovisión de la cultura Tierradentro

Esta propuesta surge de la necesidad de difundir la cultura Tierradentro, desde los vestigios resguardados en la sala de arqueología del museo de historia natural y el territorio Tierradentro. Se creó un espacio en realidad virtual con proyección a una sala física interactiva, convirtiéndose en una herramienta esencial para alcanzar los objetivos del museo. Esta herramienta permite establecer un vínculo didáctico entre la cultura y los visitantes.

Este material didáctico no solo contribuye al desarrollo y fortalecimiento de conocimientos específicos, sino que también tiene el potencial de impactar positivamente desde las sensaciones y emociones diversos aspectos en el sujeto, abarcando dimensiones cognitivas, motoras, sociales, entre otros.

La creación del material didáctico se llevó a cabo mediante una metodología estructurada en 5 fases: indagación y organización, construcción de la estructura del material didáctico, elaboración del material, ejecución y reajuste, y finalmente, materialización.

Abstract

With the purpose of facilitating teaching and learning, this project establishes fundamental goals that include research, design, dissemination, appropriation and experimentation of teaching material, considering cultural elements. Contributes in a didactic and playful way to achieve meaningful learning that fosters interest in understanding and respecting the worldview of the Tierradentro culture.

This proposal arises from the need to spread the Tierradentro culture, from the vestiges kept in the archeology room of the natural history museum and the Tierradentro territory. A space was created in virtual reality with projection to an interactive physical room, becoming an essential tool to achieve the museum's objectives. This tool allows establishing an educational link between culture and visitors.

This teaching material not only contributes to the development and strengthening of specific knowledge, but also has the potential to positively impact various aspects of the subject through sensations and emotions, covering cognitive, motor, and social dimensions, among others.

The creation of the teaching material was carried out through a methodology structured in 5 phases: inquiry and organization, construction of the structure of the teaching material, preparation of the material, execution and readjustment, and finally, materialization.

Introducción

El presente proyecto se realizó a partir de la observación de los vestigios de la sala de arqueología del Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca de Popayán, siendo este un espacio generador de conocimiento cultural ya que existen elementos que guardan una memoria histórica de antiguos habitantes del Departamento del Cauca y de otras regiones del suroccidente del país; en esta sala encontramos elementos cerámicos que dan cuenta de una cultura asentada en la prehistoria.

Nos llamó la atención la poca información dentro de este espacio; en las vitrinas no se encontraba una explicación detallada de la simbología de dichos vestigios. Fue esto un motivo para iniciar una investigación y llegar a la conclusión de enfocarnos dentro de la sala en el territorio de Tierradentro, con el fin de despertar el interés por la memoria e historia de esta comunidad.

Realizando la indagación de la cultura Tierradentro se encontró un sin número de interpretaciones de sus vestigios y costumbres en documentos textuales, memorias vivas, dentro y fuera del lugar original de hallazgos; fue esencial realizar la visita al territorio Tierradentro, puesto que debíamos conocer el lugar de origen y poder interactuar con el espacio y personas de la comunidad. Posterior a ello se hace una recopilación de la información del lugar y el museo, logrando proponer el diseño de un espacio interactivo que permitió aprender y conocer un territorio, sin necesidad de realizar el viaje al lugar; ya que no permitió entender la importancia que tiene conocer diferentes culturas, que por medio de sus diferentes manifestaciones, como los rituales, cosmovisiones, simbologías, costumbres; los pueblos o territorios colocan en práctica su cultura, como parte de su identidad, logrando difundir y salvaguardar sus raíces culturales.

El conocer una cultura diferente a la nuestra es algo sorprendente, nuestra percepción del mundo está basada en antecedentes culturales y la historia de nuestra sociedad; cada persona de una cultura, comunidad y país tiene su propia historia y forma de ver el mundo; al reconocer, respetar y valorar estas diversidades, podemos enriquecer nuestras vidas y forjar relaciones más sólidas y armoniosas, construyendo una sociedad más inclusiva y comprensiva, esto no solo nos beneficia como individuos, sino que también fortalece nuestras comunidades y sociedades en conjunto.

Caracterización del contexto

El Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca está situado en la Urbanización Caldas, calle 2 No. 1A – 25, entre el centro histórico y el "Morro de Tulcán" de la ciudad de Popayán Cauca, Colombia.

El museo es un lugar en el cual se fomenta la identidad cultural y la riqueza natural de esta región del país; este espacio creado con diferentes piezas es una oportunidad para que niños, jóvenes y adultos observen de forma directa el patrimonio natural y cultural que les rodea. Esta forma de conocer los orígenes comunes proporciona un impulso a la cohesión social. La información sobre la cultura y la riqueza natural se convierte en un punto de convergencia, permitiendo que la comunidad participe en conversaciones, debates y el intercambio de conocimientos a través de la interacción social presencial entre los participantes. En este sentido, el museo no solo se presenta como un depositario de la historia, sino como un agente activo que promueve la conexión entre las personas a través de su legado cultural y ambiental; según la página web del Museo de Historia Natural:

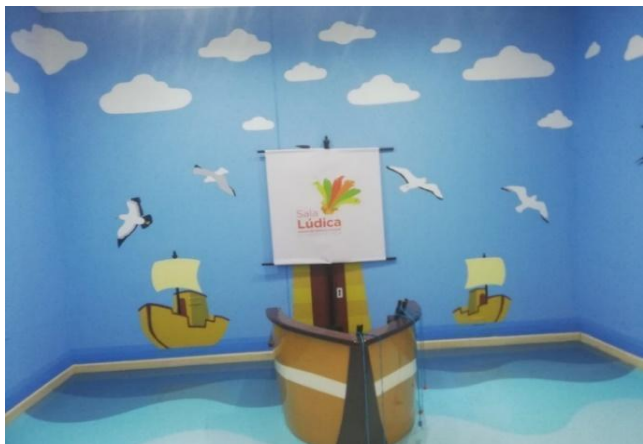
Cuenta con siete salas temáticas de Exhibición: Geología y Paleontología, Oceanografía, Herpetología, Ornitología, Entomología, Mastozoología y Arqueología[...]; igualmente,

el Museo de Historia Natural ofrece la visita a la Sala Lúdica, de reciente apertura, que es un espacio diseñado para que los niños y niñas articulen sus conocimientos sobre las demás salas temáticas, por medio de herramientas de aprendizaje que fomentan la creatividad, la sensibilidad y la imaginación (Museo de Historia Natural, s.f, p.4-5).

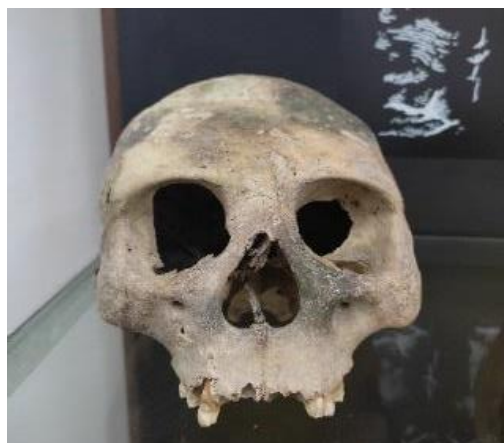
En la sala lúdica se encuentran 4 instalaciones para el uso de los niños, con el fin de fortalecer los conocimientos adquiridos durante el recorrido, elaborado en la coordinación del Museo por la profesora Cristina Gallego del Departamento de Biología y el Diseño del profesor de la carrera de Diseño gráfico.

fotografía 1

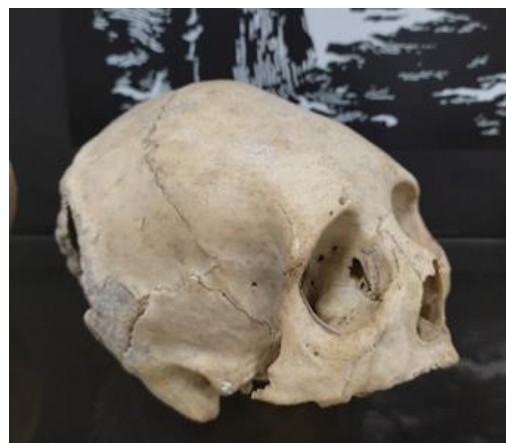
Artefacto Interactivo



Nota. Está elaborado en madera, tiene alrededor de 6 cañas y más o menos de 12 a 15 peces los cuales están elaborados en tela con relleno de espuma y tienen en su cabeza un imán para poderlos atrapar. El objetivo de este artefacto es que el niño o niña suba al barco y con la caña atrape la cantidad de peces que pueda. *Autoría propia.* Natalia Muñoz (2023).

fotografía 3*Cráneo*

Nota. Cráneos con deformación craneal de contexto de tumba de Tierradentro

fotografía 4*Cráneo*

Nota. Cráneos con deformación craneal de contexto de tumba de Tierradentro

fotografía 5*Figura Antropomorfa 1***fotografía 6***Figura Antropomorfa 2***fotografía 7***Figura Antropomorfa 3***fotografía 8***Figura Antropomorfa 4***fotografía 9***Figura Antropomorfa 5***fotografía 10***Figura Antropomorfa 6*

fotografía 11*Figura Antropomorfa 7***fotografía 12***Figura Antropomorfa 8***fotografía 13***Figura Antropomorfa 9***fotografía 14***Figura Antropomorfa 10***fotografía 15***Figura Antropomorfa 11***fotografía 16***Figura Antropomorfa 12***fotografía 17***Figura Antropomorfa 13*

Nota. Apliques de urna funeraria de cerámica con incisiones de características antropomorfas o zoomorfas. Técnica de elaboración modelado.

fotografía 18*Platos*

Nota. Dos platos pequeños. Cuerpo semiesférico de borde directo, base convexa y labio redondo. Acabado de superficie alisada.

fotografía 19*Vasija*

Nota. Vasija miniatura de cuerpo aquillado y cuello alargado. Técnica de manufactura modelado

fotografía 20*Ollas*

Nota. Cuatro ollas pequeñas en cerámica, cuerpo globular, cuello corto agudo.

fotografía 21*Vaso*

Nota. Vaso de cerámica, cuerpo cilíndrico de base plana, con borde directo evertido¹ y labio biselado externo. Realizado con técnica de modelado; superficie pulida.

fotografía 22*Vasija*

Nota. Vasija. Cuerpo cilíndrico de base plana, hombro recto; horizontal cuello-borde engrosado en la superficie externa con labio redondo.

Realizado con técnica de modelado superficie pulida.

fotografía 23*Olla*

Nota. Olla de cuerpo aquillado, de ángulo corto en el lado superior y en el inferior, ángulo alargado con base convexa; presenta cuello definido y borde-labio evertido.

¹ Sacar algo volviéndolo del revés. (Real Academia Española, 2023)

fotografía 24*Alcarraza*

Nota. Alcarraza, cuerpo elipsoide horizontal de base convexa, con dos vertederas (una a cada lado), asa de puente que las une. Realizada con técnica de enrollado y modelado, superficie pulida de color naranja rojizo

fotografía 25*Cuenco*

Nota. Cuenco, cuerpo semi globular de base convexa, borde directo y labio evertido biselado. Realizada con técnica de modelado. Superficie bruñida

Fotografía 26*Vasija Aquillada*

Nota. Vasija aquillada, cuerpo aquillado de ángulo alargado en la parte superior de la quilla y corto en la parte inferior, con base convexa, cuello alargado evertido, borde extendido externo con labio redondo. Realizada con técnica de modelado; superficie alisada.

fotografía 27*Cuenco Aquillado*

Nota. Cuenco aquillado², cuerpo aquillado de ángulo superior alargado e inferior corto con base plana; presenta borde evertido con labio biselado externo.

fotografía 28*Vasija Trípode*

Nota. Vasija trípode, contenedor de cuerpo globular, base con tres extensiones con cuello angosto curvo, de borde evertido y labio redondo.

fotografía 29*Urna Funeraria*

Nota. Fragmentos de urnas funeraria de cerámica de Tierradentro, parte del cuerpo con apliques decorados con incisiones geométricas y de figuras de cabezas (antropomorfas y zoomorfas) Técnica de elaboración modelado.

Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Después de llevar a cabo una detallada caracterización del entorno de exhibición de los vestigios seleccionados como objeto de investigación, decidimos sumergirnos profundamente en el contexto de origen de estos vestigios, es decir nos adentramos a investigar la cultura Tierradentro en relación con lo exhibido en la sala de arqueología del Museo de Historia Natural, dándonos cuenta que este territorio nos sumerge en un universo de creencias y costumbres arraigadas en la vida cotidiana de sus habitantes; dichas costumbres se expresan y se narran a través de animales y símbolos presentes en los vestigios, proporcionando una ventana única a la

² Dicho de un buque: Que tiene mucha quilla, que es muy largo. (Real Academia Española)

riqueza cultural de la zona. Es por ello que el territorio Tierradentro se convierte en el escenario principal para obtener los conceptos necesarios para la elaboración del material didáctico.

Según Instituto Colombiano de Antropología e Historia (ICANH, 2022) Al nororiente del departamento del Cauca hay un escenario de nudos montañosos en los municipios de Inzá y Belalcázar, y el resguardo de San Andrés de Pisimbalá: allí se asentó la cultura prehispánica de Tierradentro, es decir está ubicada en la vertiente oriental de la Cordillera Central. Administrativamente, está conformada por los municipios de Inzá y Páez pertenecientes al departamento del Cauca.

Lugar el cual optamos por visitar con el fin conocer y enriquecer nuestra investigación, logrando comprender a través de memorias vivas su cosmovisión y cómo a través del tiempo estas ha tenido algunos cambios, el territorio cuenta con un Parque Nacional Arqueológico Tierradentro (PNAT) espacio en el cual encontramos hallazgos que dan cuenta de esa historia.

Este fue creado en 1945 y declarado Patrimonio cultural de la humanidad por la UNESCO en 1995. Se reconoce este sitio como testimonio único y excepcional de una civilización desaparecida. Hoy en día al cuidado del ICANH, ofrece a sus visitantes el recorrido por los yacimientos de hipogeos, Segovia, El Duende, San Andrés, El Aguacate, El Tablón y El Hato, lugares de los cuales en su mayoría estarán inmersos dentro de nuestra propuesta, teniendo en cuenta que dentro de cada uno encontramos elementos con simbologías muy particulares y aportes importantes para la historia.

Conceptos que se entienden desde la cosmovisión, la cual está relacionada con la forma de ver las cosas, el sentido, importancia y significado que se tiene de un elemento, como lo indica Guzñay (2014):

La cosmovisión es o son las creencias que una persona o un grupo tiene sobre una realidad y son también un conjunto de presuposiciones y asunciones que un grupo sostiene, práctica y mantiene sobre el mundo y sobre cómo funciona el mundo (p. 18).

En este sentido se hace una relación de la comunidad que existió en la prehistoria con la comunidad Nasa, quienes actualmente habitan en este territorio, siendo ellos memorias vivas, parte esencial para este trabajo, ellos nos hablan desde el respeto y utilidad que se le otorga a cada elemento cuya elaboración hizo parte de una vivencia o un propósito. Tienen elementos simbólicos o significados espirituales que ellos le han dado de acuerdo a sus formas de vivir y entender el mundo, “la vida era tan importante como la muerte”, “todos nacen del agua”, estas y muchas concepciones más podemos encontrar dentro de este territorio.

Por otro lado, Según Ruflin (cómo se citó en Restrepo, 2012) sostiene que:

Cada cosmovisión contiene símbolos, conceptos y estructuras abstractas que son la base unificadora de los diferentes sistemas simbólicos y que son el enlace que permite la congruencia entre ellos. Son nociones primordiales que se encuentran en todos, aunque no siempre a primera vista. La cosmovisión permea toda la actividad humana, sea esta productiva o reflexiva, sin que estemos conscientes de ello. No obstante, hay expresiones donde se muestra de manera explícita, estas son las creencias, los mitos y los rituales que se asocian con cada actividad humana (p. 34).

Cada autor da a conocer su concepto de cosmovisión, de acuerdo al tiempo, la sociedad, la religión y las artes en las cuales ellos han vivido, sin embargo llegan a la misma conclusión de que la cosmovisión es la manera de comprender las diferentes formas de ver e interpretar el mundo, es por ello que encontramos costumbres de la cultura, entre ellas, los rituales, creencias, simbologías, que han sido legado de la comunidad anteriormente habitada en Tierradentro y que

la comunidad Nasa tomó este legado como parte de ellos, los Nasa fueron quienes encontraron este Territorio y se apropiaron de él, conservando y relacionando su cosmovisión con lo encontrado.

Para la página web del Ministerio de Cultura de Colombia (s.f.):

El pueblo *Nasa Yuwe* (gente del agua) también de forma generalizada como el pueblo Páez, se concentran principalmente en la región de Tierradentro, entre los departamentos del Huila y el Cauca Algunos se han radicado en el sur del Tolima, en el departamento del Valle, y otros emigraron al Caquetá y al Putumayo (ILV, 1994). La lengua nativa de este pueblo es la Nasa Yuwe, la cual pertenece a la familia lingüística Páez (p. 1).

Se habla de la comunidad Nasa, dado que son quienes habitan actualmente en este territorio. Es importante destacar que esta comunidad ha defendido con determinación estas tierras y sus tradiciones desde la llegada de los españoles y otros grupos, asentándose en Tierradentro y logrando apropiarse de alguna manera de este territorio, lugar que anteriormente ya había sido habitado por otra población; se desconoce su nombre , pero lo que sí es claro es que estas personas dejaron un sin número de vestigios que tenían usos propios y simbologías que aún son conservados. La comunidad Nasa, al apropiarse de estos vestigios en compañía de algunas entidades se logra resguardar este tipo de patrimonio cultural dentro del PNAT, como se menciona anteriormente es un sitio como testimonio único y excepcional de una civilización desaparecida, otorgándole al lugar la importancia que se merece, dentro de su cosmovisión está el conservar y exponer este legado que ha sido declarado Patrimonio Cultural de la humanidad.

Dentro del recorrido en el PNAT e información previamente obtenida, encontramos elementos muy significativos para la cultura Tierradentro. La Serpiente es un animal que predomina en esta cultura, el cual se entiende como símbolo de dualidad, como la vida y la

muerte, esta se encuentra muy marcada dentro de las columnas excavadas en los hipogeos, tallada en las urnas funerarias y en ocasiones está acompañada de otros animales como la lagartija, el ciempiés:

La serpiente, la lagartija y el ciempiés, integran dentro de sus atributos mágicos las ideas anteriormente expresadas. Son el sexo: elemento indispensable para la creación de la vida; son la procreación: el acto biológico de la continuidad vital; son la fertilidad: la capacidad de renovar la vida de manera múltiple; son la transformación: lo deseado por los vivos para después de la muerte; son la nueva vida: la ideal, la deseada sin angustias ni limitaciones. Y son también la muerte, porque la muerte es el complemento de la vida, su elemento dual oponente, el paso indispensable para la transformación de la existencia real en ideal (Sevilla, 2007, p. 7).

Para la cultura Tierradentro la muerte era igual e incluso más importante que la vida; cuando alguien moría principalmente se dejaban los cuerpos en los hipogeos acompañados de ollas, vasijas, alimentos, oro, plata, y más, todo esto eran ofrendas y cada uno llevaba lo que en vida había cultivado tanto material como espiritual, su concepto era que en la otra vida la persona iba a necesitar de ello. Las urnas funerarias y sus figuras talladas dan conocimiento de ello, ahí se realizaban los entierros secundarios, después de que el cuerpo descansaba en los hipogeos por un tiempo se depositaban los huesos en las urnas funerarias; es decir la persona pasaba descansar y gozar de una existencia ideal y plena, sin perturbaciones espirituales ni materiales; aquí no había llantos ni tristezas.

Para la comunidad Nasa la muerte sigue siendo muy importante y relevante para su vida, pero su manera de ritualizar ha cambiado, ya no se realizan los entierros en hipogeos y tampoco usan ofrendas a sus difuntos, aunque conservan los rituales y la celebración del paso a la vida

plena, es decir que la idealización de la muerte como algo pleno, como el paso del mundo terrenal al mundo del cosmos sigue siendo parte de sus ideales.

En la vida se sufre mucho, la tierra es un lugar en el que para poder dormir el estómago debe estar lleno, muchos llantos se escuchan, a veces un viento cargado de energías negativas nos cubre. Dicen los abuelos que morir es el descansar, es el comienzo de la verdadera vida (Manolo S, 1987, p. 40).

De este modo iniciamos a interpretar que, lo que para los seres humanos de la cultura occidental es algo doloroso un acto de sufrimiento, para la comunidad Tierradentro es la transcendencia a la vida plena, encontrándonos de este modo que la cultura Tierradentro tiene una conexión muy profunda con la naturaleza, ellos ven la vida y muerte como un ciclo natural, mientras que la cultura occidental hay una notable escisión con la naturaleza; para la cultura Tierradentro la muerte no es el fin, sino por el contrario es la transcendencia u otro estado de la existencia, lo que en este proyecto se constituye como parte fundamental del trabajo realizado.

Teniendo en cuenta las concepciones anteriormente mencionadas, Levalle y Levin, como se citó en (Velasco 2012), nos comentan que dentro de la cultura Tierradentro existen 3 mundos:

Para los Nasa nuestro planeta tiene tres mundos: el Mundo de Arriba en el que viven la luna, el sol, el cielo azul, los espíritus mayores, el trueno y las estrellas; el Mundo de Acá en el que viven los Nasa y todos seres y elementos que habitamos la superficie de La Tierra-Kiwe-; y el Mundo de Abajo en donde están los minerales y los pequeños seres que los cuidan -los tapamos. Para los Nasa todo tiene vida. Ellos mismos son hijos de Kiwe -la tierra. “Lo importante es no separar el cuerpo y pensamiento, no dividir entre natural y sobrenatural. Todo es natural, todo tiene vida. El Mundo de Arriba es también lugar de espíritus” (p. 9).

Sus vivencias se transforman y trascienden. Es así como encontramos un concepto importante para la cultura Tierradentro como lo es el MUNDO DE ARRIBA, representa la parte espiritual y cósmica. En este mundo están los seres del antepasado, quienes generan las energías, vibras o sentires, donde se encuentran los dioses o seres supremos, que son quienes desde arriba guían y protegen la comunidad, que se encuentra en el MUNDO TERRENAL, representa el presente, donde viven los humanos y realizan sus actividades cotidianas, como la agricultura, el tejido, la interacción social, es el espacio físico donde se vive una vida tangible y el MUNDO DE ABAJO para la comunidad representa lo subterráneo; aquí se encuentran las fuerzas de la naturaleza como el agua, lagos, y las energías espirituales que habitan en el tierra, que se relaciona con la fertilidad. Para la cultura Tierradentro o el pueblo Nasa Yuwe la relación de los tres mundos es esencial para su cosmovisión, en ella se ven reflejadas sus prácticas espirituales, rituales y diario vivir. Para ellos la naturaleza, la vida espiritual y sus antepasados son la clave de su vida cultural y espiritual debido que estos tres mundos están estrechamente conectados.

Podemos concluir que la sala de arqueología a pesar de contar con vestigios y elementos que contienen grandes historias de nuestros antepasados, no es vista con la importancia que ella tiene, no se evidencian una manera didáctica que permitan una comprensión y aprendizaje de los elementos que ahí se resguardan, para el público no es fácil comprender el significado de los vestigios al observarlos en vitrinas sin mucha información por leer, es por ello que se corrobora en asentar nuestra propuesta en el territorio de Tierradentro, donde más adelante se encontrará con el diseño de una sala didáctica, que tendrá información detallada con cada uno de los elementos que harán parte de esta y estarán relacionados con lo didáctico y simbólico.

Antecedentes

Dentro de las búsquedas y/o consultas realizadas, se encuentra el trabajo de Mónica Canales Terán (2015) titulado *Creación y elaboración del material didáctico en museos y centros de arte*, tiene como objetivo general que “Se centra en lograr el acercamiento y el gusto hacia el arte, que sean los alumnos quienes lo valoren y se interesen por él y que entiendan los centros de arte y museos como espacios llenos de cultura en los que puedan divertirse siendo lugares de ocio y disfrute.” (Canales, 2015, p.8,9).

En este texto se puede identificar el alto grado de importancia del material didáctico como estrategia didáctica, permitiendo la estimulación del sujeto en su parte personal como cultura; y así de una manera más dinámica e interactiva dar a conocer y sensibilizar ante la diversidad cultural que existe. El proyecto se realizó con la intención de dar a conocer la historia de la cultura Tierradentro, dado que los vestigios expuestos en la sala de arqueología son vistos como algo antiguo y de muy poco gusto para los niños, niñas y algunas personas adultas.

Por otro lado, la tesis de María Elena Durán Guerrero (2010) denominada *Estudio del material didáctico de la metodología de rincones lúdicos en educación inicial*, “tiene como finalidad conocer y descubrir los materiales didácticos que deben incluirse en los rincones Lúdicos en la que los niños/as de etapa inicial, desarrollan sus actividades de manera creativa” (Guerrero, Idrobo, 2010, p. 1). Sus autoras fueron María Elena Guerrero Duran y Sandra Magdalena Idrovo Argudo teniendo como directora a Mst. Gina Bojorque Iñegues. Cuenta con un objetivo general de utilidad para este trabajo, “establecer la importancia del material didáctico, clasificación por tipos y durabilidad dentro de los rincones lúdicos, para una mejor adquisición durante el proceso enseñanza- aprendizaje de los niños en la etapa inicial” (Guerrero, Idrobo, 2010, p. 29).

De acuerdo a la información de este proyecto podemos identificar que se puede implementar el material didáctico desde muy temprana edad con el fin de estimular y contribuir al desarrollo de los niños en sus diferentes áreas, cognitiva, socio afectiva, motora; teniendo en cuenta que es importante saber la edad, de ese modo se logra crear materiales acordes para ellos de acuerdo a la etapa de desarrollo en que se encuentren en su edad; del mismo modo tener presente el tipo de material didáctico que se va a realizar, los materiales para su elaboración son muy importantes, dependiendo del uso y lugar donde vaya a estar disponibles.

Continuando con las búsquedas realizadas, se halla el trabajo de Constanza Pedersoli (2003) titulado *Los museos interactivos de ciencia como mediadores de la Construcción de Conocimiento*, trabajo de grado presentada para obtener el título de Licenciada en Ciencias de la Educación a, bajo la dirección de la Dra. Graciela M. Merino y Co-dirección de la Mg. Stella M. Ramírez, de la Universidad Nacional de la Plata Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, ciudad de la Plata – Argentina, 2003.

“Este trabajo se realizó a partir de una Ayudantía de Investigación Bianual otorgada por la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación/UNLP. El proyecto, desarrollado entre octubre de 1999 y octubre de 2001, se denominó “Los museos interactivos de ciencias como mediadores en la construcción del conocimiento”. Sus objetivos habían sido los siguientes: Caracterizar la imagen de ciencia que se comunica en los museos interactivos a través de la organización museográfica e identificar las concepciones de ciencia y aprendizaje que subyacen en los discursos y prácticas en las visitas guiadas y en los documentos y materiales de difusión de los museos interactivos” (Pedersoli, 2003, p,4).

Siendo este proyecto muy interesante, este se centra en la importancia que tiene la ciencia y el aprendizaje mediante la construcción de conocimientos. A diferencia de los museos de

colección, estos espacios interactivos de ciencia fueron creados con fines pedagógicos y didácticos, en ellos, se puede evidenciar que el valor de lo exhibido no está en los objetos, sino en los conceptos que intentan transmitir al público mediante el uso de herramientas o materiales que logren el propósito.

También encontramos el siguiente trabajo de grado, realizado por Nini Johana Ochoa Arias y Martha Isabel Londoño Giraldo (2018) que lleva por nombre *El Museo de Ciencias Naturales de La Salle como un espacio educativo: el fomento de competencias científicas a través de la elaboración e implementación de material didáctico*. En este trabajo encontramos como objetivo general “Fortalecer las competencias científicas de indagar, proponer, argumentar en los niños (as) del grado segundo de la Institución Educativa Antonia Santos de Medellín (Boston), dentro del Museo de Ciencias Naturales de La Salle, partiendo de la temática de las abejas” (Ochoa, Londoño, 2018, p, 18).

Este trabajo nos resulta interesante porque hace una vinculación de la parte académica con un sitio museal acercando a los niños a la investigación de una manera vivencial, generando en ellos aprendizajes significativos que les permiten conocer y aprender de una manera más dinámica e interesante.

En el contenido del proyecto de por Nini Johana Ochoa Arias y Martha Isabel Londoño Giraldo (2018) se puede evidenciar que su trabajo se basa “de tres aspectos fundamentales en los cuales se inscribe el proyecto, en un primer momento se trabajó la categoría del museo como recurso didáctico, ya que son estos espacios didácticos e innovadores, que permiten un acercamiento a la cultura, ciencia o historia a partir de sus salas; además se hace referencia en esta categoría a la relación al Museo-escuela, notando la existencia o no de una vinculación entre estos espacios. En un segundo momento, se encuentra la categoría de competencias científicas,

retomada desde el Ministerio de Educación Nacional, 2004, donde se menciona que estas competencias son aquellas con las cuales se pretende formar a los niños (as) capaces de hacerse preguntas, de asombrarse, de compartir ideas con los demás, entre otros, es decir, que dichas competencias se fomenten a partir de la interacción que se puede generar en un espacio de educación no formal (el Museo). Por último, se retoma la categoría de Materiales Didácticos e interactivos en la enseñanza de las Ciencias Naturales a niños (as), en el cual es importante destacar que sirven para estimular a los participantes de diversas formas, ya que permite atrapar la atención de los estudiantes y así mismo trabajar de una manera más didáctica el conocimiento científico” (Ochoa, Londoño, 2018, p, 19).

Se logró identificar un trabajo de grado de John Byron Rubio Ordoñez (2020), mediante su investigación titulada *Museo Interactivo el salado*. Este trabajo de grado tiene como objetivo “diseñar un museo con escenarios didácticos para todo público y así suplir las carencias culturales y de bienestar del sector de la comuna 7, en el barrio el Salado ubicado en Ibagué – Tolima” (Rubio, 2020, p,14). Vemos muy interesante la dualidad que se maneja en este proyecto donde a través de escenarios didácticos e interactivos realizando un acercamiento a la cultura del lugar, brindándole la oportunidad a los propios habitantes de difundir la parte cultural de su comuna y a visitantes conocer y apreciar más el entorno que visitan.

La propuesta es el resultado de una investigación amplia acerca de los museos físicos e interactivos que hay en la ciudad de Ibagué y otros de referencia a nivel mundial, la identificación del público al cual está enfocado y las herramientas tecnológicas a aplicarse en este lugar. En este trabajo se analizaron las necesidades espaciales de las salas de exhibición para que se potencie el valor de los objetos y la comprensión que tienen las personas; logrando la

gestación de un espacio funcional que cumpla con todas las características que requiere un museo interactivo.

Planteamiento del problema

La división de gestión de la cultura adscrita a la Vicerrectoría de Cultura y Bienestar de la Universidad del Cauca tiene dos museos y un centro de memoria, el Panteón de los Próceres; los cuales son lugares de interés cultural, patrimonial y natural, por este motivo son muy visitados por niños, niñas, jóvenes y adultos en su mayoría del sur occidente colombiano.

Dentro de nuestros intereses, se eligió el Museo de Historia Natural, en el cual se realizó la caracterización del lugar, donde nos permitió conocer que el museo es un espacio que brinda conocimiento de la riqueza natural y cultural, en el podemos conocer la memoria, la identidad e historia las personas que habitan el sur occidente colombiano.

Al analizar el museo, observamos que existe la sala de arqueología, en la cual reposan vestigios que brindan una visión de la cultura Tierradentro. Sin embargo, esta sala resulta limitada en proporcionar de forma didáctica el conocimiento necesario para conocer y comprender plenamente esta cultura como parte integral de un territorio. Este proceso es esencial para reconocer la cultura, el sentido de pertenencia y el respeto, especialmente para aquellos que son ajenos a esta.

Inicialmente se observa que sus exhibiciones están en vitrinas con muy poca información, sin generar motivación, la falta de comprensión profunda sobre los significados, orígenes y hallazgos de numerosos vestigios en el museo disminuye la motivación al entrar y observar, esta percepción se basa en entrevistas y observaciones directas, V2³ “las personas ven con muchísimo agrado las salas donde están exhibidas la gran variedad de flora y fauna, pero se interesan muy

³ Visita 2 al Museo de Historia Natural

poco por los vestigios que se encuentran en la sala de arqueología” aunque el museo resulta atractivo para los visitantes gracias a sus notables ejemplares de flora y fauna, la experiencia podría ser aún más enriquecedora con una comprensión más completa de los elementos exhibidos en la sala de arqueología si se les diera la importancia que tienen, de otro lado el museo cuenta con una sala lúdica que está disponible para los niños al finalizar el recorrido, pero su eje principal es la parte natural específicamente la fauna, quedándose corta a la hora de tener material que complemente la información de las exhibiciones de las piezas culturales por ejemplo la de Tierradentro, por lo tanto nuestra propuesta gira en torno a esta cultura, creando un espacio interactivo que logre fortalecer el conocimiento sobre lo expuesto en la sala, especialmente de la cultura Tierradentro, espacio en el cual las personas pueden comprender las características principales de la cultura de este territorio.

De esta manera desde el campo del saber de la Educación Artística se diseñó un espacio experimental e interactivo proyectado en material audiovisual para el museo de Historia Natural, específicamente relacionado con la sala de arqueología del territorio correspondiente a Tierradentro, elaborado desde la relación: didáctica, educación y cultura, con el fin de generar un espacio de aprendizaje donde la curiosidad y el deleite de la imagen proyectada se constituye en una experiencia personal con la historia cultural de un territorio como el de Tierradentro que permite fortalecer los conocimientos adquiridos sobre lo expuesto en la misma, dado que dentro de la educación artística podemos entender la importancia que tiene conocer diferentes culturas, ya que estos pueden fortalecer los procesos identitarios de las comunidades y que personas de otras culturas puedan conocer y ampliar las diferentes percepciones del mundo que nos rodea, pues, conocer la historia, no solo la nuestra, nos concientiza de que todos formamos partes de una construcción cultural, histórica y social lo cual es fundamental para construir lazos de

confianza, comprensión y empatía evitando barreras que nos impediría crecer y complementarnos como sociedad.

Pregunta de investigación

¿Cómo diseñar un material didáctico en realidad virtual con proyección a sala física interactiva, centrado en la memoria e historia del territorio de Tierradentro, representado en la sala de arqueología del Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca, para personas mayores de 7 años?

Objetivos

Objetivo General

Diseñar material didáctico en realidad virtual con proyección a sala física interactiva, enfocado en la memoria e historia del territorio de Tierradentro, representado en la sala de arqueología del Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca, para personas mayores de 7 años.

Objetivos específicos

Analizar el contexto del Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca de Popayán y el territorio Tierradentro.

Diseñar una propuesta didáctica basada en la investigación de la cultura Tierradentro.

Evaluar y realizar un material didáctico en realidad virtual.

Justificación

Antiguamente los museos se limitaban a exponer vestigios de alguna cultura y brindar conocimientos sobre un tema de manera verbal, con el fin de dar a conocer con poca trascendencia el significado de dichos elementos allí expuestos, incluso la información se transmitía de la misma manera a todo el público sin distinción de edades; por lo tanto, este proyecto es de vital importancia dado que busca que el museo de a conocer sobre la historia y la identidad cultural del territorio Tierradentro, de una manera más didáctica que genere un aprendizaje significativo, contando con un material didáctico presentado en realidad virtual con proyección de sala física interactiva, creado desde la sensibilidad y disfrute, permitiendo vivenciar el aprendizaje con herramientas tecnológicas actuales, logrando que sea agradable y permita el disfrute desde la interacción, despertando en cada persona la imaginación, como dice Sousa en la Revista Científica General José María Córdova “los tres pilares que sustentan la realidad virtual: realismo, implicación e interactividad” (p, 6). Siendo estos elementos fundamentales para lograr el objetivo de la realidad virtual que es la inmersión, y es desde ahí este trabajo se sustentas dado que el adentrarnos o sumergirnos en la cultura de un territorio sin necesidad de trasladarnos al lugar de origen, el ser humano puede reconocerse y reconocer a los demás, como parte de una sociedad, del mismo modo fortalece la enseñanza – aprendizaje atribuyendo capacidades sensibles, perceptibles y creativas.

Como cita Canales a Viadel (2015) “la educación artística no pretende tanto que la persona aprenda a hacer arte como que, a través del arte, se aprenda a ser persona” (p. 8), De este modo la comprensión intercultural, el respeto, la empatía, al fomentar la exploración y el aprecio de las diversas culturas, se contribuye significativamente a la formación de sujetos y sociedades

más inclusivas y comprensivas. Esto, a su vez, nos ayuda a superar las barreras culturales, a crecer y complementarnos como sociedad en un mundo cada vez más interconectado.

Referentes conceptuales

En el transcurso de nuestro proyecto, resulta relevante abordar los términos asociados a la cultura, educación y cultura, educación artística, didáctica, material didáctico, museo, historia del arte y realidad virtual. En este contexto, explicaremos cada uno de estos conceptos a lo largo de este marco teórico, tomando en consideración las contribuciones de los autores a mencionar.

- **Cultura**

Como sabemos uno de los objetivos de los museos es mantener, conservar y difundir la cultura de un territorio en específico, pero ¿Qué es la cultura? Bueno, según Canclini (1989) la cultura es “el conjunto de procesos donde se elabora la significación de las estructuras sociales, se la reproduce y transforma mediante operaciones simbólicas”. (p. 25).

Consideramos que esta definición es bastante precisa y acorde a lo que creemos de la cultura, ya que a través de ella se puede conocer el resultado del arduo trabajo de los habitantes de un territorio y de las experiencias que han acumulado durante años y a la adaptación a diferentes circunstancias, ya que la cultura es la garantía de supervivencia de los grupos sociales y los territorios.

El Territorio al cual le hacemos referencia en la sala de Arqueología del Museo de Historia Natural, es el de Tierradentro donde se busca conservar y enseñar sobre la cultura del mismo, por medio de la exhibición de piezas de colección, a través de ellas se puede conocer la

historia y cosmovisión del territorio que construyen el significado de sus vidas y razones de ser, confirmando que la cultura según Molano, en su libro *La identidad cultural*, un concepto que evoluciona; la página web de la Unesco (2005) la define como:

El conjunto de los rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones (p, 72)

Con este concepto se complementa la definición de cultura para sustentar la importancia de la misma, el conjunto de sus rasgos distintivos espirituales, materiales, intelectuales y emocionales los caracteriza como una sociedad o grupo social.

- **Educación y cultura.**

Desde nuestra propuesta, la cultura está estrechamente relacionada con el campo educativo, teniendo en cuenta que gracias a este se fortalece el desarrollo integral de las personas, las comunidades y los territorios, logrando fortalecer las experiencias vitales de interacción y de reconocimiento del entorno. Paulo Freire, considera que la educación es un proceso cultural que permite a los sujetos comprender el mundo en el que viven y transformarlo; además, sostiene que la cultura es un elemento fundamental en la educación, ya que permite a los estudiantes reconocer su identidad y su lugar en el mundo (2008).

En el presente proyecto se diseñó desde una concepción educación y cultura, ya que esta no solo promueve la apreciación y la comprensión de la cultura, sino que también enriquece la vida de las personas al fomentar la creatividad, la autoexpresión y la apertura a nuevas perspectivas culturales desde la sensibilidad; además, la cultura enriquece la educación artística

al proporcionar un contexto en el que las diferentes expresiones artísticas cobran significado y relevancia, generan interés a todos por igual, es decir, tanto a los niños como a los más grandes.

- **Educación Artística.**

Esta contribuye al desarrollo integral de los niños, jóvenes y adultos, enriqueciendo su desarrollo cognitivo desde el sentir, lo que permite a las personas aprender a aprender, dado que no solo se basa en las artes desde el hacer o crear, sino que también despierta la imaginación, curiosidad, favorece la personalidad, tolerancia y respeto, de lo cual María Acaso (2009) dice:

El término no lo identificado como una educación artística anterior, y creo que hoy en día hay que reivindicar la enseñanza de las artes y la cultura visual como un área relacionada con el conocimiento, con el intelecto, con los procesos mentales y no solo con los manuales, *con enseñar a ver y a hacer con la cabeza y con las manos y no solo enseñar a hacer con las manos.* (Acaso López-Bosch, 2009, 17, 18)

Desde el concepto de acaso podemos decir que el material didáctico creado fomenta la innovación, curiosidad y fortalece la sensibilidad, a los niños, jóvenes y adultos, creando espacios de diálogo y discusión, desarrollando su pensamiento crítico, como se mencionaba anteriormente la educación artística permite la cohesión social, difunde la diversidad cultural, estimula la memoria que en muchas ocasiones logra rescatar y preservar historias y costumbres perdidas, en fin se busca que la educación artística sea inclusiva, participativa, reflexiva y sensible, que fomente el pensamiento crítico y desencadene en las personas una mirada más amplia ante el mundo que nos rodea, entendiendo y respetando las diferentes formas de percibirlo, para ello es necesario la didáctica puesto que nos permitió desarrollar y aplicar diferentes técnicas.

- **Didáctica**

Torres, Girón (2009) afirma que “la didáctica está constituida por la metodología abordada mediante una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos por medio de los cuales se da el proceso de enseñanza- aprendizaje” (p, 11)

Deduciendo que el objetivo es idear o crear métodos que permitan la construcción de conocimientos, garantizando la enseñanza aprendizaje, en otras palabras, se puede decir que es una forma creativa de enseñar para el maestro y una manera distinta de aprendizaje para el alumno, sin embargo, dentro de nuestra propuesta se amplía un poco la connotación de lo escolar, puesto que está enfocada en un espacio extracurricular, teniendo en cuenta, que, la didáctica se ocupa del estudio y del diseño de la enseñanza, de ¿cómo lo vamos a hacer? y de igual forma, permite que el docente se idee estrategias de enseñanza para que los niños y el público en general que visitan estos espacios artísticos y culturales sientan interés y curiosidad por aprender.

- **Material didáctico**

El material didáctico juega un papel fundamental en todo lo dicho anteriormente, teniendo claro los conceptos y haciendo una relación de ellos podemos entender según Morales (2012) por:

Material didáctico es el conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido. (p, 10)

El material didáctico es una herramienta que fortalece los procesos de aprendizaje en la Educación Artística, es decir que permite llevar a cabo de una manera didáctica y apropiada los conceptos que se quieran trabajar.

Considerando que fortalecer el uso y la implementación de material didáctico es necesario para darle a los niños, jóvenes y adultos desde la educación artística un aprendizaje que les permita adquirir conocimiento significativo y sensibilizarse ante la cosmovisión de la cultura del territorio Tierradentro, teniendo en cuenta que existen diferentes tipos de material didáctico, Ogalde (2009) (como se citó en Reyes, 2015) dice que “los materiales se clasifican en: visual, auditiva y audiovisual”, centrándonos en el último, el presente trabajo opta por realizar una proyección en realidad virtual del material didáctico propuesto, este cuenta con pantallas, sonidos, pisos virtuales, juegos interactivos, etc. Aclarando que este material está proyectado a un espacio físico interactivo, sin embargo, teniendo en cuenta, las ventajas y desventajas que tiene un material de este tipo.

De acuerdo con, Carreras (2008), (como se citó en Canales 2015) en creación y elaboración del material didáctico en museos y centro de arte cuenta con ventajas y desventajas que tienen las TIC's para material didáctico en Museos:

- “Permiten ser visitados sin necesidad de desplazarse
- Permiten planificar una posible visita real
- Facilitan el acceso directo a la información
- Muestran una manera interactiva las colecciones de los museos o las potencialidades de un conjunto patrimonial”

Partiendo de estas ventajas, consideramos que nuestro trabajo de grado pretende que la visita a la sala de arqueología cuente con un material que complemente su paso por esta

específicamente por las exhibiciones de la cultura Tierradentro, así mismo nos permite crear nuevas experiencias de una manera didáctica siendo esta visual, auditiva y significativa. Sin embargo, también conlleva sus desventajas.

- “Interés económico que subyace al uso y fomento de las redes sociales
- Las nuevas tecnologías fomentan normalmente experiencias individuales ya que con el uso de ordenadores y dispositivos potencian normalmente experiencias orientadas a los sujetos y no al grupo.
- Existencia de una fractura digital que supone todavía hoy en día la falta de una alfabetización digital en una parte de la sociedad” (Carreras, 2008)

De acuerdo con las desventajas, concretamos que debe existir un recurso económico muy elevado para diseñar una infraestructura para la construcción de una sala didáctica, pero sin embargo se presenta la propuesta con un diseño creativo en realidad virtual, el cual se podrá conocer por medio de gafas 3D.

- **Museo.**

Pensando que la mayoría de personas ven los museos como un lugar para ir a observar, en silencio la educación artística nos permite la manera como crear y recrear espacios, desde las expresiones artísticas en diversos contextos escolares y no escolares donde se puede generar el aprendizaje. Como lo menciona Ochoa, (2008).

El museo no es un lugar, sino una institución que a lo largo del tiempo ha desarrollado formas particulares de comunicación y ha generado diversos conocimientos y estrategias para divulgarlos. La importancia actual de los museos se debe a que se reconocen como potentes instrumentos del diálogo entre sociedades, para la promoción cultural, la formación y consolidación de identidades individuales y colectivas, la expresión de

situaciones y perspectivas, para favorecer el encuentro, la interacción y el diálogo entre distintas personas o grupos, igual al esparcimiento y recreación, para abordar, informar, sensibilizar y educar sobre todos los aspectos de la vida a fin de comprender la realidad y su evolución. (p, 4)

De acuerdo con esta afirmación y lo que vemos actualmente, es que algunos museos aún tienen ciertas restricciones a generar esa comunicación museo-sociedad, son ajenos a los contextos y su población, convirtiendo a estos lugares en espacios donde solamente reposan elementos valiosos que tienen una visibilidad restringida o con mucho protocolo para su apreciación. Y no se cumple con lo planteado anteriormente, puesto que un museo puede ser un apoyo o herramienta didáctica para el fortalecimiento y la promoción cultural y diversos aprendizajes, todo ello como un proceso constante lleno de experiencias significativas de carácter individual y comunitario.

Por otro lado, tenemos en cuenta lo que la página del Consejo Internacional de Museos ICOM, (2022) refiere:

Un museo es una institución sin ánimo de lucro, permanente y al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y exhibe el patrimonio material e inmaterial. Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Con la participación de las comunidades, los museos operan y comunican ética y profesionalmente, ofreciendo experiencias variadas para la educación, el disfrute, la reflexión y el intercambio de conocimientos (p.1)

El museo aparte de exhibir, ofrece al público en general la posibilidad de indagar y conocer, haciendo que se cumpla a cabalidad su función de comunicar, educar y compartir todas

las piezas que portan un legado diverso, que enriquece el conocimiento de sus visitantes y brindar una mejor experiencia de lo que allí expone.

Finalmente, podemos decir que el museo en relación con la educación artística, la didáctica y la cultura, es un espacio de calidad que permite apreciar sus exposiciones llenas de historias y memorias culturales, que posibilitan adquirir conocimiento enriquecedores de diferentes territorios, logrando el conocimiento y la comprensión de simbologías y cosmovisiones de los vestigios culturales de una comunidad; por lo anterior podemos decir que logrando estos propósitos se aporta a la conservación de algunos rasgos culturales en las generaciones de una cultura, además que el museo es un espacio preparado para personas que se hacen partícipes de su propio aprendizaje por medio del material didáctico.

- **Realidad virtual.**

Sousa (2020), (cómo cito a Cardoso 2007) en la realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional, dice que “la realidad virtual es un sistema computacional que permite la creación de entornos artificiales por parte del usuario. En este tipo de entorno, es posible interactuar, navegar y sumergirse en un espacio tridimensional utilizando canales multisensoriales”

La realidad virtual ha emergido como una tecnología transformadora que ha revolucionado la manera en que interactuamos con el mundo digital y, por ende, ha impactado diversas áreas de la vida cotidiana. Su importancia radica en la capacidad para crear entornos simulados tridimensionales ofreciendo experiencias realistas, abriendo un abanico de posibilidades en distintos ámbitos.

De este modo dentro del proyecto se diseñó un espacio en realidad virtual dado que es una herramienta importante en la educación porque proporciona experiencias inmersivas que

mejoran el aprendizaje al permitir que las personas exploren los conceptos de manera práctica y visual. Facilitando la comprensión de temas complejos por medio de simulaciones realistas, convirtiendo el proceso educativo en una acción didáctica.

- **Historia del arte.**

Solé, (s.f), (cómo cito a Marchan 1983) en Historia del arte: ciencia y metodología dice que “Cada objeto artístico tiene en sí mismo una vida y una presencia física, constituida por elementos en diversos materiales y formales que lo definen como un hecho que llamamos estético... La obra de arte es como un presente en el pasado, un signo, un síntoma o documento icónico de una manera especial que tiene el hombre de manifestarse en imágenes, comunicando una concepción del universo” (p, 9)

En el desarrollo de cualquier cultura, el arte emerge como un vehículo a través del cual las comunidades transmiten sus valores, creencias y vivencias. Se erige como un lenguaje universal que supera las barreras lingüísticas, erigiéndose en el vínculo que une el pasado con el presente. Al explorar la historia del arte dentro de una cultura específica, nos sumergimos en un diálogo, ya que cada obra de arte encierra una existencia única y tangible, definida por su combinación de diversos elementos materiales y simbólicos que actúan como representación del pasado. Estas obras se consideran signos icónicos que desvelan la manera singular en que los seres humanos expresan sus experiencias y entendimientos a través del arte.

los vestigios encontrados en Tierradentro y resguardados en el museo de Historia dan cuenta de la historia de antigua comunidad asentada en Tierradentro, logrando entender sus

modos de ver el mundo por medio de su cultura la cual es expresada en vasijas, arquitectura, pintura y otras expresiones.

Metodología

Fases de la elaboración del material didáctico

Para facilitar la elaboración del material y garantizar que su diseño cumpla con ciertas herramientas didácticas, se han empleado fases para su elaboración. Las fases que mencionaremos más adelante, se tomaron de acuerdo a los siguientes referentes; posteriormente se realizaron adaptaciones para nuestro trabajo, con el fin de que se ajusten al diseño del material didáctico:

“Metodología de elaboración de materiales didácticos multimedia accesibles” (Vallejo et al, s/f), de este trabajo se toman 3 fases para la metodología, diseño del material didáctico, elaboración de contenidos, maquinización del material.

“El material didáctico y su influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del área de ciencia, tecnología y ambiente del cuarto grado de educación secundaria en el centro experimental de aplicación de la universidad nacional de educación, lurigancho – chosica, 2014” (Gonzales et al, 2014). De este trabajo se tomó para la metodología como referencia la Investigación de campo, técnicas de investigación como las encuestas, población y muestra.

Como se mencionó anteriormente estos trabajos de grado nos sirvieron de base para la estructuración de nuestra metodología, la cual cuenta con 5 fases: indagación y organización, construcción del material didáctico, elaboración del material, ejecución y reajuste y finalmente materialización.

Fase 1. Indagación y organización

En primera instancia se decidió conocer y adentrarnos a el espacio que se quiere trabajar dentro del museo, el cual en el anteproyecto se había estipulado que era la sala de arqueología específicamente el territorio de Tierradentro, dado que se evidenció que es la sala menos recurrente y así de este modo indagar sobre el mismo; en esta fase se realizaron observaciones y encuestas que nos llevaron a idear sobre el material de acuerdo a las necesidades evidenciadas. En anexos se encuentra la transcripción de algunos diarios de campo que se elaboraron durante el proceso, mostrando a continuación lo más relevante.

Tabla 1

Aspectos relevantes - diarios de campo

Visita	Fecha y hora	Lugar	Descripción
Primera	Miércoles 10 de agosto de 2022 2:45 pm	Museo de Historia Natural	Se obtuvieron los permisos pertinentes por parte del director Luis Germán Gómez
Segunda	Jueves 11 de agosto de 2022 3:00 pm	Museo de Historia Natural	“las personas ven con muchísimo agrado las salas donde están exhibidas la gran variedad de flora y fauna, pero se interesan muy poco por los vestigios que se encuentran en la sala de arqueología”
Tercera	Viernes 12 de agosto de 2022	Museo de Historia Natural	Normalmente el recorrido en esta sala se realiza en 15 minutos aproximadamente observando muy bien cada pieza expuesta en

	3:00 pm		las vitrinas y haciendo la lectura informativa del territorio donde pertenecen, pero las 2 personas que entraron a la sala hicieron el recorrido en menos de 5 minutos.
Cuarta	Martes 16 de agosto de 2022 3:00 pm	Museo de Historia Natural	Se observa que, tanto las personas adultas, como niños, no les dan mayor importancia a las piezas, ni siquiera la información expuesta en las paredes y vitrinas es leída.
Quinta	Miércoles 17 de agosto de 2022 3:00 pm	Museo de Historia Natural	Se realiza un acercamiento a las personas que ingresaron a la sala de arqueología realizando una encuesta que veremos en anexos.
Sexta	Jueves, 18 de agosto de 2022 3:00 pm	Museo de Historia Natural	Se realiza nuevamente el acercamiento con las personas que ingresaron a la sala de arqueología, esta vez le preguntamos a 5 personas adultas que ingresamos, las preguntas son las mismas expuestas anteriormente.
Séptima	Martes, 23 de agosto de 2022 3:00 pm	Museo de Historia Natural	Se realizó un recorrido más detallado con el arqueólogo Javier, nos brindó información sobre textos, revistas, páginas web sobre Tierradentro.

Octava	Miércoles, 24 de agosto de 2022 3:00 pm	Museo de Historia Natural	Se realizó registro fotográfico de cada una de las piezas que se encuentran en exhibición
Salida pedagógica	Sábado, 11 de febrero de 2023	Parque Nacional Arqueológico Tierradentro	Viajamos dirigiéndonos al Municipio de Inzá. Encontrando la descripción de ello en anexos.

Realizando una recopilación de la información encontrada en Tierradentro se relaciona con la información verbal y textual que se había encontrado anteriormente, se organiza en el siguiente rizoma, con el fin de partir de un punto central e ir desencadenando una serie de acontecimientos, conceptos e informaciones que están en continuidad y entrelazadas unas con otras. Véase en el siguiente enlace.

[https://drive.google.com/file/d/1-2r3NNkvxg3SairFUIGYFbXKx72yqE7-
/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1-2r3NNkvxg3SairFUIGYFbXKx72yqE7-/view?usp=sharing)

Con base en este rizoma iniciamos un acercamiento a la cultura Tierradentro, se comienza a conocer y entender en profundidad acerca de este territorio, al tener un sin número de conceptos hacen de él, algo complejo pero interesante. De acuerdo con narraciones orales, textos y vestigios que se encuentran resguardados, se obtiene información que se constituyó en parte esencial este trabajo, vestigios que hacen parte fundamental de esta comunidad. Es por ello que en el anterior rizoma se sintetiza la información y de ello se extraen 4 categorías. Véase en el siguiente enlace.

[https://drive.google.com/file/d/1tr1QLbeFITzY7HeOvxaoMCCnPgds-
AK/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1tr1QLbeFITzY7HeOvxaoMCCnPgds-AK/view?usp=sharing)

Teniendo en cuenta la información recolectada se logran extraer 4 categorías, la historia, territorialidad, exhibiciones arqueológicas del Cauca y cosmovisión, de las cuales se dará una breve descripción, adentrándonos al tema central que está relacionado con el proyecto.

Inicialmente la historia nos habla de un territorio el cual hace mucho tiempo fue habitado por una población de la cual no se tiene una exactitud de quienes eran, pero dentro de los hallazgos en esta región se puede realizar un acercamiento a sus costumbres, como la forma de percibir el mundo, la vida, la muerte, los rituales y simbologías que existen de algunas piezas, hallazgos que más adelante se podrá notar la importancia que tiene para este trabajo, puesto que en ellos está la mayor parte de su cosmovisión, siendo esta la categoría que se quiere dar a conocer.

Según la página del Instituto Colombiano de Antropología e historia ICANH (2022) “Fue casi un siglo de luchas, en el que los españoles intentaron colonizar la región, encontrándose con un territorio escarpado y de difícil acceso por lo que posiblemente fue llamado Tierradentro, donde los indígenas Paeces resistieron, defendiendo parte de su territorio y cultura” (p, 7).

Dentro de su historia nos habla del porqué de su nombre, y si bien es cierto que existió una comunidad en época precolombina, ante la llegada de los españoles sucede algo muy particular, ellos se encuentran con una región montañosa de difícil acceso, con profundos cañones en los cuales se sentían encerrados y posiblemente surgen la frase que estaban Tierradentro, llamando así a este lugar, en el cual se realizan luchas de la comunidad Nasa con los españoles con el fin de no ser colonizados y de manera satisfactoria es la comunidad Nasa quienes se apropian de este territorio como parte de su cultura.

Dentro de su territorialidad Tierradentro es una zona montañosa de los Andes de Colombia de difícil acceso, dado que la región ha estado comparativamente aislada durante

muchos siglos, esta ubicación geográfica ayudó a preservar la cultura y el patrimonio cultural, Tierradentro territorio de diversidad (2012) refiere que.

En este territorio, comprendido por los municipios de Páez e Inzá, están presentes grupos indígenas, afros y campesinos. Cada uno de estos grupos ocupa un espacio, y reivindica un territorio, ancestralidad y prácticas que se definen como propias. Los indígenas, dominan un territorio demarcado a partir de títulos de resguardos, organizados en sistemas de cabildo; los afrocolombianos, ocupan un territorio delimitado por escrituras públicas vigentes, con una figura de autoridad conocida como Capitanía, y con arreglos culturales que se presentan como ancestrales; y por último, los campesinos que están en medio de estos dos grupos, de manera llamativa, han articulado un discurso que incorpora buena parte de aquellos elementos propios de los grupos étnicos. (Astaiza, Dulce, 2012, pág. 10)

Si bien es cierto una gran parte del patrimonio de Tierradentro tiene orígenes precolombinos, la cultura de Tierradentro ha perdurado y aún se está desarrollando en la actualidad, dándole continuidad a las tradiciones culturales que son transmitidas de generación en generación, estas incluyen la música, danza, costumbres, rituales y artesanías, las cuales han sido preservadas por la población local.

Dentro de su territorio se encuentra el Parque Arqueológico Nacional de Tierradentro (PNAT), es un sitio de gran importancia cultural y arqueológica, este parque es conocido por conservar una serie de tumbas subterráneas excavadas en la roca que dan conocimiento de la época precolombina, específicamente de la cultura Tierradentro, legado que está a disposición de la humanidad y de las cuales algunas piezas se encuentran exhibidas en el Museo de Historia Natural de universidad del Cauca, en el municipio de Popayán.

Como se mencionaba anteriormente las exhibiciones arqueológicas del Cauca se sitúan dentro del Museo de Historia Natural, específicamente en la sala de arqueología, dentro de las cuales se encuentran hallazgos de diferentes culturas y épocas, como la del Patía, Popayán, Corinto y Tierradentro siendo estas de la época prehispánica, del mismo modo se habla de una época histórica en las cuales están las exhibiciones del Carmen y otros artefactos culturales expuestos, todos ellos nos hablan de un momento en la historia de la cual quedan memorias reposadas en vitrinas y es ahí donde se tiene la necesidad de hacer de ello un espacio interactivo en el cual se aprenda de manera significativa, se vivencie y experimente esta cultura, se dice esta cultura porque nos enfocaremos en una y es la de Tierradentro, específicamente en su cosmovisión, siendo esta la categórica en la cual se enfoca este trabajo.

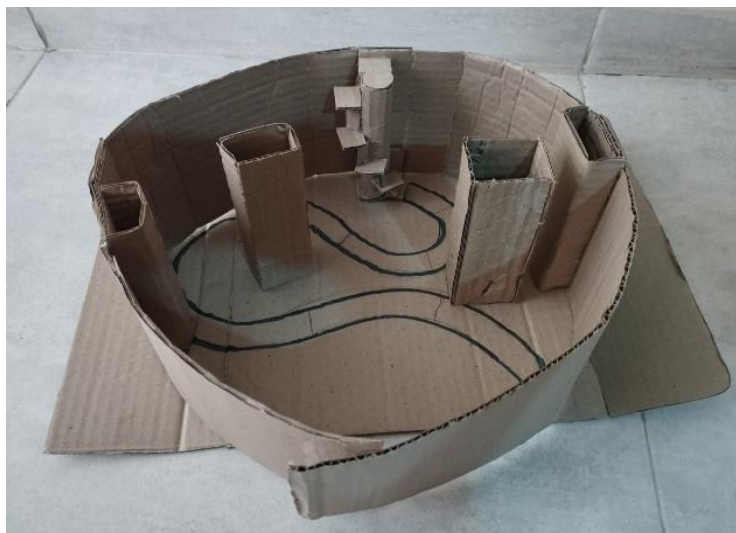
Entendiendo la cosmovisión como la forma de ver y entender el mundo y que para la cultura Tierradentro es la forma en que rigen sus acciones o acontecimientos, esta información se encuentra ampliada en la caracterización de contexto sin embargo más adelante se sustentará el producto final desde su cosmovisión y se realizan algunas referencias.

Fase 2. Construcción de la estructura del material didáctico

Con toda la información obtenida la cual inicialmente fue muy poca, dado que las fuentes textuales encontradas no eran claras, pero continuando con la necesidad de tener un espacio que contará con herramientas didáctico – pedagógicas, se inició a realizar un bosquejo de un artefacto, con el fin de despertar el interés por la memoria y cosmovisión de la cultura Tierradentro, teniendo en cuenta los vestigios que en la sala de arqueología del Museo de Historia Natural se encuentran exhibidos.

Se hizo un juego en primer momento como ejercicio de exploración de material de investigación, el cual por medio de preguntas y respuestas entregaría información a los visitantes, el juego tendría las siguientes características.

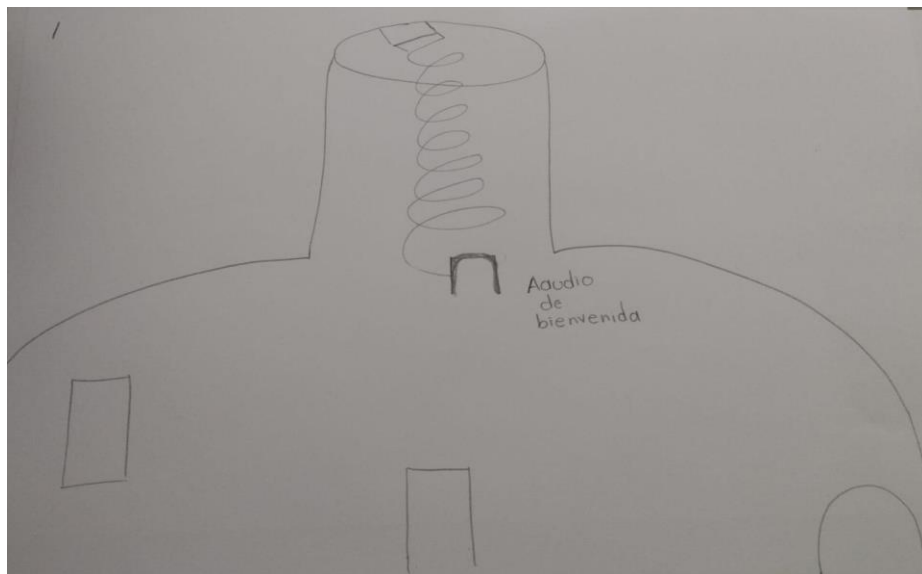
- Se realizó un hipogeo, la forma se tuvo en cuenta por imágenes encontradas vía internet y textos.
- Contaría con dados, fichas que representan a los participantes y tarjetas de preguntas o información, dado que tendría un camino que iniciaba desde las escaleras, hasta llegar al fondo, realizando un recorrido por el hipogeo.
- Antes de iniciar el juego se les daba una charla sobre el lugar, brindándoles información sobre la comunidad y posterior a ello pasarían a jugar.
- El juego estaba estipulado para dos personas.
- Se jugaría similar al juego de la escalera, el cual al lanzar los dados iría avanzando en escalera y cada estación tendría una pregunta o un dato, el cual le brindaría al jugador información sobre los vestigios expuestos ahí sobre la cultura.
- El juego finaliza cuando uno de los participantes llegase al final del recorrido del hipogeo.

fotografía 30*Primer Boceto Material Didáctico*

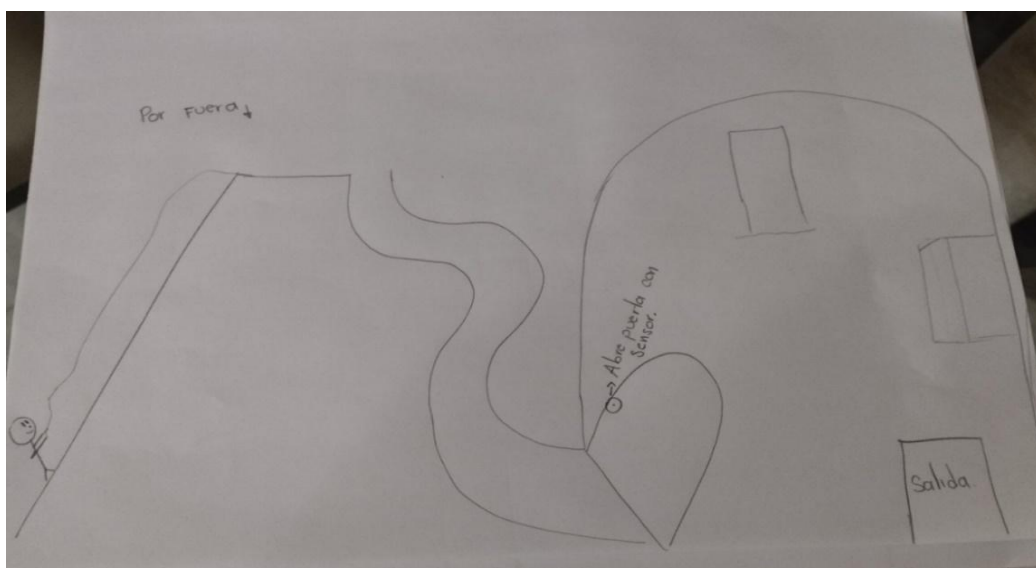
Autoría propia. Paola Noguera (2023)

Al conocer el lugar de origen de los vestigios que son nuestro referente de investigación, nos adentramos a conocer la cultura de los antiguos habitantes de Tierradentro por medio de los hipogeos y el vivir la experiencia de sensibilizarnos con todo lo que estaba a nuestro alcance, nos condujo a la realización del diseño de un espacio que contará con diferentes momentos de un recorrido y que a medida que las personas avanzan conozcan estas memorias y cosmovisiones que esta cultura tiene. Este trabajo permite que quienes no puedan desplazarse hasta el lugar lo puedan hacer con la ayuda de la tecnología en un viaje virtual, creado como una nueva forma de aprendizaje y así lograr conocer dicha cultura.

Con todo lo anterior se inició a dar forma a los bocetos del espacio, imaginando y pensando en que las personas puedan despertar el interés por la memoria e historia de esta cultura, nos impulsó la necesidad que desde la educación artística con este material las personas encontrarán una experiencia reveladora y que los lleve a la sensibilidad, de igual forma a conocer y de este modo aprender y respetar las diferentes formas de ver y pensar el mundo.

fotografía 31*Segundo Boceto*

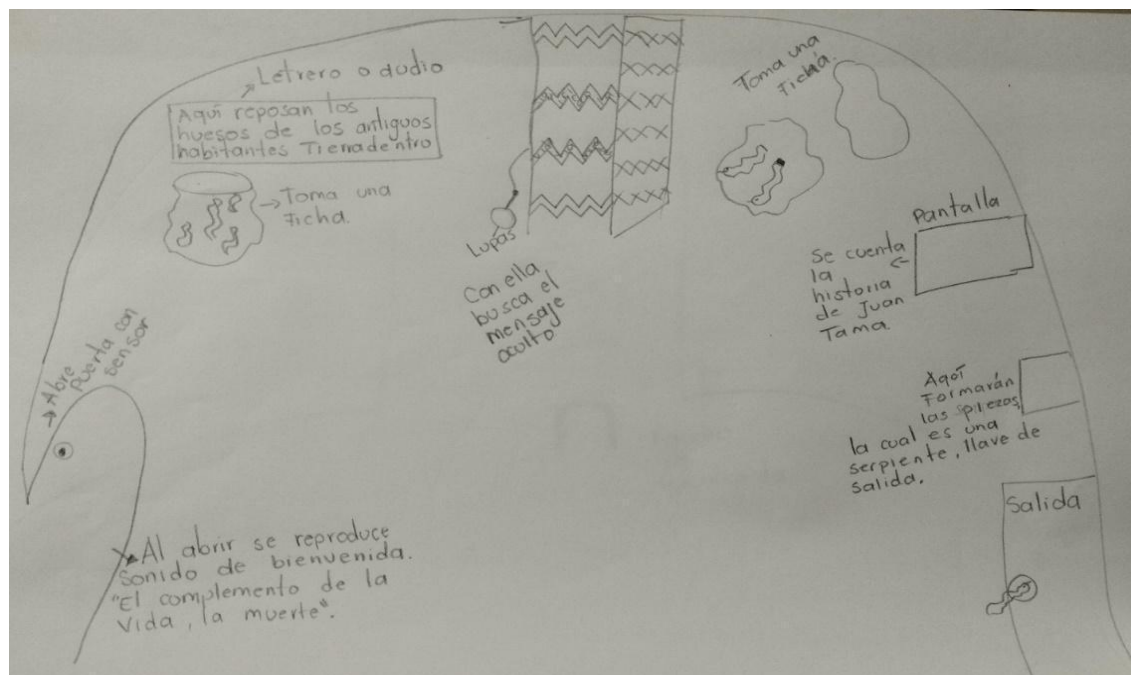
Nota. Boceto inicial de un hipogeo, simulando uno de Tierradentro, con sonidos y voces que contarán una historia acerca de la cultura. *Autoría propia.* Paola Noguera (2023)

fotografía 32*Tercer Boceto por Fuera*

Autoría propia. Paola Noguera (2023)

fotografía 33

Tercer Boceto por Dentro

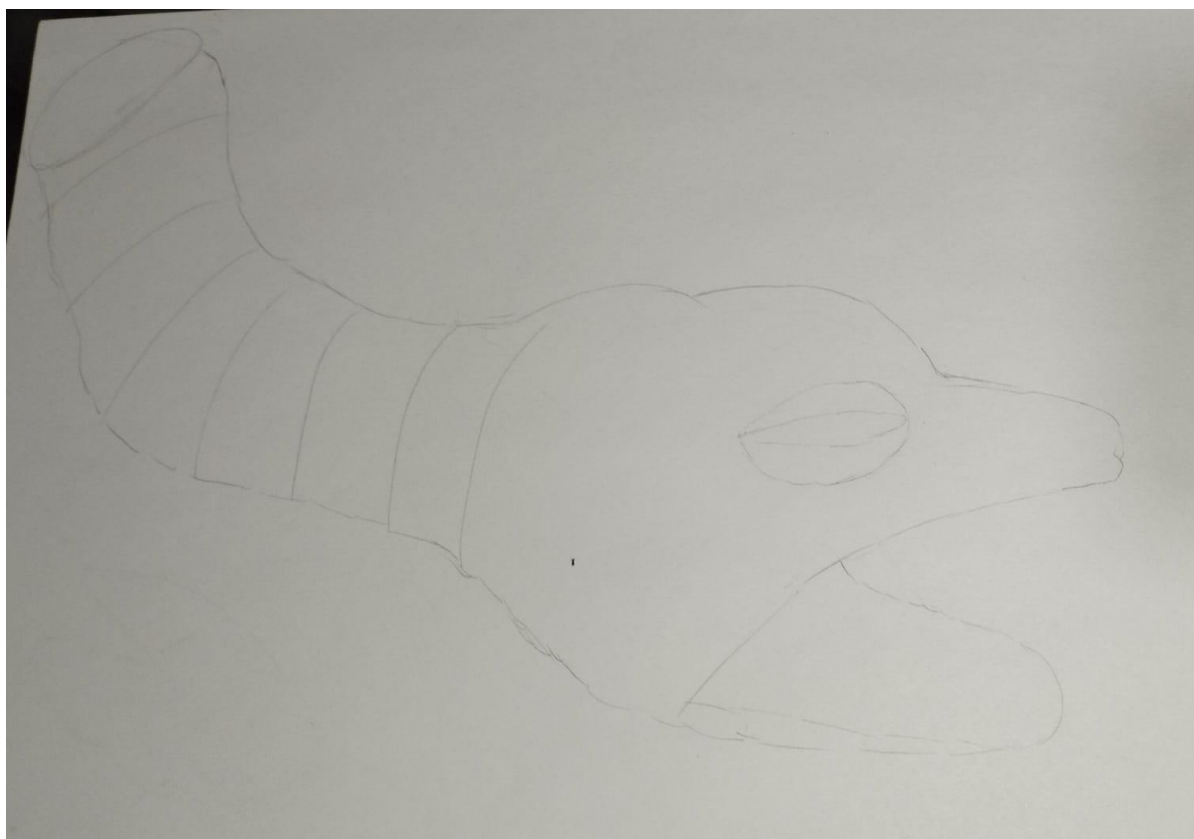


Autoría propia. Paola Noguera (2023)

Continuando con el proceso de boceto decidimos ampliar un poco el hipogeo, pero con elementos significativos como lo son los animales y algunos vestigios como lo son las urnas funerarias, columnas, todo ello estaría acompañado de audios y voces que narran historias que hacen parte de la cultura, en esta ocasión se habían pensado escaleras para subir y luego hacer la similitud de que bajan al hipogeo.

fotografía 34

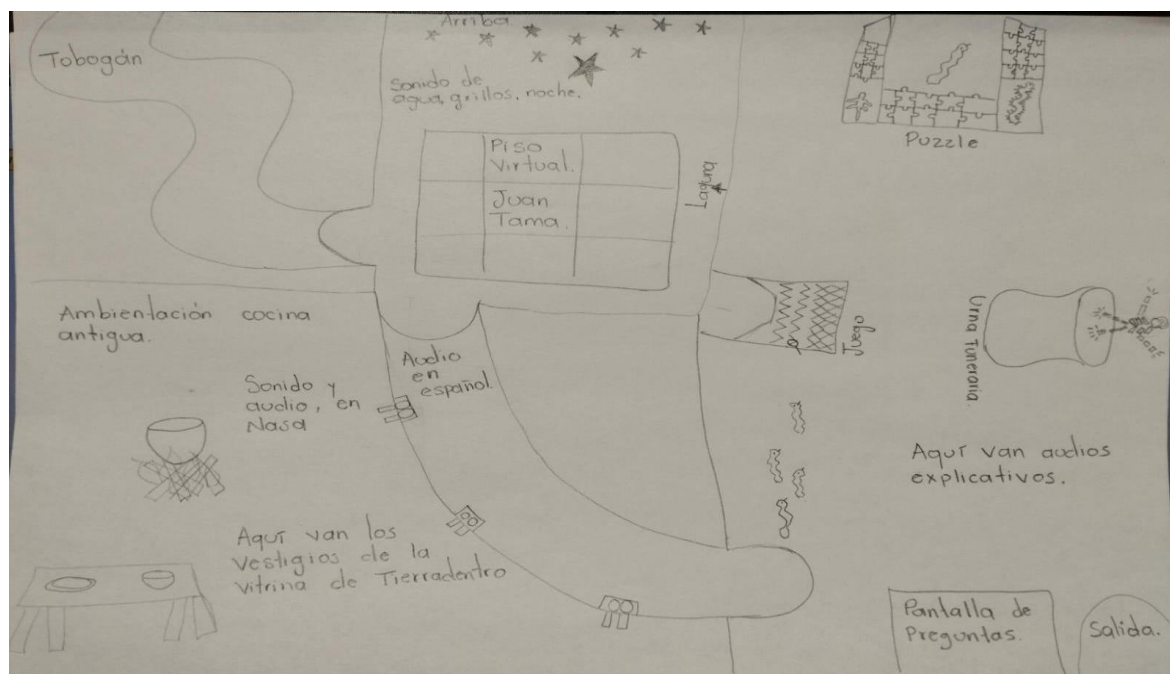
Cuarto Boceto. Segundo Piso



Autoría propia. Paola Noguera

fotografía 35

Cuarto Boceto. Primer Piso por Dentro



Autoría propia. Paola Noguera (2023)

Finalmente se piensa en un espacio que tenga 3 momentos, los cuales estarías subterráneos y tendrían que bajar a ellos por medio de un tobogán que tendrá forma de serpiente (esta es utilizada por su simbología para la cultura) del mismo modo que se quiere dar a conocer la visión que la cultura tiene de los 3 mundos. El mundo de Arriba, el mundo Terrenal y el mundo de Abajo.

La idea se continuaba pensando y es por ello que ya se decide materializarla en una maqueta con material reciclable en donde podíamos organizar un poco las ideas, dado que debíamos pensar en los espacios que teníamos en el museo.

Teniendo en cuenta el boceto, donde se plasman las ideas, se decidió realizar una maqueta de este espacio para visualizar los espacios y momentos de la experiencia perceptiva y

de ese modo poder hacer ajustes y verificar su viabilidad, el proceso de elaboración se mostrará a continuación.

fotografía 36

Bosquejo Segundo Piso



Autoría propia. Paola Noguera (2023)

fotografía 37

Bosquejo Primer y Segundo Momento



Autoría propia. Paola Noguera (2023)

fotografía 38*Bosquejo Tercer Momento*

Autoría propia. Paola Noguera (2023)

Con todo este material se pensó finalmente en realizar un diseño de sala didáctica como un espacio en el cual se encuentran una serie de materiales didácticos que conllevan a un aprendizaje vivencial y significativo, con propósitos de tener un espacio nuevo en el museo para mostrar los vestigios exhibidos de una manera atractiva e interactiva, lo que permite que se conozca y se adquiera el conocimiento de una forma didáctica, para lograr adentrarse en lo profundo de los significados que tienen las piezas de los vestigios exhibidos.

La universidad está estudiando el presupuesto del proyecto para poderlo llevar a cabo más adelante, es por esto que se entrega como muestra de trabajo final, la vivencia de cómo sería el espacio en animación 3D, a continuación, se realiza la descripción escrita y detallada de qué lleva a cabo cada momento de esta sala didáctica.

Fase 3. Elaboración del material

Tabla 2*Diseño del material didáctico*

ESPACIO	ELEMENTOS	DESCRIPCIÓN DEL MOMENTO	PLANOS, ANGULOS Y MOVIMIENTO DE CÁMARA	AUDIO	TIEMPO
Tercer piso del Museo de Historia Natural	cabeza y parte del cuerpo externas de la serpiente	En el inicio del recorrido se encuentran primero con la cabeza y parte del cuerpo de la serpiente	Paneo en plano general (cabeza y parte del cuerpo de la serpiente)	SONIDO DE AMBIENTACIÓN COSMOS (Emotional Music, 2020, 1:18)	5 segundos aproximadamente
			Travelling de acercamiento en primer plano (cabeza de la serpiente) Zoom óptico / plano detalle / ángulo normal (frontal)	SONIDO DE AMBIENTACIÓN COSMOS (Emotional Music, 2020, 1:18)	5 segundos aproximadamente

	Cabeza y parte del cuerpo interna de la serpiente. (túnel)	En la boca de la serpiente, se da inicio al recorrido; la luz es dimerizada de tal manera que conecte con las luces y fondo que estarán en el tobogán.	Travelling de acercamiento Plano general del túnel / ángulo frontal.	(Música del Espacio, 2020, 1:18) (Voz en Off, Joaquin Viluche, 2023)	20 segundos
	Parte del cuerpo de la serpiente en forma de (tobogán)	Al llegar a la parte final del túnel, inicia el tobogán el cual es de la siguiente manera: <ol style="list-style-type: none"> 1. El diseño interno del tobogán es alusivo al cosmos (como referencia la imagen 5) 2. En este espacio existe la sensación de bajar un tobogán. 	Travelling de seguimiento, plano general del tobogán con ángulo frontal	TRADUCCIÓN AUDIO BIENVENIDA “Para el pueblo indígena NASA es descansar, ir desde esta vida física a la vida espiritual” (Joaquín Viluche, 2023) (Música del Espacio, 2020, 1:18) (Voz en Off, Alexander Camayo, 2023)	14 segundos

Primer momento: segundo piso	Puerta de acceso	El tobogán conduce a la puerta de acceso desde el primer momento del recorrido, el mundo de arriba para la cultura NASA y la historia de Juan Tama.	Travelling vertical (de abajo hacia arriba)	No aplica	5/8 segundos
	Techo pantalla estelar.	Inicialmente se encuentran un destello de estrellas (parte superior del techo) y a la vez se escuchará un audio de la Historia de Juan Tama, <i>al segundo 35 caerá una estrella fugaz y se detiene el movimiento del estelar)</i>	Ángulo contrapicado con plano entero Travelling de seguimiento, primerísimo plano y ángulo picado.	HISTORIA JUAN TAMA Esta historia tendrá sonidos de, grillos, agua, flautas, etc. Y una voz que contará la siguiente historia: “Cuenta la historia que los grandes caciques del territorio Nasa, nacen de la estrella y el agua, los The Whala dentro de su ritual deben estar pendientes cuando una estrella cae a la laguna e inmediatamente sumergirse a las aguas y recibir	0 - 27 segundos SE ACTIVA SOLO LA PANTALLA DEL ESTELAR, LAS DEMÁS APAGADAS

				a su nuevo líder, si no lo hacen este se convertirá en serpiente,	
	piso virtual	Al detenerse el estelar, le da paso a el piso virtual, este tiene una imagen de Juan Tama, la cual está dividida en cuadrículas que se activan a medida que van pisando cada cuadro hasta que finalmente se forma la imagen de Juan Tama.	Travelling vertical de arriba hacia abajo, ángulo cenital. Inicialmente en plano detalle y progresivamente hasta plano entero.	así comenzó la historia de un gran cacique a quien los Nasa rescataron a punto de perderse en las aguas de la laguna que lleva su nombre, este líder fue cuidado por doncellas, las doncellas no resistían y se morían porque el niño escamaba igual que una culebra, cuando se le ponía el seno succionaba hasta la sangre, consiguieron doncellas de piel blanca y negra, pero ellas también murieron, por último, le suministraron leche de vaca hasta que cumplió los 8 años y empezó su mandato porque él ya había estudiado el libro que traía en la cuna.	27 s - 1.10 segundos

	4 pantallas (1 pantalla por pared)	<p>Seguido a ello las 4 pantallas que están instaladas en las paredes <i>(estas se encienden, porque anteriormente deben de estar apagadas, las cuales tienen la imagen de la laguna Juan Tama, continuar con un movimiento leve. Esta va haciendo conjunto con el cielo y resulta un amanecer. NOTA: cómo se puede notar el audio de este espacio estará presente desde la entrada al primer momento (estelar) hasta el final de este (piso virtual)</i></p>	<p>Travelling de acercamiento hacia la siguiente puerta Travelling out, plano entero con movimiento circular 360</p>	<p>El niño fue llamado Juan Tama de la estrella, un cacique que luchó por su territorio, pero su lucha no fue con espadas ni con armas, sino con inteligencia, de esta manera derrotó a los españoles y otros caciques.</p> <p>Años más tarde Juan Tama se hizo anciano y se sumergió en su casa (la laguna hoy llamada Juan Tama), pero él dejó leyes, las cuales dicen que, si no se cumplen o se olvidan de él, él se hace sentir o se manifiesta con la naturaleza”</p> <p>(Native American Flute, 2013, 00:07)</p> <p>(Voz en Off, Alexander Camayo, 2023)</p>	1.10 s - 1.53 segundos
--	------------------------------------	---	--	---	------------------------

segundo momento: segundo piso	Puerta de acceso al segundo momento	Al terminar el primer momento le da paso al segundo momento, el cual es la representación del mundo terrenal, el uso que la cultura Tierradentro le daba a algunos vestigios.	Continúa con travelling de acercamiento	No aplica	5/8 segundos
	Túnel	Este momento inicia en un túnel tiene un audio de entrada (este audio explicará la utilidad de los vestigios de la cultura de Tierradentro.	Plano general con ángulo frontal, travelling lateral (derecha a izquierda y viceversa), hace zoom hacia un visor cuando se enciende la luz externa.	HISTORIA CULTURA DE TIERRADENTRO en tiempos pasados existió una comunidad llamada Tierradentro, quienes tenían una forma de vivir muy diferente a la de nuestros tiempos, ellos elaboraban sus propios utensilios y herramientas para sus diferentes usos como para la cocina, tejidos, trabajos agrícolas y ritualidades, estos elementos	44 segundos

				<p>fueron parte del diario vivir de dicha comunidad asentada en la prehistoria y que sin lugar a duda hablan de sus costumbres, formas de ver y pensar el mundo, cuando una persona moría estos elementos eran depositados en sus tumbas como ofrendas. (Sonidos del Bosque,2013, 00:17) (Voz en Off, Alexander Camayo, 2023)</p>	
	<p>Diseño de túnel interno</p>	<p>En el túnel internamente se encuentra plasmada una imagen de un espacio terrenal, esta está en la estructura interna del túnel, abarcando también el suelo, este lugar debe de estar iluminado con luces que vayan acorde con la imagen (luces claras).</p>	<p>No aplica</p>	<p>No aplica</p>	<p>No aplica</p>

<p>Parte externa del túnel</p>	<p>Al terminar el audio se encienden las luces externas al túnel, las cuales se reflejan a través de los visores y al mismo tiempo se escucha la traducción del audio anterior en lengua Nasa Yuwe, en este espacio se exhiben algunos de los vestigios que pertenecen a la cultura Tierradentro, los cuales se encuentran en la sala de arqueología del Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca de Popayán,</p> <p>Para la ambientación de este espacio tener como referencia</p>	<p>Travelling out, luego Travelling lateral, plano general y realiza acercamientos con plano detalle de algunos vestigios. Finaliza con travelling out y hace un travelling de seguimiento hacia la siguiente puerta</p>	<p>AUDIO NASA YUWE</p> <p>Gu'gthē' enteya' Yadx Kiwe yasesa ũsu'k, peekx ũuste fxi'zen ũsnxi, naa ensu na'wmee, txāwe'sxa' ñçehwa', umwa', uh thasxsu mjīwa', ki'sna fx'izewa jxukatx vxitnxiya' ji'pu', txāa eensuy vxitnxi' seena āate ta'sxi'k ma'w fxi'zen ũsnxisatewa, Maa nasa kāseya u'the' wala wala kāameçxata kiwe mitxsuta peda'.</p> <p>(Native American Flute, 2013, 00:07)</p> <p>(Voz en Off, Joaquin Viluche, 2023)</p>	<p>1 minuto y 20 segundos.</p> <p>MIENTRAS VEN POR LOS VISORES ESCUCHA ESTE AUDIO</p>
--------------------------------	--	--	---	--

		<i>Es ahí donde se usan los visores para observar la parte externa al túnel.</i>			
Tercer momento: Segundo piso	Puerta de acceso al tercer momento.	Luego de explorar los vestigios por los visores en el anterior espacio, continúan al 3er momento el Mundo de Abajo, el significado de animales y elementos importantes para cultura Tierradentro.	Gran plano general, ángulo frontal, panorámica	No aplica	5 segundos
	Ambientación del espacio.	Este lugar está ambientado en forma de hipogeo original (tipo rocoso) Las luces deben ser tenues.	No aplica	No aplica	No aplica
	Huellas de serpiente en el piso de la entrada	Desde la puerta de acceso, encuentran plasmados en el suelo pasos en forma de serpiente, que al pisarlas se	Ángulo picado, Travelling de seguimiento, primerísimo plano.	“En los hipogeos están plasmadas vivencias espirituales como cotidianas, que existen en el color y	15 segundos

		reproduce el sonido de ellas y un pequeño mensaje, estos pasos los dirige a la primera columna.		<p>figuras que representan la cosmovisión del pueblo Nasa”</p> <p>ESTE AUDIOS SUENA CUANDO ENTRAN Y VEN LAS HUELLAS DE SERPIENTE.</p> <p>(Música del Espacio, 2020, 1:18)</p> <p>(Sonido de la Serpiente, 2020,00:02)</p> <p>(Voz en Off, Alexander Camayo, 2023)</p>	
	<p>Primera columna</p> <p>Primera pared</p>	Su base es de color blanco, con decoraciones en forma de rombo en rojo y negro; (Huellas de serpiente); en la parte superior de la columna esta una figura antropomorfa a la cual le alumbran los ojos al iniciar	Travelling vertical (abajo hacia arriba) con plano general	<p>AUDIOS DE SIGNIFICADO COLORES</p> <p>Siendo El blanco la vida y el nacimiento.</p> <p>El negro está relacionado con luto y muerte.</p>	

		<p>el juego del circuito eléctrico y se apagan al terminar de reproducir el audio.</p> <p>Al iniciar el juego del circuito eléctrico se reproduce un audio el cual explicará el significado de los colores, formas y figuras antropomorfas.</p> <p>EL juego consiste en pasar un aro por el circuito eléctrico que tiene forma de huellas de serpiente. (pasar sin tocar)</p>		<p>Y finalmente el rojo la guerra y sangre.</p> <p>Del mismo modo que la figura rombo es un símbolo sexual, a la vez huellas de serpientes, pero también es utilizado en tejidos de las cuentanderas.</p> <p>(Voz en Off, Alexander Camayo, 2023)</p>	
	<p>Segunda columna</p> <p>Segunda pared</p>	<p>Posterior a ello, pasan a la segunda columna la cual estará con color blanco de fondo y tres franjas 2 de color negro y 1 roja. En ella encuentran 3 lados con 3</p>	<p>Travelling semicircular de la columna, realizando un acercamiento inicialmente al puzzle de la serpiente.</p>	<p>SIGNIFICADO ANIMALES</p> <p>ESTE SE REPRODUCE CUANDO EMPIECE EL JUEGO DE LOS PUZZLE</p>	<p>55 segundos en totalidad</p>

		pantallas (2 laterales y 1 de frente): El puzzle consiste en arrastrar cada parte hasta completar la imagen. Al iniciar el juego se reproduce un audio el cual explicará el significado de cada uno de los animales ahí presentes.		“La serpiente, la lagartija y el ciempiés, dentro de sus atributos mágicos, integran:	
Primer lateral lado izquierdo		puzzle de serpiente	En plano medio corto, al terminar de armar travelling de seguimiento al siguiente puzzle	Son el sexo: elemento indispensable para la creación de la vida; son la procreación: el acto biológico de la continuidad vital;	
El frente		puzzle de lagartija	En plano medio corto, al terminar de armar travelling de seguimiento al siguiente puzzle	son la fertilidad: la capacidad de renovar la vida de manera múltiple; son la transformación: lo deseado por los vivos para después de la muerte;	

	Lado derecho	puzzle de ciempiés	En plano medio corto, al terminar de armar travelling de seguimiento a la siguiente pared en plano entero.	son la nueva vida: la ideal, la deseada sin angustias ni limitaciones. Y son también la muerte, porque la muerte es el complemento de la vida, su elemento dual oponente, el paso indispensable para la transformación de la existencia real en ideal” (2007, p. 7, <i>Los animales mágicos en la arqueología de Tierradentro ¿Magia de quién?</i>) Audio: (Música del Espacio, 2020, 1:18) (Voz en Off, Alexander Camayo, 2023)	
	Urna funeraria (holograma)	En esta pared se encuentran con una urna funeraria de la cual sale un holograma.	Plano entero con ángulo frontal.	AUDIO DE SIGNIFICADO Las urnas funerarias eran utilizadas para depositan los	

	Tercera pared	<p>Imagen de restos óseos.</p> <p>Esto es acompañado con sonidos de ambientación.</p>	Al terminar travelling de seguimiento en plano general a la siguiente pared.	huesos de las personas que pasaban a otra vida, para la cultura Tierradentro y nasa la muerte es el complemento de la vida es el nacimiento a una vida plena e ideal	
	<p>Pantalla de preguntas y puerta de salida</p> <p>Cuarta pared</p>	<p>Pasan a la última pared donde encuentran la puerta de salida.</p> <p>Para lograrlo se encuentran una pantalla donde aparece una pregunta relacionada al recorrido y esta tendrá opciones de respuestas</p> <p>Deben escoger la respuesta correcta y así se abrirá la puerta de la salida.</p> <p>La salida tiene forma de cola de serpiente.</p>	<p>Plano general, ángulo frontal.</p> <p>Al responder correcto realizar travelling de acercamiento en la puerta de salida (se abre la cola de la serpiente)</p>	<p>DESPEDIDA NASA YUWE</p> <p>ESTE AUDIO ES CUANDO LOGRAN CONTESTAR LAS PREGUNTAS.</p> <p>“Si aprendí, si pude, abrió la puerta”</p> <p>Txã'wçxawa piya'th, ewçxa pa'th, jii vxitxpa paathek</p> <p>(Native American Flute, 2013, 00:07)</p> <p>(Voz en off, Joaquín Vilcuhe, 2023)</p>	8 segundos

IMAGEN DE REFERENCIA (R)

fotografía 39

Cabeza y Parte del Cuerpo de la Serpiente R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

IMAGEN PRODUCTO FINAL (P.F)

fotografía 40

Cabeza y Parte del Cuerpo de la Serpiente P.F.



Autoría Propia. Natalia Muñoz (2023)

fotografía 41

Cabeza de la Serpiente R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

fotografía 42

Cabeza de la Serpiente P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Ilustración 1

Túnel R.



La luz al final del túnel, Freepik s.f.

https://www.freepik.es/fotos-premium/luz-al-final-tunel_30945441.htm

fotografía 43

Túnel P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

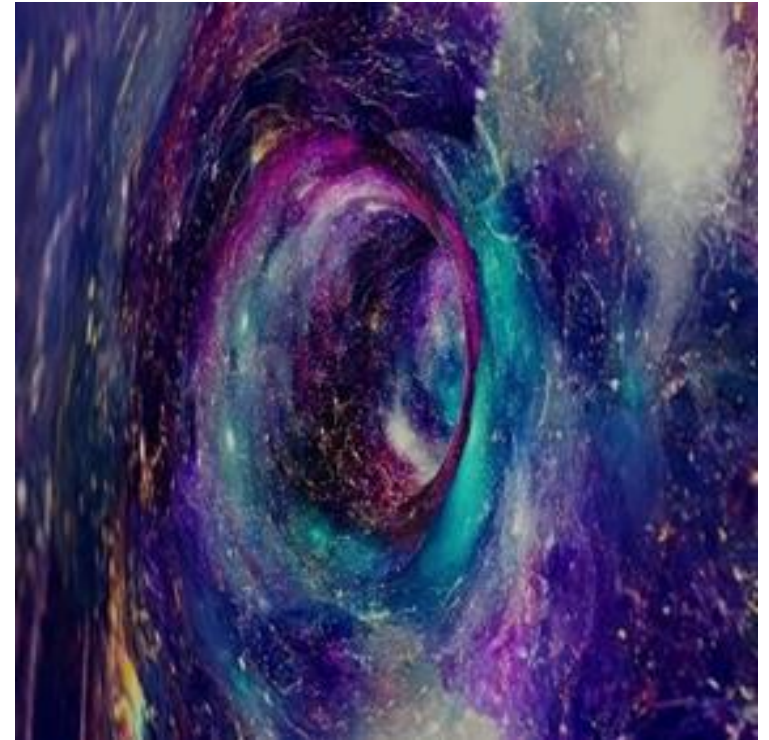
Ilustración 2

Tobogán R.



fotografía 44

Tobogán P.F.



El tejido del cosmos: el túnel del tiempo: documental
https://www.ivoox.com/tejido-del-cosmos-tunel-del-tiempo-audiosmp3_rf_34704322_1.html

Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 45

Puerta de Acceso R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 47

Puerta de Acceso P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz

Fotografía 46

Estelar R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 48

Estelar P.F



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Ilustración 3

Estrella R.



Crónica directo,

https://cronicaglobal.lespanol.com/cronicadirecto/curiosidades/leonidas-protagonistas-lluvia-estrellas-iluminara-cielo_408291_102.html

Fotografía 49

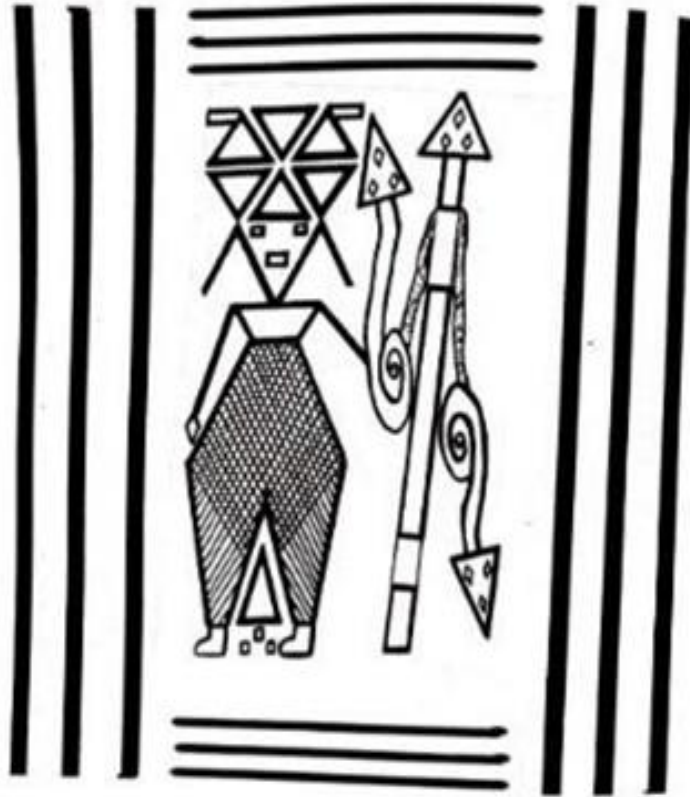
Estrella P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Ilustración 4

Juan Tama R.



“TAW NASA”, YULE Y VITONÁS, 2015, TORIBIO CAUCA.

Fotografía 50

Juan Tama P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Ilustración 5
Piso Virtual R.



Water laser show

Fotografía 51
Virtual P.F



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Ilustración 6

Laguna Juan Tama R.



Laguna Juan Tama, 2018,

<https://www.facebook.com/647872985325454/photos/a.1152441234868624/1628>

[517627260980/?type=3&locale=es_LA](https://www.facebook.com/647872985325454/photos/a.1152441234868624/1628517627260980/?type=3&locale=es_LA)

Fotografía 52

Laguna Juan Tama P.F



Autoría Propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 53

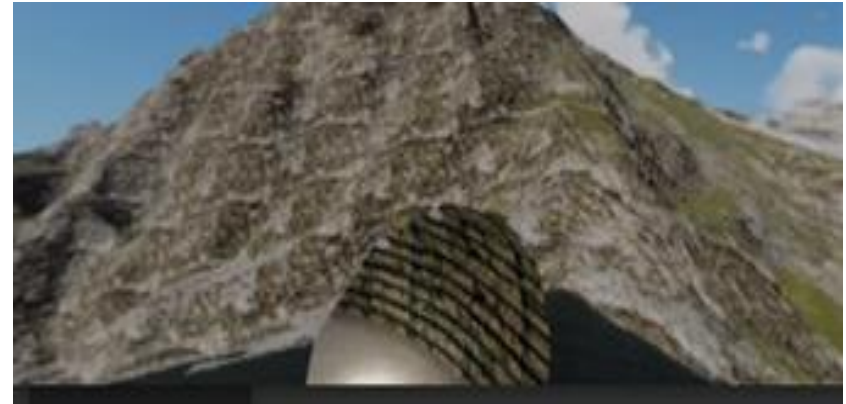
Puerta de Acceso R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 55

Puerta de Acceso P.F



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 54

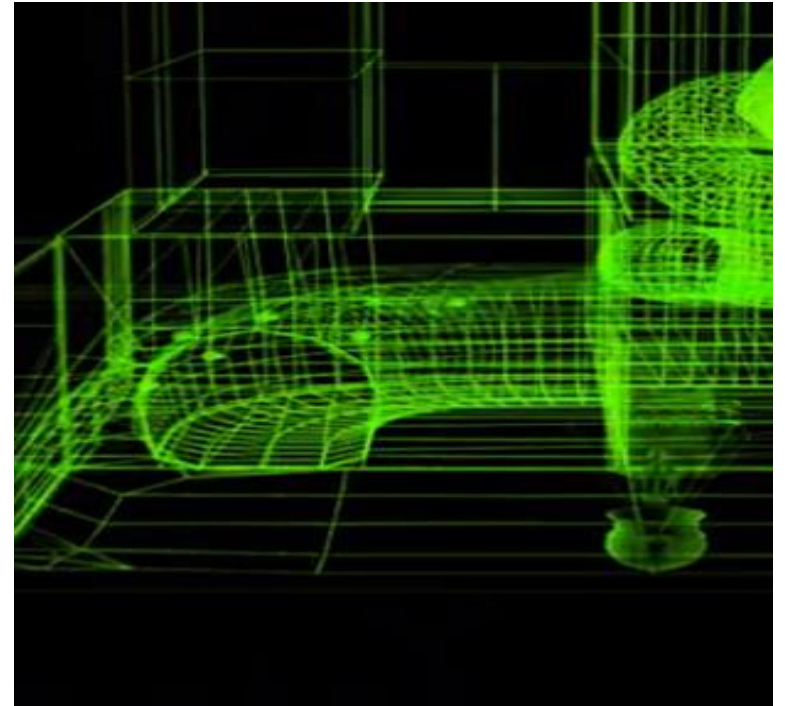
Túnel Segundo Momento R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 56

Túnel Segundo Momento P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Ilustración 7*Estructura Interna del Túnel R.*

<https://www.archdaily.co/co/767616/historia-dibujada-de-la-arquitectura-en-colombia/55672632e58eccc6c00000c-historia-dibujada-de-la-arquitectura-en-colombia-foto>

Fotografía 57*Estructura Interna del Túnel P.F.*

Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Ilustración 8

Diseño Túnel Interno R.



Museo regional de Chiapas-INAH, 2020.

<https://www.facebook.com/museoregionaldechiapas/posts/4548813638494513/>

Fotografía 58

Túnel Interno P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 59

Puerta de Acceso Tercer Momento R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 60

Puerta de Acceso Tercer Momento P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 61

Ambientación del Espacio R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 62

Ambientación del Espacio P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 63

Huellas de serpiente R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 64

Huellas de serpiente P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 65

Primera Columna, Primera Pared R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 66

Primera Columna, Primera Pared P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 67

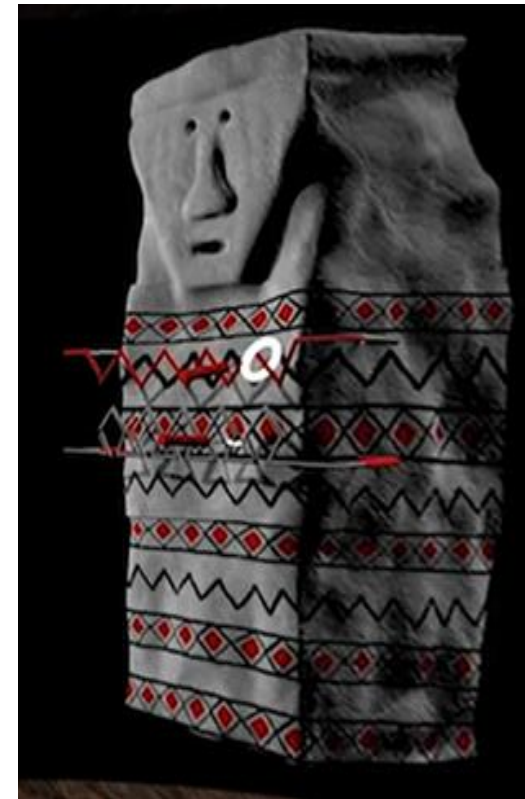
Juego de circuito eléctrico R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 68

Juego de circuito eléctrico P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 69

Segunda Columna. Segunda Pared R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 70

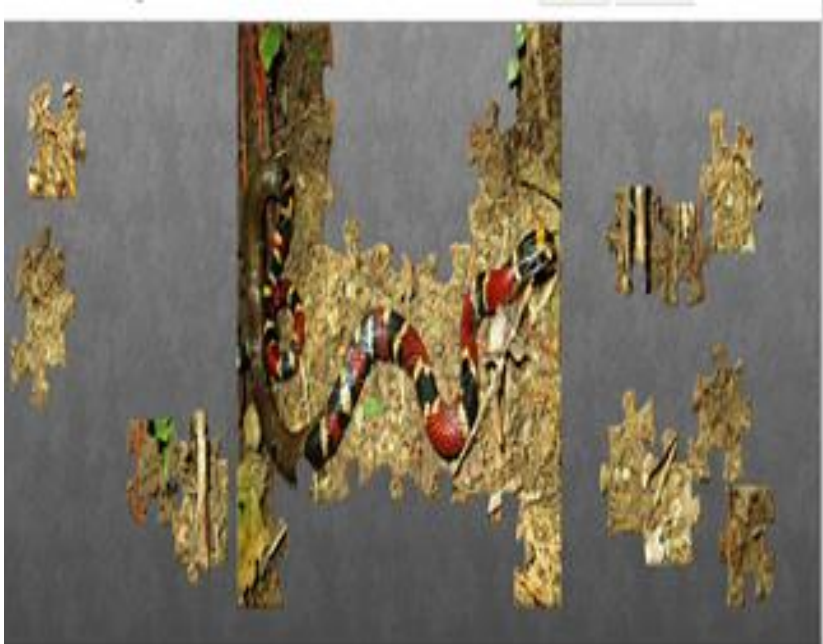
Segunda Columna. Segunda Pared P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Ilustración 9

Puzzle de Serpiente R.



Fotografía 71

Puzzle de Serpiente P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

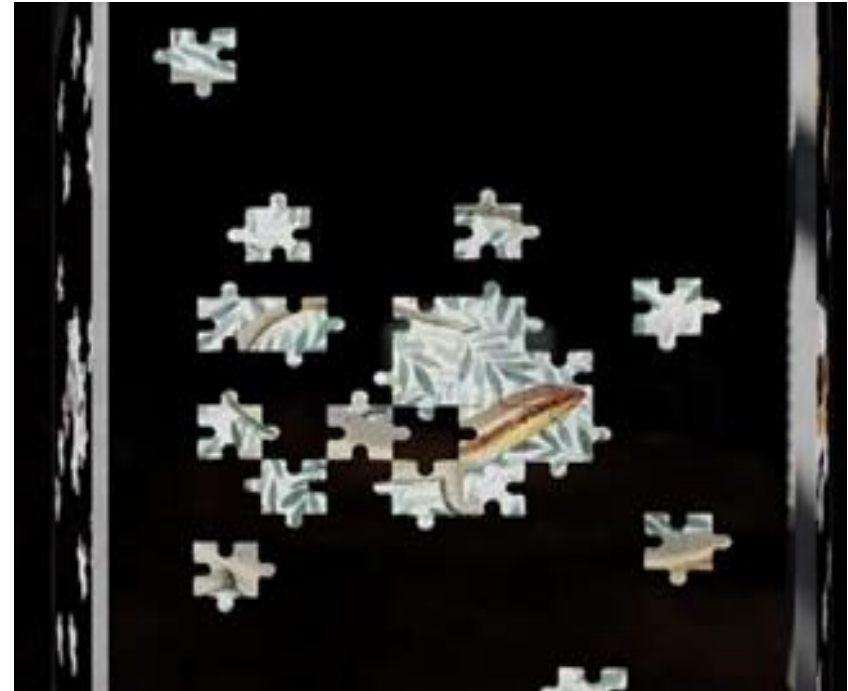
Ilustración 10

Puzzle de Lagartija R.



Fotografía 72

Puzzle de Lagartija P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 73
Puzzle de Ciempiés R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 74
Puzzle de Ciempiés P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 75

Urna Funeraria R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 76

Urna Funeraria P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Ilustración 11

Holograma R.



Jm1366, (s.f). https://www.freepik.es/fotos-premium/holograma-anatomia-femenina-esqueleto-sobre-pedestal_8884890.htm

Fotografía 77

Holograma P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Ilustración 12

Pantalla de Preguntas R.



Cobis topaz, 2015. <https://blog.cobistopaz.com/es/blog/3-innovaciones-tecnologicas-para-bancos-america-latina>

Fotografía 78

Pantalla de Preguntas P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 79

Salida R.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fotografía 80

Salida P.F.



Autoría propia. Natalia Muñoz (2023)

Fase 4. Ejecución y reajuste

Pruebas de campo

Realizamos la primera prueba de campo con seis estudiantes de diferentes grados la Institución Educativa Metropolitano María Occidente Sede Principal de la ciudad de Popayán, Que asisten los días sábados a clase de danza.

Iniciamos mostrando el vídeo, utilizando gafas de realidad virtual.

Fotografía 81

Prueba de campo 1



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Fotografía 82

Prueba de campo 1



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Luego de terminar la experiencia a cada uno le realizamos unas preguntas las cuales nos ayudaran para mejorar algunos detalles del vídeo de realidad virtual. ver en anexos.

Con la realización de estas pruebas de campo, sus expresiones y las respuestas del cuestionario logramos darnos cuenta que para los niños y niñas este tipo de experiencias son algo novedoso.


Antes de iniciar la prueba notamos en los participantes que tenían mucha curiosidad, por saber qué era lo que iban a observar, luego con las respuestas fue muy evidente que el primer y último momento fue el que más les agrado y que por el contrario el segundo Memento (mundo Terrenal) fue el que menos entendieron y no les agrado mucho, ellos expresaban que el movimiento repetitivo de las piezas los mareaba y no sabían el por qué las ollas parecían caer desde arriba.




También logramos darnos cuenta que el llevar nuestra propuesta a la realidad física sería una muy buena opción para que a través de ella muchos niños, niñas y jóvenes lograrán conocer un poco de la historia y toda la magia que guarda la cultura Tierradentro.

Rediseño del trabajo audiovisual

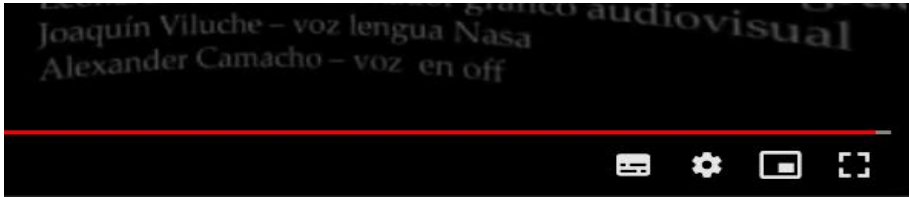
Tabla 3

Ajustes y cambios del material didáctico

CAMBIOS	OBSERVACIÓN	REFERENCIA
En la entrada	Quitar luz blanca o mermar el tiempo que aparece.	<p data-bbox="980 1100 1243 1163">Fotografía 83 <i>Cambio en la Entrada</i></p> 
En el túnel	Cambiar la posición del, sino que se encuentre de frente, para dar la sensación de sumergirse en él y borrar la repetición	<p data-bbox="997 1530 1227 1593">Fotografía 84 <i>Cambio en el Túnel</i></p>

		 <p data-bbox="873 573 1349 604"><i>Autoría propia. Leidy Fernández (2023)</i></p>
<p data-bbox="215 615 344 789">En el segundo momento. En los visores</p>	<p data-bbox="386 615 618 1297">Que sea ambientado como se había planteado. Estilo cocina antigua, de barro y bahareque, que haga juego, con el túnel, para que se pueda entender que entran a una casa construida con estos materiales y que se observe que cada persona se va a asomar a la cocina a través de los visores</p>	<p data-bbox="979 615 1243 674">Fotografía 85 <i>Cambio en los Visores</i></p>  <p data-bbox="873 1098 1349 1129"><i>Autoría propia. Leidy Fernández (2023)</i></p> <p data-bbox="922 1167 1300 1226">Fotografía 86 <i>Cambio en el Segundo Momento</i></p>  <p data-bbox="651 1661 1572 1724">Museo regional de Chiapas-INAH, 2020. https://www.facebook.com/museoregionaldechiapas/posts/4548813638494513 /</p>

En la pantalla de preguntas	Cambiar errores de ortografía. Lo que esta subrayado de amarillo son las respuestas correctas.	Preguntas		Opciones de respuesta	
		¿Cómo se llama el cacique que nació de la estrella y la laguna?		a. El cacique Estrella b. Luis Tama c. Juan Tama	
		¿Qué significado tiene el color blanco para la antigua comunidad de Tierradentro?		a. La vida y el nacimiento b. La muerte c. Sabiduría y amor	
		¿Cómo se llama la comunidad que habita actualmente el territorio?		a. Indígenas b. Comunidad Nasa c. Caníbales	
		¿Con qué otro nombre se conocen las tumbas?		a. Nichos b. Hipogeos c. Casas	
		¿Qué se guardaban en las urnas funerarias?		a. Comida b. Oro c. Restos óseos	
		¿Qué colores representativos tiene la serpiente?		a. Rojo, negro y blanco b. Rojo, azul y blanco c. Negro, blanco y verde	
		¿A qué animales la comunidad Tierradentro le atribuían significados “mágicos”?		a. La serpiente y el gusano b. La serpiente, el ciempiés y la lagartija c. El ciempiés y el águila	
		Para la comunidad Nasa su vida		a. El universo	

		<p>se desarrolla en tres mundos, dentro del recorrido los viviste ¿Cuáles crees que son?</p>	<p>b. El mundo de arriba (cosmos), el mundo terrenal y el mundo de abajo. c. El planeta tierra</p>	
		<p>¿Para qué elaboraban sus propios utensilios la cultura Tierradentro?</p>	<p>a. Para su diario vivir, para la agricultura, tejidos, la cocina y ritualidades. b. Para adornar las casas c. Para dárselas a los muertos</p>	
		<p>Existen 4 respuestas correctas y 1 falsa. ¿Qué significado tiene la serpiente, la lagartija y el ciempiés?</p>	<p>a. Sexo b. Procreación c. Amor d. Muerte e. Vida</p>	
<p><i>Autoría propia. Leidy Fernández (2023)</i></p>				
<p>En la parte final del video</p>	<p>Cambiar apellido. Es Alexander Camayo.</p>	<p style="text-align: center;">Fotografía 87 <i>Cambio de Nombre</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Autoría propia. Leidy Fernández (2023)</i></p>		

Prueba de campo final

El día miércoles 30 de agosto 2023, realizamos la segunda prueba de campo con los ajustes pertinentes teniendo en cuenta la encuesta realizada a los estudiantes con los que realizamos las primeras pruebas de campo.

Estás nuevas pruebas las realizamos con cinco estudiantes del grado segundo, que tienen entre 8 y 9 años de edad y cinco estudiantes del grado cuarto, que tienen entre 10 y 11 años de edad, así mismo con un docente de la Institución Educativa José Eusebio Caro Sede Chuni jornada de la tarde de la ciudad de Popayán.

Iniciamos explicando el uso de las gafas y algunos movimientos que podían realizar para disfrutar del vídeo, después de que terminarán de observar realizamos una serie de preguntas para saber su reacción ante el vídeo. Ver en anexos respuesta de encuesta.

Fotografía 88

Prueba de Campo 2



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Fotografía 89

Prueba de Campo 2



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Con la realización de la segunda prueba de campo y con las correcciones que se realizaron, tuvo mejor acogida y fue de más agrado por parte de los estudiantes del grado segundo y cuarto de la Institución Educativa José Eusebio Caro Sede Chuni de la ciudad de Popayán.

Con lo expresado por los estudiantes pudimos corroborar que hacen falta espacios con salas didácticas en la ciudad que permitan que las personas conozcan la historia de los diferentes territorios tan importantes y llenos de cultura de nuestro departamento, que las salas de los museos deben realizar innovaciones para que lo que allí existe pueda aprovecharse de la mejor manera posible por los visitantes.

Ellos vivieron esta experiencia con mucha intriga, pero a través de sus respuestas y gestos logramos darnos cuenta que estaban asombrados con lo que observaron.

Con respecto al segundo momento, es comprensible, ya que se realizaron los cambios pertinentes, logrando un mejor entendimiento de esa parte del video, otorgándole el sentido a los vestigios encontrados ahí, como, por ejemplo, el uso que le dieron las personas de la cultura que los crearon.

Los días martes 5 y miércoles 6 de septiembre 2023, realizamos la tercera prueba de campo con el video de realidad virtual con los ajustes ya realizados, esta prueba se hizo con visitantes de la sala de arqueología del Museo de Historia Natural.

Estas pruebas las realizamos con seis personas, cinco adultos y un niño.

Iniciamos la actividad presentándonos, como estudiantes en proceso de trabajo de grado del programa de Licenciatura en Educación Artística de la Universidad del Cauca; hicimos una corta introducción de referencia sobre nuestro trabajo de grado, esto con el fin de lograr que estas pocas personas que visitaron la sala de arqueología aceptaran participar en la observación del video. Explicamos el uso de las gafas y algunos movimientos que podían realizar para disfrutar

del vídeo; después de que terminaron de observar realizamos una serie de preguntas para saber la reacción ante la presentación expuesta. Ver en anexos sus respuestas.

Fotografía 90

Prueba de Campo 2, Sala de Arqueología



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Fotografía 91

Prueba de Campo 2, Sala de Arqueología



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Fotografía 92

Prueba de Campo 2, Sala de Arqueología



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Con el desarrollo de esta actividad de observación del video en realidad virtual en el Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca, se logró confirmar que un material didáctico como complemento de las exhibiciones es fundamental en el museo, evidenciando que este tipo de trabajos, como el que se desarrolló, abre en ellos una cantidad de sensaciones y despierta mucho interés para poder seguir conociendo el territorio.

Fase 5. Materialización

En el siguiente enlace encontrarán el video del producto final, claro está que para poderlo disfrutar y vivenciar se necesita de un programa especial y gafas de realidad para poder detallar en 3D. Sin embargo, en este enlace se puede realizar la previsualización por medio de las flechas del teclado o el mouse.

https://www.youtube.com/watch?v=7TgFGI_koUE&t=35s

Sustentando cada uno de los momentos y elementos podemos observar que dentro de nuestra propuesta se encuentra inicialmente una serpiente, animal que es parte fundamental de la cosmovisión de la cultura Tierradentro; es por ello que la serpiente fue el símbolo escogido por los antiguos habitantes de Tierradentro para expresar el paso de la vida a la muerte, el ciclo de la continuidad en tiempo y espacio, la inmortalidad, según narración oral de E1⁴ “Desde la visión de nosotros, la culebra no viene de arriba, la culebra es de lo terreno, son los que están más al contacto con la madre tierra, son las que saben más de la madre tierra, saber más en el sentido, la vibración, la energía, cuando van a haber temblores son ellos los que primero saben, este por tener su cuerpo totalmente estirado en la tierra tiene mucha más sensibilidad que nosotros, nosotros ya con zapatos y todo ya nos limitamos” (Viluche, 2023) es por eso que vemos a la serpiente enroscada sobre las urnas, reptando para asomar su inquietante cabeza en la boca de los recipientes, plasmadas con

⁴ Entrevista 1, Joaquin Viluche

los colores predominantes en las columnas de los hipogeos, símbolos que son muy interesantes de dar a conocer, además de las diferentes prácticas u objetos que hacen parte de esa identidad cultural, desde la educación artística se debe promover la inclusión cultural ya que esto nos permite interactuar y entender el uso simbólico o las manifestaciones culturales de otras comunidades, generando espacios reflexivos que conllevan a valorar nuestra propia cultura y la de los demás.

En la serpiente encontraran colores predominantes que hacen parte de sus símbolos como lo es el blanco, rojo y negro, esta serpiente que se plasma tiene estos colores, y habita aún en estos territorios, en palabras de El “hay una culebra que en nuestros territorios tiene ese color, la culebra (ul beh) culebra roja, no es que sea totalmente roja, tiene esa combinación y permanece en los helechos comiendo tallos finos” (Viluche, 2023) por la importancia que tienen las serpientes para esta cultura se tuvo en cuenta que debía ser ella una parte fundamental del recorrido, en la experiencia de entrar al cuerpo de la culebra, de la misma manera como si las personas se sumergen en la cultura de Tierradentro, por este motivo dentro de ella encontramos una ambientación de cosmos, ya que desde allí se realiza la representación de uno de los mundos: el Mundo de Arriba.

Momento 1

Realizando una correlación entre las dos comunidades, se conoce un conglomerado de historias, que han sido tejidas con apropiación a lo largo del tiempo, con el fin de encontrar, rescatar y preservar e incluso apropiar como parte de su identidad cultural, encontrando en esta uno de los caciques más importantes, quienes eran líderes y tenían la autoridad sobre la comunidad, entre ellos encontramos a Juan Tama de la Laguna, siendo este el último muy conocido por sus luchas ganadas gracias a su inteligencia. La historia de este cacique es contada y ambientada dentro de uno de los espacios diseñados, es decir está presente en el primer momento del material didáctico, allí encontrarán la historia de su nacimiento, que según textos y memorias

vivas, los grandes caciques del territorio Nasa, nacen de la estrella y el agua, como lo dice E.1 “una de las estrellas baja y se clava en una laguna y de ahí nace Juan Tama, nacemos todos, no solo fue Juan Tama que es el que nace del agua, absolutamente todos nacemos del agua” (Viluche, 2023) dentro de sus costumbres están los rituales y los The Whala quienes son los sabedores que deben estar pendientes de los signos que le proporciona la naturaleza, las cuales son señales que se deben tener en cuenta, por ejemplo, cuando una estrella cae a la laguna, se cree que es el momento en el cual nacen los caciques, pero para conocerlo se debe adentrarse a la laguna y rescatarlo, de lo contrario este se convierte en una serpiente y será un ser más que recta por la tierra, según Manuel Augusto Sisco en el libro despertar y uso de la palabra cosmogonía y cosmovisión de la cultura Nasa:

“así comenzó la historia de un gran cacique a quien los Nasa rescataron a punto de perderse en las aguas, este líder fue cuidado por doncellas las doncellas no resistían y se morían porque el niño escamaba igual que una culebra, cuando se le ponía el seno succionaba hasta la sangre, consiguieron doncellas de piel blanca y negra, pero ellas también murieron, por último, le suministraron leche de vaca hasta que cumplió los 8 años y empezó su mandato porque él ya había estudiado el libro que traía en la cuna” (Sisco, pág. 50)

De lo anteriormente mencionado la E.1⁵, realiza la siguiente afirmación “como todos nacemos del agua, el pueblo Nasa también expresa su sabiduría desde ahí, nosotros no concebimos mito, porque para nosotros no es mito, es una historia real y que ha mantenido por miles de años con nosotros, en el idioma de nosotros no encontramos la palabra mito sino historias, saberes” (Viluche, 2023). Es por ello que se afirma que Juan Tama de la estrella, fue un cacique que luchó

⁵ Entrevista 1, Joaquín Viluche

por su territorio, pero cuando se enfrentaba a sus opositores no lo hacía con violencia, sino que por el contrario utilizaba su inteligencia como la mejor arma, él tenía muy claro todas las leyes y saberes de su comunidad, de esta manera él junto a los comuneros pudo derrotar a los españoles y otros caciques, años más tarde se hizo anciano y se sumergió en su casa la laguna hoy llamada Juan Tama, él dejó también leyes para las personas de su comunidad, en las cuales orienta que deben cumplirse y que no se pueden olvidar de él, porque de lo contrario él hará sentir su disgusto con manifestaciones de la naturaleza.

Momento 2

Después de conocer la historia de Juan Tama, pasamos a un segundo momento el cual representa el Mundo Terrenal estableciendo una relación entre el museo y el territorio, dado que dentro de nuestro recorrido por El Duende en el PNAT encontramos algunos vestigios u ofrendas como lo menciona El. Viluche (2023):

“las ollas, platos, ellos fueron muy expertos en elaborar sus instrumentos de trabajo, de cocina, cuando uno encuentra platos u ollas pequeñas al lado de un cadáver, nosotros lo concebimos como ofrenda, para que la persona que cambia de esta vida física a la vida espiritual, tiene un largo camino, algunos caminos muy difíciles otros muy bonitos pero el hecho es que tienen que llevar comida, bebidas, para eso es que se coloca al lado de las personas que los devolvemos otra vez a la madre tierra”

Podemos decir que encontramos similitudes entre vestigios u ofrendas que reposan en la sala de arqueología del museo de historia natural y que del mismo modo se encuentran en el territorio de Tierradentro dentro de uno de los hipogeos específicamente en el Duende, estos eran de gran tamaño, aunque la mayoría tienen forma fragmentada y se encuentran en los nichos, es

decir existen vestigios que posiblemente tenían similitud en sus usos, pero con diferencias en su tamaño y aspecto.

Con base en lo anterior, en la sala de arqueología del museo de historia natural se exhiben vestigios en miniatura que forman parte de la historia y cosmovisión de la cultura Tierradentro, logrando inferir que estos elementos fueron esenciales en la cotidianidad de la comunidad prehistoria, indudablemente reflejan la capacidad de adaptación de esta sociedad ante las diversas necesidades que se les presentaban, logrando utilizar los elementos de su medio para suplir dichas necesidades, ahora bien dentro del trabajo a presentar se pretende llevar dichos vestigios a un ambiente donde se logre entender e interpretar cuáles fueron sus usos y el por qué su elaboración, pensando en un segundo momento donde estos vestigios se encuentran en un espacio atractivo a la vista, ambientado y del mismo modo significativo, desde luego con información adicional en los audios, que inicialmente están en lengua española y posterior a ello se hace uso de la lengua Nasa Yuwe, en este momento la ambientación es en la representación animada de una casa, hecha en bahareque, con similitudes a las casa antiguas, el fogón en el suelo, como es costumbre en el pueblo Nasa.

Momento 3

Seguido a ello pasamos a un tercer momento en el cual dentro de nuestra propuesta se interpreta como el tercer mundo para el pueblo Nasa, el Mundo de Abajo, este estará ambientado en forma de hipogeo simulando las tumbas subterráneas encontradas en Tierradentro, allí las personas se encuentran nuevamente con serpientes quienes son las encargadas de guiar el paso a paso seguir, también hay dos columnas, las cuales tendrán símbolos representativos de la cultura de Tierradentro, como lo son los colores, siendo el blanco la vida y el nacimiento; el negro está relacionado con luto y muerte y finalmente el rojo la guerra y sangre. Del mismo modo que la

figura rombo es un símbolo sexual, a la vez huellas de serpientes, pero también es utilizado en tejidos de las cuentanderas.

También se encuentra la serpiente, el ciempiés y la lagartija, las cuales anteriormente se había dado su significado, urnas funerarias las cuales eran utilizadas para depositar los huesos de las personas que pasaban a otra vida. Para la cultura Tierradentro y Nasa la muerte es el complemento de la vida es el nacimiento a una vida plena e ideal y finalmente se encuentran con un tablero de preguntas, estas son la llave que proporcionan la salida del lugar al ser contestadas correctamente.

Conclusión

Como vimos a lo largo del proyecto se realizó una indagación para elaborar un material didáctico, el cual se centró en proponer una forma diferente de dar a conocer un territorio.

Por parte del grupo de trabajo fue fundamental conocer el territorio de Tierradentro para entender toda la magia que guarda su historia y el sentir de las personas que habitan el lugar, enriqueciendo el trabajo investigativo ya que es más complicado fundamentarse únicamente de información documentada en libros o en la web, para este tipo de trabajos que requieren de acercarse, apreciar y valorar el patrimonio cultural de un territorio.

Al finalizar esta propuesta se lograron los objetivos planteados, se logró diseñar un espacio interactivo proyectado en material audiovisual - realidad virtual; para ello se desarrollaron las 5 fases, las cuales se constituyeron en el paso a paso para lograr lo propuesto inicialmente, donde se investigó, se elaboraron bosquejos y bocetos que se condensaron posteriormente en una maqueta, se plasmaron cada uno de los espacios para mostrar, de igual

forma, fue necesario realizar pruebas de campo con diferentes personas entre niños, niñas y adultos en el Museo de Historia Natural y en dos Instituciones Educativas de Popayán, teniendo como resultado diferentes puntos de vista, con críticas constructivas que nos ayudaron a fortalecer nuestra propuesta.

Dentro de la ejecución de la propuesta es muy satisfactorio poder aportar desde la Educación Artística un trabajo con una estrategia didáctica que logra fortalecer los procesos educativos dentro del museo, teniendo una excelente acogida y admiración por parte de los visitantes, para ellos es algo innovador e interesante, ya que expresaron que el espacio creado virtualmente puede constituirse en un complemento de las piezas que se encuentran exhibidas en las vitrinas, a través de la utilización de esta herramienta es mucho más agradable para las personas que visitan el museo lograr conocer y comprender la importancia que tienen estos vestigios del territorio de Tierradentro con el fin de conservar y difundir la memoria e historia de esta cultura.

Es importante saber que para las personas materializar esta clase de proyectos tendrían un impacto importante. Por lo tanto, realizar salas como espacios de “interacción virtual” en donde las personas puedan ejecutar las diferentes acciones planteadas dentro de la misma, se hace más asequible y accesible, puede funcionar incluso como sala itinerante y llevarlo a muchos lugares. También es importante pensar en la factibilidad de un proyecto en términos presupuestales; es por ello que nuestro proyecto presenta como material final un espacio en realidad virtual, pero sin interacción. De igual forma este trabajo de grado abre un camino bastante amplio a futuras investigaciones y propuestas teniendo como guía toda la información recopilada y plasmada en él.

Con todo lo anteriormente mencionado podemos reafirmar que el uso del material didáctico dentro de la enseñanza, es una herramienta muy interesante que facilita el aprendizaje y con ello se logra fomentar la participación y adaptación a diferentes formas de aprender, se fortalece la construcción de conocimiento y así promover la imaginación y sensibilidad tanto de niños, niñas y personas adultas que sientan interés por aprender más allá de un manera tradicional; de igual forma podemos ver la importancia del uso de herramientas tecnológicas en la educación que representa una transformación significativa en cómo las personas pueden acceder a la información, interactuar con otras personas y hasta lograr conocer otros lugares sin necesidad de desplazarse.

Reflexión

Con todo este proceso de elaboración de nuestro trabajo de grado logramos reafirmar que la Educación Artística no es solo enseñar las expresiones artísticas, sino que, desde ellas también se puede construir el conocimiento de una manera significativa.

Durante nuestro proceso de formación como docentes de Educación Artística nos ha tocado librar una ardua tarea ante la concepción de que los docentes artísticos solo hacemos trabajos manuales y de que solo somos ocupados dentro de las Instituciones Educativas como los preparadores de eventos para celebraciones del día de la madre o izadas de bandera.

Con el pasar del tiempo dentro de nuestra formación, hemos logrado amar nuestra carrera y así tomar fuerza para defender y demostrar que la Educación Artística es mucho más que manualidades. además que nos abre caminos amplios para conocer, aceptar y respetar la diversidad cultural que tenemos en nuestro país, siendo un instrumento esencial para estudiantes o personas externas a un ámbito escolar, como para el docente, ya que la Educación Artística es tan amplia que no solo se puede fundamentar en una Institución Educativa, sino que por el

contrario se expande a diferentes ámbitos de la vida de las personas, los anuncios, las costumbres, las expresiones artísticas, las comunidades y las cosmovisiones, son solo algunas de las dimensiones a través de las cuales la Educación Artística puede tener su accionar en la construcción del conocimiento.

El sujeto siempre será el eje principal, teniendo en cuenta que cada ser humano tiene diferentes formas de ser y aprender, y es esto lo que hace resaltar a este campo del saber en el cual se piensa el contexto o ámbito donde este sujeto se encuentra, lo que propicia el ¿qué? ¿cómo? y ¿para qué? enseñar, de la mano de la didáctica busca cultivar en los seres humanos la sensibilidad, el pensamiento crítico, la empatía, creatividad, curiosidad e innovación. Es importante señalar que incluir la enseñanza de las diferentes expresiones artísticas en la Educación Artística, debe estar acompañada de la reflexión sensible, en todo el proceso que se lleve a cabo, porque no debe ser un saber instrumentalista ni instrumentalizado que por ejemplo *no sea bailar por bailar, o tocar un instrumento por hacerlo*, sino el comprender que cada acción pedagógica desde la educación artística debe trascender en procura de la formación y transformación de los sujetos.

Para concluir todo este proceso de este trabajo planteado desde la didáctica proporciona valiosos aprendizajes en nuestra labor docente, debido a que serán de gran importancia y utilidad para nuestra vida profesional, como suele decirse la práctica hace al maestro y la creación de proyectos como este nos abrieron diversos caminos, permitiéndonos aprender a desenvolvernos de una mejor manera desde nuestra formación como futuros maestras en Educación Artística.

Bibliografía

Acaso López-Bosch, M. (2009). *La educación artística no son manualidades: Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y cultura visual*. Los Libros de la Catarata.

https://mediacionartistica.files.wordpress.com/2022/02/la_educacion_artistica_no_son_manualidad.pdf

Astaiza E. & Dulce, A. (2012). *Tierradentro territorio de diversidad una mirada desde las organizaciones indígenas, campesinas y afro 1991-2011*. [Tesis de pregrado, Universidad del Cauca]. <http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/xmlui/handle/123456789/3222?show=full>

Canales M. (2015). *Creación y elaboración del material didáctico en museos y centros de arte*. [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria].

<https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/7598>

Consejo Internacional de Museos (ICOM). (2022). *Definición de museo*.

<https://icom.museum/es/recursos/normas-y-directrices/definicion-del-museo/>

Educalingo, (S.f.). *Qué significa taxidermia en español*. <https://educalingo.com/es/dic-es/taxidermia>

García, N. (1987). *Políticas culturales y crisis de desarrollo: un balance latinoamericano*. Grijalbo. <https://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/handle/123456789/373>

Guerreo, M. & Idrovo, S. (2010). *Estudio del material didáctico de la metodología de rincones lúdicos en educación inicial*. [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca].

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2330>

Gonzales, M., Huancayo, S., & Quispe, C. (2014). *El material didáctico y su influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes del área Ciencia, Tecnología y Ambiente del cuarto grado de educación secundaria en el Centro Experimental de Aplicación de la Universidad Nacional de Educación, Lurigancho–Chosica*, 2014.

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/10036>

Gutiérrez, R. (1980). *Introducción a la didáctica*.

<https://escueladenegocioscui.files.wordpress.com/2013/08/introduccion-a-la-didactica.pdf>

Guzñay, I. (2014). *Desarrollo, educación y cosmovisión: una mirada desde la cosmovisión andina*. *Universitas-XXI, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, (21), 17-32.

<https://www.redalyc.org/pdf/4761/476147261002.pdf>

Hobby Diorama. (s.f.). *¿Qué es un Diorama?* <https://www.hobbydiorama.com/que-es-un-diorama/>

Instituto Colombiano de Antropología e Historia (ICANH). (2022). *Parque Arqueológico Tierradentro*. <https://www.icanh.gov.co/areas-misionales/patrimonio/parques-asociados/parques-areas-arqueologicas-protegidas/parque-arqueologico-tierradentro>

Londoño, I., & Ochoa, J. (2018). *El museo de ciencias naturales de La Salle como un espacio educativo: el fomento de competencias científicas a través de la elaboración e implementación de material didáctico*. [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]

https://bibliotecadigital.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/23588/1/OchoaNini_2018_FomentoCompetenciasCientificas.pdf

Ministerio de Cultura. (s.f.). *Nasa (Páez), la gente del agua*.

<https://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/noticias/Documents/Caracterizaci%C3%B3n%20del%20pueblo%20Nasa.pdf>

Molano, O. (2006). *La identidad cultural, uno de los detonantes del desarrollo territorial*. *Territorios con identidad cultural*, 11, 1-25.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020258>

Muñoz, M. (2019). *Elaboración de material didáctico*. Red Tercer Milenio. ISBN: 978-607-733-116-2. <http://aliatuniversidades.com.mx/rtm/index.php/producto/elaboracion-de-material-didactico/>

Ochoa, M. (2008). *Los museos: espacios para la educación de personas jóvenes y adultas*. Decisión.

https://revistas.crefal.edu.mx/decisio/images/pdf/decisio_20/decisio20_saber1.pdf

Pedersoli, C. (2003). *Los museos interactivos de ciencias como mediadores en la construcción del conocimiento* (Tesis de Doctorado, Universidad Nacional de La Plata).

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/2949>

Quiñones, E., & Cely, A. (2008). *Identidad cultural y educación en Paulo Freire: reflexiones en torno a estos conceptos*. *Revista historia de la educación latinoamericana*, (10).

https://revistas.uptc.edu.co/index.php/historia_educacion_latinoamericana/article/view/1484/1479

Restrepo, R. (2012). *Cosmovisión, pensamiento y cultura*. Revista Universidad EAFIT, 34(111), 33–42. <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/revista-universidad-eafit/article/view/1103>

Reyes, A. (2015). *Desarrollo de un cuento como material didáctico para niños de 4 años desde la perspectiva del Método Montessori*. [Tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez].
http://erecursos.uacj.mx/bitstream/handle/20.500.11961/2063/Maria_Alejandra_Reyes_Guani.pdf?sequence=1

Rubio, J. (2020) “*Museo Interactivo el salado*” *Plan parcial el Salado*. [Tesis de pregrado, Universidad Antonio Nariño].
<http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/1532/2/2020JohnByronRubioOrdo%C3%B1ez.pdf>

Salazar, P. (29 de mayo de 2017). “La educación artística es un motor de cambio social”, sostuvo la académica María Acaso. *Archivo de noticias Pontificia Universidad Católica de Chile*. <https://www.uc.cl/noticias/la-educacion-artistica-es-un-motor-de-cambio-social-sostuvo-maria-acaso/>

Sevilla Casas, E. (2007). *Los animales mágicos en la arqueología de Tierradentro, ¿magia de quién?* (No. 003958). Universidad del Valle-CIDSE.
<https://ideas.repec.org/p/col/000149/003958.html>

Sisco, M. (s.f.). *Despertar y uso de la palabra cosmogonía y cosmovisión de la cultura Nasa*. Archivo biblioteca CDI-PEBI-CRIC.

Solé, P. A. (n.d.). *Historia del Arte: ciencia y metodología*. 94.
<https://revistas.uca.es/index.php/tavira/article/view/8752/8700>

Sousa, R. (2020). La realidad virtual como herramienta para la educación básica y profesional. Redalyc. Retrieved December 9, 2023, from

<https://www.redalyc.org/journal/4762/476268269011/html/#B6>

Torrez, H., Girón (2009). *Didáctica General*.

<http://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/048f0d04714fb8a0135ebed2cf0dae8f78e9ecd9.pdf>

Universidad del Cauca, (s.f.). Museo de historia natural. Salas.

<http://facultades.unicauca.edu.co/museonatural/>

Vallejo, N. (2010). Metodología de elaboración de materiales didácticos multimedia accesibles. In *Congreso euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales (2010)*. Universidad de Sevilla.

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/57018/metodologia_de_elaboracion_de_materiales_didacticos_multimedia_accesibles.pdf?sequence=1

Velasco, J. (2019). *El saber del Kiwe The y la cosmovisión del pueblo Nasa para la defensa de la vida y el territorio*. [Tesis de maestría, Universidad del Cauca].

<http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/handle/123456789/4093>

Música del espacio, Emotiona Music, 2017, 00:07. [Vídeo de YouTube].

https://www.youtube.com/watch?v=efeDcP2ncAo&t=173s&ab_channel=EmotionalMusic

Native American Flute, Sonic Yogi, 2013, 1:18. [Vídeo de YouTube].

https://www.youtube.com/watch?v=wAjAa7xCA1M&t=337s&ab_channel=SonicYogi

Sonidos del Bosque, Cassio Toledo, 2015, 00:17. [Vídeo de YouTube].

https://www.youtube.com/watch?v=7Ilu033ydSw&t=56s&ab_channel=CassioToledo

Animales increíbles, 2020, 00:02. [Vídeo de YouTube].

<https://www.youtube.com/shorts/b39uer43W0c>

La luz al final del túnel Premium Photo. (2022, 23 agosto). Freepik.

https://www.freepik.es/fotos-premium/luz-al-final-tunel_30945441.htm

Deivid. (2019, 20 abril). *El tejido del cosmos: el túnel del tiempo: documental.* -

Documentales - podcast en iVoox. iVoox. https://www.ivoox.com/tejido-del-cosmos-tunel-del-tiempo-audios-mp3_rf_34704322_1.html

Crónica Global: Lluvia iluminaria (s. f.). Crónica Global.

<https://cronicaglobal.lespanol.com/>

Nuestros proyectos – Water Laser Show. (s. f.). <http://waterlasershow.com/es/nuestros-proyectos/>

Laguna Juan Tama Mosoco Páez. (2018). *Las maravillas de la madre naturaleza.*

https://www.facebook.com/647872985325454/photos/a.1152441234868624/1628517627260980/?type=3&locale=es_LA

Uribe, J. (2020). *Museo regional de Chiapas.* Boletín 177 INAH.

<https://www.facebook.com/museoregionaldechiapas/posts/4548813638494513/>

Topaz, C. (s.f). *3 innovadoras tendencias en tecnología para bancos.*

<https://blog.cobistopaz.com/es/blog/3-innovaciones-tecnologicas-para-bancos-america-latina>

Holograma de anatomía femenina y esqueleto sobre pedestal Premium Photo. (2020, 23 junio). Freepik. https://www.freepik.es/fotos-premium/holograma-anatomia-femenina-esqueleto-sobre-pedestal_8884890.htm

Juguete eléctrico interactivo para niños. (s.f). Amazon.com.mx: Juguetes y juegos.

[Anuncio de internet]. <https://www.amazon.com.mx/el%C3%A9ctrico-Interactivo-Laberinto-Educaci%C3%B3n-el%C3%A9ctrica/dp/B083HX4QFP>

Franco, J. T. (2022, 26 diciembre). *Historia dibujada de la arquitectura en Colombia*. ArchDaily Colombia. <https://www.archdaily.co/co/767616/historia-dibujada-de-la-arquitectura-en-colombia>

Anexos

Diarios de campo

- PRIMERA VISITA AL MUSEO

FECHA: miércoles, 10 de agosto del 2022.

HORA: 2:45 pm

LUGAR: Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca.

Siendo las 2:45 de la tarde, tuvimos el primer acercamiento al Museo de Historia Natural, lugar que escogimos para realizar nuestra propuesta de trabajo de grado, este día nos acercamos al señor Luis Germán Gómez, director del museo, para adquirir los permisos pertinentes y poder realizar un acercamiento al museo sin restricciones.

Teniendo el aval del director para poder iniciar las observaciones y teniendo en claro la sala y el territorio a trabajar, volvimos a coincidir con el Taxidermista del museo, el señor Jaime Ramírez Mosquera, quien es uno de los empleados más antiguos, le comentamos cómo iba nuestro proceso en el proyecto, dado que él meses atrás nos acompañó en el recorrido por cada una de las salas del museo, contando con su guía, esta fue de mucha ayuda para ese entonces y así surgió el interés por la sala de arqueología, ese día retomamos la conclusión que la sala de arqueología no es tan llamativa, pero lo que los visitantes no saben es el valor de cada una de

esas piezas organizadas según el lugar de donde se encontraron ya que entretejen una historia muy valiosa para cada territorio. Se termina la visita y así mismo nosotras llenas de interrogantes al saber que había mucha información sobre el territorio y con algunas ideas de lo que íbamos a realizar para poder dar a conocer toda la historia del territorio de Tierradentro.

- SEGUNDA VISITA AL MUSEO

FECHA: jueves, 11 de agosto del 2022.

HORA: 3:00 pm

LUGAR: Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca.

En este día se observó que tan interesante les parece a los visitantes el museo, pero específicamente se quiere corroborar lo que habíamos observado inicialmente y es que las personas ven con muchísimo agrado las salas donde están exhibidas la gran variedad de flora y fauna, pero se interesan muy poco por los vestigios que se encuentran en la sala de arqueología.

Las pocas personas que terminan a cabalidad el recorrido por todas las salas del museo, siendo la sala de arqueología la última en exhibición, de las 10 personas que ese día asistieron, solo 2 ingresaron a la sala de arqueología, pero, simplemente ingresan y dan una vista a las piezas resguardadas en las vitrinas sin mostrar ningún tipo de interés ni siquiera por leer la información que se encuentra plasmada en cada una de las vitrinas.

- TERCERA VISITA AL MUSEO

FECHA: viernes, 12 de agosto del 2022

HORA: 3:00 pm

LUGAR: Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca.

Este día continuamos observando el nivel de interés de los visitantes hacia la sala de arqueología, hoy no fue tan visitado el museo y por ende la sala de arqueología tampoco, las

personas que ingresaron a la sala dieron un vistazo muy corto a las piezas en exhibición, normalmente el recorrido en esta sala se realiza en 15 minutos aproximadamente observando muy bien cada pieza expuestas en las vitrinas y haciendo la lectura informativa del territorio donde pertenecen, pero las 2 personas que entraron a la sala hicieron el recorrido en menos de 5 minutos.

- CUARTA VISITA AL MUSEO

FECHA: martes, 16 de agosto del 2022

HORA: 3:00 pm

LUGAR: Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca.

Continuamos observando el recorrido en la sala de arqueología, específicamente en los vestigios de Tierradentro, hoy el ingreso a la sala estuvo un poco más concurrido, pero nuevamente se observa que, tanto las personas adultas, como niños, no les dan mayor importancia a las piezas, ni siquiera la información expuesta en las paredes y vitrinas es leída, en ella está la información sobre su elaboración y el territorio al que pertenece cada uno de los vestigios.

Una de las personas adultas dijo refiriéndose a los cuencos y vasijas “que lindas las ollitas” deduciendo que las personas que ingresan a la sala simplemente lo hacen por seguir la secuencia del recorrido nada más y no les dan mayor importancia a tan interesantes hallazgos, en parte las personas no son culpables de que no haya una información más profunda e interesante para aprender o por lo menos de manera didáctica, incluso lo podemos notar más en los niños, el desinterés que existe al observar esta sala.

- QUINTA Y SEXTA VISITA AL MUSEO

FECHA: 17 Y 18 de agosto del 2022.

HORA: 3:00 pm

LUGAR: Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca.

Este día decidimos hacer un acercamiento a las personas que ingresaron a la sala de arqueología realizando las preguntas que veremos a continuación, todo ello con el fin de conocer qué tanta información se tiene del territorio de Tierradentro y por qué no es llamativa esta sala.

Anexo 1

Encuesta Inicial

PREGUNTAS	RESPUESTAS
<p>¿Cuál es el valor de un objeto arqueológico?</p>	<p>P.1: no sé qué valor pueda tener un elemento, para mi es algo normal.</p> <p>P.2: depende del lugar a donde están mostrándose, porque en un museo todo es valioso.</p> <p>P.3: No sé, la verdad.</p> <p>P.4: creo que no tiene ningún tipo de valor porque ya son cosas muy antiguas, aunque a uno le hacen ver como algo valioso y que no se puede tocar.</p> <p>P.5: El valor no lo sé, hoy es la primera vez que veo estas cosas.</p> <p>P.6: ha de ser muy alto, porque son cosas muy antiguas y por algo están en vitrinas sin poder tocarlas.</p> <p>P.7: No lo sé.</p> <p>P.8: si es monetario yo creo que sería muy alto, y si es de importancia eso es algo que solo le ha de importar a los dueños, porque a mí para que me importaría estas cosas.</p> <p>P.9: No lo sé, no creo que valgan mucho. Solo que son importantes.</p>
<p>¿Crees que las piezas en exhibición de Tierradentro pueden adentrarse en la</p>	<p>P.1: creo que sí, aunque ahí no dice nada de información y uno entiende muy poco sobre los platos que están en esta vitrina.</p> <p>P.2: si, pero si no hay suficiente información ¡no ¡</p>

<p>historia de su territorio?</p>	<p>P.3: la verdad esto no me transmite nada interesante, estando en esa vitrina y sin nada que leer, ¿cómo me puedo enterar sobre la historia de un lugar?</p> <p>P.4: no, me da pereza leer los letreros que están en las paredes, esta sala parece un cuarto de antigüedades.</p> <p>P.5: yo creería que si, por que ya sabiendo que es algo importante uno quisiera saber muchas cosas del lugar a donde las encontraron, pero si me preguntas que, si ahora entiendo eso al ver las piezas, no, no me enseña nada.</p> <p>P.6: si, porque esas piezas fueron hechas por nuestros antepasados.</p> <p>P.7: no, para nada, solo sé que es algo de nuestros antepasados, supongo</p> <p>P.8: No sé.</p> <p>P.9: Yo creo que sí porque a través de ellas uno puede conocer el uso.</p>
<p>¿le gustaría aprender el significado de las piezas de Tierradentro de una forma más interactiva?</p>	<p>P.1: sí me gustaría aprender sobre esta sala de otra forma, porque el venir a ver estas cositas de barro no es tan chévere y como les digo no hay mucha información, solo de qué están hechas y eso para que le interesa a uno.</p> <p>P.2: sí me gustaría, especialmente para los niños, porque mi hijo no quiso subir hasta acá, se quedó en la sala de oceanografía.</p> <p>P.3: sí claro.</p> <p>P.4: si me gustaría, cuando se hacen cosas novedosas se entiende mejor y uno quiere como volver a jugar o volver a ver.</p> <p>P.5: sí me gustaría, sería algo muy bueno para el museo y para los niños que vinieran porque la verdad esta sala es la más aburrida, que pena que lo diga.</p> <p>P.6: sí me gustaría aprender de esa forma, porque así uno aprende más fácil y conoce sin necesidad de leer.</p>

	<p>E.7: Sería algo muy bueno para los más pequeños y todos los que vengan aquí.</p> <p>P.8: Sería algo novedoso para esta sala, es la última y se cerraría con broche de oro el recorrido.</p> <p>P.9: Así se aprendería mejor.</p>
<p>¿Te parece llamativa la sala de arqueología, especialmente la vitrina del territorio de Tierradentro?</p>	<p>P.1: la verdad no mucho, da como pereza subir acá y no encontrar con algo llamativo, por lo menos mire este plato roto, no se eso no me da como interés.</p> <p>P.2: sí me parece interesante esta sala, porque sé que sus piezas tienen un significado importante, pero lástima que no se note.</p> <p>P.3: Me parece una sala normal como las demás.</p> <p>P.4: La sala es grande y tiene bastantes cosas, aunque no entiendo mucho sobre lo que hay, solo sé que habla de diferentes lugares, usted me dice que es Tierradentro, pero no sé nada sobre ese pueblo.</p> <p>P.5: me expresan curiosidad.</p> <p>P.6: no sé, no tanto, es como algo normalito y tranquilo.</p> <p>P.7: si es llamativa por el significado de las cosas, yo soy curioso por la etnografía y se de donde provienen estos vestigios, cuáles eran sus usos y demás, pero porque yo mismo he indagado, pero me parece que deberían de ambientar esta sala con algo más llamativo, de manera que conozcan sobre la cultura dado que es algo de vital importancia.</p> <p>P.8: No sé.</p> <p>P.9: si, es una sala alejada y creo que es sencilla porque no tienen tanta cosa por enseñarnos.</p>

- SÉPTIMA VISITA AL MUSEO

FECHA: martes 23 de agosto de 2022.

HORA: 3:00 pm

LUGAR: Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca.

En la visita al museo realizamos un recorrido más detallado pero esta vez con la orientación de un arqueólogo, tuvimos la oportunidad de conocer más a fondo los elementos de la sala. Tuvimos acceso al almacén que es un lugar de difícil acceso para visitantes en donde están resguardadas muchas piezas de colección que no pueden ser exhibidas por motivos de seguridad. Esta persona experta en arqueología nos brindó información sobre textos, revistas, páginas web sobre Tierradentro, con todo ello se inicia una investigación más profunda.

- OCTAVA VISITA AL MUSEO

FECHA: miércoles, 24 de agosto del 2022.

HORA: 3:00 pm

LUGAR: Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca.

Este día ya con toda nuestra atención puesta en los vestigios del territorio de Tierradentro, iniciamos por hacer un registro fotográfico de cada una de las piezas que se encuentran en exhibición. Registramos la cantidad de elementos que conforman dicha colección y determinamos las características más notorias, para así poder comenzar a realizar la revisión de los documentos y textos que nos habían sugerido.

Ese mismo día, tuvimos un encuentro con nuestro asesor de trabajo de grado al cual le informamos cual había sido nuestra decisión de trabajar con los vestigios del Tierradentro.

Iniciamos la revisión de los textos que encontramos del territorio para así tener ideas más acertadas y poder dar inicio al planteamiento del material didáctico que queremos implementar.

Salida pedagógica

FECHA: sábado 11 de febrero del 2023.

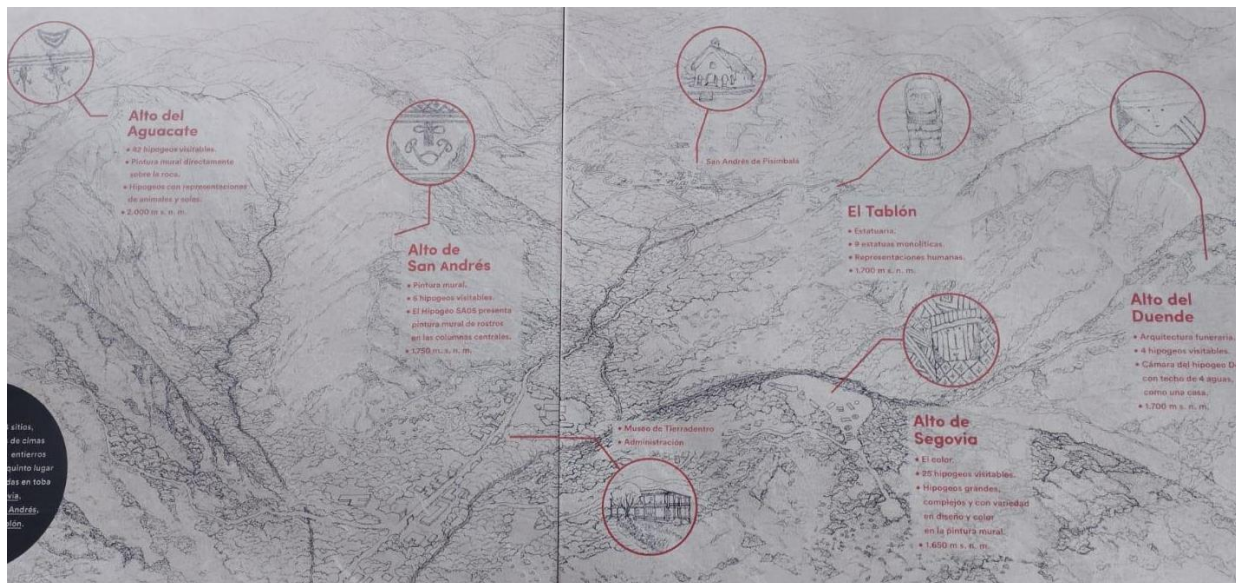
HORA: 5:30 am

LUGAR: Parque Nacional Arqueológico Tierradentro

Se decide descubrir toda la magia que guarda este hermoso lugar, siendo las 5.30 de la mañana viajamos, dirigiéndonos al Municipio de Inzá, a las 9:30 am aproximadamente llegamos al parque arqueológico, compramos los pasaportes de ingreso a este grandioso lugar y a las 10:00 am iniciamos el recorrido.

Fotografía 93

Recorrido PNAT



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Con esta visita se corrobora que el Parque Nacional Arqueológico Tierradentro es una importante reserva arqueológica de nuestro país, declarada Patrimonio de la Humanidad, por resguardar un gran legado de la cultura precolombina. Inicialmente caminamos más o menos unos 20 minutos, desde la entrada principal hasta Segovia, que es donde encontramos los

primeros hipogeos. Al llegar a lo alto de ésta se observa una extensa llanura, donde encontramos casetas que cubren del sol y el agua los hipogeos, de los 64 hipogeos solo a 12 tuvimos acceso, en los que encontramos una bajada con escalera en formas distintas, unas como zigzag, otras en espiral, unas rectas y otras con escalones muy altos; llegando a cada hipogeo se observaba desde lo lejos unas columnas en roca volcánica, las cuales estaban en su mayoría talladas y pintadas con colores predominantes como el rojo, blanco y negro; entre estas columnas había una profundidad como en especie de cueva y leyendo nos dimos cuenta que se llaman nichos; en estos hipogeos no encontramos hallazgos o vestigios.

Fotografía 94

Alto de Segovia



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Fotografía 95

Escaleras Alto de Segovia



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Fotografía 96

Columna Alto de Segovia



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Posterior a ello continuamos el recorrido desde Segovia hasta el Duende, donde encontramos 5 hipogeos en exhibición, los cuales tenían características similares a las de Segovia, aunque con algunas particularidades, como, por ejemplo, que en estos hipogeos encontramos ollas, vasijas y cuencos, unos completos y otros fragmentados, la estructura y pintura de estos hipogeos era un poco más deteriorada y no contaban con iluminación, se debía hacer uso de linternas para observarlas.

Fotografía 97

El Duende



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Fotografía 98

Hipogeo el Duende



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Fotografía 99

Vestigios- Hipogeo el Duende



Autoría propia. Leidy Fernández (2023)

Luego bajamos del filo de la montaña para volver a la entrada principal del parque y en carro dirigimos hasta el Tablón; en este lugar no encontramos hipogeos, en él se encuentran figuras antropomorfas y zoomorfas talladas en piedra, muy similares a las de San Agustín. Algunas de ellas son parecidas a las que se encuentran en las columnas de los hipogeos.

San Andrés y El Aguacate, se encuentran ubicados sobre un filo de difícil acceso y del mismo modo están a una larga distancia de la sede administrativa, por tiempo no logramos acceder a estos dos lugares, sin embargo tenemos conocimiento que son lugares que datan de figuras representativas para esta cultura como lo son las lagartijas y los ciempiés, del mismo modo que sobresalen los colores rojo y negro sobre una base blanca.

Durante el recorrido logramos corroborar que mucha de la información que habíamos encontrado en textos no es tan alejada de la realidad, pero que, si no hubiéramos realizado este viaje al territorio, en conocer y experimentar la “magia” que en estas tumbas se guarda, las ideas no hubieran sido las mismas, nos llevamos una excelente vivencia para fortalecer la propuesta.

Dado que cada una de estos hipogeos resguarda elementos que hacen que la imaginación vuele, esto nos llevó a hacernos muchos interrogantes del ¿cómo, por qué, y para qué? realmente los antiguos habitantes de este lugar tuvieron la maravillosa idea de crearlos. Cada hipogeo tiene su propio enigma, desde las formas de los escalones para el acceso dejan a los visitantes maravillados, no son escalones normales como se mencionó anteriormente.

A continuación se anexan las encuestas que se realizaron el las pruebas de campo.

Anexo 2

Encuesta. Prueba de Campo 1

PREGUNTA	RESPUESTA
¿Cuál fue el momento que más te gustó?	<p>P.10: El momento que más me gustó fue el de las estrellas y la laguna.</p> <p>P.11: el espacio que más me gustó fue el de los rompecabezas y la urna de los huesos</p> <p>P.12: el que más me gustó fue el del resbaladero y las estrellas</p> <p>P.13: hay dos cosas que me gustaron del video, el momento a dónde apareció la estrella fugaz y la voz en otro idioma.</p> <p>P.14: para mí el momento más chévere fue el de la tumba por qué es algo novedoso.</p> <p>P.15: Mi espacio favorito fue el de la laguna.</p>
¿Cuál fue el momento que menos te gustó?	<p>P.10: el lugar que menos me gustó fue el del inicio por qué me da miedo las serpientes y el de las ollas, por qué no entendí nada de eso que se movía.</p> <p>P.11: el del túnel y esas cositas para ver, me marean.</p> <p>P.12: No me gustó el espacio de las ollas que se movían, fue aburrido.</p> <p>P.13: lo que no me gusto y no entendí nada del por qué se movían las ollas y las cosas de barro.</p>

	<p>P.14 la verdad me gustó todo.</p> <p>P.15 A mí no me gustó ese tobogán, ósea si me gusto si no que me dio como miedo y las cosas de barro.</p>
<p>¿Qué te pareció la experiencia?</p>	<p>P.10: a mí me pareció muy chévere por qué nunca había usado unas gafas así.</p> <p>P.11: fue una buena experiencia porque todo es divertido, menos el túnel, los colores y las cosas que había en los demás lugares.</p> <p>P.12: usar esas gafas Y por ahí conocer lo que hay en el vídeo fue muy chévere.</p> <p>P.13: A mí me gustó mucho la experiencia.</p> <p>P.14: Fue algo novedoso por qué pensé que solo con las gafas se podía jugar, así como en el centro comercial y con el vídeo de ustedes se puede es conocer otras cosas.</p> <p>P.15: a mí me pareció muy bonito y la experiencia fue chévere.</p>
<p>¿Conoces los vestigios del territorio de Tierradentro exhibidos en la sala de arqueología del Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca?</p>	<p>P.10: si la conozco, una vez nos llevaron, pero eso no se parece a lo que yo vi allá.</p> <p>P.11: no conozco el museo.</p> <p>P.12: Una vez fui, pero no me acuerdo haber entrado a ninguna sala de antigüedades.</p> <p>P.13: sé a dónde queda, pero no ingrese por qué cobraban caro.</p> <p>P.14: no lo conozco</p> <p>P.15: si conozco el museo y la sala también pero no hay nada como lo que vi en el vídeo.</p>
<p>Si los conoces, ¿Cómo te parece que enseñan más los vestigios, como están exhibidos o como te los</p>	<p>P.10 creo que como usted lo muestra con esas gafas.</p> <p>P.11 no conozco la sala, pero creo que en el video se ve muy bacano, uno se siente dentro del lugar.</p> <p>P.12 así con las gafas, porque uno no tiene que leer nada.</p> <p>P.13: no hay respuesta.</p>

<p>presentamos? O ¿de ninguna forma?</p>	<p>P.14: no hay respuesta. P.15: me gusto como el video, aunque al pasar por la sala es más rápido el video se demora más.</p>
<p>¿te gustaría que este espacio virtual, esté en un espacio físico?</p>	<p>P.10: sí me gustaría. P.11 sí me gustaría que fuera verdad todo lo del vídeo. P.12: si me gustaría ir a ver todo en realidad. P.13: si me gustaría, pero que no cobrarán. P.14: sería chévere ver todo en verdad. P.15: si me gustaría, para ir con mis primos.</p>
<p>¿Qué entendiste del vídeo?</p>	<p>P.10: Entiendo que para las personas del video los animales son muy importantes, la serpiente, la lagartija y el ciempiés. P.11: me acuerdo que hablaban de que las personas importantes nacen en la laguna. P.12: que también existe otro idioma y que es de los NASA, yo los he escuchado a ellos hablar de verdad y se parece bastante a lo del video. P.13: que la serpiente y los colores de ellas son bien importantes. P.14: que las personas de antes no usaban ataúdes, que metían los huesos en unas ollas. P.15: entendí que cuando cae una estrella nace alguien muy importante en los de Tierra no me acuerdo bien y deben respetarlo.</p>

Anexo 3

Encuesta. Prueba de Campo 2

Preguntas	Respuestas
1. ¿Conoces la sala de arqueología del Museo de Historia Natural de la Universidad del Cauca?	P.16: no P.17: si P.18: no. P.19: no. P.20: no. P.21: no P.22: no
2. ¿Qué momento del vídeo fue el que más te llamó la atención? Y ¿Por qué?	P.16: me gustaron todos los lugares P.17: me gusta el lugar de las estrellas P.18: me gusta lo de las estrellas. P.19: el primer momento del universo. P.20: el momento que más me gustó fue cuando se narró la historia. P.21: me gusta lo de las preguntas en la pantalla. P.22: me gusto la explicación del color negro y del rojo.
3. ¿Qué momento fue el que menos te gustó del vídeo? Y ¿Por qué?	P.16: todo me gusto. P.17: no me gusto en donde estaban las culebras que se movían, me daban miedo. P.18: todo me gusto. P.19: no me gustó al inicio por la serpiente porque me dio miedo. P.20: no me gusta la sensación de frío en los pies en el tobogán. P.21: no me gustan las serpientes. P.22: no me gusta el momento en donde parece que están rezando, porque al único que se le ora es a Dios.

<p>4. ¿Te gustaría que los espacios de este video fueran reales y que en compañía de tus compañeros y familia pudieras visitar?</p>	<p>P.16: sí me gustaría que existiera ese lugar. P.17: sí me gustaría que fuera realidad ese lugar. P.18: sí me gustaría ir a ese lugar. P.19: sí me gustaría que fuera realidad. P.20: si me gustaría ir a ese lugar. P.21: no me gustaría porque me dio miedo. P.22: sí me gustaría que estuviera en realidad.</p>
---	--

Anexo 4

Encuesta. Prueba de Campo Museo

PREGUNTAS	RESPUESTAS
<p>¿Ya conocía la sala de arqueología del museo de historia natural de la universidad del cauca?</p>	<p>P.23: si, ya conocía esta sala. P.24: si, ya había venido con mis abuelos. P.25: si ya conocía el museo y esta sala. P.26: es la primera vez que vengo a este museo, yo no soy de la ciudad. P.27: no la conocía. P.28: Es la primera vez que vengo.</p>
<p>¿Qué momento del vídeo fue el que más te llamó la atención? y ¿por qué?</p>	<p>P.23: el momento que más me gusto es donde se habla de la forma como ven la muerte los habitantes de Tierradentro y en donde aparece la laguna Juan Tama. P.24: lo que más me gustó fue la entrada a la boca de la serpiente y el universo. P.25: Lo que más me gustó fue la laguna y la historia del cacique Juan Tama.</p>

	<p>P.26: el momento que más me gustó fue en donde se muestran los vestigios, porque yo soy artesano y eso me da muchas ideas.</p> <p>P.27: me gustó mucho lo de la laguna, la historia de Juan Tama y en donde se muestran las vasijas.</p> <p>P.28: todo, porque es un complemento de la tecnología con la realidad, con la simbología, con la constelación y vasijas.</p>
<p>¿Qué momento fue el que menos te gustó del vídeo? y ¿por qué?</p>	<p>P.23: Al principio estaba un poco perdido y no entendía el porqué de la serpiente, pero luego que entendí ya me gusta todo.</p> <p>P.24: me gusto todo.</p> <p>P.25: me agrada todo, es algo de mucho conocimiento.</p> <p>P.26: me gusto todo.</p> <p>P.27: lo de las preguntas.</p> <p>P.28: me gusto todo.</p>
<p>¿te gustaría que los espacios de este video fueran reales y que en compañía de tu familia pudieras visitar?</p>	<p>P.23: sería genial esa idea, porque es muy importante conocer de otra forma la cultura de un lugar</p> <p>P.24: sí me gustaría, sería genial.</p> <p>P.25: si me gustaría que fuera una realidad.</p> <p>P.26: si, sería muy bueno.</p> <p>P.27: si me gustaría que fuera real.</p> <p>P.28: sería muy chévere.</p>
<p>¿cómo crees que enseñan más los vestigios, como están exhibidos o como te los presentamos?</p>	<p>P.23: aprender siempre es mejor de una forma creativa, como el video.</p> <p>P.24: enseñan mejor con el video.</p> <p>P.25: con el video sería mejor la enseñanza.</p> <p>P.26: las dos formas son muy buenas.</p> <p>P.27: yo creo que es complemento, porque exhibidos los puedes ver a más detalle y en el video se hace un contraste.</p> <p>P.28: es un complemento, ya que todo es necesario.</p>