

Por las tramas de Sutatausa. Un proyecto de educación patrimonial en y para los
Sutatausanos

José Leonardo Cristancho Castaño

Trabajo de grado para optar al título de:
Magíster en Patrimonio Cultural

Tutor

Jorge Enrique Aponte Otálvaro

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN PATRIMONIO CULTURAL
MARZO 2023

“Hay hombres que luchan un día y son buenos,
hay otros que luchan un año y son mejores. Hay
quienes luchan muchos años, y son muy buenos.
Pero hay los que luchan toda la vida, esos son los
imprescindibles”

Bertolt Brecht

“La risa es el camino más corto entre dos
personas”

Víctor Borge

Tabla de contenidos

<u>Índice de ilustraciones</u>	5
<u>Introducción</u>	9
<u>Capítulo 1. Reconociendo retazos</u>	11
1.1 Tejiendo retazos.....	11
1.2 Tejiendo retazos y pensamientos.....	21
<u>Capítulo 2. Educación Patrimonial en Sutatausa</u>	40
2.1. La Educación Patrimonial. Un campo con perspectiva.....	40
2.1.1. Modelos de educación patrimonial.....	45
2.1.2. Elementos para un Educador Patrimonial.....	50
2.2. I.E.D. Integrada de Sutatausa.....	57
2.2.1. Propuesta educativa patrimonial: Pequeñas experiencias con grandes aportes.....	63
2.2.1.1. Actividad 1. “ <i>Vinculos patrimoniales</i> ”.....	66
2.2.1.2. Actividad 2. “ <i>Entre indios e imágenes</i> ”.....	70
2.2.1.3. Actividad 3. “ <i>Mi historia en un objeto</i> ”.....	79
2.2.1.4. Actividad 4. “ <i>Con la comida sí se juega</i> ”.....	84
2.2.1.5. Actividad 5. “ <i>A dónde me llevarías</i> ”.....	91
2.2.1.6. Actividad 6. “ <i>Un juego para los sutatausanos</i> ”.....	97
2.2.2. Análisis de las actividades propuestas.....	98
<u>Capítulo 3. MUPACSU. Un museo para los Sutatausanos</u>	106
3.1. ¿Por qué una propuesta de un museo virtual?.....	107

3.2. MUPACSU. Una propuesta de saberes.....	110
3.2.1. Secciones de la página.....	111
3.2.2. Colecciones.....	114
3.2.3. Exposiciones.....	115
3.2.4. Mitos e historias de vida.....	116
3.2.5. Consulta bibliográfica.....	117
3.2.6. Para profes.....	119
3.2.7. Videjuego: “Patrocinia y el secreto de las catacumbas”.....	121
3.2.7.1. Personajes.....	126
3.2.7.2. Interfaces.....	127
3.2.8. Enlaces.....	133
3.2.9. Cápsulas informativas.....	134
Conclusiones	137
Referencias	143

Índice de ilustraciones

Figura 1. Algunos miembros de la comunidad de Sutatausa e investigadores durante el reconocimiento de los sitios con arte rupestre.....	23
Figura 2. Talleres pedagógicos y de divulgación del patrimonio cultural.....	24
Figura 3. Estudiantes de la vereda Peñas de Cajón en Sutatausa, Cundinamarca.....	26
Figura 4. Doña Luz María Rodríguez, gestora local de Sutatausa.....	27
Figura 5. Alba Susana Rodríguez. Gestora local sutatausana.....	31
Figura 6. Programa “Puebliando con Patrocinia”.....	33
Figura 7. Diferentes fotogramas del programa “Puebliando con patrocinia”.....	33
Figura 8. Programa “Voces de la Mana”.....	33
Figura 9. Los Garlanchines.....	35
Figura 10. Programación de Tejilarte 2018.....	35
Figura 11. Programación de Tejilarte 2019.....	36
Figura 12. Programación de Tejilarte 2020.....	36
Figura 13. Programación de Tejilarte 2021.....	37
Figura 14. Ordenanza 062 de 2021.....	38
Figura 15. Esquema tomado del trabajo de grado titulado “ <i>ECBI y rutinas de pensamiento...</i> ”.....	58
Figura 16. Representaciones del escudo de la I.E.D. Integrada de Sutatausa.....	59

Figura 17. Noticia del periódico del IED Integrada de Sutatausa.....	61
Figura 18. Cuadro de análisis en la tercera sesión con el grupo base de Sutatausa.....	65
Figura 19. Estudiantes del grado 5A.....	68
Figura 20. Dibujo de estudiante de 5A compartiendo su dibujo-objeto.....	69
Figura 21. Dibujo de estudiante de 5A.....	69
Figura 22. Dibujo de estudiante de 5A.....	70
Figura 23. Grabado realizado por Fray Diego de Valadez.....	73
Figura 24. Arco toral de la iglesia de Sutatausa.....	74
Figura 25. Pintura mural de Santa Catalina de Alejandría.....	75
Figura 26. Pintura mural de la Cacica de Sutatausa.....	75
Figura 27. De camino a la plaza principal de Sutatausa con los estudiantes.....	76
Figura 28. Presentación de los estudiantes de 5B con su nombre.....	76
Figura 29. Estudiantes de 5B en el atrio de la iglesia.....	77
Figura 30. Inscripción en uno de los muros de la iglesia San Juan Bautista de Sutatausa...77	
Figura 31. Brayan disfrazado de Santa Catalina de Alejandría.....	78
Figura 32. Estudiante de grado 5B, disfrazada de la Cacica de Sutatausa.....	78
Figura 33. Juguete n. 1, expuesto a los estudiantes de grado 5B.....	82
Figura 34. Juguete n. 2, expuesto a los estudiantes de grado 5B.....	82
Figura 35. Estudiante de 5B compartiendo su objeto.....	82
Figura 36. Estudiante de 5B compartiendo su objeto.....	83

Figura 37. Estudiante de 5B compartiendo su dibujo-objeto.....	83
Figura 38. Estudiante de 5B compartiendo su dibujo-objeto.....	83
Figura 39. Estudiante de 5B compartiendo su dibujo-objeto.....	83
Figura 40. Pintura de Giuseppe Arcimboldo.	86
Figura 41. Imagen tomada del libro “Juguetes de la naturaleza”.....	86
Figura 42. Encuentro. Fotografía con los estudiantes del I.E.D. Integrada de Sutatausa.....	87
Figura 43. Ejercicio de los sentidos.....	87
Figura 44. Dos de los resultados de las preguntas del momento tres.....	88
Figura 45. Grupo “Los dioses de la guerra”.....	89
Figura 46. Grupo “Los reyes de las estrellas”.....	89
Figura 47. Grupo “Los intelectos”.....	90
Figura 48. Grupo “Dragón de fuego”.....	90
Figura 49. Grupo “Meco”.....	90
Figura 50. Grupo “Patrimonio”. I.E.D. Integrada de Sutatausa, grado 5A.....	91
Figura 51. Cartelera del mapa de Sutatausa.....	93
Figura 52. Estudiantes del grado 5B de la I.E.D. Integrada de Sutatausa.....	94
Figura 53. Cartelera del mapa de Sutatausa intervenido.....	95
Figura 54. Estudiantes de 5A y 5B probando el juego.....	97
Figura 55. Imagen de la fachada del Museo Escolar de Pusol.....	103

Figura 56. Cristina Lozano, estudiante del colegio de Pucol en visita guiada por el Museo.....	104
Figura 57. Página principal del Museo del Patrimonio Cultural de Sutatausa.....	110
Figura 58. “Museo Itinerante del Tejido”.....	114
Figura 59. Museo de Arte Colonial de Sutatausa.....	114
Figura 60. Imagen de la sección Exposiciones. Página web de MUPACSU.....	115
Figura 61. Imagen de la sección Mitos e historias de vida. Página web de MUPACSU...	116
Figura 62. Fotograma de entrevista hecha a Celina Cano.....	117
Figura 63. Página principal de la sección consulta bibliográfica.....	117
Figura 64. Presentación de uno de los texto.....	118
Figura 65. Presentación del aparte de aportes por parte de los visitantes.....	119
Figura 66. Una de las imágenes de la sección “Para profes”.....	119
Figura 67. Página principal del videojuego de “Patrocinia y las catacumbas”.....	121
Figura 68. Pantallazo del comienzo de la narrativa del juego.....	124
Figura 69. Pantallazo del objetivo del juego.....	124
Figura 70. Pantallazo de la primera prueba del juego.....	124
Figura 71. Pantallazo del primer personaje del juego.....	125
Figura 72. Pantallazo de las cuatro pruebas del juego.....	125
Figura 73. Última prueba para finalizar el juego.....	125
Figura 74. Aspecto de Patrocinia en el juego.....	126

Figura 75. Aspecto del Padre Don Ruperto Romero en el juego.....	126
Figura 76. Aspecto del Esqueleto preguntón en el juego.....	126
Figura 77. Aspecto del Dragón Nargarok en el juego.....	127
Figura 78. Pantallazo de una de las preguntas de la prueba del ovillo de la tierra.....	127
Figura 79. Pantallazo de una de las preguntas de la prueba del ovillo del aire.....	128
Figura 80. Pantallazo de una de las pruebas del ovillo del agua.....	128
Figura 81. Pantallazo de una de las últimas pruebas del ovillo de fuego.....	129
Figura 82. Figura 82. Pantallazo del enfrentamiento entre Patrocinia y Nargarok.....	129
Figura 83. Pantallazo del final del juego.....	130
Figura 84. Ventana con fotografías de los cursos 5A y 5B.....	130
Figura 85. Ventana con fotografías de los cursos 5A y 5B.....	131
Figura 86. Opiniones de estudiantes sobre el juego: “Patrocinia y el secreto de las Catacumbas”.....	132
Figura 87. Imagen de “Enlaces” de la página de MUPACSU.....	133
Figura 88. Imagen de “Cápsulas informativas” de la página de MUPACSU.	134

Introducción

En el presente trabajo se expone una propuesta educativa dirigida a niños y niñas del municipio de Sutatausa en relación a su patrimonio cultural. El diseño de la propuesta partió de un proceso investigativo que tuvo en cuenta la marcada migración de la población joven a otros municipios en busca de mejores oportunidades laborales, lo cual ha generado una desvinculación con sus tradiciones y con su territorio, ya que en muchas ocasiones su desplazamiento a otros lugares debe ser permanente. Es por eso que aquí se da cuenta de un proceso de educación patrimonial, el cual fue construido de manera colaborativa y participativa con gestores locales del municipio, docentes y estudiantes de la Institución Educativa Departamental Integrada de Sutatausa (de ahora en adelante I.E.D. Integrada de Sutatausa) del grado quinto, promoción del 2022, cuyo objetivo es el desarrollar un proyecto educativo dirigido a estudiantes de quinto grado del I.E.D Integrada de Sutatausa que involucre el repertorio patrimonial de este municipio y potencie procesos de apropiación social del patrimonio.

El trabajo está conformado por tres capítulos, en el primero de ellos se presentan los antecedentes investigativos en temas del patrimonio cultural de Sutatausa, donde se incluyen libros, tesis de grado, artículos y cómo la restauración del conjunto doctrinero de Sutatausa marcó un antes y un después. Además de evidenciar cuáles son los temas más recurrentes a la hora de realizar un trabajo sobre el patrimonio cultural de este municipio. En ese sentido también se incluyen las voces que hasta el día de hoy no se había profundizado en ningún trabajo de este tipo, en este territorio.

En el capítulo dos se desarrolla qué es la educación patrimonial, sus autores, sus modelos educativos, los elementos que se considera debe tener un educador patrimonial y da cuenta del proceso colaborativo y participativo que se llevó con algunos gestores locales, cuyo fin fue la ejecución de seis actividades que se trabajaron con los estudiantes de quinto grado (5A y 5B), en la que se abordaron diferentes temáticas que para la comunidad de Sutatausa son relevantes trabajar con su respectivo análisis.

El capítulo tres hace referencia a una propuesta de museo virtual, donde se ponen en evidencia no solo los temas abordados con los estudiantes, sino también lo que ellos manifestaron y opinaron acerca del qué y cómo se puede abordarlos. En dicha propuesta se da a conocer sus contenidos y actividades, donde se destaca la participación de múltiples saberes, emanados de los mismos habitantes de Sutatausa, donde el visitante de la página del museo también puede aportar y participar en las propuestas interactivas que se ofrecen.

Finalmente se termina con unas conclusiones y recomendaciones frente a todo el proceso de trabajo con la comunidad, donde se dan algunas reflexiones frente a la labor de los educadores patrimoniales y su vital trabajo frente al campo educativo y su relación con los patrimonios culturales de las comunidades.

Capítulo 1

Reconociendo retazos

El presente capítulo está compuesto por dos partes. La primera abordará los antecedentes investigativos sobre el patrimonio cultural de Sutatausa en tres temas: La investigación histórica; la indagación sobre los bienes de interés cultural (BIC) y la educación y divulgación del patrimonio. En la segunda parte, se realizará un análisis a la relación de dichos temas, dando cuenta de cómo luego de la restauración del conjunto doctrinero en la década de los noventa del siglo XX, comienza a haber un interés por la investigación en Sutatausa. Por otro lado, también se destaca la inclusión de otras voces y proyectos, que aportan nuevos elementos patrimoniales a investigar, los cuales van más allá de la monumentalidad, lo histórico y estético del patrimonio, en relación a su contribución a la valoración, transmisión y divulgación del repertorio patrimonial de Sutatausa, sobretodo dirigido a estudiantes de la I.E.D. Integrada de Sutatausa.

1.1 Tejiendo retazos

La investigación histórica sobre el municipio reúne un amplio listado de fuentes que tratan temas como la muerte de los indígenas Sutas a mediados del siglo XVI, la fundación del pueblo de indios de Sutatausa, la encomienda en dicho lugar, la evangelización de los indios Sutas. Entre los autores que han indagado y escrito sobre la muerte de los indígenas Sutas a mediados del siglo XVI, está el historiador Juan Friede quien encontró en el Archivo General de Indias en España una probanza en contra de Juan de Arévalo, quién hizo parte del ejército de Hernán Pérez de Quesada y fue uno de los perpetradores de la muerte de muchos indígenas Sutas. Dicha probanza es del año 1541 y habla en detalle del cómo y por qué ocurrió la muerte de indígenas. Esta información ha sido consultada o replicada por autores como Luis Duque Gómez (1961), Jorge Casas Sanz De Santamaría (1990), Diego Martínez Celis (2011, 2014), entre otros. Por otro lado, este hecho trágico también se puede verificar al mirar fuentes primarias, que si bien, no son contemporáneas al documento encontrado por Friede, si

revelan, que la noticia no pasó por alto por cronistas del siglo XVI al XVIII, tales como Pedro de Aguado (1956), Fray Pedro Simón (1892), Juan de Castellanos (1997), Lucas Fernández De Piedrahita (1986) quienes también hablaron sobre aquel hecho.

En cuanto al tema de la fundación del pueblo de indios de Sutatausa se debe mencionar que entre los años 1979 y 1982 se hizo la publicación de la “Enciclopedia Histórica de Cundinamarca” por parte del historiador Roberto Velandia (2007), en la cual se puede encontrar en pocos párrafos la alusión a la fundación del pueblo de indios de Sutatausa, que si bien no es exhaustivo, si brinda algunos datos que podrían iniciar una investigación. A esto hay que decir, que se tuvo que esperar hasta inicios del presente siglo para que el tema volviera a ser del interés de los investigadores, ya que se comienzan a dar algunas publicaciones al respecto, como por ejemplo los trabajos de Sandra Reina Mendoza (2004) que alude a responder preguntas sobre la conformación de los pueblos de indios y sobre sus consecuencias dentro de aspectos urbanísticos, políticos y sociales y además deja entrever la importancia de trabajar con fuentes primarias como las que se encuentran en el Archivo General de la Nación para entender mucho mejor el tema. Este último muy importante ya que allí es posible encontrar información vital del pueblo de indios de Sutatausa en relación con pleitos, encomiendas, visitas, tributación, doctrina cristiana, nombres de indígenas, oficios, etc.

Sandra Reina Mendoza deja claro que el hablar de la fundación del pueblo de indios no es solo entender el aspecto arquitectónico, que es importante, también es necesario comprender que de este tema se desprenden otros, como lo que tiene que ver con las encomiendas, la tributación, las relaciones entre indígenas, encomenderos y curas doctrineros y la evangelización de los indígenas, entre otros. Algunos de estos asuntos son trabajados por la historiadora Erika Paola Pardo (2016), cuyo objetivo es comprender y explicar la etapa inicial del proceso de evangelización, desde mediados del siglo XVI hasta mitad del XVII en los pueblos de indios de Suta, Tausa y Cucunubá. Por otro lado, en el repositorio de la Universidad Autónoma de Colombia se encuentra un trabajo de grado titulado “*Un pequeño tributo. Entre indios, fe e imágenes. Sutatausa una panorámica evangelizadora entre los*

siglos XVI y XVII. *Guion Museológico* (Cristancho, 2017a), en el cual también en los capítulos dos y tres se aborda lo que tiene que ver con la conformación y la problematización del pueblo de indios de Sutatausa; la evangelización que tuvieron los indígenas Sutas a finales del siglo XVI y principios del XVII; su relación tanto con los encomenderos como con los curas doctrineros y por último la muestra de nombres y oficios de aquellos indígenas que vivían en el territorio. Otra autora que hace referencia a los estos temas es Sigrid Castañeda (2008) quien también aborda de manera general la Encomienda¹ de Suta, en la cual da cuenta de algunas visitas realizadas por oidores, los impuestos que debían para los indios Sutas, etc., parte del proceso de evangelización en pueblos de indios y otros procesos de los que se hablará más adelante. En dicho trabajo realiza una interpretación del papel de los caciques donantes de la pintura mural y su relación con la corona española para ser aceptados y no perder su posición social entre las comunidades indígenas.

Otro aspecto importante dentro de la investigación histórica es el trabajo que realiza Santiago Martelo Ramírez (Ramírez, 2018) titulado “*El que las hace se las imagina: Mosaicos de la Iglesia de Suta en el siglo XVII*”, en él realiza una indagación documental para entender cómo las artes de memorización de la tradición cristiana medieval fueron utilizadas e interpretadas por los indígenas Sutas y Tausas en el siglo XVII para que fuera utilizada no solo en la evangelización, sino también en lo que concierne al almacenamiento de información de la memoria de los Sutas, relacionada con su economía y como elemento para recordar el uso de un almanaque agrícola popular. También en palabras del autor “para imaginar su pasado y recordar un futuro que justifique el presente”, la intervención indígena dentro de la producción de mecanismos memorísticos es incuestionable. Sin duda es una de las pocas investigaciones que aporta nuevas interpretaciones a la historia de la sociedad indígena de los Sutas. Además de esto también revela quién era el Cacique Domingo, el cual se encuentra referenciado dentro de la pintura mural de la iglesia de San Juan Bautista. Cabe decir que dicha pintura que se encuentra en gran parte de los muros de la iglesia, es un elemento muy

¹ Encomienda es una institución que fue impuesta por la Corona española durante el régimen colonial, la cual consistía en encomendar a un español un grupo de indígenas, quienes debían ser evangelizados y adoctrinados en la “moral cristiana y las buenas costumbres”, lo que se conocía en aquella época como el “vivir en policía”.

importante a considerar dentro de los elementos patrimoniales que tiene el municipio de Sutatausa.

En lo que concierne a la investigación sobre los bienes de interés cultural (BIC), se encuentran trabajos sobre la pintura mural y el conjunto doctrinero (compuesto por la iglesia San Juan Bautista, las cuatro capillas posas, el atrio y su plaza principal), la pintura rupestre y las actividades relacionadas con el tejido. Hay que anotar que este repertorio patrimonial tampoco ha sido ajeno al interés de los investigadores, ya que es posible encontrar trabajos relacionados con la construcción del conjunto doctrinero. Muestra de ello es la publicación en 1998 de un texto del Instituto Nacional de Vías, en donde no solo se hablaba del conjunto doctrinero de Sutatausa, sino también de su primera restauración en la década de los años noventa del siglo pasado. En relación a esto, se encuentra un artículo referente al mismo tema (Cristancho, 2017b), en el cual a partir de imágenes de archivo y fuentes primarias, se aborda la construcción de la iglesia de San Juan Bautista de Sutatausa, que a finales del siglo XVI y principios del XVII era una capilla modesta y utilizada para la evangelización indígena. Además, en dicho artículo se trabaja cada uno de los elementos que componen el conjunto doctrinero, como la iglesia, la plaza y sus cuatro capillas posas. Siguiendo con el estudio de este conjunto, la investigadora Alessia Frassani (2014) en el artículo titulado *“El templo doctrinero de Sutatausa y su pintura mural”* hace referencia al significado e importancia del templo doctrinero y su pintura mural para entender la dinámica cultural entre indígenas, frailes y la administración española. Uno de los aspectos destaca la autora es la singularidad del conjunto doctrinero ya que es el único en Colombia en estar completo, además de analizar la pintura de la Cacica, donde menciona que es una imagen que alude a varios elementos como la manta, entendido como un objeto muy importante en la economía y el comercio del régimen colonial, así como el estatus social que proyecta, dado la gran cantidad de detalles que tiene su manta y su papel como mediadora en un ámbito cultural y religioso (Frassani, 2014: 83).

No es nada fortuito que Frassani mencione la importancia de la pintura mural, ya que como se ha dicho ésta se encuentra al interior de la iglesia y en ese sentido, alguna función tuvo que tener, pero quién la hizo, quién o quiénes aportaron los recursos para pintarla, cuál era el motivo para hacerlo dentro de la iglesia, estas son preguntas que trabajos como la ya

mencionada Sigrid Castañeda (2018) intenta responder al hablar de los donantes como los principales mecenas de la obra pictórica. Por su parte el trabajo *“Un pequeño tributo. Entre indios, fe e imágenes. Sutatausa una panorámica evangelizadora entre los siglos XVI y XVII. Guión Museológico”* en el capítulo cuarto realiza un análisis iconográfico a la mayoría de imágenes que se encuentran en la nave central de la iglesia, teniendo en cuenta el contexto y la documentación de la época. Entre las imágenes trabajadas se encuentra la de la Cacica de Sutatausa y el Ecce Homo, muy importantes como modelos para la evangelización de los indios Sutas, ya que en el caso de Cristo sería la figura a seguir, tratando de mostrar que ante el sufrimiento y los padecimientos, primero está la fe al cristianismo y la Cacica como la representación del cómo entrar al templo, con solemnidad y los gestos que se debía tener.

Un aspecto que hay que tener en cuenta dentro de la pintura mural que se encuentra en Sutatausa es lo referente a su restauración y en ese aspecto quien aporta datos importantes es un aparte del libro *“imágenes bajo cal y pañete”* del restaurador mexicano Rodolfo Vallín (1998), quien trabajó con el equipo de restauradores que intervinieron la pintura mural de la iglesia y de las capillas posas, en dicho texto menciona la técnica con la cual se realizó la pintura, además de dar algunas apreciaciones como la época en la que fue elaborada y la importancia de la misma al ser la única en su tipo a nivel nacional (Vallín, 1998: 83).

Continuando con la pintura desde la estética y la historia del arte, María Luisa Sánchez (2019) se preocupa por hacer una valoración estética de la restauración, así como del proceso de restauración que recibió la pintura y pretende dar cuenta de la importancia de aplicar criterios claros que permitan ofrecerle a la obra tanto estabilidad física, como estética, dando cuenta de la reintegración cromática o también conocida como la reconstrucción cromática, que se realizó en la pintura. Su análisis es interesante para conocer elementos técnicos y de valoración del proceso de restauración de la pintura, además de poner en duda los criterios utilizados para dicha restauración.

Ahora, para continuar con el tema pictórico, también es necesario tener presente que se han hecho investigaciones referentes a la pictografía rupestre que se encuentra no solo en la parte urbana del municipio, sino también en su zona rural. Al respecto el investigador Diego Martínez Celis y la historiadora Sandra Mendoza (Celis y Mendoza, 2011) han trabajado este

tema, en lo que se refiere a la pictografía que se encuentra en Sutatausa. En dicho trabajo el objetivo era inventariar el arte rupestre presente en diversidad de piedras dentro del municipio de Sutatausa dando como resultado ochenta y un piedras identificadas, diseminadas no solo por la parte urbana, sino también por la zona rural del municipio. Destacan los autores la identificación de diversos colores en las representaciones como el rojo, ocre, naranja, blanco y negro, además de la participación de algunas personas de la comunidad.

Las investigaciones relacionadas con la pintura rupestre de Sutatausa no terminan con Celis y con Mendoza, ya que desde la arqueología también ha existido un interés por saber cuál es el significado de muchas de esas pinturas plasmadas en las piedras. En este sentido el trabajo de Guillermo Muñoz (miembro del Grupo de Investigación del Patrimonio Rupestre Indígena, GIPRI) en su texto *titulado “Búsqueda, documentación y estudio arte rupestre del municipio de Sutatausa”* (Muñoz, 2012) es clave, ya que el objetivo es realizar un registro de las rocas dando cuenta de sus dimensiones y características, tomando fotografías de alta resolución y realizando una revisión de los motivos presentes en cada piedra. Adicional a esto, el texto brinda un panorama cronológico de quienes han trabajado desde la arqueología la pintura rupestre del municipio, partiendo de investigadores como Miguel Triana de principios del siglo XX hasta la labor realizada por Celis y Mendoza en el 2011.

Con relación a la arqueología, María del Pilar Gutiérrez (1985), da cuenta de algunos hallazgos realizados en una serie de pozos de sondeo y dos excavaciones de área en Sutatausa, en los cuales se encontraron material cerámico y restos óseos, también se evidenciaron herramientas líticas y además se realizó un registro de algunas grafías de escala 1:10 de piedras denominadas, la del Diablo, del cementerio y dos de la vereda Palacio. El material reunido le permitió deducir que hubo presencia de cazadores recolectores en la zona. Sin embargo, Gutiérrez deja en claro que es tan solo un estudio inicial y que al respecto es necesario realizar prospecciones de gran envergadura para tener muchos más datos, que es algo que en la actualidad aún no se ha realizado.

La mirada arqueológica no acaba aquí, ya que en el 2014, nuevamente Celis y Mendoza (2014), realizan una publicación donde dan a conocer su interpretación sobre la pictografía que hay en Sutatausa, en donde la articulan con el arte textil, ya que plantean que la pintura

rupestre representa urdimbres, tramas y diseños, los cuales están presentes en piedras muy puntuales como las llamadas: piedra de los candados, la piedra de los tejidos, entre otras. Además de estas relaciones, también hacen vínculos con algunos detalles de la pintura de la Cacica de Sutatausa, en la cual es posible observar las similitudes con la pintura rupestre, como también la relación con los mitos muiscas como por ejemplo con la deidad Bochica. Si bien este es uno de los temas que más aborda este trabajo en él también se ocupa del conjunto doctrinero, la pintura mural de manera muy general y de algunos referentes espaciales del municipio.

Como se ha visto hay relaciones entre lo que se encuentra en la pintura mural de la iglesia San Juan Bautista y la pintura rupestre que tiene el municipio de Sutatausa. Siendo estos elementos que como se mencionó líneas atrás, hacen parte del repertorio patrimonial de Sutatausa. Sin embargo, aún queda otro elemento por explorar y es el que tiene que ver con el tejido, presente en la pintura mural con la imagen de la Cacica de Sutatausa, en la documentación del siglo XVI y como también lo plantean Celis y Mendoza (2014), presente también en la pictografía. De hecho el tejido aún pervive en la actualidad, está presente en la cotidianidad de los sutatausanos y es por eso que también hay que mencionar un trabajo de grado que alude a este tema y es el acercamiento que realiza María Catalina del Castillo (2018), quien desde la etnografía intenta acercarse íntimamente a aquellas mujeres que por muchos años siguen hilando y tejiendo sus pensamientos, donde el tejer es su forma de vida. Del Castillo propone que dicha forma de vida está soportada por cuatro pilares (El legado indígena, el territorio, la temporalidad y la tradición oral), los cuales son trabajados uno a uno, con la intención de dar a conocer, como lo dice ella: las “nociones intangibles” que esconde el tejido.

Ahora, retomando el hilo de las categorías, la siguiente a tratar es la que tiene que ver con la educación y divulgación del patrimonio de Sutatausa. El cual hay que decir, se ha trabajado muy poco y cuenta con escasa sistematización de experiencias e iniciativas que hayan abordado el tema. Por ello se hace necesario no solo abrir espacios para la difusión y

divulgación de estos, también el recalcar la importancia de desarrollar proyectos donde se promueva la educación patrimonial, la divulgación del mismo y de las temáticas tratadas.

Teniendo en cuenta lo anterior es imperativo señalar los casos en los que se han desarrollado proyectos en donde se incluye los temas patrimoniales al campo educativo. Tal es el caso de Vannessa Gómez, con su trabajo de grado titulado: *“Juego teatral: Una propuesta pedagógica para el reconocimiento del patrimonio arqueológico, en niños y jóvenes de Sutatausa”* (Gómez, 2018), que como se dicta en el título es una propuesta pedagógica, cuyo objetivo fue generar un vínculo entre los niños y jóvenes de Sutatausa en relación con el arte rupestre, considerado como patrimonio del municipio mediante el juego teatral. La investigación estuvo orientada por la pregunta “¿De qué manera una propuesta pedagógica movilizada por el juego teatral, permite el reconocimiento del patrimonio arqueológico en niños y adolescentes de Sutatausa?” La respuesta a esta pregunta es desarrollada con acercamientos a los niños con la pintura rupestre, que mediante la educación artística se propuso trabajar juegos teatrales que permitieron crear cierta sensibilidad con la pintura rupestre, además de desarrollar en los niños su percepción, el manejo del cuerpo, la improvisación, la representación entre otras prácticas. Además de trabajar los saberes que fueron transmitidos por su familia en relación con los mitos o en concreto con los que están relacionadas algunas de las piedras que contienen pictografía, como la Piedra del Cementerio y la Piedra de los Tejidos. Este tipo de iniciativas son imperativas por varias razones como la conservación, ya que hay que tener en cuenta que muchas de las piedras con pictografías están en riesgo constante no solo por estar expuestas al medio ambiente, también por el desconocimiento de personas que ignoran la importancia histórica y del saber que contienen muchas de esas piedras.

Se podrían mencionar muchas más razones, sin embargo ahora es necesario hablar de otro proyecto que también incorpora lo educativo al patrimonio histórico del municipio, se trata del trabajo de cuatro estudiantes de la Universidad de la Sabana (Alarcón, Cano, Ortiz y Vega, 2018) del programa de Maestría en Pedagogía quienes decidieron plantear una intervención pedagógica dirigida a niños y niñas de transición y primero de la Institución Educativa Departamental Integrada de Sutatausa (I.E.D. Integrada de Sutatausa) cuyo

objetivo era el de potenciar el pensamiento de los niños de transición y primero para mejorar los procesos de oralidad, lectura y escritura a través de estrategias didácticas, involucrando el contexto histórico y cultural del municipio. Dicho objetivo estaba encaminado a mejorar las habilidades comunicativas de los niños, donde el entorno y su contexto histórico fueron claves. Puntualmente trabajaron tres escenarios en concreto: Las piedras de El Diablo, Los Tejidos y El Cementerio donde hubo acercamientos con la pintura rupestre; el conjunto doctrinero donde los niños contrastaron sus saberes previos con los adquiridos mediante la descripción y el relato de la historia por parte de los mismos habitantes y finalmente la narración de mitos y leyendas por parte de personas mayores y de sus familias. Todo esto trajo como resultados, según las autoras, la motivación por la lectura, la escritura y la oralidad teniendo en cuenta el entorno de Sutatausa y el contexto de cada lugar, así como un sentido de pertenencia gracias a los espacios de encuentro con las personas que hacen parte del territorio.

Hasta aquí se ha hecho una relación de lo que se ha venido investigando sobre el municipio de Sutatausa en relación con su contexto histórico, lo patrimonial y sobre las propuestas educativas que han trabajado dichos temas. En muchos de estos trabajos se puede mirar cuáles son los intereses de sus investigadores, los temas que han venido siendo más frecuentes al trabajar un contexto histórico o cuando se aborda lo patrimonial, ya que las investigaciones socializadas hasta el momento tienen que ver con temas como la historia, la arqueología, la arquitectura y la historia del arte. Siendo estos los grandes temas que aparecen al hablar de Sutatausa. Sin embargo, cabe preguntar, si ¿dichas investigaciones son suficientes para comprender la totalidad del contexto histórico de Sutatausa o de su patrimonio cultural? En este sentido es necesario avanzar y realizar un análisis a lo que se ha venido escribiendo, comprender por qué al hablar del contexto histórico o patrimonial priman temas como lo histórico, lo arquitectónico y lo que tiene que ver con el arte rupestre más que otros, por qué se ha hecho poca difusión y divulgación a los trabajos expuestos anteriormente en jardines y colegios, ¿no es posible articular al presente temas como la evangelización, el conjunto doctrinero y el patrimonio cultural? ¿Aún falta por abordar más temas sobre el patrimonio cultural? Y si es así, desde qué perspectivas es conveniente hacerlo. En síntesis, lo que se puede deducir de lo que se ha escrito es que la mayoría de investigaciones se ha enfocado mucho más al contexto histórico del municipio, sobre todo en lo que concierne a

analizar el conjunto doctrinero, la pintura rupestre, el análisis iconográfico de la pintura mural y muy poco sobre lo que tiene que ver con la divulgación del patrimonio cultural, la articulación de estos temas con estudiantes del IED Integrada de Sutatausa y mucho menos sobre los saberes locales o lo que los mismos sutatausanos consideran como patrimonio cultural.

1.2. Tejiendo retazos y pensamientos

Sin duda, las preguntas anteriormente mencionadas son necesarias abordarlas y analizarlas, de manera que se pueda comprender el rumbo que ha tomado muchos trabajos académicos relacionados con Sutatausa, su patrimonio y su historia, pero también considerando un punto de vista que no solo se quede en el análisis de las fuentes escritas, sino también que vincule la voz de quienes viven, sienten y tejen su vida en el territorio, aspecto importante a tener en cuenta dentro del análisis que se quiere realizar. Teniendo en cuenta los documentos expuestos hasta el momento, podríamos mencionar que efectivamente en Sutatausa se ha trabajado tres valores importantes que aluden a lo patrimonial como son la historia, lo simbólico y lo estético, que como se ha visto hasta el momento, estarían bien documentados desde disciplinas como la historia, la antropología y la arqueología. Sin embargo es necesario preguntarse, si los intereses expuestos por los investigadores aluden a todo el patrimonio de Sutatausa. Tal vez, algunas personas consideren que efectivamente los temas trabajados por los investigadores sean suficientes o que sea necesario ahondar mucho más en ellos, pero antes sería provechoso analizar la documentación existente sobre el tema, mirar que otras voces se suman y qué aportes ofrece en lo que tiene que ver con el patrimonio cultural del municipio y algo clave en este trabajo, cómo se vincula todo esto con el I.E.D. Integrada de Sutatausa.

Al revisar los textos que se han escrito sobre Sutatausa se puede inferir que *hay un antes y un después, partiendo desde el inicio de la restauración del conjunto doctrinero de Sutatausa durante la década de los noventa del siglo pasado*. En este sentido, antes de la intervención al conjunto, a mediados del siglo XX la producción de documentación sobre el municipio fue

muy escasa, en donde solo hay dos documentos, uno que se da a conocer como parte de las fuentes primarias y el otro como parte de un pequeño artículo, ambos trabajos relacionados con el suceso de la muerte de cientos de indígenas Sutas, Tausa y Cucunubaes en 1541. Pero una vez se da la declaratoria al conjunto doctrinero como Monumento Nacional en 1980, cinco años después se escribe el primer trabajo de grado sobre arqueología en Sutatausa. Aquí cabe anotar algo, y es que antes de que se diera la declaratoria, en 1959 se dicta la ley 163 del 30 de diciembre, donde se da la primera definición legal del patrimonio histórico, artístico y científico de la nación, además de crearse el Consejo de Monumentos Nacionales (Ferro, 2018: 17). Otra dato importante es que en los medios académicos era conocido los trabajos realizados por el arquitecto Carlos Arbeláez Camacho² y el historiador Santiago Sebastián, alrededor de los conjuntos doctrineros construidos como parte fundamental para los pueblos de indios (Camacho y Sebastián, 1967). Lo anterior indica que ya existían algunas razones o argumentos para declarar Monumento Nacional al conjunto doctrinero. También hay que tener en cuenta que lo que dio pie para que se iniciara todo el proceso de restauración, fue que para finales de la década de los años ochenta del siglo pasado, se estaba construyendo una nueva sede del Colegio Departamental de Sutatausa sobre la plaza principal del municipio, lo que iba en contra de la declaratoria, ya que hay que recordar que la plaza también hace parte del conjunto doctrinero, y es así como se dan todos los medios para evitar que se termine la construcción y se traslade en inmediaciones de la dicha plaza³.

Continuando con lo anterior, para la época en que se realizaba la restauración al conjunto doctrinero había un interés por conservar la materialidad del patrimonio que era importante para la historia de la nación, lo que incluía no sólo el conjunto, sino lo que se fue develando al interior de la iglesia San Juan Bautista. Por otro lado, durante la década de los años noventa hubo varias publicaciones en su gran mayoría revistas y periódicos que difundieron la noticia del proceso de restauración. Para este período aparece el primer artículo referente a un análisis sobre los frescos descubiertos dentro de la iglesia de San Juan Bautista (Lara, Jaime, 1995). Ya para 1997, se recopiló el inventario de objetos que se encontraban al interior de la

² Va a ser uno de los pioneros en lo que respecta a los estudios de arquitectura colonial en Colombia.

³ Esto se puede corroborar por medio de dos fuentes: La correspondencia entre el Ministerio de Obras Públicas y Transporte y el Consejo de Monumentos Nacionales del 12 de enero de 1988; y lo que narra don Alfonso Vega (Sutatausano), ya que él fue estudiante del colegio del municipio cuando se dio la restauración (lo que menciona puede ser consultado en: "Sutatausa un pequeño tributo...", pp. 246-7).

iglesia, dado que la pintura mural iba a ser el elemento central de ahora en adelante, dicho documento tampoco se publicó (COLCULTURA, 1997) y en 1998 se presentan tres textos: El primero que hace referencia a un material escrito y fotográfico que se produjo por los trabajadores implicados en la restauración, texto publicado por el Instituto Nacional de Vías en 1998, el cual describe de manera general, cómo fue la intervención al conjunto doctrinero y ofrece los nombres de quienes participaron en su restauración (INVIAS, 1998); el segundo también es el documento inédito escrito por el arquitecto residente Diego Bautista Bautista, el cual registra con ilustraciones y da cuenta a modo de bitácora la intervención que se realizó en el conjunto doctrinero de Sutatausa, incluyendo su pintura mural (Bautista, 1990-1998) y finalmente el texto del restaurador mexicano Rodolfo Vallín.

A inicios de la década del presente siglo se destacan los años 2004 y 2008, ya que en el primero se realizó el primer estudio del pueblo de indios de Sutatausa (Mendoza, Sandra, 2008) y en el segundo, hay una preocupación por saber quiénes son algunos de los indígenas representados en la pintura mural (Castañeda, Sigrid, 2008), y por la relación entre la pictografía que hay en Sutatausa y la pintura de la Cacica de Sutatausa (Celis, 2008). Ya en la siguiente década habrá un interés muy particular por la investigación histórica y arqueológica con un elemento muy significativo y es el trabajo con los sutatausanos en relación al reconocimiento, valoración y propuestas pedagógicas dirigidas sobre todo a niños y jóvenes. Prueba de ellos son los acercamientos realizados en los trabajos de reconocimiento de sitios de arte rupestre en Sutatausa (Mendoza y Celis, 2011).



Figura 1. Izquierda: Algunos miembros de la comunidad de Sutatausa e investigadores durante el reconocimiento de los sitios con arte rupestre. Derecha: Salidas pedagógicas y formación del grupo semillero Vigías del patrimonio.



Figura 2. Talleres pedagógicos y de divulgación del patrimonio cultural.

Las imágenes 1 y 2 hacen referencia a las diferentes socializaciones que realizaron Sandra Mendoza, Diego Celis, Guillermo Bernal (Guía y gestor local) y demás colaboradores, donde hubo un trabajo por la sensibilización del arte rupestre de Sutatausa. En su texto se puede leer lo siguiente:

En el marco de la participación comunitaria, mediante la cual se hizo posible aunar esfuerzos para identificar y registrar los 81 sitios con arte rupestre que aquí se presentan. Esta participación de la comunidad se hizo evidente al brindar información sobre su localización, el acompañamiento entusiasta durante las jornadas de prospección en campo, la asistencia a las reuniones del CHyPC (Centro de Historia y Patrimonio Cultural de Sutatausa), a los talleres pedagógicos y a las charlas de socialización. Estas actividades fueron sumando a la estrategia de reconocimiento de este patrimonio la configuración de un grupo de ciudadanos que se están interesando cada vez más en los vestigios arqueológicos de la región y a partir de ellos en la historia o la tradición cultural del territorio que habitan (Mendoza y Celis, 2011: 7)

Lo anterior es muy importante con relación a cómo se ha ido trabajando este tipo de patrimonio, ya que se incluye a la comunidad en el reconocimiento y valoración del mismo, esta idea disiente con la manera en que se ha venido valorando el patrimonio, ya que quienes hacen dicha valoración normalmente son los expertos en el tema y dicen qué hacer con él. Para la investigadora Laurajean Smith estas ideas son muy importantes ya que para ella el patrimonio no es tanto como una cosa, sino como un proceso cultural y social, que se ocupa de los actos de memoria que crean formas de entender y comprometerse con el presente (Smith, 2006:2). Para el caso expuesto, lo patrimonial no es tanto la pintura rupestre y con esto no se quiere decir que no sea importante, sino que en este caso la pintura rupestre posibilita un espacio de comunicación y creación de sentido que para Smith es un elemento importante del patrimonio, que además se convierte en una experiencia donde se recibe y se

comparte conocimiento no solo de los expertos, si no de las personas involucradas en el acto, que en este caso serían los niños y jóvenes, platicando sobre la memoria que han dejado sus familiares y la interacción con los otros.

Mendoza, Celis y Bernal también señalan la importancia de utilizar los hallazgos como herramientas pedagógicas:

La elaboración participativa de este inventario ha brindado la posibilidad de reconocer en los sitios con arte rupestre potentes referentes de identidad y afianzado su percepción como recursos culturales que pueden ser aprovechados como herramientas pedagógicas y/o como lugares para la práctica de un turismo cultural sostenible que incorpore algunos de estos sitios a dinámicas productivas que beneficien a la comunidad (Mendoza y Celis, 2011: 7).

A esto, también es de considerar que ven en el arte rupestre varias posibilidades que benefician a la comunidad, como el turismo cultural no solo como una actividad de ocio o de esparcimiento, sino que en sí misma tiene la potencialidad de entablar relaciones entre lo histórico y aquello que para la comunidad sea importante rescatar, como por ejemplo los mitos, recuerdos e historias asociados tanto a las piedras como a la pictografía.

El año 2018 es más significativo, ya que se realizaron cinco trabajos de grado que aludían a temas que tienen que ver con el patrimonio cultural de Sutatausa como son: La historia, los saberes de las tejedoras del municipio, los mitos y el arte rupestre de Sutatausa. En relación con los saberes de las tejedoras está el trabajo de Catalina Suescun (2018) quien menciona:

Además de los jueves empecé a acompañar los lunes a Luz, artesana líder de la región, a otras veredas que visitaba (Palacio, Tausavita y Concubita), algunos viernes la acompañé a la zona minera (Peñas de Cajón y Peñas de Boquerón), otros días las visité los fines de semana durante las sesiones de tinturación. Durante este tiempo asistí a salidas de campo, a talleres con los niños de la comunidad y a diferentes actividades anexas que ellas realizaban (Suescun, 2018:16).

Lo anterior es bastante significativo, ya que se está poniendo en evidencia la iniciativa de una persona por transmitir el conocimiento del tejido, dirigiéndose a otras veredas que son lejanas al casco urbano. En entrevista con Susana Rodríguez, menciona lo siguiente:

Luz María era instructora de tejido y dijo: “por qué no hacer un proyecto en el sector minero, como donde es un poco más re-acido todo, por el mismo ambiente que se vive”, y le apostó con la profesora, como con la directora de la escuelita de allá...de Peñas de Cajón (vereda de Sutatausa) a como aprender todo el proceso desde cómo se esquilaba, se hilaba, se tejía y ver niños de cuarto y quinto como en esas cosas⁴ (Entrevista con Susana Rodríguez, Gestora local y fundadora del Festival Tejilarte, agosto 29 de 2021).



Figura 3. Estudiantes de la vereda Peñas de Cajón en Sutatausa, Cundinamarca. Tomado de: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=R4pc4mgjmLA&ab_channel=MinisteriodeAgriculturayDesarrolloRuralMADR.

Más adelante Susana incluso menciona lo que un niño de Peñas de Cajón dijo, luego de tener el acercamiento con el tejido: “*que hace falta eso porque el tejido, sienten paz, tranquilidad*” (Entrevista con Susana Rodríguez, Gestora local y fundadora del Festival Tejilarte, agosto 29 de 2021)

Tanto Catalina como Susana afirman que efectivamente doña Luz María Rodríguez es una persona que se interesa por transmitir los saberes del tejido y es que ella ha probado ser una persona totalmente comprometida en seguir manteniendo la tradición, donde se ha preocupado por enseñarles a chicos y grandes, además es una de las personas que ha liderado el Festival más importante que tiene el municipio hasta el momento, el festival Tejilarte, del cual más adelante se hablará de su importancia. Siguiendo con doña Luz María, en entrevista con ella, menciona que el oficio del tejido fue transmitido por su madre y que ya desde los siete años de edad viene tejiendo. En sus palabras el patrimonio inmaterial está relacionado con la transmisión de saberes y eso lo ofrece el tejido, el cual es importante

⁴ Dicha labor fue registrada en el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=R4pc4mgjmLA&ab_channel=MinisteriodeAgriculturayDesarrolloRuralMADR. Consultado el 3 de octubre 2021



Figura 4. Doña Luz María Rodríguez, gestora local de Sutatausa. Fotografía tomada del Facebook de Tejilarte mantener su legado y fortalecerlo. Y es que los sutatausanos ven en Luz María toda una líder empoderada, que en cada festival de Tejilarte se le ve corriendo aquí y allá, siempre pendiente de que aquellos hilos invisibles que conectan con las sonrisas y las vidas de las personas estén presentes y no se apaguen. Sin duda, ya ha marcado un referente y eso lo pueden atestiguar muchas personas (de hecho a más de tres mil, como lo menciona), no solo del municipio de Sutatausa, sino de otros lugares del país, como Bogotá, Cali, Nariño, municipios en Boyacá, de Cundinamarca, como Cogua, Zipaquirá, Tocancipá y la lista se sigue alargando. Cuando doña Luz María menciona esto, en ella se siente la energía que irradia y se ve que realmente le gusta. Sin embargo, la energía cambia un poco al preguntarle ¿Qué cree que le haría falta tener a Tejilarte? Ella responde que le gustaría que:

“Algunas personas se apoderarán de eso y empezaran a trabajar desde escuelas con los niños, con los jóvenes y transmitirán esa parte, porque eso es lo importante”

En dicha opinión se expresa algo que hay que considerar y es que doña Luz María es consciente de la necesidad de trabajar por la transmisión del patrimonio cultural, sobre todo en los niños y jóvenes, quienes a final de cuenta, son los que pasado el tiempo transmitirán los saberes que les han sido dados. Tal vez suene demasiado cliché, pero es significativo, dado que los saberes en este caso no solo se limitan a transmitir el conocimiento del tejido o de su proceso, desde la obtención de la oveja, pasando por su esquilado hasta llegar a un elemento terminado, tejido. Sino que este saber tiene que ver con un modo de vida, con aquellos elementos del diario vivir, de su cotidianidad, como la naturaleza donde come la oveja, las relaciones entre los vecinos, los intercambios, la jerga. Todo aquello que se identifica con ser sutatausano.

Hasta aquí se ha identificado que el trabajo de Catalina en verdad es significativo, debido a que muestra la dedicación de personas como doña Luz María, da voz a personajes que son realmente importantes en la transmisión de los saberes del tejido y además es de los pocos que trata el tema desde un punto de vista etnográfico y sociológico. Para continuar con la particularidad de los trabajos del 2018, cabe mencionar ahora la relación que han establecido los estudiantes de la Universidad de la Sabana (Alarcón, Cano, Ortiz y Vega, 2018) entre lo educativo, los mitos y el arte rupestre de Sutatausa. Relación que se hace muy interesante dentro de lo que se había venido haciendo en el IED Integrada de Sutatausa, ya que se utilizan precisamente los mitos y el arte rupestre en los niños “para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura” (Alarcón, Cano, Ortiz y Vega, 2018: pp.17). Al igual que el tejido, la utilización de elementos como el arte rupestre y los mitos no son solo para mantener una oralidad o una materialidad, que es importante, también porque ellos hacen parte de la vida cotidiana y del paisaje natural de Sutatausa. Además hay que agregar que este trabajo reconoce las características que les brinda el contexto del municipio en la enseñanza y el aprendizaje.

Dicho trabajo está acorde a la misión y visión de la IED Integrada de Sutatausa, ya que en su Manual de Convivencia en relación a la misión buscan la “*formación integral de líderes sociales, a través de métodos motivadores que estimulan los sistemas perceptuales y cognitivos del educando*” (Alarcón, Cano, Ortiz y Vega, 2018, pp.18) y en cuanto a la visión define “*el desarrollo de sistemas conceptuales y cognitivos, que conlleven a la investigación con el fin de satisfacer las necesidades e intereses de la comunidad*” (Alarcón, Cano, Ortiz y Vega, 2018, pp.19). Esto es de considerar, ya que aquí lo clave es la formación a través de métodos innovadores y la satisfacción de necesidades e interés de la comunidad, entre lo innovador se puede decir que está relacionado con la utilización del contexto histórico del municipio de Sutatausa junto con el arte rupestre y los mitos que se han forjado y que están en la memoria de las comunidades, lo cual hace parte del interés de la comunidad ya que esto también involucra su cotidianidad, además hay que tener en cuenta que aquí al igual que doña Luz María, tienen en cuenta la transmisión de saberes en los niños y niñas, lo que genera sentido de pertenencia a partir de la sensibilización de dichos elementos. Finalmente otro trabajo del 2018 que también se preocupó por la transmisión del patrimonio cultural es el

trabajo de Vannessa Gómez Maite (Gómez, 2018) quien con el juego teatral abordó el reconocimiento del patrimonio arqueológico en niños, niñas y jóvenes.

Hasta aquí se ha venido analizando y articulando los textos académicos los cuales como se ha visto, es en el 2018 cuando se desarrolla una importante producción en comparación con otros años, aparte no hay que olvidar lo expuesto por las gestoras locales Susana Rodríguez y Luz María Rodríguez en relación con la transmisión del patrimonio cultural de Sutatausa, las cuales ven en el tejido un elemento adicional que se debe tener en cuenta como parte del repertorio patrimonial del municipio. Esto no es un asunto menor, dado que existen otros espacios donde diferentes personas han intentado divulgar el repertorio patrimonial. En este sentido es posible hablar de la labor que ha hecho Guillermo Bernal, guía de turismo y gestor local, en entrevista con él se pudo identificar lo siguiente (Entrevista con Guillermo Bernal, Gestor local y guía de turismo, agosto 29 de 2021):

Guillermo menciona que ha vivido en Sutatausa desde hace cuarenta años, lleva dieciocho años trabajando como guía de turismo e intentado involucrar a niños y niñas en relación al patrimonio cultural, ya que él reconoce la importancia de generar espacios de sensibilización con ellos. En este sentido, también mencionó que alcanzó a realizar algunos talleres en el IED Integrada de Sutatausa, en donde trató el tema del patrimonio cultural respecto a elementos como el arte rupestre y el conjunto doctrinero, adicional a esto también involucró el tema del turismo, también añadió que dichos talleres solo fueron de manera “esporádica” más no hicieron parte del Plan de estudios. Don Guillermo al igual que muchos gestores locales ve la importancia de la transmisión del patrimonio cultural a los niños y jóvenes prueba de ello es la formación de lo que llaman “Vigías del Patrimonio” del cual él lo impulsó en el año 2008, donde a los niños se les generaban espacios de sensibilización y valoración del patrimonio para que dichas experiencias junto con información precisa sobre la historia del municipio relacionada con la cultura indígena, el régimen colonial y los elementos que albergan el museo fueran transmitidos a turistas o personas interesadas. Guillermo manifiesta que ha sido una labor muy bonita. Sin embargo, en palabras de él:

Ha sido complicado, porque cada vez que capacita uno los chicos, cada vez que uno incentiva los muchachos, pues hermano se pasa tan rápido el tiempo, que en menos que se da uno cuenta ya los

chinos están en la universidad, ya salieron y se fueron (Entrevista con Guillermo Bernal, Gestor local y guía de turismo, agosto 29 de 2021)

Lo anterior pone de manifiesto que la labor de difusión demanda un trabajo constante, dado que, si bien unos niños o niñas que se capacitan pueden llegar a aprender ciertas cosas y si solo se cuentan con los mismos niños, con el paso del tiempo no habrá quien los suceda en su labor. Por ende, es necesario que en el proceso de sensibilización pase por todas las edades ya que eso garantizaría la transmisión de saberes y de los elementos que componen el repertorio patrimonial de Sutatausa.

Antes de abordar esto es necesario reconocer esos otros aportes fuera de la academia para saber si efectivamente contribuyen a la transmisión del patrimonio cultural y a su debida divulgación.

Cuando se hace una revisión fuera del área académica es muy importante lo que se puede encontrar, ya que lo que han hecho personas como Luz María Rodríguez, Susana Rodríguez y Guillermo Bernal, son labores significativas para la comunidad, que potencian temas como la sensibilización, la valoración y la transmisión del patrimonio cultural. Sin embargo, hay muchas más iniciativas que aún no se han socializado hasta ahora y que a continuación se van a mostrar.



Figura 5. Alba Susana Rodríguez. Gestora local sutatausana. Fotograma de evento Tiendas campesinas de 2020.

Si bien hasta aquí se ha nombrado a Susana Rodríguez como gestora local, aún no se ha expuesto todo lo que ha hecho en pro de la transmisión, la sensibilización y la valoración del patrimonio de Sutatausa. Susana es oriunda de la vereda Pedregal (Sutatausa), y su arraigo por su tierra es increíble, como lo menciona ella: *“Yo nací en mi vereda Pedregal y fui recibida por una partera, entonces yo creo por eso también de ahí el arraigo”*. (Entrevista con Susana Rodríguez, Gestora local y fundadora del Festival Tejilarte, agosto 29 de 2021).

El tejido ha hecho parte de toda su vida, ya que incluso antes de nacer, su madre ya le tenía hecha ropa en lana, y es que no es de sorprender, ya que como lo menciona, su abuela ya tenía la tradición de hacer patines y chalecos a sus trece hijos, y la única que continuó dicha tradición fue su madre con “puntadas de amor”, como lo menciona Susana de manera cariñosa. Ella tuvo la experiencia de estudiar mercadeo en Bogotá, pero ni los conceptos como producto, mercado, capital consumidor fueron capaces de retenerla en la selva de cemento. Aun estando en Bogotá sentía que su tierra la llamaba, y de hecho ella respondió a ese llamado, tanto así, que decidió volver definitivamente y comenzar una serie de experiencias significativas con la comunidad y su identidad sutatausana. Cuando se le pregunta por los patrimonios de Sutatausa, Susana hace mención al tejido desde un punto de vista incluyente y humano, y continúa diciendo:

No solamente como mostrar la prenda, sino mostrar el detrás de, de la cotidianidad, de la artesana, del campesino, de un humano de hecho, como las personas que estamos en esto ¿sabes?, como que el tejido también es el mismo tejido que nuestro cuerpo a veces, como que nos hace mover, entonces apostarle al tejido social, pero bueno lo valioso de Sutatausa es que como que es un universo, como yo lo digo, de tradiciones que se conjugan muchas cosas, porque tenemos este sitio tan lindo en el que estamos ahorita (Plaza principal del conjunto doctrinero), es parte de patrimonio nacional, pero también está la piedra del tejido, están los pictogramas, está el tema de los Farallones que tiene mucha historia, entonces pues sería chévere poder seguir vinculando todo esto y seguirle apostando, que no es fácil, pero es algo muy lindo, es algo muy lindo porque está hablando del arraigo de nosotros y de un territorio. (Entrevista con Susana Rodríguez, Gestora local y fundadora del Festival Tejilarte, agosto 29 de 2021).

En el comentario anterior Susana alude al vínculo entre elementos que hacen parte del repertorio patrimonial del municipio, como las piedras que contienen pictografías, los Farallones y el conjunto doctrinero, donde ella reconoce su importancia dado que hace parte de los sutatausanos y del territorio. Apostarle a trabajar con ellos es una apuesta a entablar diálogos entre las personas y dichos elementos, a preocuparse por establecer tejido social. En ese sentido Susana deja entrever la manera en que la ha marcado el tejido y el contacto con las mujeres que han dedicado su tiempo a este oficio, ya que ella expresa que ellos dedican “raticos” para hacerlo, pero en esos momentos, ella logra ver que cuando tejen, no sólo hablan de sus vidas, de sus anécdotas de lo que piensan y sienten, sino también que: “*Su mente y su*

corazón se conectan tanto con las manos y esas manos empiezan a transmitir una historia y te empiezan a hablar y a contar muchas cosas, entonces siento que también es un refugio para ellas” (Entrevista con Susana Rodríguez, Gestora local y fundadora del Festival Tejilarte, agosto 29 de 2021).

Todo lo anterior ha sido motivo suficiente para que Susana haya decidido ponerse su ruana, trabajar por la memoria y por abrir espacios para la transmisión de saberes y la divulgación del patrimonio, es por eso que entre los espacios e ideas para lograrlo tenemos:

A Patrocinia (Caracterización que hace Susana de una campesina enérgica y floripundia⁵), la cual tiene un programa llamado “Puebliando con Patrocinia”. Ella se va por las veredas de Sutatausa o por otros municipios de Cundinamarca dando a conocer los elementos significativos de las comunidades que habitan los territorios, con su lenguaje y con un humor bien particular va mostrando poco a poco aquellos elementos significativos que tienen las personas por su territorio. Bien floripundia y con más dudas que respuestas camina por valles, por trochas y veredas en búsqueda de aquellos saberes que sólo se encuentran al contacto con las personas, al momento en que ellas abren su corazón y revelan lo significativo de su diario vivir, del caminar, de su jerga, de sus labores y del contacto con los otros y con la naturaleza que los rodea.



Figura 6. Programa “Puebliando con Patrocinia”. Puede ser visto en la página de Facebook de Tejilarte o Radio Garlarchin.

<https://www.facebook.com/tejilartesuta/videos/281030526751506>

⁵ Según el “Bogotalogo 3.0” de Andrés Ospina: *“En algunas tierras, Bogotá incluida, la expresión suele ser empleada para aludir a prendas, individuos o telas con sobreabundancia de flores en estampados, bordados y decoraciones”*, pp. 145.



Figura 7. Diferentes fotogramas del programa “Puebliando con patrocinia”. Tomado de la página de Facebook de la emisora Manantial Stereo 88.3 FM.

Otro de los espacios que ha abierto Susana junto con todo un equipo de trabajo encargado de los aspectos técnicos es el programa radial “Voces de la Mana”, donde se realizan entrevistas a adultos mayores y se conversa sobre sus gustos, sus historias de vida y su relación con el municipio de Sutatausa.



Figura 8. Programa “Voces de la Mana”. A la izquierda Susana Rodríguez y a la derecha doña Sarita con su gorrito de lana. En: <https://www.facebook.com/ManantialStereo88.3/videos/314249893528308>. Puede ser visto en la página de Facebook de Manantial Stereo 88.3 FM.

El programa está vinculado con la Fundación la Mana, el cual se creó para cubrir las necesidades básicas de los adultos mayores de bajos recursos del municipio de Sutatausa, y en donde Susana ha tenido la oportunidad de colaborar abriendo ese espacio radial para conversar con las personas mayores sobre diferentes asuntos. Es en ese espacio donde los mayores están prestos a transmitir su saber sobre oficios, técnicas, sentidos y el amor que tienen por su terruño, a lo largo del programa se mencionan anécdotas, tristezas y en algunos casos de cómo se ha transformado Sutatausa con el pasar del tiempo, también de las bondades de vivir en el campo y de cómo éste se convierte en un lugar significativo para sus vidas, que con sus dichos, leyendas, coplas y demás, han hecho de ellos personas felices y agradecidas con lo que el campo les ha ofrecido. En palabras de Susana Voces de la Mana:

Es un proyecto que siempre soñé, como poder llevar la voz del campesino a la radio, porque ese el medio de comunicación de ellos, desde siempre, es contar esas historias de los abuelos de tantas

cosas...de hacer actividades que la gente se sintiera importante o de bueno ya es como también un periodismo rural...cómo le digo yo, pues una forma u otra forma como de transmitir, de comunicar (Entrevista con Susana Rodríguez, Gestora local y fundadora del Festival Tejilarte, agosto 29 de 2021).

Precisamente son esas voces y saberes que Susana capitaliza mediante charlas amenas y de fondo con la carranga más movida, que se presta para escucharlos y así plasmar por las ondas radiales y visuales del Facebook todos aquellos saberes que trata de rescatar para que queden como un excelente material tanto para grandes y chicos.

Por otro lado se tiene otra iniciativa llamada Radio Garlanchín⁶, un podcast creado por Daniel Romero (gestor local), donde Susana junto con un grupo de personas que se hacen llamar los “garlanchines” (Caracterizados por Patrocinia, doña Presentación, Marco Tulio, Trinidad y Josefina) promueven la tradición oral del campo, donde la jerga y los dichos son realmente importantes, además de resaltar algunas prácticas locales desde las regiones donde se origina el programa.



Figura 9. Los Garlanchines. Fotografía tomada de: shorturl.at/ctw35

⁶ En este link se puede acceder a sus episodios: https://www.ivoox.com/podcast-radio-garlanchin_sq_f11189113_1.html. Consultado el 16 de febrero de 2023.

Finalmente se tiene uno de los mayores aportes en términos de sensibilización, valoración, transmisión y divulgación del patrimonio, el cual es el Festival Tejilarte que hasta el día de hoy ya se encuentra en su cuarta versión. En entrevista con doña Luz María al preguntarle por cómo surgió la idea de crear Tejilarte, ella menciona que fue por la idea de un profesor de la Escuela de Artes y Letras (Bogotá), quien le expuso la idea del por qué no realizar un evento sobre tejido, diferente a lo que ya se venía haciendo en Cucunubá con Festilana, esto ocurre en el año 2017 y para esa época se realizó en Sutatausa un evento llamado *Tejiendo al Parque* a la cual acudieron bastantes personas, lo que superó las expectativas tanto de doña Luz María como de las demás personas que la acompañaban.

Tejilarte
convite de oficios y saberes tradicionales

PROGRAMACIÓN

SÁBADO 9 DE JUNIO 2018

Desfile y comparsa de bienvenida	8:00 am
Apertura feria artesanal, gastronómica, turística y mercado campesino	9:30 am
Exposición escuela de formación de niños y adulto mayor "Rescate de tradiciones ancestrales"	10:00 am
Su comisión <i>entrelazada</i> , Un reconocimiento al patrimonio cultural inmaterial de las artesanas de Sutatausa - Exposición Universidad de los Andes	10:30 am
Conferencia de herencia e identidad "No pierdas el hilo, transmite tu oficio" - Artesanas de Colombia	1:00 pm
Almuerzo	1:30 pm
Tejido al Parque	1:00 pm
Preselección de Hilanderas	2:00 pm
Feria Artesanal	3:00 pm
Acto Cultural	6:00 pm

DOMINGO 10 DE JUNIO 2018

8:00 am	Eucaristía en honor a los artesanos
9:30 am	Concurso de Esquiladores
10:30 am	Concurso de Hilanderas
1:30 pm	"El tejido de Sutatausa recuperando significados ancestrales Musicas"
1:00 pm	Concurso destrezas tejedoras
1:00 pm	Concurso buenas prácticas de tintoreo artesanal
3:00 pm	Ferre y ceremonia de premiación

Viva una experiencia interactuando con los artesanos del municipio de Sutatausa, Cundinamarca.

En ese justo momento es cuando se une Susana Rodríguez y empiezan a pensar cómo organizar un evento que hable sobre la vida campesina, el oficio del tejido y que también diera cabida a otras muestras artísticas y patrimoniales del municipio. En dicha planeación se suma Catalina Suescun (de la cual ya se mencionó su propuesta de trabajo de grado en relación al tema del tejido en el 2018) quien también aportó algunas ideas para el desarrollo del evento. Luego comenta doña Luz que a quien se le ocurrió el nombre fue a una muchacha que venía de Guachetá.

Figura 10. Programación de Tejilarte 2018. Tomado de la página de facebook de Tejilarte.

Entre las actividades que se destacaron en dicho evento fueron las conferencias en relación al tejido, concursos en relación a las destrezas que tienen que ver con el proceso del tejido, la socialización del trabajo de grado de Catalina Suescun, una pasarela artesanal donde se exhibieron varios ruanas, buzos y vestidos hechos en lana, un espacio para la comida tradicional de Sutatausa y un espacio para lo que el grupo organizador llamó el "museo del Tejido" donde se exhibieron algunas piezas con diferentes tipos de técnicas y sumado a esto una serie de fotografías que daban cuenta de la labor de las tejedoras en Sutatausa. Dichas actividades tuvieron muy buena acogida por lo que se planeó la segunda versión. Para esta ocasión se mantuvieron las actividades referente al 2018, a excepción de una socialización

de un trabajo de grado diferente, un homenaje a las tejedoras y un espacio para el tema de coplas.



Figura 11. Programación de Tejilarte 2019. Tomado de la página de facebook de Tejilarte.

Como se sabe el año 2020 fue un tiempo en el cual cambiaron muchas dinámicas y actividades por motivo del COVID-19. Sin embargo eso no fue impedimento para que no se realizará el evento, pero tuvo que hacerse de manera virtual, lo que lo condiciona en cierta medida.

Viernes 10 de Julio	Sábado 11 de Julio	Domingo 12 de Julio	Lunes 13 de Julio
<p>En la mañana</p> <p>08:00 Desfile Bandera y Apertura</p> <p>09:00 Concurso sobre el Conjurado Doctrinero "Viva el Arte del Tejido Cultural de la Nación"</p> <p>09:30 Concurso Comparsas "La Arepa Pedregaleña"</p> <p>En la tarde</p> <p>10:00 Música, cultura y deportes</p> <p>11:00 Tejedoras en acción</p> <p>12:00 Tejedoras desde las huertas comunitarias y familiares</p> <p>13:00 Diálogo sobre tejidos</p>	<p>En la mañana</p> <p>08:00 Homenaje a las tejedoras</p> <p>09:00 Homenaje Artesanos "La India de Oro"</p> <p>09:30 Concurso Comparsas - Concho Sutatausa</p> <p>En la tarde</p> <p>10:00 Desfile Tejido a la Libertad</p> <p>11:00 Concurso "Música y Tejedoras"</p> <p>12:00 Concurso Artesanos</p> <p>13:00 Concurso "Compañerismo en Tejido"</p> <p>14:00 Diálogo sobre tejidos</p>	<p>En la mañana</p> <p>08:00 Mercado Comparsas "Indígenas compra Sutatausa"</p> <p>09:00 Conmemoración Arqueológica de Cundinamarca</p> <p>10:00 Concurso Comparsas "La herencia de los siete granos"</p> <p>En la tarde</p> <p>11:00 Alusivo de plaza</p> <p>12:00 Artesanos desde casa</p> <p>13:00 Algo se está tejendo</p> <p>14:00 Concurso tejido sobre tejilarte</p> <p>15:00 Diálogo sobre tejidos</p>	<p>En la mañana</p> <p>08:00 Concurso "Viva el Tejido" Homenaje Lara</p> <p>09:00 Espesado de Ravelo Sutatausa</p> <p>10:00 Carrera Renta Tejedoras</p>

Figura 12. Programación de Tejilarte 2020. Tomado de: Tomado de la página de facebook de Tejilarte.

Para esta ocasión se decidió realizar el festival en cuatro días ya que se contaba con un lunes festivo. En él se incluyó el hablar sobre el Conjunto Doctrinero, los espacios de los antiguos molinos y el camino de herradura, se abrió un espacio a lo que se conoce como cocinas tradicionales, hablando sobre un alimento típico de Sutatausa, la “arepa pedregaleña”, sobre la herencia de los siete granos así como los mitos. El homenaje en esta ocasión era dirigido a los artesanos, la pasarela artesanal se mantuvo, se presentó la canción en honor a Tejilarte, también se presentaron los garlanchines y una muestra expositiva de Manuela Lara llamada “Obras vivas”. Para el 2021 se dispuso de tres días en los que hubo invitados que hablaron sobre temas puntuales sobre el tejido, el museo del tejido volvió a abrir, esta vez con objetos referente a la vida cotidiana del campesino y el tema de los tejidos, presentaciones artísticas, donde la carranga, las coplas y las danzas

VIERNES 27 AGOSTO	SÁBADO 28 AGOSTO	DOMINGO 29 AGOSTO
PREÁMBULO VIRTUAL	En la mañana	En la mañana
3:00p.m. Hilos de paz, dialogando a la niñez 4:00p.m. Dialogando entre hebras y Ceremonia Trasmisión de saberes 5:00p.m. Charla web "Origen del tejido ancestral" Artesanías de Colombia 6:00p.m. Documental "Jóvenes por la reconstrucción de la vida y amor por Sutatausa"	9:00a.m. Apertura y actos protocolarios "Hoy me pongo la ruana" Presentaciones artísticas y culturales escuelas de formación Ubaté. 10:00a.m. Inicio Feria artesanal, gastronómica, turística y de mercados campesinos 10:30a.m. Un recorrido por el museo del tejido y Exposición fotográfica "Entretejiendo sueños"	8:00a.m. Eucaristía en honor a los artesanos 9:00a.m. Apertura segundo día de la Feria y presentación de la Banda Marcial y sinfónica del Municipio (Artesanía, gastronomía, turismo y mercados campesinos) 09:30a.m. Presentación escuela de iniciación musical 10:00a.m. Muestra y reto del esquilado de ovejas 10:30a.m. Muestras de los oficios y saberes artesanales 11:00a.m. Presentación danzas Escuela de formación Sutatausa

Figura 13. Programación de Tejilarte 2021. Tomado de la página de facebook de tejilarte.

tuvieron un papel protagónico al igual que el acostumbrado concurso de hilado y esquilado. El homenaje en esta ocasión fue para el "azadón de plata", que fue dado a un campesino reconocido por su labor en la agricultura.

Como se ha mostrado, el evento de Tejilarte hasta el día de hoy ha reunido una buena parte de los elementos que componen el repertorio patrimonial de Sutatausa y de hecho ha llamado tanto la atención que el evento cuenta con el acuerdo 013 de 2018, el cual hace un reconocimiento a nivel local de su importancia para el municipio. Como si esto fuera poco, el municipio ahora cuenta con la Ordenanza 062 de 2021⁷, aprobada por la gobernación de Cundinamarca, el 28 de septiembre del presente año, "*Por la cual se institucionaliza en el departamento de Cundinamarca el festival artesanal "Tejilarte Cundinamarca" y se dictan otras disposiciones*".

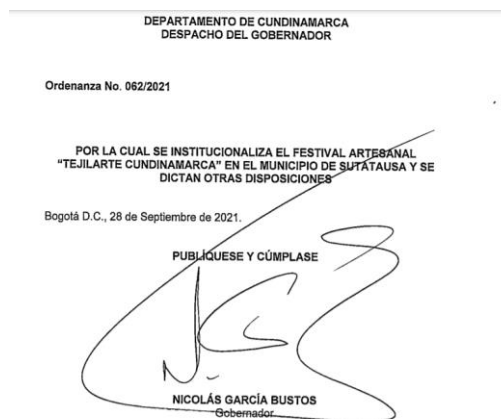


Figura 14. Ordenanza 062 de 2021. Tomado de la página de la Asamblea de Cundinamarca.

Proyectó: Erick Johany Galeano Basabe
Director de Conceptos y Estudios Jurídicos
Secretaría Jurídica

Vs. E/c: Freddy Gustavo Orjuela Hernández
Secretaría Jurídica

⁷ La presente Ordenanza puede ser consultada en el link:

https://asambleacundinamarca.micolombiadigital.gov.co/sites/asambleacundinamarca/content/files/000350/17465_no0622021--tejilarte.pdf

Dicha ordenanza hace que el evento tenga una gran importancia, no solo a nivel local, sino a nivel departamental, lo que hace que Tejilarte ya tenga un respaldo para que se organice cada año, y sobre todo, para seguir promoviendo la mirada de quienes fundaron y siguen organizando el evento en pro de la comunidad sutatausana.

Como se ha visto hasta el momento, el tener en cuenta las voces de las personas que habitan el municipio, y articularlas junto con lo que se ha venido trabajando desde la academia, hace que el panorama sea mucho más amplio y significativo. Hasta el día de hoy no ha habido ninguna investigación, texto o documento que haya articulado todos los elementos patrimoniales aquí expuestos, lo cual es muy importante debido a que se toma en consideración a los principales actores o líderes sociales que gestionan y se preocupan por los vínculos que tienen los habitantes por su territorio, dando cuenta de espacios de encuentro, saberes, tradiciones, procesos y la dedicación de una buena parte de su tiempo a transmitir de diversas maneras, la importancia que el patrimonio cultural tiene para sus habitantes y sobre todo que posiciona lo que ellos piensan, reflexionan acerca de su territorio y sus maneras de habitarlo.

Ante este panorama, es necesario atender a la siguiente pregunta ¿quedarían voces por ser escuchadas acerca de su relación con el territorio? Al realizar un pequeño alto en el camino, se vislumbran pequeñas voces, que generalmente no son escuchadas, o que no se consideran tan importantes a la hora de tratar estos temas. Las niñas y niños son una comunidad muy importante en este tema, dado que ellos hacen parte de un eslabón que recibe y transmite los diferentes patrimonios. Es por eso que sería interesante vincular sus opiniones respecto a lo patrimonial. Para ello se ha decidido tomar como estudio de caso a los estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Departamental Integrada de Sutatausa por diversas consideraciones que en el siguiente capítulo serán expuestas.

Capítulo 2

Educación Patrimonial en Sutatausa

El objetivo del presente capítulo es dar a conocer y desarrollar dos puntos importantes para el presente trabajo, el primero tiene que ver con la educación patrimonial, concepto que se ha venido trabajando ya desde largos años atrás, donde se aborda su significado y la relación que tiene con la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio cultural, así como cuáles son sus objetivos, qué autores lo han trabajado, qué agentes participan en el desarrollo de este tipo de educación, qué modelos existen y algunos casos concretos donde se ha desarrollado dicho concepto. El otro punto, es la aplicación de la educación patrimonial en el grado quinto (5A y 5B) de la Institución Educativa Departamental Integrada de Sutatausa, sede Luis Boada en seis sesiones de trabajo, las cuales arrojaron insumos importantes como: reflexiones, opiniones, fotografías, audios y videos que fueron utilizados junto con las opiniones de un grupo de gestores locales, con los cuales hubo varios encuentros previos al trabajo con los estudiantes para la implementación de una propuesta digital desarrollada en el siguiente capítulo.

2.1. La educación patrimonial. Un campo con perspectiva

Sin duda el patrimonio cultural es un tema importante en la vida de las personas y aunque muchas de ellas por su cotidianidad no dimensionan el valor que tiene y los lazos que se entrelazan a lo largo de su vida, no significa que no puedan opinar o reflexionar sobre ella. Es por eso por lo que es necesario crear espacios, escenarios donde se pueda dar dicha reflexión, donde las personas participen y sean escuchadas sus opiniones, las cuales sean tomadas en cuenta y discutidas con ellos, dando cuenta de sus interpretaciones acerca de temas relacionados con la memoria, tradición, valoración, transmisión, etc.

De hecho, una definición de la educación patrimonial dada por la profesora Valentina Cantón Arjona⁸ guarda relación con lo anterior:

Un campo de la educación en el cual se contiene e interrogan distintas formas de conocimiento, interpretación, valoración y transmisión del patrimonio cultural (material e inmaterial) y natural; formas que redefiniendo el papel de la memoria se concretan en el desarrollo de una nueva conciencia patrimonial (Arjona, 2003:42).

Además de lo ya dicho en esta definición, es importante destacar esa última parte donde habla sobre *el desarrollo de una nueva conciencia patrimonial*, que de fondo, no es más, que las personas sean conscientes del valor no solo de lo que concierne a lo monumental, lo simbólico e histórico, sino también de las “pequeñas” cosas que hacen significativo su experiencia y su sentir, aquellas que están vinculadas con su identidad. No en vano Arjona vuelve a mencionar lo siguiente: “*Se ha pasado de la valoración sacralizada del monumento histórico al reconocimiento, recuperación y disfrute de algo tan cotidiano como, por ejemplo, el refrán popular...en el que se expresa y define la identidad de los individuos y los grupos*” (Arjona, 2003:43).

Hay que anotar que en las dos definiciones expuestas se puede inferir que quien se dedique a la educación patrimonial debe ser alguien muy atento, no solo a la identificación de los elementos de un repertorio patrimonial, sino que además debe ser cuidadoso/a de prestar atención a aquellas cosas que las personas piensan y sienten acerca de lo que ellas consideran son su patrimonio. El reconocer esas cosas permite encontrar los vínculos o lazos significativos de las personas con su entorno y su existir. Es por ello que una de las razones por las cuales la educación patrimonial es importante es porque se interesa y se preocupa por las personas y su relación con el patrimonio cultural. No basta con trabajar con el patrimonio en sí, es necesario vincularlo con quienes se teje y están más relacionados con él.

En este orden de ideas es importante mencionar que ya desde hace cincuenta años se ha venido hablando sobre el papel tan importante que tiene la educación frente a la relación entre el patrimonio y las personas, como por ejemplo en la Convención para la Protección

⁸ Investigadora mexicana, profesora de la Universidad Pedagógica Nacional, referente sobre el tema de la educación patrimonial mexicano.

del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural de 1972 de la UNESCO realizado en París, como se puede evidenciar en el artículo 27 de la mencionada convención, el cual dice:

Art. 27. Los Estados Partes en la presente Convención, por todos los medios apropiados, y sobre todo mediante programas de educación y de información, harán todo lo posible por estimular en sus pueblos el respeto y el aprecio del patrimonio cultural y natural definido en los artículos 1 y 2 de la presente Convención (Convención para la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural, 1972).

En este artículo se da importancia a los programas educativos como vehículos para poder establecer la relación de aprecio al patrimonio cultural de las personas. Por otro lado se tiene conocimiento de la atención que le ha prestado la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) al tema educativo frente al patrimonio cultural como lo demuestra la vinculación de diferentes instituciones internacionales en el desarrollo de proyectos locales y regionales como por ejemplo: El convenio Andrés Bello (CAB), Centro Regional para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial de América Latina (Crespial), Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property (Iccrom), entre otros (Castro, Martínez, 2017:17). En las organizaciones nombradas anteriormente se han efectuado proyectos donde se han creado estrategias educativas que promueven los temas referentes al patrimonio cultural. Por otro lado, en relación propiamente a la investigación teórica y práctica de la educación patrimonial se ha venido trabajando en países como España, México, Brasil, Venezuela, entre otros.

Para el caso español, quien se ha destacado por trabajar el tema es la investigadora Olaia Fontal Merillas, tanto así, que lidera el Observatorio de Educación Patrimonial de España (OEPE), el cual se encarga de inventariar, analizar y evaluar el estado de los proyectos y procesos sobre educación patrimonial en dicho país, para así conocer y saber el alcance que tienen en relación con la sensibilización, valorización y socialización del patrimonio cultural. Esta autora define que en la educación patrimonial existen cuatro agentes que participan en el desarrollo de este tipo de educación: el docente, discente, contenido y el contexto. Este último puede ser en el aula de clase, en un museo o en internet (Castro, Martínez, 2017:18). Fontal se ha tomado en serio dicha investigación ya que ha escrito una serie de libros en solitario o en conjunto donde ofrece argumentos que permite reconocer a la educación

patrimonial como una disciplina. Por un lado reconoce que la educación patrimonial se centra en el sujeto que aprende o que está relacionado con algún tipo de patrimonio, a diferencia de ámbitos del patrimonio cultural que se pueden centrar en el bien mismo, en sus relaciones simbólicas, históricas o estéticas, donde las personas si bien son importantes, no son centro del foco investigativo. En ese sentido la educación patrimonial se preocupa por el sujeto, su proceso de enseñanza y de aprendizaje y su relación con el contexto. Para Fontal, quien se basa en el profesor Colom Canellas, el patrimonio cultural no solo tiene que ver con el pasado o aquello que nos es heredado, también tiene que ver con el presente. Sin embargo, a este punto es necesario empezar a definir más concretamente qué es la educación patrimonial.

Para el profesor Colom Canellas la define como: *“una acción educativa sobre los bienes colectivos que nuestra generación posee; bienes heredados o adquiridos, pero que queremos mantener y conservar, puesto que los dotamos de valor, o los consideramos como un valor en sí mismo”*. (Fontal, 2003: 86)

La profesora Arjona hace un acercamiento interesante sobre las implicaciones de la educación patrimonial, mencionando que es importante conocer cómo se entiende lo patrimonial desde la educación patrimonial, y es que no es un asunto menor. Dado que en ocasiones se asume al patrimonio cultural como ese algo relacionado con lo monumental, lo simbólico, lo histórico y en los últimos años a lo natural. Sin embargo, la cuestión del patrimonio cultural ha generado reflexiones interesantes donde lo cotidiano y lo popular ha tenido relevancia. Esto supone una mirada distinta a lo patrimonial, ya que normalmente se espera a que un experto en el tema diga lo que es importante, qué es lo patrimonial, qué se debería conservar y qué no, pero dentro de esa nueva mirada la opinión del experto no está por encima de las personas vinculadas con lo patrimonial y su cotidianidad. Todo lo contrario, ya que la opinión del individuo es tan importante como la del propio experto, ya que cuando un individuo o una comunidad en particular manifiesta los vínculos que los une a un elemento patrimonial, está poniendo sobre la mesa sus más íntimas relaciones que lo articulan con un lugar, con manifestaciones culturales, objetos o con personas y, eso tiene total validez, aunque no sea reconocido por el experto o por las instituciones que se encargan del tema del patrimonio cultural.

En la educación patrimonial el sujeto es el centro con el que hay que trabajar. Si bien el elemento patrimonial es importante, hacer que el sujeto sea el foco del proceso educativo es esencial, ya que finalmente es quien activa el patrimonio y le da un valor en especial. Al respecto, nuevamente Arjona señala que en la “Declaración de México sobre políticas culturales” de 1982, se menciona que el patrimonio cultural de las personas lo conforman sus artistas, las personas que generan procesos sobre él, sus monumentos, pero no solo por ser históricos o heredados, también porque en el presente existen cargas de sentido que movilizan a las personas, saberes, memorias y también lo natural, ya que es la máxima de cualquier tipo de patrimonio que es la vida, y sin ella no habrían personas involucradas con lo patrimonial (Arjona, 2003, p. 48).

Hasta aquí es de notar que para la educación patrimonial es muy importante entender la relación entre patrimonio y las personas, entender sus dinámicas y todo lo que se genera entre ellos es de sumo interés. Además de ser crítica, dado que reevalúa el concepto del patrimonio como algo homogeneizante que todos debemos dar importancia, como los monumentos, los símbolos patrios, o lo que ha sido avalado por los expertos, sin dar crédito a lo que las comunidades conciben como importante para su vida y su identidad. Por otro lado, el interés por parte de la educación patrimonial en la enseñanza-aprendizaje del sujeto, como ya se profundizará más adelante.

Para el caso colombiano existen varias organizaciones e instituciones que se han preocupado por establecer una relación entre las personas y el patrimonio cultural, como por ejemplo el Ministerio de Cultura, la Biblioteca Nacional, el Instituto Colombiano de Antropología e Historia, el Museo Nacional de Colombia, etc. Estas instituciones han colaborado de la mano con Crespial (Centro Regional para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de América Latina) para promover la participación social junto con la difusión del patrimonio inmaterial en diversos espacios en Colombia (Castro, Martínez, 2017: 19). También es importante señalar aquellas iniciativas por parte de los museos en el país, donde los mayores gestores preocupados por establecer esa relación entre las personas y el patrimonio son las áreas educativas, quienes son los más involucrados con las personas debido a su contacto con ellos. Solo basta ver en las páginas web o redes sociales la gestión y las diversas actividades que diseñan dirigidas a diversos tipos de población etárea. Un caso más es el del IDPC

(Instituto Distrital de Patrimonio Cultural), cuyos frentes que conforman la Subdirección de Divulgación y Apropiación del Patrimonio le han apostado por generar un acercamiento diferente a las personas respecto a su propio patrimonio, como por ejemplo lo hecho por el equipo de Recorridos Patrimoniales que ha realizado importantes aportes por medio de recorridos y laboratorios⁹. Solo hay que consultar los proyectos realizados en espacios como Columbarios, el Conjunto Hospitalario San Juan de Dios y el proyecto Parque Arqueológico y del Patrimonio Cultural de Usme.

Por otro lado y no menos importante, en el asunto de que el sujeto es clave en la educación patrimonial, en el campo de la pedagogía también existen análisis y estudios sobre la importancia del sujeto dentro de la enseñanza y el aprendizaje, como por ejemplo en las pedagogías críticas, que a este respecto se puede hablar desde la posición del pedagogo francés Phillipe Meirieu, quien ha dedicado gran parte de su vida a estudiar y analizar las cuestiones de la pedagogía, la libertad, la relación del maestro-alumno, etc., y ha aportado en temas como la pedagogía diferenciada y las políticas públicas en la educación francesa. En relación a la relación maestro-alumno plantea reflexiones interesantes que se articulan muy bien con lo planteado anteriormente para la educación patrimonial. Meirieu traza su práctica pedagógica básicamente desde dos dimensiones: la práctica reflexiva y la práctica social, las cuales descansan sobre los aprendizajes y la enseñanza (Zambrano, 2006, 38-39).

Para efectos de este trabajo se ahondará en la práctica reflexiva, eso sí mencionando que la práctica social se refleja en su amplio trabajo en las decenas de publicaciones de libros, artículos, conferencias y asesorías producto de su experiencia y reflexiones en torno a su trayectoria profesional como docente tanto en escuelas, universidades y como funcionario público. La práctica reflexiva en Meirieu es importante, ya que en las reflexiones que hace el docente no solo en su propia metodología, sino también de cómo los alumnos responden a ella, hacen parte de los cuestionamientos que se plantean en el quehacer pedagógico. En esta lógica va mucho más allá de entender al docente como una persona que transmite un conocimiento y un estudiante que aprende. Ya que, para este autor, se busca que los estudiantes sean reconocidos como sujetos capaces de participar activamente, lo que le da un

⁹ Ver el documento POA (Plan Operativo Anual), numeral 7, “Divulgación y apropiación social del patrimonio” en: <https://idpc.gov.co/6-4-3-plan-de-accion-institucional-poa>. Consultado el 8 de febrero de 2023.

lugar preponderante al alumno en la práctica educativa. El educador debe despertar el interés de los estudiantes en algún tema, para ello es necesario construir diferentes tipos de dispositivos, diferentes secuencias de aprendizajes, diversos métodos para lograr que los alumnos se apropien de los saberes propuestos.

Esto no es tan simple, ya que el autor plantea que desde la enseñanza el educador hace frente a las resistencias del aula de clase, a las formas de ser de los alumnos. Esto plantea que el educador se cuestiona su relacionamiento con el otro, la confianza que aquel genera es relevante, por ejemplo, en el acto educativo y ante todo en el acto de aprender, le impone al educador una voluntad positiva respecto de las capacidades del otro (Zambrano, 2009, 221). Al reconocerlo no solo en el aula de clase, sino también en su propio medio, o en palabras de Vygotsky, en su zona de desarrollo próximo, elemento importante ya que este también afecta a los individuos y un aprendizaje no es efectivo si no se integran las invariantes culturales y sociológicas. En este caso el estudiante es clave en la enseñanza y aprendizaje, el docente sabe que la escuela es un espacio del vínculo social y debe disponer de los recursos de saber para movilizarlos en función del crecimiento, la autonomía y la libertad del sujeto (Zambrano, 44). Por lo anterior, la pedagogía brinda modelos, herramientas, reflexiones y análisis en relación al relacionamiento y comprensión del sujeto, al otro o en este caso al estudiante o alumno.

Ahora, son muchas las instituciones que están relacionadas con la educación patrimonial. Sin embargo, hay que anotar que todas difieren en sus modelos de trabajo, lo que lleva a analizar precisamente, qué tipos de modelos de educación patrimonial existen.

2.1.1. Modelos de educación patrimonial

Como se mencionó anteriormente la educación patrimonial tiene que ver con las maneras en que se comunica, transmite y se hace la apropiación de aquello que llamamos patrimonio, inscrito en un contexto particular, pero a esto debemos sumar al sujeto relacionado intrínsecamente con aquel y, a quien abre el espacio de relación entre el sujeto y dicho patrimonio. En este orden de ideas se cumpliría los cuatro agentes (docente, discente,

contenido y contexto) que interactúan en el desarrollo de la educación patrimonial según la profesora Fontal. Sin embargo, esto no quiere decir que en todos los lugares se haga de la misma manera, es por eso por lo que se hace necesario dar cuenta de algunos modelos que den cuenta de las diferentes maneras de abordar los cuatro agentes ya mencionados.

Modelo instrumental: donde “la educación se concibe como un instrumento que posibilita alcanzar determinados fines no educativos” (Fontal, 2003:130) la educación patrimonial no es un fin, sino que se convierte en un instrumento para alcanzar otro fin no educativo respecto al patrimonio que se está trabajando. Un ejemplo que brinda Fontal son los usos educativos empleados en el turismo, donde lo más frecuente es la presencia de guías, cartelas o materiales explicativos que abogan por la adquisición de conocimientos conceptuales por parte de cualquier visitante. La educación patrimonial es vista como elemento útil para cumplir fines comunicativos, su posición dentro del proceso con la sociedad es periférico respecto a otras áreas que se involucran en el proceso. La relación entre la sociedad y el elemento patrimonial es unidireccional, no se tiene en cuenta la reflexión o debate por parte del sujeto, a él se le facilita algunas claves para la comprensión de dicho elemento patrimonial. Sus propuestas están dirigidas a un público genérico.

Modelo mediacional: Propio de la educación de los museos, cuyo objetivo es favorecer la sensibilización o la reacción social (comunicación-conocimiento) de los involucrados en el modelo que se materializan en propuestas de mediación. Su desarrollo involucra un proceso comunicativo que va más allá de lo unidireccional, ya que lo que busca es la interacción entre quienes están involucrados en el proceso, se adapta al contexto de los públicos o de la sociedad involucrada y diseña su propia metodología. Un ejemplo de ello son las instituciones educativas o los programas de voluntariado de un museo, donde se pueden ver dinámicas de grupo, como las propuestas donde se desarrolla la creatividad, la emotividad, el diseño de actividades para públicos objetivos como familias, adolescentes, niños, etc. A comparación con el modelo instrumental, la mediacional es de más largo alcance, donde se habla en términos de enseñanza-aprendizaje y pueden generar campos especializados, como el ya expuesto de la educación museal, programas educativos en ciudad, la creación de software educativo o páginas web. Finalmente hay una evaluación donde se trata sobre la implementación de la metodología, la valoración del proceso, los resultados y las reflexiones.

Según Fontal este modelo tiene repercusiones directas dentro del campo de las publicaciones, investigaciones y de los eventos científicos (Fontal, 2003:140-141). Si bien no argumenta el porqué, sería fácil deducir que es debido a que en el momento en que se diseña el programa educativo dirigido a un público específico, se toman referentes bibliográficos para tomar de ellos lo que más se necesita y articularlo con acciones pedagógicas.

Modelo historicista: Se refiere a teorías y prácticas educativas cuyo enfoque es proyectar la dimensión histórica del patrimonio cultural. La acción educativa se concentra en el pasado para comprender el presente y le interesa la transmisión del legado patrimonial y en cierta sensibilización. Fontal menciona:

Escasa presencia de la educación más allá de la transmisión, muchas veces a través de mecanismos de repetición o memorización, así como de contenidos históricos o artísticos relacionados con los bienes patrimoniales: la secuenciación educativa escasa, superficial incluso, es un rasgo característico de este modelo y da lugar a ausencias de orden procedimental y actitudinal entre las programaciones. (Fontal, 2003:142).

Se enfoca en una mirada que no trasciende más allá de lo material, de lo visible y no hay una reflexión sobre el patrimonio cultural y su relación con la sociedad en todos los ámbitos de la vida. La enseñanza es reducida a una sección de la historia o de información anecdótica. Hasta la actualidad, existe un modelo tradicional que es hablar por ejemplo de los monumentos asociados a historia patria o lo que ha escrito los expertos, eruditos, donde los nombres que sobresalen son los de los padres de la patria, escultores extranjeros, arquitectos, lo concerniente a estilos arquitectónicos, tecnicismos, y los discursos de la conservación ligados a lo que tradicionalmente se debe conservar y mantener, además de ser unidireccional, o sea que en este caso el sujeto solo se remite a recibir el discurso o el conocimiento. Ejemplo de este modelo, visitas guiadas por la ciudad, con falta de proyección social del patrimonio. Finalmente, se aleja de lo que se puede conseguir con la interpretación y no tiene en cuenta las capacidades de las personas, al no tener en cuenta el contexto de las personas, la capacidad crítica que ellos tienen, su educación integral a lo largo de su vida.

Modelo simbólico-social: En palabras de Fontal este modelo pretende la construcción de identidades asociadas al patrimonio mediante la conexión entre el presente y el momento en el que el bien cultural fue concebido. En este modelo es importante entender que el patrimonio surge de un contexto social particular, pero también en él se desarrollan otros

contextos sociales. Tiene como eje articulador las ciencias sociales y como elementos con los cuales interactúa el espacio-tiempo, la conciencia territorial, el conocimiento del medio, etc. Fontal siguiendo a López Atxurra y de la Caba hace notar cómo las ciencias sociales son una área curricular importante para introducir “*contenidos sociopersonales que permiten vertebrar la identidad del alumno*” (Fontal, 2003:142). Hace uso de la sensibilización, la apropiación simbólica. Dentro de su metodología interesa la respuesta e interacción de los sujetos donde sucede una intercomunicación, esto gracias a la didáctica de las ciencias sociales. En el modelo es muy importante entender el patrimonio en términos sociales ya que esto permite entenderlo desde su propia realidad y, no, la que de él se tiene, desde diversos campos del conocimiento como la historia, la historia del arte, la antropología, etc.

Hasta este momento se han expuesto cuatro modelos de proceder relacionados con la educación patrimonial. Sin embargo, hay más que agregar pues Fontal propone un modelo propio, el cual llama **modelo integral**, el cual consiste en un modelo íntegramente educativo, donde su aproximación sea emotiva y cognitiva, con inclusión del arte contemporáneo, un orden del proceso de aprendizaje en relación con el patrimonio cultural. Busca el desarrollo del concepto de “patrimonios”, trabajando los contextos del alumno en un sistema de círculos concéntricos, desde la dimensión personal a la colectiva. Dentro de los puntos que más llaman la atención está la visión integral de su propuesta, que alude a tener en cuenta el contexto educativo donde se quiere trabajar, lo que quiere decir que es importante conocer qué temas son los más relevantes para las personas con las cuales se va a trabajar, además de incorporar diversos ámbitos culturales como el arte, la historia, la geografía, etc. (Fontal, 2003:160-163). Sin embargo, nuevamente dependería del contexto educativo. Algo que destaca es la consideración de aquellas dimensiones del patrimonio cultural (patrimonio material, inmaterial y natural), visto desde lo individual a lo mundial, que en palabras de la autora lo llama “escalas vinculadas” y que tienen relevancia en los procesos de identidad, además de incorporar dentro de lo patrimonial cualquier cosa que sea de interés y que contenga significado, lo que no deja de llamar la atención, dado que se podría pensar que puede entrar cualquier cosa. Sin embargo, si es la comunidad la que lo destaca y es de gran importancia para ellos es posible integrarlo a un repertorio patrimonial.

Otro punto por considerar es lo que tiene que ver con el objetivo, el cual busca que el alumno comprenda las nociones de patrimonios, trabajando desde el patrimonio personal llegando al patrimonio colectivo. Fontal se basa que para valorar el patrimonio del otro es necesario generar acciones educativas que promuevan la empatía y para ello propone trabajar la noción de patrimonio desde el ámbito personal, promoviendo experiencias donde se identifique por ejemplo: objetos, fotografías, recuerdos, olores, vivencias significativas, etc. Esto promueve el conocimiento, el valor, la comprensión, el respeto, el disfrute y la transmisión. Al respecto menciona:

Un alumno aprenderá a comprender y respetar la memoria y el “patrimonio” de sus compañeros, porque comprende, por experiencia propia, lo que supone que los demás lo respeten y lo valoren. y por supuesto sabrá lo importante que es cuidarlo, estableciendo, de este modo, un paralelo con la conservación del patrimonio cultural en otras escalas. (Fontal, 2003, 167).

En el análisis que hace la autora es notorio que entiende que para poder hablar de los patrimonios una manera práctica es haciendo partícipe al alumno de sus intereses, y sentimientos sobre lo que es significativo para él, y una forma de lograrlo es evocando por medio de sus objetos y recuerdos, con ello logra la comprensión de su propia realidad y la de los otros, ya que quien se expone no es solo él o ella, sino también sus compañeros. Al respecto valdría la pena añadir que en dicho ejercicio es relevante que el docente o quien lidere la experiencia también participe, ya que esto genera confianza entre los asistentes y además el docente logrará conocer el principio de realidad que tienen los estudiantes respecto a lo patrimonial.

Finalmente es importante para la autora el preguntarse ¿para qué enseñar-aprender? sobre el patrimonio cultural, a lo que responde con ciertos argumentos como por ejemplo, para que los estudiantes empiecen a entender la importancia del tema del patrimonio cultural a través del conocimiento del suyo, donde se generen procesos de identidad individual y colectiva trabajando las diversas dimensiones del patrimonio, lo que ayuda a construir una memoria individual y colectiva, a valorarlo, aprovechando los vestigios del pasado que son insumos para conocer las culturas del pasado y así desarrollando respeto por aquellos bienes culturales que hablan de nuestro pasado y del otro. (Fontal, 2003, 170). De hecho, para ella existe una secuencia procedimental que es: conocer, comprender, respetar, valorar, cuidar, disfrutar y

transmitir y, que los modelos de educación patrimonial anteriormente mencionados le apuntan a generar procesos comunicativos, en la difusión y en la gestión.

2.1.2. Elementos para un Educador Patrimonial

Como ya se ha visto, la educación patrimonial se preocupa por la relación entre el sujeto y el bien patrimonial, en ese sentido quien ejerce la labor de educador patrimonial tiende un puente o abre un espacio para que estos dos elementos entren en contacto y afloren los vínculos del sujeto. Si bien Fontal ha realizado una amplia investigación en relación con los procesos pedagógicos que se dan en los procesos de educación patrimonial. Hay que considerar un elemento importante en el proceso y es la labor del docente como personaje que participa en el proceso. No es que se desconozca su labor en el análisis que ella hace. Sin embargo, se considera que es posible ahondar un poco más en su labor. Pero primero hay que comenzar diciendo que los modelos antes expuestos, intentan dar explicación a varias formas de desarrollar procesos pedagógicos en relación con el patrimonio cultural, pero obviamente no serán los únicos y eso es así por el simple hecho que cada caso, situación o proceso cuenta con variables que hacen que incluso los modelos expuestos deban cambiar en algo, sea por las personas que participan, el lugar donde se hacen encuentros, los intereses de la comunidad, etc. Téngase en cuenta que los procesos de educación patrimonial no solo se hacen en colegios o instituciones educativas, también se pueden ejecutar en otros lugares y con diferentes comunidades y grupos etarios.

Teniendo claro lo anterior ya es posible continuar con el primer elemento, ahondando en la labor del docente o de quien se haga cargo del proceso de educación patrimonial, esa labor es primordial, ya que él/ella tiene la responsabilidad de diseñar un plan de trabajo y de actividades acordes a los intereses de los participantes. Sin embargo, no termina allí, pues cada encuentro con los participantes puede incluso cambiar lo que ya se había planeado desde el principio y esto no está mal que suceda, es normal dentro del proceso. En ocasiones sucede porque al escuchar a los participantes, puede que manifiesten elementos que la persona encargada del proceso no haya tenido en cuenta o que pueda ser una sugerencia de la persona.

No es un asunto menor, porque de hecho se está poniendo en evidencia algo muy importante que debe tener cualquier persona que se haga cargo de un proceso de educación patrimonial y aplica para cualquier tipo de modelo y es la escucha, acto importante sobre todo cuando se trabaja con personas, el filósofo surcoreano Byung-Chul Han con relación a la escucha menciona lo siguiente:

Escuchar no es un acto pasivo. Se caracteriza por una actividad peculiar. Primero tengo que dar la bienvenida al otro, es decir, tengo que afirmar al otro en su alteridad. Luego atiendo a lo que dice. Escuchar es un prestar, un dar, un don. Es lo único que le ayuda al otro a hablar. No sigue pasivamente el discurso del otro. En cierto sentido, la escucha antecede al habla. (Han, Byung-Chul, 2017, 113-114).

Al leer esta definición de Han y si se involucra con la importancia que tiene el sujeto en la educación patrimonial, es posible decir que evidentemente una de las cosas que se necesita y que hay que ser cuidadosos al comenzar un proceso con las personas es primero que todo el escuchar, pero no es una escucha pasiva como muy bien lo menciona Han, sino lo que se trata es dar la posibilidad al sujeto de expresarse y de mencionar lo que piensa, es garantizar el espacio de participación y que se dé cuenta que se le escucha y de que lo que está diciendo es importante.

Continuando con Han, él menciona que el oyente actúa como una caja de resonancia donde el otro se *libera hablando*, algo importante ya que esto asegurará su continua participación, ya que él notará que se toma en cuenta lo que dice. Por otro lado, Han apunta algo importante, y que alude al trabajo del investigador, y es que en relación a la escucha, diferencia entre el *silencio hospitalario* y el *silencio analítico*, donde el primero es aquel que adopta el oyente sin interrumpir al otro, con toda su atención a lo que se dice, mientras que el segundo oye lo que el otro cuenta, pero al tiempo toma nota de ello en vez de prestar atención a lo que se dice (Han, 2017:114-115).

Si bien algunas personas defenderán la última posición aludiendo que la toma de nota es importante para no omitir detalles significativos. Sin embargo, es el acto en sí mismo visto por el otro. Si esa otra persona ve que quien escucha toma nota sin prestar atención, puede que infiera que no se le está prestando atención. Han también señala que hay dos máximas en la ética de la escucha, una es la paciencia y la otra es *quedar a merced* del otro en la escucha. En la acción de la escucha hay una preocupación por el otro, ya que es lo único que

facilita que el otro hable, en palabras de Han: *“la escucha tiene una dimensión política. Es una acción, una participación activa en la existencia de otros, y también en sus sufrimientos, Es lo único que enlaza e intermedia entre hombres para que ellos configuren una comunidad”* (Han, 2017: 120). Finalmente la escucha es un acto que no hay que pasar por la ligera en procesos pedagógicos donde se tiene en cuenta no solo al otro como participante, sino también como ese otro que aporta, reflexiona y tiene algo que decir.

Hasta aquí queda claro que la escucha es importante como una acción para tener en cuenta por parte del educador patrimonial. Ahora, otra cosa que Fontal no ahonda es que la agencia tanto del docente como del discente es variable, ya que dependiendo del proceso o relación entre estos dos personajes su posición puede cambiar. La del docente puede llegar a estar en la posición del discente y la del discente en la del docente, pero, ¿cómo puede ser esto posible? esto puede ocurrir ya que quien ejerce desde el comienzo como docente no es una persona que tenga todo el conocimiento y en ocasiones este puede aprender cosas nuevas o detenerse a reflexionar sobre nuevas perspectivas producto de su interacción con el discente, y es aquí donde la escucha es clave dado que mediante los beneficios de dicha acción no solo se beneficia el discente al tener el espacio para hablar, sino también el docente, y es ahí cuando el docente se da la oportunidad de escuchar que su posición como agente cambia, porque en el momento mismo en que habla el discente su agencia cambia, así sea por un instante y ese lapso de tiempo es significativo en el proceso y es necesario atesorarlo para el bien y calidad del proceso. Esto se va puliendo mediante la experiencia, por algo se dice que la experiencia es el mejor maestro.

Un segundo elemento para el educador patrimonial es tener una metodología definida acorde al trabajo con el otro. En este sentido Sam Ham¹⁰ sugiere aportes interesantes, su trabajo tiene que ver con la interpretación temática, concepto que él mismo ayudó a conformar, trabajando lo que en el siglo XIX se llamaba la interpretación ambiental que para Ham era entendida como:

¹⁰ Sam Ham es director del Centro de Capacitación y Extensión Internacional y profesor de psicología de la comunicación y la conservación internacional en el Colegio de Recursos Naturales de la Universidad de Idaho en Estados Unidos.

La interpretación ambiental involucra la traducción del lenguaje técnico de una ciencia natural o área relacionada en términos e ideas que las personas en general, que no son científicos, puedan entender fácilmente, e implica hacerlo de forma que sea entretenida e interesante para ellos (Ham, 1992: 3)

Con relación a esta definición es posible notar una preocupación por las personas de acuerdo a la información que se les brinda y el cómo se ofrece, ya que esto puede facilitar o complicar la interpretación de ellos hacia las temáticas que se quiere abordar. Para ello Ham propone que un orden de elementos para facilitar dicha interpretación a la que llama *TORA* (Tema, organizada, relevante y amena), Estos permiten estructurar un método práctico para provocar a las personas a que se interesen y a generar un compromiso por conservar el patrimonio.

En cuanto al tema, Ham se refiere a que debe ser la idea principal que esté contenida en una frase llamativa, bien construida, con sujeto verbo y predicado, que efectivamente sea capaz de transmitir esa idea central que se quiere. El tema expresado en una frase debe expresar la conclusión general que el intérprete quiere que la audiencia se apropie; organizada, tiene que ver con que la información dada sea coherente y de manera que sea fácil de entender, la idea es evitar el esfuerzo por parte de los públicos para entender aquello de lo que se les está hablando. Ham establece un número máximo de cuatro ideas para no sobrecargar a las personas con tanta información, esto está argumentado desde el campo de la psicología el cual menciona que dicho número es el número de ideas independientes que el ser humano puede tratar al mismo tiempo (aunque no se aplique para toda la población, si es un número estimado); relevante, se refiere a que la información que se socializa debe ser del interés para las personas, además Ham plantea que debe ser en dos sentidos, significativa y personal. Significativa en el sentido que la información debe conectarse con algún recuerdo de las personas o que guarde relación con un tema llamativo, que conozcan y en cuanto a lo personal, se refiere a que aquella información que se está suministrando se relacione con los diferentes aspectos que componen su cotidianidad. Lo anterior lleva a establecer conexiones emocionales que permite generar un vínculo entre el intérprete, la información o mensaje y los públicos; amena, tiene que ver con que hay que cautivar a la audiencia, mantenerla entretenida que pase un buen momento, para eso este autor menciona algunas pautas para lograrlo como el empleo de un tono de voz adecuado, el uso del humor incluso promueve que la audiencia participe. Todo esto con el fin último de mantener a la audiencia lo suficientemente atenta como para transmitir un mensaje convincente. Finalmente, la

estructura anterior (TORA) busca llegar al objetivo de la interpretación que en palabras de Ham es: “*estimular el pensamiento en la audiencia para que elabore sus propias ideas*”(Ham, 2014:19-48).

Como se ha visto hasta ahora, la interpretación tiene mucho que ver con la comunicación, y Sam Ham ofrece un buen esquema para lograr que los públicos, no solo se interesen por el mensaje que se quiere transmitir, también porque dicha información sea transmitida de una forma que cautive y provoque a las personas. Sin embargo, en el esquema planteado por Ham no desarrolla completamente la participación de los públicos dentro de los planteamientos de la interpretación, su mención sólo muestra a un público que recibe información y que ciertamente busca que él genere conexiones con los temas tratados, pero no desarrolla estrategias pedagógicas para que efectivamente las audiencias participen en cada uno de los planteamientos que se pueden tratar a la hora de abordar un tema. Si bien en toda su obra son importantes los públicos, es poca la atención que desarrolla como un agente participante activo y propositivo. Es por eso por lo que existe un autor que tal vez ayude a matizar un poco mejor esta idea en relación con la importancia de los públicos. Manuel Gándara Vázquez¹¹ quien ha trabajado el concepto de la divulgación significativa.

La divulgación significativa es un concepto atribuido a Manuel Gándara Vázquez, quien la define como “*una estrategia de comunicación para la educación patrimonial*”(Gándara,2012:26) Este tipo de divulgación se centra en el público, a través de ella se toman a consideración varios puntos enfocados hacia la experiencia y el aprendizaje del visitante. Su objetivo es fomentar una cultura de conservación del patrimonio entre la ciudadanía. Gándara hace una aclaración al concepto de divulgación al mencionar que es diferente a la difusión, lo cual lo explica de la siguiente manera. Difusión hace alusión a poner en evidencia un conocimiento a un público determinado, por lo general es a un círculo especializado, académico, lo cual se hace por medio de publicación de artículos, exposiciones, etc. donde se hace uso de un lenguaje técnico y científico. Por el contrario, la divulgación se enfoca en un público general, donde pueden caber los ejemplos de la difusión, pero esta vez con un lenguaje más cotidiano, entendible, claro, donde la información se

¹¹ Manuel Gándara es licenciado en antropología con especialización en arqueología, Magíster en Ciencias antropológicas y Doctor en Antropología. Ha trabajado en diferentes áreas del patrimonio y en temas de museos.

suministre de manera sencilla (Gándara, 2018:7). La divulgación socializa con la comunidad o público los valores patrimoniales que rodean un objeto o un bien de interés cultural (BIC).

Gándara menciona que la interpretación temática exige tres aspectos que hay que tener en cuenta, primero el bien patrimonial, seguido del tipo de público y los medios que se usarán para hacer llegar los mensajes. En cuanto al bien patrimonial se destacan tres puntos, el primero que tiene que ver con la singularidad del lugar, lo que lo hace especial al compararlo con otros bienes o bien los valores que comparte con los demás bienes. Como segundo punto trata a los valores patrimoniales o como Gándara lo llama “el conjunto de valores patrimoniales”, donde señala que es lo más importante del bien patrimonial, ya que son los que justifican la conservación del bien o lugar. Menciona que además del valor de la antigüedad o como vestigio histórico, se debe mencionar muchos más (Gándara, 2018:33-34) El tercer punto, se refiere a las condiciones o contexto de la interpretación, el cual se refiere a las condiciones que envuelven la interpretación, como el clima, el entorno social del lugar, la disposición del lugar para que albergue materiales de divulgación (cédulas, videos, imágenes, etc.) o de las personas que se encuentran a cargo del lugar.

En cuanto al segundo aspecto que tiene que ver con el público se refiere a que es importante apoyarse en entrevistas, encuestas, observaciones, información del libro de visitantes, sugerencias que suministren información de la receptividad del lugar, lo que garantizará la efectividad de la divulgación. El tercer aspecto que habla sobre los medios que se usarán para hacer llegar los mensajes, se refiere a lo que se quiere que los visitantes sepan, sientan y hagan. En este sentido lo que se busca es que el visitante reflexione acerca de la información que se le suministra y permita crear un puente entre el pasado y el presente, para así entender la relevancia del lugar y poder plantearse preguntas. Por otro lado busca generar emociones que provoquen experiencias de empatía con el patrimonio. El desarrollar actividades (físicas o cognitivas) sustentadas en tesis y subtesis que promuevan y provoquen conductas que faciliten el acercamiento a la conservación del patrimonio. Para ello Gándara expone tres medios para lograrlo, como por ejemplo el uso de información en la que coincidan los especialistas en torno al bien patrimonial, el uso de tópicos o tesis que se relacionen con el patrimonio como por ejemplo antecedentes, cronología, distribución espacial, pintura, economía, organización social, religión, etc. Con respecto a esto Gándara señala que hay que

saber manejar para no caer en monotonías para los visitantes. La idea es que sean temáticas diferentes y amenas. El tercer medio es el desarrollo de relatos que se den “como si estuvieran contando una película”, en ella la idea es que se tomen elementos significativos de los documentos y se pueda construir una historia alrededor de un hecho, pero eso sí, teniendo cuidado de no exagerar o inventar hechos ficticios (Gándara, 2018:33-40).

Por otro lado, para Gándara el centro de todo este análisis son los públicos, él se ha enfocado en trabajar y analizar el rol que ellos tienen frente al esquema de la interpretación temática y es ahí cuando la divulgación significativa pueda ayudar a entender la potencialidad que aquellos tienen. Con relación a esto Gándara ofrece un esquema que está compuesto por cuatro momentos. Primero hay que comenzar en lo que él llama el “genio de lugar” que no es más que aquello que es especial o relevante del patrimonio del cual se quiere hablar, la respuesta a dicho planteamiento debe estar focalizada en el visitante, haciendo que este participe. Como segundo momento plantea que el intérprete debe apelar a la empatía entre el elemento patrimonial y el público y para lograrlo es necesario generar un tipo de vínculo entre el contexto del patrimonio y la experiencia de las personas. En tercer lugar, la diferencia entre el pasado y el presente. Esto es muy importante para Gándara porque es necesario que los visitantes entiendan los contextos de los patrimonios, sus transformaciones, cómo influyen de alguna manera en nuestras vidas y cómo se siguen transformando a partir de nuestras propias acciones. como el último de los momentos tiene que ver en parte con el tercero ya que lo que busca es que la audiencia reflexione frente al elemento patrimonial y se pregunte el cómo puede él contribuir a su conservación.

Lo anterior tiene toda una metodología de trabajo, la cual se enfoca en tres estrategias dirigidas netamente al público las cuales parten de conocer a los visitantes en relación con cuál es su concepción del patrimonio o en palabras de Gándara a conocer sus prejuicios frente a los patrimonios. Esto es clave ya que el saber esto permite tener un punto de partida para entablar diversas conexiones en diversos aspectos con los patrimonios. También es relevante tener en cuenta lo que ellos saben de los temas que se estén trabajando y resaltarlos, esto permite crear lo que Ham llama la empatía y finalmente aquellos aspectos o elementos que sean nuevos para la audiencia los que habría que trabajarlos muy bien para que dicha socialización sea amena y entretenida en términos de la interpretación temática.

El trabajo propuesto por Sam Ham es una buena propuesta para estructurar toda una metodología de trabajo para la divulgación de los patrimonios sin embargo como ya se trató anteriormente dicha estructura carece de un desarrollo extenso en el rol participante que puede tener los públicos, donde la figura de Manuel Gándara es relevante ya que tiene en cuenta la importancia de los públicos a la hora de tratar y de abordar los patrimonios, son clave en la participación y en el desarrollo de los temarios y actividades que se deseen tratar y ofrece al igual que Ham un esquema de trabajo para desarrollar los temarios con los públicos. Sin embargo, haría falta en su trabajo propuestas o referentes de qué tipo de actividades pedagógicas desarrolla para ampliar y tener un amplio espectro de trabajo con los públicos al abordar los patrimonios.

Finalmente el último elemento que el educador patrimonial debe tener en cuenta es la creatividad, entendida como la capacidad que tenemos para crear algo, innovar tomando elementos ya conocidos para plantear nuevas ideas o conceptos. En ese sentido el educador patrimonial en la medida de lo posible debe estar constantemente en la búsqueda de nuevas ideas que puedan aportar a la enseñanza y al aprendizaje del otro, como por ejemplo, estar revisando propuestas pedagógicas en instituciones educativas, museos o en otros espacios. También estar atento a nuevas propuestas de diversas plataformas digitales que promuevan la enseñanza y el aprendizaje del patrimonio cultural y adquirir nuevas habilidades, lo que dará cierta versatilidad a la hora de diseñar y desarrollar propuestas educativas.

2.2. I.E.D. Integrada de Sutatausa

Como se vio anteriormente, uno de los elementos a tener en cuenta en la educación patrimonial planteados por Fontal es el contexto y, para ello, se dará a conocer precisamente a la institución a través de su misionalidad, sus acercamientos con el patrimonio, sus limitaciones en relación a su plan de estudio respecto a la articulación con el repertorio patrimonial de Sutatausa, pasando por la manera en cómo aquel plan se relaciona con los estándares educativos planteados por el Ministerio de Educación para así llegar a hablar de una propuesta educativa concreta. En ese sentido hay que mencionar que la I.E.D. Integrada

de Sutatausa existe desde el año de 1975 y en la década de los años noventa del siglo XX se ve interpelada por la restauración del conjunto doctrinero como se vio en el capítulo anterior. En el año 1999 se concede licencia de funcionamiento y/o reconocimiento oficial a través de la Resolución No 000143 del 11 de marzo de 1999 (Manual de convivencia I.E.D. Integrada de Sutatausa, 2021). En el año 2010 se obtiene la aprobación del nivel educativo Media Técnica en el Área Agroindustrial.



Figura 15. Esquema tomado del trabajo de grado titulado “*ECBI y rutinas de pensamiento como estrategias de desarrollo y visibilización de la competencia de indagación desde las habilidades científicas de observación y comunicación en los estudiantes de educación primaria de la institución educativa departamental integrada de Sutatausa sede rural peñas de boquerón*”.

El rector actual Jairo Humberto Gaitán Ballesteros ejerce desde el año 2015. El colegio es de carácter oficial y de naturaleza mixta; aprobada legalmente mediante resolución No.007670 del 29 de noviembre de 2010 (Manual de convivencia, IED Integrada de Sutatausa, 2021). Esta Institución ofrece el servicio educativo en los siguientes niveles: Preescolar, básica primaria, básica secundaria, media técnica y educación para adultos. La componen diferentes sedes ubicadas en algunas veredas del municipio de Sutatausa, entre ellas: Concentración Urbana Luis Boada, Escuela Rural Concubita, Escuela Rural Hato Viejo, Escuela Rural Juanes, Escuela Rural Mochila, Escuela Rural Novoa, Escuela Rural Ojo de Agua, Escuela Rural Pedregal, Escuela Rural Peñas de Boquerón, Escuela Rural Peñas de Cajón, Escuela Rural Salitre y la sede de Bachillerato que se encuentra en el casco urbano del municipio (Manual de convivencia, IED Integrada de Sutatausa, 2021:7)¹²

¹² El manual de convivencia puede ser consultado en el siguiente link:
<https://iedsutatausa.jimdofree.com/documentos/manual-de-convivencia/>

Como se ha visto, el colegio está presente en muchas de las veredas del municipio. Al revisar la visión de su Manual de Convivencia es de destacar su interés por la comunidad y por el reconocimiento del entorno del estudiante como se puede leer a continuación:

Busca la reconstrucción de saberes, la interacción con el medio y el desarrollo de sistemas conceptuales y cognitivos, encaminados a la promoción de la investigación como fuente primordial para la identificación y satisfacción de las necesidades e intereses de la comunidad, consolidándose como un referente de alta calidad en la formación de niños, niñas, adolescentes y adultos, exaltando la dignidad humana como eje fundamental en la construcción socio cultural de su entorno (Manual de convivencia, IED Integrada de Sutatausa, 2021:12).

Como se puede leer, hay varias palabras clave en relación con el acercamiento de la comunidad sutatausana y su patrimonio, como, la “reconstrucción de saberes”; “la identificación y satisfacción de las necesidades e intereses de la comunidad” y “la construcción socio cultural de su entorno”. Elementos importantes que según el documento dan indicios de una preocupación por lo patrimonial. Ahora bien, en realidad hay otro elemento que es curioso al mirar el Manual de Convivencia y la fachada del colegio del casco urbano, ya que en ellos hay un elemento común y es el escudo del colegio, en ambos es sugerente algunos elementos del patrimonio cultural de Sutatausa como la iglesia y el conjunto doctrinero, en ellos se destaca el entorno natural como los farallones y la flora del municipio.



Figura 16. Representaciones del escudo de la I.E.D. Integrada de Sutatausa. A la izquierda, detalle de la fachada del colegio. Fotografía tomada el 29 de agosto de 2021. A la derecha, tomada del Manual de Convivencia.

Teniendo en cuenta lo ya mencionado, habría razones suficientes para que el colegio dispusiera de un espacio dentro de su plan de estudios para tratar los elementos del repertorio patrimonial, y es que al examinar por ejemplo el plan de estudios del área de Ciencias Sociales propuesto para los cursos, de primero a undécimo, no es posible encontrar una sola mención directa a algún elemento relacionado con el patrimonio cultural de Sutatausa. Sin

embargo, si es posible evidenciar la mención a varios temas, como por ejemplo dentro de su justificación señala lo siguiente: *“trata ante todo de formar una conciencia de identidad histórica y social. Ello significa que nuestros estudiantes al final de su bachillerato hayan adquirido instrumentos reales y las capacidades necesarias para juzgar los hechos históricos pasados”*. (Plan de estudios del área de Ciencias Sociales, IED Integrada de Sutatausa, 2021:1). Su objetivo general dice: *“Lograr que el estudiante conozca, y reconozca, su medio FÍSICO, HUMANO, HISTÓRICO Y CULTURAL, lo valore y tome una posición crítica frente a los problemas sociales con conocimiento de causa siendo capaz de proponer, argumentar e interpretar soluciones para sí, su familia y su entorno”*. (Plan de estudios del área de Ciencias Sociales, IED Integrada de Sutatausa, 2021:1).

En lo anteriormente expuesto es de notar que en el plan de estudios del área de Ciencias Sociales es importante la relación que pueda establecer el estudiante con su pasado histórico, lo cual, dentro de la perspectiva patrimonial es relevante, ya que hay que recordar que hay bastantes trabajos que aluden al tema histórico del municipio como pueblo de indios durante el régimen colonial, lo que cultivaban los indios Sutas, la tradición oral, como también aquellos oficios que aún perduran como el tejido, entre otros temas. Otra relación que es importante es entre el estudiante y su medio físico, en el cual también es posible plantear una articulación entre los elementos que son relevantes en el entorno como las piedras que tienen pintura rupestre, el conjunto doctrinero, los elementos naturales como los Farallones, las plantas y los alimentos que ofrece el territorio de los cuales se produce la comida tradicional del municipio. Visto esto, es posible pensar en generar actividades en donde se cumpla no solo con los objetivos del plan de estudios, también con la articulación de los elementos que conforman el repertorio patrimonial de Sutatausa.

En conversación con el profesor Andrés Vega Alarcón (Docente desde hace once años del área de Ciencias Sociales de la I.E.D. Integrada de Sutatausa, sede Luis Boada) menciona que él ha realizado algunas apuestas pedagógicas a los estudiantes de primaria en torno al patrimonio del municipio como la pintura rupestre y la tradición oral, lo que considera muy importante, no solo como un medio para el aprendizaje de los niños y niñas, sino también para valorizar elementos significativos del municipio y trabajar sobre la divulgación de la tradición. Sin embargo, este encuentro entre estudiantes y el repertorio patrimonial de

Sutatausa no es muy habitual. Al escuchar al profesor, se entrelaza con lo que ya había mencionado Guillermo Bernal, con relación a que el colegio ha sido un espacio donde el tema de lo patrimonial solo se ha tratado esporádicamente en su sede principal y en algunas ocasiones en otras sedes. Si bien el colegio ha creado otro espacio por fuera de su área física, como su programa radial en la emisora local, llamado Voces del Saber¹³, donde se abre un sitio de interacción entre docentes, estudiantes y padres de familia sobre diversas temáticas, no contempla, o no se dedica a trabajar el patrimonio cultural propiamente. Haciendo una indagación en el periódico institucional llamado “Pensamientos Escolares” se puede leer sobre una premiación que hacen a Martha Lucia Gómez Ojeda, maestra del I.E.D. Integrada de Sutatausa, sede Peñas de Cajón (Vereda de Sutatausa) sobre su labor y preocupación por el tema del tejido junto con Luz María Rodríguez, que hace referencia precisamente a la labor realizada por doña Luz, como ya se comentó páginas atrás.

MAESTROS QUE DEJAN HUELLA

Por: Sutatausa Tejilarte

El camino de Martha Lucia Gómez Ojeda, inicia como maestra, siendo bachiller en pedagogía del Colegio la Presentación de Ubaté. Durante 15 años trabajó en el colegio Liceo de los Reyes. Si, justamente donde allí adquirió la mayor parte de su experiencia como docente. En el año 2007 logró su vinculación al Departamento, siendo nombrada para el hermoso Municipio de Sutatausa.

Al sol de hoy viaja de Ubaté hasta la vereda Peñas De Cajón; su medio de transporte es una buseta que dura 45 minutos hasta el sector al volador, de ahí camina más o menos 15 minutos al trote, en algunas ocasiones la recoge una moto, un camión o una volqueta “Una profe todo terreno”.

Se ha sentido 100% Sutatausana desde sus primeros pasos por la vereda, vive muy agradecida con sus estudiantes, los padres de familia que aportan



Tejilarte exalta esta labor, felicita a cada maestro del Municipio y al señor Rector Jairo Humberto Gaitán, también ha sido premiado por el nuevo liderazgo. Gracias, maestros por dejar en alto el nombre de Sutatausa y porque se unen a esta hebra fuerte para ir tejiendo comunidad e ir más allá del aula.

Esta historia continúa, así como Marlica sigue caminando y preparándose para enseñar. Nos cuenta que hace un año terminó su maestría en pedagogía en la universidad la Sabana. Y su mente no deja de imaginar como enseñar desde lo que existe en este bello territorio Peñas de Cajón.

su amor y trabajo a la escuela, a los líderes y en especial a Luz María Rodríguez y las artesanas que con sus agujas, ovillos de lana, husos y los montones de lana, enseñan a tejer e hilar junto a Marlica a sus estudiantes, quienes están muy motivados de seguir aprendiendo estos oficios artesanales.

Ella, junto a las demás maestras: Aleyda Torres, Aurora Quiroga y Marisol Usaquén, y el Bibliotecario Alejandro Quiroga, han logrado conectar la educación con el tejido social, las tradiciones, la cultura y los diferentes oficios de la vereda. Es de admirar la labor que realizan.

“Tejiendo Tradición” es el nombre del proyecto con el que la maestra será premiada en “MAESTROS QUE DEJAN HUELLA 2019” plan de estímulos e incentivos del Departamento de Cundinamarca.



Figura 17. Noticia del periódico del IED Integrada de Sutatausa, ed. V. 2019, pp. 4. Se puede acceder a él en: <https://es.calameo.com/read/0056808744f28cb03aba0>

Este último caso no se debería pasar por alto, debido a que la respuesta de los niños y niñas fue favorable y aunque no haya continuado por temas de desplazamiento y tiempo por parte de doña Luz, si sirve como referente para pensar en qué pasaría si dentro de la planeación de las clases de los docentes se articulan los objetivos del área de estudios con los elementos del repertorio patrimonial del municipio, los aportes y conocimientos que tiene la comunidad en

¹³ Este programa se puede ver en la página de Facebook de la emisora Manantial Stereo 88.3 FM, los jueves a las once de la mañana en: <https://www.facebook.com/ManantialStereo88.3>

relación a su patrimonio cultural. Al plantearle esta relación al profesor Vega y al rector del colegio, su respuesta fue favorable, e incluso consideran en diseñar una asignatura electiva llamada “Cátedra Sutatausana”. Aparte de esto, el profesor Vega plantea el poder diseñar propuestas pedagógicas para trabajar el repertorio patrimonial de Sutatausa con los estudiantes de quinto grado. Esto sugiere la pregunta, de qué posibilidad hay de articular al plan de estudio del grado quinto, la propuesta de trabajo sobre el repertorio patrimonial de Sutatausa. Al revisar el mencionado plan de estudios es posible encontrar que dentro de los contenidos se aborda el “periodo colonial en la Nueva Granada a partir de sus organizaciones políticas, económicas y sociales”, “los recursos naturales” y “los problemas ambientales”. Dichos contenidos efectivamente se ajustan a lo que los estándares educativos del Ministerio de educación¹⁴ exige e indica. Estos proponen que los estudiantes al terminar el grado cuarto y quinto por ejemplo deben:

Reconocer que tanto los individuos como las organizaciones sociales se transforman con el tiempo, construyen un legado y dejan huellas que permanecen en las sociedades actuales – y reconocer – algunas características físicas y culturales de mi entorno, su interacción y las consecuencias sociales, políticas y económicas que resultan de ellas (Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Sociales (Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Sociales, 2004. pp. 124-125).

Tanto los objetivos planteados por el Ministerio de Educación como los contenidos propuestos en el plan de estudios del área de Ciencias Sociales de la I.E.D. Integrada de Sutatausa pueden llegar a ser articulados de manera asertiva con los elementos que hacen parte del repertorio patrimonial de Sutatausa. De este modo, se abre la posibilidad de comenzar a pensar y diseñar una propuesta para poder abordar los temas que están relacionados con el repertorio de Sutatausa, dirigido a los estudiantes de quinto grado del colegio de Sutatausa. Cabe recalcar que si bien se propuso el trabajo de articulación de los repertorios patrimoniales de Sutatausa con las áreas de estudios de la institución, fueron tanto el profesor Vega como su director quienes propusieron el trabajo con los estudiantes de quinto grado.

¹⁴ Puede ser visto en: https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-116042_archivo_pdf3.pdf, consultado el 2 de noviembre de 2021. Ver página 124 del texto.

2.2.1. Propuesta educativa patrimonial: Pequeñas experiencias con grandes aportes

Al pensar en cómo articular el repertorio patrimonial de Sutatausa con los contenidos temáticos del grado quinto del colegio de Sutatausa, surgen algunas consideraciones. Primero, sería necesario tener en cuenta lo que se ha escrito sobre el municipio de Sutatausa, teniendo en cuenta lo histórico, lo arquitectónico, el arte, lo simbólico, etc. Sin embargo, también es necesario conocer la opinión de los habitantes del municipio, ya que probablemente ellos puedan sugerir otros elementos que tal vez para ellos sean importantes de abordar con los niños y niñas con relación al patrimonio de Sutatausa. Segundo, no solo tener en cuenta lo que se ha escrito de Sutatausa desde el campo académico, también es relevante tener en cuenta lo que los líderes locales han venido trabajando desde lo patrimonial con la comunidad y tercero, el diseño de las actividades pensadas para los niños se debe realizar con un profesor del colegio y con los sutatausanos, por lo menos con las personas que se encuentren cercanas a procesos comunitarios. De este modo se garantiza no solo la participación de la comunidad y de los involucrados en el diseño, también de trabajar y de plantear maneras de abordar las problemáticas y necesidades que se quieran tratar en los contenidos, ya que hay que entender que lo patrimonial no siempre es algo que no tenga tensiones.

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores se dará a conocer el diseño de la propuesta para trabajar el repertorio patrimonial de Sutatausa con los niños y niñas de quinto grado del I.E.D. Integrada de Sutatausa, sede Luis Boada.

Luego de tener en cuenta el estado del arte sobre lo patrimonial en Sutatausa, donde surgieron las temáticas vistas en el capítulo uno, se dio paso a realizar cuatro entrevistas de personas que estuvieran vinculadas con procesos culturales y educativos como doña Luz María Rodríguez, Susana Rodríguez, Guillermo Bernal y el profesor Andrés Vega Alarcón. Se hizo transcripción y análisis de sus respuestas a preguntas planteadas. En dichas preguntas se tocaron temas sobre el patrimonio de Sutatausa, la identificación de elementos o manifestaciones que ellos consideran como elementos patrimoniales del municipio, donde

surgieron temas como la tradición oral, los saberes locales, la tradición textil, etc. Además de la urgencia por trabajar con los niños del municipio sobre temas alusivos al patrimonio, ya que en las entrevistas ellos mencionaron el desinterés que tienen los jóvenes por mantener algunas tradiciones del municipio. Esto evidenció que hace falta establecer estrategias para sensibilizar, conservar y divulgar el patrimonio de Sutatausa entre la población local, no solo entre los jóvenes, también entre los niños, ya que si se comienza desde temprana edad, su sentido de apropiación va a ser mucho más fuerte cuando lleguen a su adolescencia. Por otro lado, se realizaron conversaciones tanto con el coordinador de la institución Henry Pulga y su director Jairo Humberto Gaitán, sobre la posibilidad de trabajar los elementos del repertorio patrimonial de Sutatausa con los estudiantes. A lo que respondieron afirmativamente e incluso proponiendo que el trabajo con los estudiantes se hiciera desde el primer semestre del 2022.

Una vez teniendo el permiso, fue clave mencionarles a los cuatro entrevistados sobre la intención de diseñar varias actividades que tuvieran en cuenta el patrimonio cultural de Sutatausa, además de preguntarles si estaban interesados en participar en el diseño de dichas actividades, y en vincular a más personas dentro del proceso. La respuesta de las cuatro personas fue asertiva, e incluso, propusieron la participación de más personas, como por ejemplo a Daniel Romero (presidente de la Junta de Acción Comunal de la vereda Pedregal), que como ya se vio, trabaja con la emisora local Manantial Stereo 88.3 F.M., también Liliana Quiroga, sutatausana y que ha estado involucrada en diversos proyectos culturales en Sutatausa como Tejilarte, La tienda campesina, Los Garlanchines, etc. A éstas dos personas se les comentaron las intenciones de trabajar con los niños y también se les preguntó si estaban interesados en participar en el diseño de las actividades a lo que respondieron afirmativamente. Teniendo el compromiso de estas seis personas se decidió convocarlas para conformar un grupo en WhatsApp y desde ahí poder organizar los encuentros que se realizarían con ellos.

Los encuentros¹⁵ se pensaron de la siguiente manera: una primera sesión donde se presentaría de manera detallada el proyecto, su objetivo y la definición del número de encuentros; la

¹⁵ Estos encuentros se tuvieron que realizar de manera virtual, no solo por la pandemia del COVID 19, también por la disponibilidad de las personas, ya que muchas de ellas solo podían en las horas de la noche.

segunda sesión estaría dedicada a responder preguntas como ¿Qué temas consideran importantes para trabajar con los estudiantes de quinto grado del colegio de Sutatausa, en relación con el patrimonio del municipio? ¿Cómo se imaginan que se pueda desarrollar dichos temas con los niños? y ¿Con qué fin o para qué? Con esta información era posible comenzar a diseñar las propuestas de actividades dirigidas a los niños. Con relación a esto, se tuvo en cuenta un cuadro de análisis, el cual sirvió de instrumento para recoger de manera ordenada y sistemática sus respuestas, además de servir de insumo para diseñar las actividades.

GRUPO BASE SUTATAUSA 2021				
21 DE OCTUBRE DE 2021				
	NOMBRE	TEMA	MÉTODO	OBJETIVO
	SUSANA RODRÍGUEZ	Textil y tradición oral	Mediante la práctica con una tejedora local.	Dar a conocer la práctica del tejido y de la tradición oral como elementos importantes de la identidad
	LUZ MARÍA RODRÍGUEZ	Oficios de la lana y textil	Mediante la práctica con una tejedora local.	Dar cuenta del oficio del tejido como parte importante del municipio de Sutatausa
	LILIANA QUIROGA	Arquitectura (Conjunto doctrinero-casas antiguas) tejido y memoria	De manera práctica saliendo del colegio	Mostrar a los estudiantes el entorno del municipio para su sensibilización, respeto, cuidado y su importancia como patrimonio de Sutatausa.
	DANIEL ROMERO	Lo que produce la tierra, los saberes y la quinua	Por medio de cátedra	Sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de los alimentos que produce el municipio. Así como la relevancia de los agricultores para la economía de Sutatausa
	GUILLERMO BERNAL	Museo (material mueble e inmueble), drama de San Juan Bautista, arte rupestre y tejido artesanal	Con un recorrido	Mostrar a los estudiantes el repertorio patrimonial que posee el municipio de Sutatausa
	ANDRÉS VEGA	Piedras con arte rupestre-mitos y saberes, Conjunto doctrinero, nacedores del agua, coplas y dichos	Por medio de recorridos, interpellando el saber de los estudiantes y por medio de la experiencia	Dar a conocer la tradición y el patrimonio que tiene Sutatausa para generar un sentido de pertenencia en los estudiantes

Figura 18. Cuadro de análisis en la tercera sesión con el grupo base de Sutatausa.

En la figura 18 se observa las temáticas que para los integrantes del grupo base fueron importantes, e incluso durante la socialización de sus respuestas en la sesión del 21 de octubre, todos coincidían en la relevancia de estos temas para sensibilizar y generar sentido de pertenencia en los estudiantes. Nótese que dentro de los temas propuestos, relacionados con lo que ellos consideraron como patrimonio cultural, se encuentran temas que desde la academia se ha trabajado muy poco o nada, como los oficios, la tradición oral, el museo del municipio, los mitos, la alimentación, etc. Ahora, para el diseño de las actividades, fue clave tener en cuenta no solo los aportes de la comunidad, también el plan de estudios de Ciencias Sociales del colegio, junto con lo que establece su visión del manual de convivencia. Por otro lado, también es visible la preocupación por el tema del museo que se encuentra en el municipio, ya que aunque tiene una colección entre cuadros, grabados, alhajas y esculturas, la mayoría de veces se encuentra cerrado. En ese sentido para dar solución a dicho problema,

se piensa en realizar una página web donde se pueda dar a conocer las piezas que tiene el museo. Sin embargo, es clave articular las piezas y sus temáticas con lo manifestado por los gestores locales y los resultados de los talleres que se realicen con los estudiantes. Esto con miras de hacer de la página del museo un lugar interesante, entretenido y dinámico.

Una vez diseñadas las actividades se le mencionó al grupo base que se haría un video en YouTube donde se subiría la presentación de las propuestas. Esto se decidió debido al problema de tiempo que todos tenían, además de proponer que una vez vistas las actividades pudieran dar su opinión y contribuir al diseño de estas. Finalmente se escogieron seis actividades que serán presentadas a continuación, donde se expone la estructura y diseño de la actividad y la realización de esta con los estudiantes, junto a reflexiones y comentarios.

2.2.1.1. Actividad 1. Vínculos patrimoniales

Para la presente actividad se sugiere el nombre de: “*Vínculos patrimoniales*”, cuyo objetivo es generar un acercamiento y sensibilización a los estudiantes sobre lo que se entiende por patrimonio cultural. Diseñada para un tiempo estimado de dos horas, dirigido a los veinticinco estudiantes del grado 5A. En relación con los materiales a utilizar se sugieren: Colores, plumones, lápices, hojas de papel, borradores e instrumentos de registro (cámara o grabadora), en caso de querer tener evidencia para mejorar las actividades.

Teniendo en claro lo anterior, para iniciar es necesario comenzar con una actividad introductoria donde el educador se presentará y mencionará el propósito de su presencia (Para este caso, se les mencionará a los estudiantes sobre el trabajo del tema del patrimonio de Sutatausa a través de actividades que permitan conocer sus particularidades. Los resultados y aportes que se den en aquellas actividades servirán para el diseño de una página web donde incluya parte de la colección del museo y el patrimonio cultural de Sutatausa).

La actividad principal tendrá tres momentos, en el primero se les pedirá a los estudiantes ya sea en el aula o fuera de ella que formen un gran círculo de modo que cada uno al estirar sus brazos, toque las manos del compañero que se encuentra a lado y lado. Todos incluyendo el educador se tendrán que presentar. Sin embargo, esta presentación debe realizarse de forma

dinámica y amena para los estudiantes. Comienza el educador diciendo su nombre acompañado de un gesto corporal al igual que todos los estudiantes. Esto aparte de ser una buena manera de aprenderse los nombres, para los estudiantes será algo divertido y hará cambiar un poco su percepción en relación con el educador, ya que la actividad hace que éste haga parte de ella y su figura de autoridad cambie a la de un participante más. Para el momento dos, se les pedirá a los estudiantes que se sienten y se iniciará preguntándoles a los estudiantes, si han entrado al "museo de Sutatausa" o no, qué es lo que más les gusta, qué no, y qué tema les gustaría ver allí expuesto y de qué manera (el educador tomará registro de lo que dicen los estudiantes). En el tercer momento, se invitará a los estudiantes a que piensen aquello que sea muy importante para ellos, tanto, que siempre se encuentre en su memoria y que si lo perdieran de repente les generaría un gran vacío. Una vez lo sepan, tendrán que dibujarlo en una hoja y deberán argumentar el porqué de su elección. Se dispondrá un tiempo prudente para ello.

Finalmente, cuando los estudiantes hayan terminado, se invitaría a quien quieran socializar su trabajo lo puedan hacer, también se dejará un tiempo prudente para ello. Una vez se termine, se abrirá un espacio para analizar sus reflexiones, haciendo énfasis en los vínculos que han expuesto y cómo todo lo socializado tiene que ver con lo patrimonial.

Ejecución de la actividad uno: Resultados y comentarios

Al comunicarles a los estudiantes el motivo por el cual se harían las actividades, ellos se mostraron muy contentos, sobre todo al mencionarles que como parte de los resultados de las actividades iban a ser utilizadas en la elaboración de una página web que hablará del patrimonio de Sutatausa. Luego se dio la instrucción de salir del salón de clase, lo cual ya estaba acordado con el profesor Andrés Vega. Al salir del salón, los estudiantes estaban muy contentos y se les invitó a que hicieran un círculo donde se procedió a realizar la presentación acerca de sus nombres y su gesto. Todos respondieron de la mejor manera y se mostraron muy contentos, hubo buena afinidad con ellos desde ese momento.



Figura 19. Estudiantes del grado 5A de la I.E.D Integrada de Sutatausa, sede Luis Boada, 23 de febrero de 2022. Foto tomada por José Leonardo Crisancho.

Luego de terminar la presentación se les pidió a los estudiantes que se sentaran y pudieran comentar si conocían el museo de Sutatausa o no, a lo que algunos respondieron que sí y, otros que no lo conocían. Dentro de lo que mencionaron no había mucha referencia a algo que hayan visto que fuera relevante. Después se sugirió preguntas como qué les gustaría ver expuesto allí o qué tema debería estar expuesto, a lo cual comenzaron a responder cosas como: que les gustaría escuchar el sonido del armonio que se encuentra en el museo; la exposición de algunos huesos de indios Sutas involucrados en el enfrentamiento con los españoles (siglo XVI); hablar sobre **Sutapelao**, exponer el tema de las pictografías que se encuentran en algunas piedras (como la piedra del cementerio); hablar sobre el mito de los tejos del diablo; historias de los indígenas y las historias de sus propios abuelos. Otras cosas, como que en el museo estuviera expuesto la foto de un estudiante del colegio, un televisor antiguo, huesos de dinosaurios, cosas antiguas de Egipto, tarántulas, monedas y billetes antiguos, exposición de guacas (para los estudiantes eran vasijas de arcilla llenas de oro) y esculturas. Durante la mención de sus respuestas se percibió que tienen referentes de mitos e historias de algunos sucesos históricos de Sutatausa, así como de la ubicación de pictografías en el municipio y en algunos casos de historias contadas por sus abuelos. Las respuestas mencionadas por los estudiantes fueron registradas por medio de audio.

Para el tercer momento los niños y niñas se dirigieron al salón de clase y se sentaron en cada uno de sus asientos y se les mencionó en qué consistía la próxima actividad relacionada a que pensarán aquello que fuera muy importante para ellos y por qué. Una vez claro lo que se tenía que hacer, debían dibujarlo en una hoja para que después fueran expuestos a sus compañeros. Al terminar los dibujos, se mencionó que quien quisiera empezar a socializar su trabajo lo podría hacer, cada uno de ellos expusieron sus

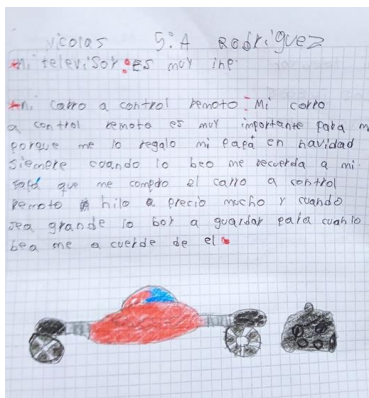


Figura 20. Dibujo de estudiante de 5A compartiendo su dibujo-objeto. “Mi carro a control remoto es muy importante, porque me lo regaló mi papá en Navidad, siempre cuando lo veo me recuerda a mi papá que me compró el carro a control remoto y lo aprecio mucho y cuando sea grande lo voy a guardar para cuando lo vea me acuerde de él”. I.E.D. Integrada de Sutatausa, sede Luis Boada, 23 de febrero de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

argumentos y al escucharlos con detenimiento se pudo identificar que todo lo que mencionaron tenía un vínculo muy fuerte con sus familias (mamá, papá, hermana, hermano y abuelos). Entre los elementos más destacados fueron sus celulares, donde se argumentaba que gracias a ellos podían realizar tareas, pero lo que más destacaba era su relación con sus padres, ya que fueron regalos de parte de ellos. En algunos casos mencionaron que dichos aparatos les permitía comunicarse con sus amigos, jugar y que eran importantes porque sus padres se los habían regalado. Por otro lado, lo que sigue después de los celulares es la mención a su familia. La familia rivaliza con el tema de los celulares, ya que es el segundo tema que los estudiantes manifestaron como algo muy importante en sus vidas, la familia para los estudiantes está asociada a relaciones con vínculos fuertes, donde se evidenciaron

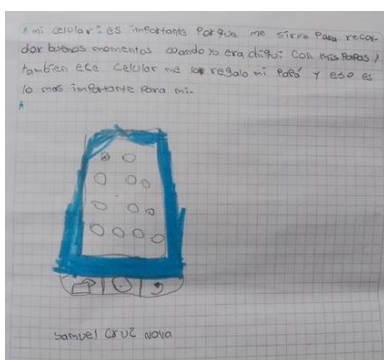


Figura 21. Dibujo de estudiante de 5A. “Mi celular es importante porque me sirve para recordar buenos momentos cuando yo era chiqui, con mis papás y también ese celular me lo regaló mi papá y eso es lo más importante para mí”. I.E.D. Integrada de Sutatausa, sede Luis Boada, 23 de febrero de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

los roles que cumplían cada miembro de la familia, algunos daban consejos, otros apoyo, compañía y mucho amor de por medio. Entre otras cosas que mencionaron fueron sus casas, juguetes, vestidos, computador, xbox (consola de videojuegos) y mascotas. Al final se hizo la articulación entre los vínculos que manifestaban los estudiantes y el patrimonio cultural, dando cuenta de que mucho de lo que dijeron aludían a manifestaciones de cariño y amor por

parte de personas que ellos amaban, a su vez de objetos que los miembros de sus familias les habían regalado y que les hacían recordarlos y de los momentos no solo del día que recibieron el regalo, sino también de las experiencias vividas con ellos.

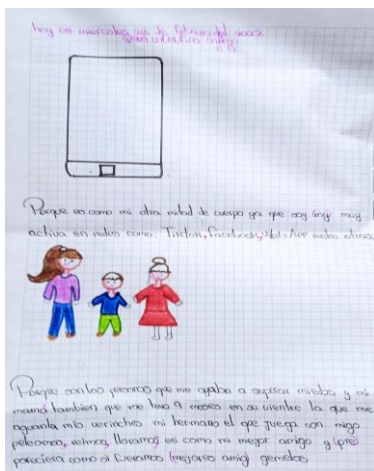


Figura 22. Dibujo de estudiante de 5A. *“Porque son las personas que me ayudan a superar miedos y mi mamá también que me tuvo nueve meses en su vientre, la que me aguanta mis berrinches, mi hermano el que juega conmigo, peleamos, reímos, lloramos, es como mi mejor amigo y pareciera como si fuéramos gemelos”*. I.E.D. Integrada de Sutatausa, sede Luis Boada, 23 de febrero de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

2.2.1.2. Actividad 2. Entre indios e imágenes

En esta actividad se propuso el nombre: *“Entre indios e imágenes”*, cuyo objetivo es sensibilizar a los estudiantes sobre el porqué de la arquitectura colonial y la relación entre los curas doctrineros y los indígenas Sutas durante el régimen colonial. El tiempo destinado para la actividad es de dos horas, la actividad estuvo dirigida a veinticinco estudiantes del grado 5B, los materiales necesarios para desarrollar la actividad fueron: Imagen ploteada del grabado de Diego de Valadez (1533-1582), soporte para la imagen ploteada, una pelota pequeña, disfraces (capa roja, espada de juguete, corona de juguete, peluca negra, ruana y camándula), una rama de palma o en su defecto una rama de cualquier tipo de planta, incluso puede ser artificial e instrumento de registro (cámara o grabadora).

Se iniciará con una actividad introductoria donde el educador se presentará y mencionará el propósito de su presencia (se hará énfasis en el patrimonio de Sutatausa y el diseño de una página web de acuerdo con los resultados obtenidos de las sesiones con los estudiantes y sus aportes). Antes de comenzar se les preguntará a los estudiantes si han entrado al "museo de

Sutatausa" o no, qué es lo que más les gusta, qué no y qué tema les gustaría ver allí (El educador tomará atenta nota de lo que dicen los estudiantes).

La actividad principal tendrá cinco momentos, en el primero el educador llevará al grupo de estudiantes del colegio a la plaza principal del municipio de Sutatausa de manera ordenada. Una vez se llega al centro de la plaza, se les indicará a los estudiantes que formen un gran círculo de modo que cada uno al estirar sus brazos, toque las manos del compañero que se encuentra a lado y lado. Debido a que los estudiantes entran en contacto con la persona que imparte la actividad, es necesario que todos se presenten. Sin embargo, esta presentación debe realizarse de forma dinámica y amena para los estudiantes. En este sentido el educador deberá decir su nombre, acompañado de un gesto corporal al igual que todos los estudiantes. Esto aparte de ser una buena manera de aprenderse los nombres, para los estudiantes será algo divertido y hará cambiar un poco su percepción en relación con el educador, ya que la actividad hace que éste haga parte de ella y su figura de autoridad cambie a la de un participante más. Cuando se hayan presentado, el educador pedirá a los estudiantes que observen por un momento el lugar desde donde se encuentran, la idea es que observen el alrededor. Una vez hecho esto se les preguntará a los estudiantes qué ven, esto con la intención de que tengan conciencia del espacio y de lo que lo compone, al terminar se llevará a los estudiantes al atrio de la iglesia.

Para el segundo momento ya dispuestos en el atrio se les pedirá a los estudiantes que toquen los muros de la iglesia, la puerta, el piso e identifiquen los materiales de lo que están hechos, cómo se sienten los materiales, cuál es su textura. Al identificar todos los materiales, se les preguntará qué materiales evidenciaron. Una vez mencionados, ahora se les hará las siguientes preguntas: de dónde habrán traído los materiales para la construcción de la iglesia y el atrio, los traerían muchas o pocas personas, quiénes los habrán traído. Estas preguntas son importantes porque permitirá que los niños y niñas empiecen a hacer relaciones con el espacio, por ejemplo, si se identifica madera y, de dónde proviene. Es de notar que la madera

fue traída del mismo territorio, al igual que las piedras. Al terminar se llevará a los estudiantes a la capilla “posa”¹⁶ más cercana.

Al momento tres, ya situados en la capilla, se les pedirá que la observen y de igual manera que en el atrio exploren los materiales y la forma de la capilla. Una vez hayan identificado los materiales, se empezará a hablar sobre la vida de los indígenas Sutas, quienes al igual que muchos campesinos que viven actualmente en el municipio sembraban variedad de productos como el maíz, frijol, trigo, etc. Luego se les preguntará a los estudiantes cómo creen que se vestían los Sutas hace más de cuatrocientos años, esto para que asocien el espacio, el clima y la vida cotidiana de los indios Sutas, sobre todo en lo que tiene que ver con su vestimenta, donde se hará referencia a elementos como las mantas y su relación con la ruana que usan muchos habitantes del municipio.

Al terminar la socialización, se dispondrá el grupo a la segunda capilla “posa” situada en la parte noroccidental de la plaza. Allí se hará el mismo ejercicio de identificación y se tendrá acceso para poder ver el interior de la misma. De esta manera se podrá ver los detalles de la pintura mural que hay en el interior, con la salvedad que dicha pintura no se podrá tocar. Esto para poder abordar temas como los productos que se utilizaban para realizar pigmentos, como también para notar el basamento ubicado al interior de la capilla, elemento que podrá ser utilizado para hablar sobre su uso.

Una vez tratados dichos temas se dispondrá al grupo a la capilla que se encuentra al frente, mientras se camina hacia ella se les comentará a los estudiantes que el recorrido que se ha venido haciendo desde la primera capilla posa era un recorrido que también en su momento los indígenas Sutas hacían, sobre todo en algunos eventos especiales como en Semana Santa, o alguna celebración especial. Al llegar a la tercera capilla se les preguntará a los estudiantes si alguna vez han hablado con algún extranjero, esto para dar cuenta de la dificultad de comunicarse en otro idioma tal como ocurrió entre indígenas y los invasores europeos, lo que dará pie a la importancia de las imágenes para los europeos en la comunicación con los indios

¹⁶ Capilla “posa” se refiere a estructuras pequeñas ubicadas en cada esquina de la plaza. En este caso son cuatro y en el régimen colonial servían para el proceso de evangelización de los indios Sutas. Ver: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Capilla_Posa_de_San_Lucas.jpg

Sutas. Una vez mencionado esto y las relaciones que se pueden entablar con el tema, se procederá a dirigir al grupo a la entrada del museo de Sutatausa.

El cuarto momento iniciará en la entrada del museo, allí se les pedirá a los estudiantes que se sienten en las escaleras para que estén más cómodos y también que se imaginen qué se podía hacer en la plaza principal de Sutatausa hace más de cuatrocientos años, mientras eso ocurre, el educador montará la imagen plotada de Diego de Valadez en el soporte y la mostrará a los estudiantes, pero iniciando con la respuesta al ejercicio planteado sobre la plaza. Una vez socializada algunas respuestas se abrirá un espacio de participación para que todos traten de detallar e identificar qué se puede ver en la imagen, se darán dos minutos para ello.

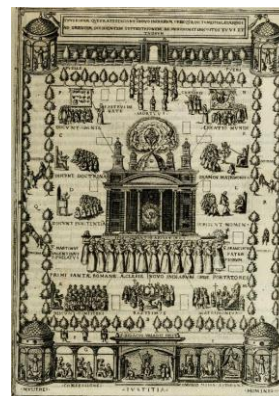


Figura 23. Grabado realizado por Fray Diego de Valadez en el siglo XVI, tomado de “Retórica Cristiana”.

Una vez se cumpla el tiempo se planteará si existe algún tipo de relación entre la plaza principal, las capillas posas, la iglesia y la imagen vista. Luego de abordar las relaciones que pudieran hacer los estudiantes se hará alusión a algunos detalles de la imagen, como por ejemplo qué está ocurriendo en el centro de la imagen, que tipo de personajes se ven en las pequeñas capillas que están en cada esquina de la imagen, que acciones se pueden observar y las palabras que las acompañan. En este tipo de cuestiones es importante dejar a hablar a los niños y niñas para conocer sus percepciones o relaciones que pudieran hacer, ya que esos son los elementos o ideas de las que el educador puede tomar, bien sea para hacer relaciones entre el pasado y el presente del municipio o, para complementar alguna información.

Una vez terminado con la imagen comienza el último momento y se hará ingresar a los estudiantes a la iglesia, pero antes, se les darán algunas recomendaciones, como por ejemplo: el no tocar la pintura mural y no correr en la iglesia. Al ingresar se les pedirá a los niños y

niñas que observen las pinturas, detalles, colores, formas, lo que más les llame la atención y a partir de allí generar el diálogo con ellos. Una vez se haya resuelto preguntas y abordado los temas que pudieran salir en el diálogo con ellos, se les dirá a los estudiantes que se sienten en las primeras filas de las bancas, esto para quedar cerca al arco toral donde se hará un juego del “tingo, tingo tango”¹⁷ y quien quede de penitencia tendrá que representar a un personaje de la pintura mural.

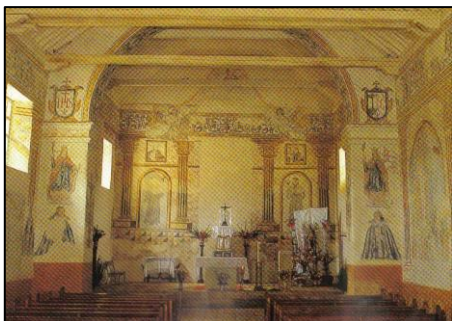


Figura 24. Arco toral de la iglesia de Sutatausa. Fotografía tomada del libro “Bajo cal y pañete”.

Cuando se haya escogido el primer estudiante se mencionará que dichos personajes que se ven en el arco toral son como si fueran los superhéroes de hace 400 años y que como todo superhéroe tiene una historia. Se comenzará con Catalina de Alejandría, personaje ubicado en el costado izquierdo del arco toral. Para ello se dispondrán de los elementos para ataviar al estudiante, quien estará frente a sus compañeros. Para comenzar a disfrazar al niño o niña, se les preguntará a los asistentes qué elementos de la pintura pueden identificar. La idea es que puedan dar cuenta de los atavíos y de los atributos de la santa como la corona, la espada, la rueda dentada, la aureola y la palma. Cada vez que se identifique uno de estos elementos se le van colocando al estudiante (recordar que estos elementos hacen parte de los materiales que tenemos), de modo que quede totalmente disfrazado y cuando esto ocurra se les socializará la historia del personaje de manera dinámica, que no sea una narración monótona, sino todo lo contrario, cargada de emoción, sin llegar a exagerar. Todo este procedimiento también se realiza con la pintura de la Cacica de Sutatausa.

¹⁷ El juego consiste en que en un grupo de personas una de ellas tome una pelota pequeña u objeto y otro integrante del grupo se separe, él debe cerrar sus ojos y decir constantemente “tingo, tingo, tingo...”, en ese momento la pelota pasa de mano en mano rápidamente y cuando la persona diga “tango” quien quede con la pelota en la mano debe cumplir una penitencia.



Figura. 25. Pintura mural de Santa Catalina de Alejandría de la iglesia de San Juan Bautista de Sutatausa. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



Figura 26. Pintura mural de la Cacica de Sutatausa de la iglesia de San Juan Bautista de Sutatausa. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

Para Finalizar al terminar la socialización de los personajes se va concluyendo con la mención del para qué se pintaron dichas imágenes en las paredes, qué relación tenían con los indígenas, por qué aún hoy se conservan y porqué es importante para las personas que viven en Sutatausa, además de dar respuestas a las preguntas que surjan por parte de los estudiantes.

Ejecución de la actividad dos: Resultados y comentarios

Los estudiantes de 5B al escuchar que la “clase” o actividad iba a ser fuera del aula se mostraron muy contentos. Sin embargo, antes de salir hacía a la plaza principal se les preguntó si conocían el museo de Sutatausa, a lo que todos hicieron gestos de no saber de lo que se estaba hablando, lo que evidencia la falta de divulgación del museo en el colegio e incluso en actividades extracurriculares. A la cuestión de qué tipo de temas les gustaría conocer sobre Sutatausa, algunos respondieron que les gustaría saber quién vivió en el territorio, sus vidas, sobre el genocidio indígena acaecido en los farallones, otros mencionaron que les gustaría ver dinosaurios y elementos interactivos dentro del museo. Una vez respondida la pregunta sobre el museo todos nos dispusimos a ir a la plaza principal de Sutatausa.



Figura 27. De camino a la plaza principal de Sutatausa con los estudiantes de 5B de la I.E.D. Integrada de Sutatausa, 25 de febrero de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

Al llegar a la plaza se realizó la indicación de hacer un círculo en el centro de la plaza y además se hizo la orientación de presentarnos todos junto con un gesto que acompañara nuestros nombres, la actividad sirvió mucho para romper el hielo y generar un lazo de confianza con los estudiantes, ya que su respuesta a algunas indicaciones fueron tomadas con total agrado.



Figura 28. Presentación de los estudiantes de 5B con su nombre y la representación de su gesto en la plaza principal de Sutatausa. I.E.D. Integrada de Sutatausa, 25 de febrero de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

Al momento de pasar por el atrio de la iglesia y cada una de las capillas posas los estudiantes aunque un poco inquietos realizaron los ejercicios de exploración del lugar, lo que les generó muchas preguntas entre ellas cuántas personas habían construido la iglesia y las capillas, se hizo énfasis en el encuentro entre indígenas y europeos, mencionando por ejemplo las diferentes prácticas de habitabilidad del territorio entre indígenas y colonos, también se abordó el tema de la vestimenta indígena y española. Cada uno de estos ejemplos fue articulado con elementos del presente para que la comprensión del tema fuera mejor.



Figura 29. Estudiantes de 5B en el atrio de la iglesia San Juan Bautista de Sutatausa. I.E.D. Integrada de Sutatausa, 25 de febrero de 2022. Foto tomada por el profesor Andrés Vega.

Durante la socialización del grabado de Valadez también se presentaron preguntas acerca de lo que iban detallando en él, como por ejemplo, qué hacían las personas que se veían en las cuatro esquinas de la imagen, cuándo fue dibujado el grabado. Por otro lado, la imagen llegó a ser lo suficientemente clara para poder asociarla con la plaza principal de Sutatausa, dado que la imagen al igual que la plaza de Sutatausa tenía las capillas en las cuatro esquinas y también se pudo abordar las prácticas que se realizaron en ella, relacionadas al culto cristiano; la evangelización, que también son dicientes; la realización de fiestas, etc.

Otra de las cosas que los estudiantes identificaron rápidamente en el grabado fue el uso de imágenes en la comunicación entre indígenas y colonos, lo cual fue clave, porque si bien ya se había tocado el tema en una de las capillas posas en la exploración anterior, la imagen permitía reforzar dicha idea, además que la próxima estación era evidenciar precisamente el tipo de imágenes que serían utilizadas en el territorio de Sutatausa. Una vez explorados estos asuntos se procedió a ingresar a la iglesia. Allí se hizo la invitación para que observaran el lugar de manera pausada, tranquila, y a que tuvieran bien en cuenta aquellos detalles que les llamaran la atención. Entre los elementos que llamaron la atención fueron algunos rostros y las inscripciones en la iglesia. Esto se aprovechó para abordar el tema de la evangelización de indígenas dado que en la inscripción es posible detallar nombres de indígenas cristianizados

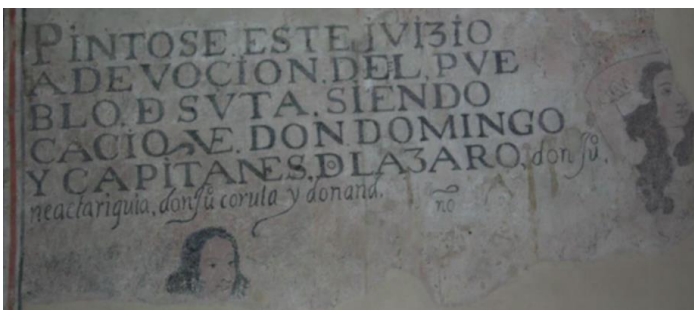


Figura 30. Inscripción en uno de los muros de la iglesia San Juan Bautista de Sutatausa, 25 de febrero de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

pero cuyos apellidos conservan su procedencia indígena. Otra de las cosas que les llamó la atención a los estudiantes fue el tamaño de las pinturas, y detalles como la aureola en algunos personajes y gestos. Lo cual se tomó como un insumo para generar mayores diálogos con los estudiantes, es de recalcar que en las conversaciones con los niños y niñas es necesario realizar comparaciones con situaciones o elementos de su propia cotidianidad, esto garantiza los diálogos de saberes con ellos. Una vez se abordaron algunas imágenes se procedió a escoger a dos estudiantes para la representación de dos personajes de la pintura mural, que en este caso fueron Santa Catalina de Alejandría y la Cacica de Sutatausa. Esta actividad final fue muy bien recibida por los estudiantes, se mostraron muy participativos y con toda la disposición. La actividad fue especial debido a



Figura 31. Brayan disfrazado de Santa Catalina de Alejandría, 25 de febrero de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



Figura 32. Estudiante de grado 5B, disfrazada de la Cacica de Sutatausa, 25 de febrero de 2022. Foto tomada por el profesor Andrés Vega.

que se aclararon dudas en relación con detalles de las pinturas, las historias que se representaban, su función dentro de la iglesia y finalmente se hizo una referencia a los oficios que tienen muchas personas que viven actualmente en Sutatausa, donde fue posible vincular dichos oficios con sus elementos de trabajo, haciendo analogías a lo que en la iconografía cristiana llaman atributos que son los objetos que acompañan a los santos. Esto último se dejó como antesala para la próxima sesión, para que fueran pensando un personaje de Sutatausa que para ellos fuera importante y qué atributos u objetos deberían acompañar al mismo.

2.2.1.3. Actividad 3. Mi historia en un objeto

La tercera actividad tiene como nombre; “*Mi historia en un objeto*”, cuyo objetivo es sensibilizar a los estudiantes sobre el concepto del patrimonio cultural a través de la socialización de sus objetos más preciados. Diseñada para un tiempo de dos horas y dirigida a veinticinco estudiantes del grado 5B. En relación a los materiales para tener en cuenta están: hojas de papel, colores, lápices, borradores, marcadores de tablero, tablero, plumones, tajalápiz, objetos apreciados tanto de los estudiantes, como del educador e instrumentos de registro (cámara o grabadora) por si se quiere mejorar la actividad.

Nota: En esta actividad se deben advertir dos aspectos, el primero, antes de iniciar la actividad principal se deberá preguntarles a los estudiantes sobre la tarea que se dejó en la sesión pasada, la cual consistía en realizar un dibujo de la persona que consideran que es importante para Sutatausa y en clase deben socializar no solo el dibujo, sino también el por qué consideraron que era importante. Segundo, es de recordar que los objetos que se requieren para hacer la actividad principal, previamente ya se debieron haber solicitado.

Antes de comenzar se les pedirá a los estudiantes que hagan un círculo, esto facilitará la socialización de los trabajos de cada uno. Se les propondrá a los estudiantes que quienes quieran exponer su trabajo, lo podrán hacer. Aquellos quienes no alcancen a pasar debido al tiempo que se tiene, lo entregarán a quien lidera la actividad. La manera de socializar el dibujo es mencionando quién es esa persona que consideran importante para el municipio, a qué se dedica o el oficio que tiene y demás datos que quiera comunicar.

Es importante estar muy atento a las reflexiones que ellos hacen, ya que pueden ser elementos con los cuales se puedan articular ciertos temas que respondan a algún tipo de patrimonio o incluso a tensiones del mismo. Sin embargo, antes de comenzar, es necesario que el educador se haga participe compartiendo su punto de vista con un dibujo de la persona que cree que es importante para el municipio (lo podría traer ya hecho o dibujarlo en el tablero), esto servirá como un referente para estudiantes a la hora de exponer. Hay que recordar que el objetivo de la socialización de los dibujos es hacer un paralelo entre las imágenes vistas en la iglesia y los diferentes oficios que hoy se reconocen en Sutatausa.

Al terminar la socialización, la cual no tomará más de quince minutos comenzará la actividad principal, la cual tendrá dos momentos, el primero consistirá en que el educador expondrá un objeto u objetos que le sean valiosos, cuyos vínculos sean fuertes, o sea que guarden una carga emocional significativa con un evento, situación, persona y/o lugar. Para ello, iniciará con la descripción del objeto, dando cuenta de qué está hecho, color, forma, etc. luego responderá cuestiones como: desde cuándo lo tiene, quién se lo regaló, donde lo compró o cómo lo consiguió, por qué es tan importante, que recuerdos le trae, dónde lo guarda o dónde lo mantiene, qué usos tiene o cómo funciona, si de casualidad le tiene un nombre en particular o no, etc. Esto será importante para que los estudiantes tengan un referente a la hora de exponer sus objetos. De ser posible el objeto será compartido para que los estudiantes lo puedan tocar y observar y se dará un espacio para que los estudiantes hagan preguntas si las tienen. El segundo momento consistirá en la presentación del objeto de cada estudiante. Es importante que quien lidera la actividad esté muy atento a lo que cada uno menciona, ya que en su narración se pueden evidenciar los vínculos que el estudiante tiene con el objeto, del cual se puede aprovechar para ir compartiendo y reflexionando con todos y así ir comprendiendo de lo que se trata el concepto de patrimonio cultural. Además, en este paso también es importante hacer registro de audio de lo que mencionan los estudiantes.

Finalmente, al terminar la socialización de los objetos se dejará un pequeño espacio para la reflexión y los vínculos que las personas tienen con ellos. Esto dará indicios de lo que se trata el patrimonio en un caso individual. Además, se dará pie para que se pueda hablar acerca del patrimonio en colectivo, pues así como existen objetos que son importantes para una persona, también existen objetos, saberes y manifestaciones que son importantes para muchas personas, que son comunes a ellas. De este modo se puede volver a relacionar la importancia del museo como un espacio que ubica y divulga aquellos elementos patrimoniales que son comunes a los habitantes de Sutatausa.

Ejecución de la actividad tres: Resultados y comentarios

Cuando se comenzó la actividad se utilizó el tablero para dibujar dos personajes Patrocinia (Susana Rodríguez) y a doña Luz María Rodríguez (tejedora). Con el primer personaje fue

curioso, ya que pasaron varios minutos y los estudiantes no sabían quién era, no por el dibujo que realicé o las pistas que les daba del personaje, realmente no lo reconocieron con facilidad. Se evidenció que no está muy presente la labor que hace este personaje en el municipio por parte de los niños y niñas. En cuanto al segundo, hubo un reconocimiento de la labor de las tejedoras, lo cual fue evidente, ya que de inmediato identificaron elementos que ellas utilizan (lana, volante de uso, hilos, etc.), además de relacionarlo con algunos familiares que se dedican a este oficio.

Una vez terminada la intervención, se procedió a abrir el espacio para que los estudiantes socializarán sus dibujos, donde se pudo evidenciar el reconocimiento al profesor Andrés Vega, pero también aludiendo a la labor de los profesores en general. A esto por ejemplo el estudiante Andrés mencionó lo siguiente:

yo dibujé un profesor, porque son muy importantes para Sutatausa, para la vida y que aprendan, y trabajen para salir adelante, ser inteligentes, y algún día tener un trabajo que nos ayude...para ser personas correctas, inteligentes y responsables (Diálogo con el estudiante en medio de la actividad)

Otros personajes que mencionaron fueron los campesinos, los mineros, el alcalde del pueblo, y el cura. Respecto a los mineros fue interesante, ya que hubo dos tipos de comentarios, por un lado, algunos estudiantes estaban de acuerdo que la labor del minero es muy importante para los habitantes de Sutatausa, ya que ofrecían empleos a muchas familias. Sin embargo otro grupo comentaba que no estaban de acuerdo, debido a los riesgos que toman las personas en dicho oficio, lo que lo convertía en un trabajo muy peligroso. En este caso se tomaron los comentarios de los estudiantes y se comenzó a analizar conjuntamente y de manera participativa los argumentos de las partes, tratando el tema de las tensiones que hay con los mineros, ya que si bien es un oficio que ofrece sustento para muchas familias, no solo ponen en riesgo sus vidas, también afecta el medio ambiente, perturbando los ecosistemas de las montañas, ríos entre otros. Tema en el cual los estudiantes fueron bastante participativos.

Para el segundo momento, se compartieron dos juguetes, con los cuales se compartieron los vínculos que tengo desde niño, en donde se evidenció mi relación con mis padres, la importancia de dichos juguetes debido a que son los únicos que he podido conservar a lo largo del tiempo y que de alguna manera sustenta el lazo con mi memoria de la infancia.



Figura 33. Juguete n. 1, expuesto a los estudiantes de grado 5B del I.E.D. Integrada de Sutatausa, 11 de marzo de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

Figura 34. Juguete n. 2, expuesto a los estudiantes de grado 5B del I.E.D. Integrada de Sutatausa, 11 de marzo de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



Los estudiantes quedaron muy entusiasmados y llenos de preguntas acerca de cuándo me lo dieron, quién me los había dado, desde hace cuánto lo tenía, cómo jugaba con ellos. Es interesante el ejercicio con los juguetes, debido a que todos también se identificaron con ellos, dado que todos manifestaron tener un juguete favorito o interpretaban el celular como un juguete en el cual se podían entretener.

Una vez terminada la socialización de los juguetes, ahora les correspondía a ellos dar cuenta de sus objetos. En ese momento se presentó un problema y es que solo dos personas lo habían traído. En ese caso lo que se pensó fue dar el espacio para que las dos personas que trajeron sus objetos lo expusieran y que los demás lo dibujaran. Además, hubo algunos que mencionaron que el objeto más importante para ellos era el celular. A ellos también se les abrió el espacio de socializar el objeto, compartiéndolo y mencionando el por qué. Durante la exposición de los estudiantes se identificó el fuerte lazo que hay entre los niños y niñas con sus padres, hermanos y abuelos, evidenciado en los dibujos que realizaron y en los que expusieron los celulares, ya que éstos últimos mencionaron que el celular que ellos usaban, lo había tenido su abuelo, luego, su madre o padre, a veces el hermano o hermana, hasta finalmente llegar a sus manos. Este patrón de sucesión se presentó en varios niños.



Figura 35. Estudiante de 5B compartiendo su objeto. I.E.D. Integrada de Sutatausa, 11 de marzo de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



Figura 36. Estudiante de 5B compartiendo su objeto.
I.E.D. Integrada de Sutatausa, 11 de marzo de 2022.
Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



Figura 37. Estudiante de 5B compartiendo su dibujo-objeto. I.E.D.
Integrada de Sutatausa, 11 de marzo de 2022. Foto tomada por José
Leonardo Cristancho.



Figura 38. Estudiante de 5B compartiendo su
dibujo-objeto. I.E.D. Integrada de Sutatausa, 11
de marzo de 2022. Foto tomada por José
Leonardo Cristancho.



Figura 39. Estudiante de 5B compartiendo su dibujo-objeto.
“Estas cosas me recuerdan a abuelo que en paz descansa. Mi perro era de mi bisabuela, sus gafas se perdieron, cuando él seguía vivo y ahora las encuentro. Para mí fue alguien muy especial”. I.E.D. Integrada de Sutatausa, 11 de marzo de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

Para finalizar, es de anotar que si bien existen gestores locales en Sutatausa como Susana Rodríguez, Luz María Rodríguez, Guillermo Bernal entre otros, donde su labor se enfoca en

conservar las tradiciones y el patrimonio cultural de Sutatausa, su trabajo no es tan reconocido por los niños y niñas. Si se recuerda, una de las problemáticas que manifestaba el grupo base de Sutatausa, era que los jóvenes cuando salían del colegio se iban a trabajar a otros municipios, a Bogotá o se dedicaban a la minería, lo cual evidenciaba un problema en la sensibilización cultural desde la etapa de la infancia donde claramente uno de los entornos que podría contribuir como parte de la solución era en la escuela o colegio, también habría que pensar en el cómo incluir a la población infantil dentro de lo que ha venido trabajando los mencionados gestores. Por otro lado, como ya se evidenció, los niños y niñas dentro de los diálogos que se generaron en clase, hubo muestras de su profunda relación con sus abuelos y abuelas, lo cual deja como reflexión una relación que habría que potencializar en el diseño de alguna actividad, lo que podría generar diálogos intergeneracionales interesantes, experiencias significativas en los niños al compartir saberes.

2.2.1.4. Actividad 4. Con la comida sí se juega

La actividad número cuatro tiene como nombre: “*Con la comida sí se juega*”, cuyo objetivo es sensibilizar y reconocer junto con los estudiantes los alimentos que se producen en el municipio de Sutatausa por medio del arte y la creatividad. Diseñada para un tiempo estimado de dos horas, dirigido a veinticinco estudiantes del grado 5A. En relación a los materiales a utilizar se sugieren: Papel prensa o periódico, cubreojos o pañolón, imágenes impresas del artista *Giuseppe Arcimboldo* y del libro “*Juguetes de la naturaleza*” de Christine Armengaud, guantes de plástico, etiquetas adhesivas de colores, alimentos: cebollas (larga y cabezona), lechugas, arvejas desgranadas y sus cáscaras, papa pelada con sus cáscaras, semillas de quinua, uchucas (ojala con su cáscara), cilantro, raíces de plantas, hojas de plantas (también sirven secas), habichuelas, tomates, maíz entero y desgranado, frijoles, avena en hojuelas, yucas y plantas aromáticas (puede ser yerbabuena, manzanilla, limonaria) e instrumento de registro (cámara o grabadora).

Nota: Los **alimentos** deben estar dosificados antes de realizar la actividad con los estudiantes. Hay que tener en cuenta que los alimentos mencionados hacen parte de lo que se produce en Sutatausa. Sin embargo, es posible utilizar otros alimentos que los acompañen. Por último,

la presente actividad se aconseja realizarla en un espacio amplio, ventilado y donde se puedan disponer mesas grandes que previamente estarán listas, cubiertas con papel prensa o papel periódico.

Antes de iniciar con la actividad principal es necesario comenzar con un ejercicio introductorio ya que la actividad va a requerir de mucha atención y en ese sentido se necesita trabajar la atención y la disposición de las niñas y niños. El ejercicio se llama el “eco”, el cual consiste en que los estudiantes repitan los sonidos emitidos por el educador. Para ello, el educador realizará sonidos con su boca, para que los estudiantes lo repliquen, también es posible combinar sonidos, donde también se utiliza el cuerpo como herramienta para hacer sonidos, como por ejemplo los pies al golpear el suelo y las manos. A este ejercicio se le puede disponer de cinco minutos. Una vez se haya terminado el ejercicio se les pedirá a los estudiantes que ingresen al baño para que limpien sus manos, dado que en la actividad siguiente se tendrá que manipular alimentos.

La actividad principal tendrá cinco momentos, para el primero, se propone a los estudiantes que formen seis grupos de cuatro personas. Cada equipo tendrá tres minutos para escoger un nombre al grupo y un representante. Cada representante pasará al frente. El segundo momento consistirá en que cada representante se le cubrirá los ojos y a cada uno se les pasará una serie de alimentos que tendrán que identificar por medio del tacto, olfato o gusto. Cuando uno de los representantes adivine el alimento, a su grupo se le dará una etiqueta de color o un sticker de una estrella, lo que equivale a un punto. Una vez identificado el alimento se procederá a preguntarles a todos si conocen a alguien que cultive dicho producto, y dónde vive. Esto se hace para evocar sus saberes respecto a las personas que guardan relación con la producción de los alimentos de Sutatausa. Se tomarán cinco productos para que los representantes puedan identificarlos.

En el momento tres se les pedirá a todos los estudiantes que en una hoja dibujen la fruta que más les guste, su comida favorita, también mencionar de qué está hecha y responderá la siguiente pregunta ¿Cuáles son los alimentos que se siembran en Sutatausa? ¿Con quién o dónde se puede conseguir dicha fruta o alimento? ¿Conocen a alguien que siembre algún alimento? (Se recomienda que dicha hoja para el dibujo y las preguntas sea suministrada por el educador debido a que se puede perder tiempo mientras cada estudiante copia las preguntas

en la hoja). Al finalizar las respuestas de las preguntas, los estudiantes entregarán los resultados al educador. El cuarto momento se dispondrá para mostrar algunas semillas, frutas, hortalizas que se siembran en Sutatausa, las cuales tendrán que ser asociadas a un plato o comida que ellos recuerden. Una vez hecha la relación se les mostrará a los niños y niñas que es posible crear diferentes cosas con las semillas, sus ramas y frutas. Se hará referencia al artista Giuseppe Arcimboldo y el libro "*Juguetes de la Naturaleza*". Se le entregará a cada grupo una imagen de cada referencia, por ejemplo:

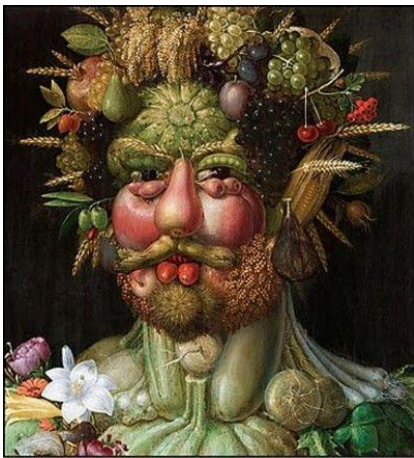


Figura 40. Pintura de Giuseppe Arcimboldo. Vertumno (1590). Tomado de: <https://www.amazon.com/-/es/Pintura-Vegetable-Giuseppe-Arcimboldo-impresi%C3%B3n/dp/B01M7SQ4J8>.

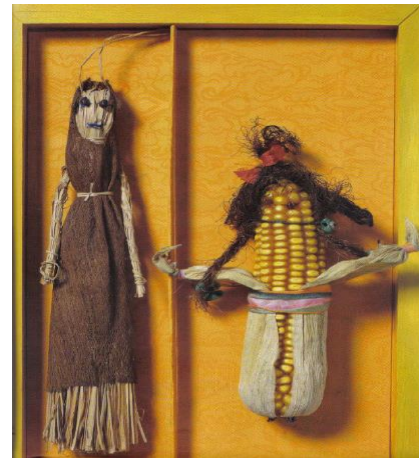


Figura 41. Imagen tomada del libro "*Juguetes de la naturaleza*" de Christine Armengaud. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

La idea es que cada estudiante pueda ver las diferentes formas y figuras de lo que se puede crear. Esto sirve de referente para lo que tendrán que realizar. El educador puede preguntar qué alimentos y formas se ven en la imagen en un tiempo corto.

El quinto momento se compartirá con los estudiantes los insumos de alimentos (papas, lechugas, arvejas, uchuvas, cilantro, cebollas, etc.) para el ejercicio de creación, el cual consistirá, en que cada grupo a partir de los insumos, cree un rostro, juguete o forma que consideren pertinente. Tendrán un tiempo aproximado entre treinta a cuarenta minutos como máximo. Durante este tiempo quien lidera la actividad tendrá que estar pendiente si los estudiantes tienen preguntas o si necesitan algo, además de guardar registro, ya sea fotográfico o video.

Finalmente, se les pedirá a los grupos que socialicen sus creaciones, a cada grupo se hará registro (fotos y video) de su exposición y se hará una pequeña reflexión sobre la importancia de la siembra de los productos que se cultivan en Sutatausa, así como las personas que se dedican a esta labor (Doña Celina Cano, Don Leónidas Sierra, Doña Luz Amalia Cano, Don Julio Churque, etc.).

Ejecución de la actividad cuatro: Resultados y comentarios

Durante la actividad introductoria “eco” los estudiantes la tomaron de muy buena manera y respondieron a lo que se debía hacer en ella. Esta actividad duró alrededor de cinco minutos, debido a que después de dicho tiempo comenzaron a dispersarse un poco. Sin embargo, esos cinco minutos fue tiempo suficiente para que los estudiantes pudieran desestresarse, soltar un poco de energía y que estuvieran prestos a la siguiente indicación.



Figura 42. Encuentro. Fotografía con los estudiantes del I.E.D. Integrada de Sutatausa, grado 5A, 30 de marzo de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

Figura 43. Ejercicio de los sentidos. Fotografía con los estudiantes del I.E.D. Integrada de Sutatausa, grado 5A, 30 de marzo de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



El ejercicio que consistía en vendarles los ojos a los líderes de grupo fue bien acogido, ya que hubo expectativas entre los estudiantes, lo que fomentó la participación, la risa y el interés de saber quién adivinaba el alimento que se les colocaba en sus manos. A pesar de que los estudiantes estuvieron inquietos la actividad tuvo un buen desarrollo.

Respecto a la revisión de los resultados de la actividad donde los estudiantes tuvieron que responder a las preguntas del momento tres, se evidenció el conocimiento que tienen sobre los alimentos que se cultivan en Sutatausa como por ejemplo: Papa, papa criolla, manzanas, maíz, zanahoria, frijol, lechuga, uchuva, tomate y sandía. Este último fue bien particular, dado que aparte de reconocerlo como un alimento que se cultiva, también fue expuesto en su gran mayoría como la fruta que más les gusta a los niños y niñas. Por otro lado, también se evidenciaron dos cosas: la primera es que frente a la pregunta sobre cuál es su comida favorita, en su gran mayoría respondieron las papas fritas, la hamburguesa y la pizza. Esto se debería tener en cuenta, ya que muestra un posible cambio en su dieta, tal vez debido a la apertura de algunos establecimientos comerciales donde se ofrece este tipo de comida. En ningún momento los estudiantes dieron cuenta de alimentos típicos del municipio como la arepa pedregaleña, la chucula de los siete granos o el cocido sutatausano con sus arvejas enzapatadas y lo segundo que se observó es que los estudiantes saben muy bien quienes son las personas que cultivan los alimentos expuestos por ellos, ya que son sus propios familiares quienes lo cultivan como sus abuelos, abuelas, tías y tíos. Esto último podría pensarse en la realización de una actividad que involucre a los estudiantes donde puedan interactuar con sus abuelas y abuelos respecto al tema alimentario y las relaciones que se pueden entablar con dicho tema.



Figura 44. Dos de los resultados de las preguntas del momento tres. I.E.D. Integrada de Sutatausa, grado 5A, 30 de marzo de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

Para la última actividad los estudiantes conformaron seis grupos: “Los reyes de las estrellas”, “Los intelectos”, “Patrimonio”, “Los dioses de la guerra”, “Meco” y “Dragón de fuego”, los cuales trabajaron en grupo de manera participativa y colaborativamente en su creación. Cabe aclarar que la socialización de las obras pictóricas del artista Giuseppe Arcimboldo (1526-1593) y los referentes del libro “Juguetes de la naturaleza” sirvieron como ejemplo para comenzar a sensibilizar a los estudiantes respecto a las diferentes maneras de concebir los

alimentos, a través del arte y de la creatividad, ampliando las posibilidades que ellos tienen de acercarse a los alimentos, además de esto como elementos introductorios para socializar aquellos alimentos que se producen en Sutatausa.

A todos los estudiantes les fueron expuestos alimentos como la papa, la yuca, lechuga, tomate, uchuva, etc. con los cuales debían crear algo sobre una hoja de papel prensa o periódico, esta actividad tomó un tiempo de cuarenta minutos. Durante este tiempo fue necesario que constantemente se atendieran preguntas, dudas, consejos, para estar pendiente de los estudiantes o ayudas para cortar algún alimento. Se aconseja que quien porte el cuchillo sea el educador. Una vez terminado el tiempo, cada grupo expuso su creación arrojando buenos resultados, ya que el tener los alimentos que se cultivan en el municipio permitió en algunos casos relacionarlos con sus familiares que se dedican a la agricultura.



Figura 45. Grupo “Los dioses de la guerra”. I.E.D. Integrada de Sutatausa, grado 5A, 30 de marzo de 2022.
Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



Escanea el código QR para ver la experiencia en video.



Figura 46. Grupo “Los reyes de las estrellas”. I.E.D. Integrada de Sutatausa, grado 5A. 30 de marzo 30 de 2022.
Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



Escanea el código QR para ver la experiencia en video.



Figura 47. Grupo “Los intelectos”. I.E.D. Integrada de Sutatausa, grado 5A, 30 de marzo de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



Escanea el código QR para ver la experiencia en video.



Figura 48. Grupo “Dragón de fuego”. I.E.D. Integrada de Sutatausa, grado 5A, 30 de marzo de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



Escanea el código QR para ver la experiencia en video.



Figura 49. Grupo “Meco”. I.E.D. Integrada de Sutatausa, grado 5A, 30 de marzo 30 de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



Escanea el código QR para ver la experiencia en video.



Figura 50. Grupo “Patrimonio”. I.E.D. Integrada de Sutatausa, grado 5A, 30 de marzo de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.



Escanea el código QR para ver la experiencia en video.

Para finalizar, toda la actividad generó cohesión en los grupos, permitió que los estudiantes trabajaran de manera participativa y colaborativa, no solo en la elaboración del ejercicio, sino también en la identificación de aquellos alimentos que se producen en el municipio, al sensibilizar sus sentidos. Algunos estudiantes trataron de comer algunas frutas, como manzanas, uchuvas, incluso comieron tomates y maíz, lo cual fue muy bueno ya que en la elaboración de la actividad estuvo en juego sus sentidos. Se recomienda que si bien es necesario la utilización de los alimentos que se producen en Sutatausa, también es posible utilizar otros alimentos que los acompañen. Esto para darle más dinamismo.

2.2.1.5. Actividad 5. A dónde me llevarías

A esta actividad se le ha dado el nombre “A dónde me llevarías”, cuyo objetivo es el realizar un ejercicio de sensibilización y valoración con los estudiantes sobre los lugares, oficios significativos de Sutatausa y sobre los elementos que puedan ser importantes para la realización de una página web que hablé sobre aquellas cosas. El tiempo destinado para esta actividad es de dos horas y está dirigido a los veinticinco estudiantes del grado 5B. En relación a los materiales se necesitará: Cartelera con el plano de Sutatausa y sus veredas, marcadores, colores, lápices, borradores, esferos, post it de colores, formato de preguntas e instrumento de registro (cámara o grabadora).

Antes de comenzar la actividad principal se les pedirá a los estudiantes que se organicen dentro del salón de clase en forma de medialuna, de modo que el centro quedará despejado, luego se les invita a que cierren sus ojos y que imaginen a una persona que les gustaría que viniera a Sutatausa, para esto se les da un tiempo de dos minutos. A dicha persona, ellos tendrían que llevarla a conocer lo más importante de Sutatausa. En este punto, el educador le preguntará a los estudiantes a dónde llevarían a dicha persona, se tomará atenta nota de las respuestas de los niños y niñas, dado que en sus respuestas se podría evidenciar cuáles son esos elementos de Sutatausa que son importantes para ellos. Esta actividad sólo tomará de unos diez a quince minutos.

Para la actividad principal se tendrán dos momentos, el primero consistirá en mencionar a los estudiantes que la actividad consistirá en ubicar en una cartelera (tiene ilustrado el plano de Sutatausa y sus veredas) varias cosas: ¿Cuáles son aquellas cosas que más les gusta hacer en Sutatausa? (Post it amarillo) Ubicar geográficamente los oficios o trabajos que se dan en Sutatausa (Post it morado) ¿Cuál es el lugar que menos les gusta? (Post it verde) ¿Qué les gustaría que Sutatausa tuviera para las niñas y niños? (Post it rosado).

El educador también tendrá que participar. Para ello se dispondrá de colores, lápices, esferos, borradores, tajalápiz y marcadores, los cuales serán las herramientas con las cuales los estudiantes representarán y responderán en los post-it y luego ubicarlos en el plano dependiendo de su ubicación.

El segundo momento consistirá en que una vez puesto todos los post it con las apreciaciones de los estudiantes, el educador pasará por cada color y comenzará a preguntar el porqué de esa decisión, dándole la palabra a cada niño y niña. Se debe prestar mucha atención a lo que ellos mencionen, ya que cada idea se puede alimentar o discutir entre el grupo. Esto se hace con todos los colores.

Para finalizar, a cada estudiante se le pasará un pequeño cuestionario que busca dar cuenta de su opinión respecto a aquellos elementos que encuentran muy importantes o significativos en sus vidas en Sutatausa, además de escuchar sus ideas o comentarios acerca de lo que pudiera contener u ofrecer una página web del museo de Sutatausa a los niños y niñas. Entre las preguntas del cuestionario se encuentran: ¿Sobre qué temas te gustaría saber sobre Sutatausa? Si existiera una página web del museo de Sutatausa, ¿qué debería tener esa página

para las niñas y niños? ¿Qué historias de Sutatausa te gustaría ver expuesto en la página del museo? ¿Cómo te gustaría que esas historias fueran presentadas en el museo? ¿Te gustaría jugar un juego digital que sea ambientado en Sutatausa? Si el juego se desarrollará en Sutatausa ¿qué lugares y qué personajes del municipio te gustaría ver en dicho juego?

Cuando todos los estudiantes terminen se socializarán algunas respuestas con los estudiantes, abriendo un espacio para que quienes respondieron puedan argumentar el motivo de su respuesta. Una vez terminado la socialización de manera colaborativa y participativa se les dirá a los estudiantes que los resultados serán tenidos en cuenta para la elaboración de la página web que se comentó al inicio de la actividad uno.

Ejecución de la actividad cinco: Resultados y comentarios

Antes de iniciar la actividad, se les pidió a los estudiantes que acomodaran sus pupitres, de forma que todos hicieran una media luna. Una vez dispuesto el espacio se invitó a los niños y niñas a que se sentaran y cerraran sus ojos, luego que respiraran profundamente tres veces. Una vez hecho esto, se les dijo que trataran de imaginar que llegaba a Sutatausa la persona que ellos más admiraban y que además ellos serían los encargados de llevar a aquella persona de paseo por el municipio. Dicho esto se dispuso la cartelera con el plano

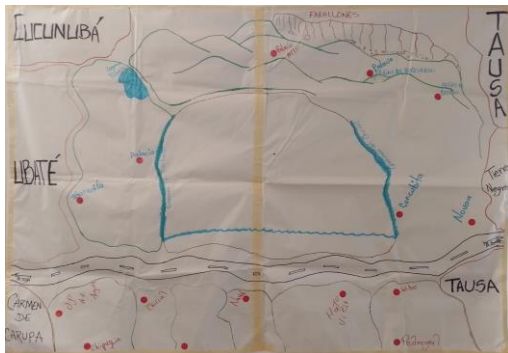


Figura 51. Cartelera del mapa de Sutatausa. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

del municipio y se les preguntó a los estudiantes a dónde llevarían a dicha persona, al respecto, la mayoría coincidieron en llevar a la persona a conocer las piedras del diablo, a la piedra del cementerio y la iglesia, otros mencionaron el museo, la plaza principal del municipio y el Polideportivo. Cuando todos terminaron, a cada uno con ayuda de un estudiante se repartieron cuatro post it de diferentes colores (amarillo, morado, verde y naranja). Esto para mencionar una instrucción que consistió en que cada post it debía responder una pregunta: ¿Cuáles son aquellas cosas que más les gusta hacer en Sutatausa?

(Post it amarillo), ubicar geográficamente los oficios o trabajos que se dan en Sutatausa (Post it morado), ¿Cuál es el lugar que menos les gusta? (Post it verde) y ¿Qué les gustaría que Sutatausa tuviera para las niñas y niños? (Post it rosado).

Al realizar la primera pregunta cada niño y niña debía responder de manera escrita y luego pegarla en la cartelera. Cada vez que todos pegaban una de las respuestas, se leían y cada estudiante debía argumentar el por qué. Hubo muchas coincidencias en las respuestas, entre ellas estuvieron:



Figura 52. Estudiantes del grado 5B de la I.E.D. Integrada de Sutatausa, sede Luis Boada, participando en la actividad, 22 de abril de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

A la primera pregunta, nueve estudiantes respondieron que les gustaba jugar fútbol, ya sea en el Polideportivo o en un lugar que llaman el Campín ubicado en una de las veredas del municipio, la respuesta que le sigue en concordancia fue estudiar catequesis, el cual tuvo una votación de cinco niños, entre otras respuestas están, montar bicicleta, jugar y pasear por Sutatausa, estar en la calle, jugar ajedrez y tocar saxofón en el teatrino e ir a misa. En la segunda pregunta los oficios que más reconocieron los estudiantes del más votado al menos, fueron: Profesor, minero, mecánico de bicicletas, deportistas, mecánico, conductores, hoteleros, tenderos (incluyen panaderos y los que atienden en los mostradores), guías de turismo, campesinos y maestros de construcción. Es curioso que uno de los oficios menos reconocidos por los estudiantes sea el campesino, ya que muchos de los niños y niñas tienen familiares que se dedican al campo.

Respecto a la tercera pregunta, el lugar que menos les gusta con más del noventa por ciento de votos fue la escuela, seguido del cementerio, las lomas de Sutatausa, sobre todo por la vereda de Concubita, entre los comentarios referido al cementerio y las lomas están *“no me gusta ir a la chorrera que me asustan y me da miedo”*, *“no me gusta por lo de las subidas”*,

“no me gusta el camino de mi casa al pueblo”. En cuanto al colegio los argumentos con más peso fueron “porque nos regañan” o “porque está lejos de la vereda de donde vivo”. En esta pregunta surgió algo interesante, ya que las respuestas empezaron a estar relacionadas a historias de espantos, más de la mitad de los estudiantes contaron sus experiencias por varios lugares del municipio relacionadas con apariciones y esto los motivó mucho, de hecho cuando se tocó el tema todos se mostraron bastante interesados en hablar. Por ejemplo, hablaron de un camino que ellos llamaban “la ye” por la vereda Naval donde se pueden encontrar unos árboles muy grandes. Otro de los lugares referenciados fue “La Chorrera”, donde ellos mencionaron que asustan.

A la cuarta pregunta, la gran mayoría respondieron que les gustaría que en Sutatausa existiera una piscina, seguido de un parque de diversiones, que la plaza frente a la iglesia tuviera juegos, una escuela de juegos, aguas termales, sala de videojuegos, pista para montar bicicletas y un lugar para aprender enfermería.



Figura 53. Cartelera del mapa de Sutatausa intervenido, 22 de abril de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

Una vez terminada la actividad en relación a las preguntas y la ubicación en el mapa, se recogieron los post-it, la cartelera y se dio paso a una pequeña encuesta de seis preguntas cuyo objetivo era poder tener insumos para la creación de la página web en relación a lo que ellos pensaban sobre algunos temas referentes al patrimonio de Sutatausa y la manera de cómo deberían ser expuestos, las preguntas fueron: ¿Sobre qué temas te gustaría saber sobre Sutatausa? más de la mitad respondieron que los temas deberían estar asociados a narrativas como: mitos y leyendas del municipio, como los tejos del diablo, la piedra de los tejidos, y diferentes historias de Sutatausa, seguido de los farallones, que fue propuesto por la tercera parte del grupo, quienes mencionaron que les gustaría saber más acerca de la relación entre

los indígenas y ese lugar y otras cosas que se pudiera conocer de él. Les siguen el museo, historias actuales de las familias de Sutatausa y por último historias de la biblia.

A la pregunta sobre si existiera una página web del museo de Sutatausa, ¿qué debería tener esa página para las niñas y niños? la mitad respondió que les gustaría que tuviera un videojuego, donde estuviera un personaje recorriendo Sutatausa o el museo. Como segunda opción tres estudiantes respondieron que les gustaría que a través de la página del museo se aprendiera inglés y otros tres respondieron que les gustaría que tuviera vídeos sobre Jesús, Dios y María. Entre otras respuestas estuvieron: historias de terror de Sutatausa, videos sobre el municipio, un programa de aprendizaje sobre el museo, imágenes de pinturas para las materias para aprender más fácil, imágenes con escritos y dibujos y, por último imágenes de Dios para poder rezar.

En la pregunta: ¿Qué historias de Sutatausa te gustaría ver expuesto en la página del museo? la respuesta con más concordancia fue sobre historias de terror, paranormales, seguida de las piedras del diablo, historias de Jesús y María e historias de los sutatausanos. A la pregunta ¿Cómo te gustaría que esas historias fueran presentadas en el museo? la respuesta que mayor opinión tuvo fue por medio de videojuegos, seguido de videos, películas, pinturas, aplicaciones, presenciales, esculturas y en un televisor. La siguiente pregunta ¿Te gustaría jugar un juego digital que sea ambientado en Sutatausa? que el juego debería ser como “Free Fire”, “Minecraft”, (juegos muy populares entre los niños y jóvenes), una sola votación dijo “no me gustan los videojuegos”.

Sobre la última pregunta, acerca de si el juego se desarrolla en Sutatausa ¿qué lugares y qué personajes del municipio te gustaría ver en dicho juego? en relación a los lugares respondieron: La piedra del diablo, seguido de los farallones, la iglesia, los tejos del diablo, las “catacumbas de Suta”, cementerio, camino de piedras, parque, el Campín, y “escapar de alguien y buscar pistas”. En relación a los personajes: El padre, el alcalde, el diablo, los estudiantes de la escuela, profesores, espíritus del diablo, el “señor del museo” (el guía), espíritus, Dios y Jesús.

Habiendo visto y analizado los resultados de los estudiantes, no solo de las respuestas anteriores, sino también de las cuatro actividades realizadas y sumado a los aportes del grupo

base, se tuvo un buen material para comenzar a planear, estructurar y diseñar la página web. Sin embargo, hubo algo que llamó poderosamente la atención y fue que desde la primera actividad hasta la quinta, los medios tecnológicos como el celular, los videojuegos y aplicaciones estuvieron presentes en sus respuestas. En ese sentido y aunque esto significaba todo un reto, se decidió incluir un pequeño videojuego a la página web, teniendo en cuenta muchas de las apreciaciones de los estudiantes.

Pasaron seis meses desde la última actividad, tiempo en el cual se invirtió el tiempo en la creación tanto de la página web, como del videojuego y este último una vez listo se decidió probarlo con los estudiantes de los grados 5A y 5B.

2.2.1.6. Actividad 6. Un juego para los sutatausanos

El objetivo de esta actividad era poner a prueba el juego *“Patrocinia y el secreto de las catacumbas”*, evidenciando la opinión de los estudiantes de los dos grados quinto (5A-5B), acerca de los elementos que componen el juego y su interactividad. Para ello la actividad constó de dos momentos, la primera consistió en disponer de un espacio donde los estudiante pudiera probar el juego y en el segundo momento se les dió a los estudiantes una encuesta de veintidós preguntas que buscaron cumplir con el objetivo de la actividad.



Figura 54. Estudiantes de 5A y 5B probando el juego, 1 y 8 de noviembre de 2022. Foto tomada por José Leonardo Cristancho.

Entre lo que más se destacó de las respuestas de los estudiantes una vez probaron el juego fue que les gustó mucho con un 100% de aceptación, sus respuestas fueron justificadas por que el juego servía para aprender sobre la historia de Sutatausa y por los personajes. Entre lo que menos les gustó fue que el juego fuera muy corto, con pocos niveles y personajes. En relación con los niveles del juego hubo casi un 50% de aceptación de todos los



Escanea el código QR para ver la experiencia en video.

niveles, del resto del porcentaje varía en preferencias de un nivel a otro. Con relación a lo que los estudiantes más recordaron del juego fue el tema de la piedra del diablo, seguido de los farallones, la pictografía, los tejos del diablo, la muerte de los indígenas, la iglesia, los platos típicos, el festival de Tejilarte, el tejido y los productos que se siembran en Sutatausa. Entre las sugerencias para cambios del juego estuvieron que tuviera más personajes, niveles, más extensos, que el dragón se moviera más y que arrojará fuego de su boca y mejorar los gráficos.

2.2.2. Análisis de las actividades propuestas

Las actividades planteadas anteriormente buscaron trabajar los intereses de la comunidad de Sutatausa, la cual ha hecho referencia a temas que consideran deben ser trabajados en el colegio para generar sensibilización y sentido de pertenencia en los estudiantes, con lo cual no solo se logra acercar a los niños y niñas al patrimonio cultural de Sutatausa, también la transmisión generacional, ya que algunas actividades buscaron que los estudiantes se relacionaran, no solo con el educador (donde él/ella también es partícipe de las actividades), también con su familia o con sabedores donde pudieran compartir ideas, opiniones y conocimientos, como en el caso donde todos escucharon a sus compañeros e incluso plantearon sus puntos de vista.

Por otro lado, hay que decir que todo el proceso del diseño de las actividades ha sido un proceso transdisciplinar debido a la inclusión de una pequeña parte de la comunidad en la

generación de propuestas, ideas, reflexiones que fueron muy importantes a la hora de concretar las actividades para los estudiantes, incluso ellos mismos dentro de las actividades, aportaron ideas de lo que es relevante para el municipio de Sutatausa, dando cuenta de sus propias relaciones con el territorio y de sus intereses, lo cual es relevante, ya que sus propias ideas, saberes, relatos, relaciones y tejidos que identifican con Sutatausa enriquecen la propia historia del territorio. Incluso sus aportes sirven como insumo para tenerlo en cuenta a la hora de desarrollar actividades o proyectos pedagógicos, que para el caso de este trabajo son importantes para consolidar un corpus que será utilizado para el diseño de una página web, cuyo objetivo es la divulgación del patrimonio de Sutatausa, donde se incluya, no solo elementos como el conjunto doctrinero del municipio, algunos objetos del museo, sino también los aportes del grupo base de Sutatausa y lo que los estudiantes del grado quinto han considerado que es importante resaltar. Esto convierte este proceso en un trabajo participativo y colaborativo de todos los involucrados, marcando un precedente para seguir alimentando dicha página web con nuevos referentes patrimoniales que la comunidad sutatausana identifique y declare elementos de su repertorio patrimonial.

La educación patrimonial ofrece toda una reflexión entre el patrimonio cultural y las diferentes comunidades involucradas. Éstas son entendidas como personas activas dentro de procesos de sensibilización, valoración, transmisión, conservación y divulgación de dicho patrimonio, tomando elementos de otras áreas del conocimiento que aportan al desarrollo de estrategias pedagógicas, haciendo que el proceso sea colaborativo y participativo. Lo que deja como reflexión que en temas del patrimonio, el foco de atención no son los repertorios patrimoniales, sino que son más importantes las personas que tienen sus vínculos articulados con dichos repertorios, y son ellos quienes los activan por medio de sus prácticas, manifestaciones, relatos, saberes y la transmisión que puedan generar a las nuevas generaciones. En este sentido la educación patrimonial cumple una función importantísima, ya que ella en esencia reconoce precisamente la importancia de las personas y son a ellas a quien se dirige su atención para dar cuenta de las cargas de sentido de lo patrimonial de una comunidad en concreto.

Para completar la anterior reflexión, si tomamos en cuenta los aportes vistos anteriormente por la profesora Fontal, el concepto de la interpretación temática de Sam Ham, la divulgación

significativa de Manuel Gándara y los elementos a tener en cuenta para un educador patrimonial, es posible verlos plasmados en las actividades desarrolladas con los estudiantes.

Para comenzar, es necesario recordar que los elementos que componen un desarrollo de un proceso de educación patrimonial son el contexto, el contenido, el docente o educador y el discente-estudiante. Estos elementos al trasladarlos al caso concreto de este trabajo están manifestados en que en el **contexto** está representado en Sutatausa y en dos cosas fundamentales, primero en la preocupación por parte de los gestores locales de que los jóvenes del municipio una vez salen de colegio salen a trabajar fuera del municipio sin retorno, evidenciando una falta de apropiación por el territorio y lo segundo es que la I.E.D. Integrada de Sutatausa no tiene contemplado en su plan de estudios de Ciencias Sociales la articulación con temas referentes al patrimonio cultural del municipio.

En cuanto al **contenido** a trabajar con los estudiantes, se tuvo en cuenta los aportes y sugerencias de los gestores locales (recordar que el profesor Andrés Vega hizo parte de él), donde incluso al analizar y observar los resultados se pudo evidenciar que los niños y niñas tenían sus preferencias y sugerencias por ciertos elementos del repertorio patrimonial de Sutatausa, que también fueron incluidos dentro del diseño de la página web y el desarrollo del videojuego. En relación con el docente o educador se tuvo en cuenta los aportes tanto de Sam Ham y Manuel Gándara en lo siguiente. Sobre los aportes de Sam Ham y su estructura para desarrollar la interpretación temática (TORA), donde hay que tener en cuenta la *tesis o tema*, que los contenidos de las actividades sean *ordenados, relevantes y amenos*. Al respecto, cada actividad propuesta tuvo un tema o tesis, donde incluso se trató de nombrarlo de una manera que llamará la atención, que su título fuera atrayente y tratará de reflejar el contenido de la actividad.

Además que los temas que se plantearon fueron producto del consenso con la comunidad y en su elaboración se tuvo en cuenta la posición de los estudiantes. Las actividades tuvieron un orden, donde se tuvo en cuenta el paso a paso para su buen desarrollo. En cuanto a la relevancia de los temas, como se mencionó, su propuesta surgió de los gestores locales, de la problemática que se presenta con los jóvenes del municipio y por ser parte de los elementos que conforman el repertorio patrimonial de Sutatausa. Por otro lado, los contenidos fueron

transmitidos de manera amena, dado que los estudiantes en cada actividad tuvieron la oportunidad de acercarse al patrimonio de manera divertida y agradable.

Los asuntos planteados por Ham se articularon con el concepto Gándara de la divulgación significativa, la cual hace alusión al tema de la comunicación en la educación patrimonial y como eje fundamental la atención y preocupación por la enseñanza y el aprendizaje del sujeto. En este sentido, los tres medios para provocar conductas que permiten facilitar el acercamiento de la conservación del patrimonio planteado por el autor, se desarrollaron de la siguiente manera: En relación al *uso de la información*, las actividades propuestas a los estudiantes debían ser actividades que los acercará a los bienes y elementos patrimoniales del municipio con el fin de sensibilizar, comprender, transmitir y divulgar dichos patrimonios. En ese sentido se tuvo en cuenta no solo el estado del arte de cada uno de los elementos patrimoniales, sino también lo que la gente conocía de ellos, evidenciado por ejemplo en los encuentros con los gestores locales, en los festivales de Tejilarte y en las entrevistas realizadas desde la emisora comunitaria Manantial Stereo 88.3. Todo esto sirvió como parte del insumo para establecer los contenidos.

En relación a la *manera amena de comunicar* dicha información, se pensó en cómo acercarse a los estudiantes de manera divertida y que la actividad fuera una experiencia significativa para ellos. En ese sentido se decidió de tener la posibilidad de sacarlos del salón de clase, ya que es un espacio donde regularmente pasan mucho tiempo en el día, luego se planteó la posibilidad de realizar pequeños ejercicios o juegos que trabajaran su atención, por eso las actividades introductorias que se plantearon, además que dichas actividades tenían un componente especial que aunque trivial no deja de ser muy importante y es la risa, como se sabe la risa médicamente genera la segregación de dopamina la cual hace que se relaje el cuerpo y genera cohesión cuando se presenta en grupo y además porque es un excelente mecanismo para romper esa barrera que hay entre educador y estudiante, ya que en muchos casos la figura del educador se puede presentar como alguien no muy cercano por parte del estudiante.

Por tal razón en todas las actividades se participó con ellos, hubo diálogos, chistes y “tomaderas de pelo”¹⁸ lo que contribuyó a que ellos tuvieran más empatía con los ejercicios que se les planteó, dando certeza a la frase mencionada por el pianista y comediante danés Víctor Borge, “*la risa es la distancia más corta entre dos personas*”. Otra de las cosas fue la de plantearles experiencias significativas como el ejercicio con la comida, la representación de las imágenes de la pintura mural, escuchar y ser escuchados por los compañeros en relación con temas comunes. Lo anterior da pie para relacionarlo con una de las estrategias que plantea Gándara y es generar empatía, que en los estudiantes fue evidenciado no solo en todas las actividades dado el grado de participación de ellas y ellos, en lo propositivo que estuvieron frente a los ejercicios en grupo y al dar sus opiniones o reflexiones frente a diversas preguntas, sino también en varias situaciones que se plantearon entre su pasado reciente o presente y el contexto de los temas que se abordaron en torno al patrimonio, como el de los objetos personales y bienes patrimoniales como la iglesia o la pintura mural.

El tercer medio que planea Gándara es el *desarrollo de relatos*, el cual se evidenció en la manera de hablarles sobre el uso de las imágenes por parte de la comunidad de los Franciscanos hacía los indígenas para la comunicación y el aprendizaje. Así como la presentación de la hagiografía de Catalina de Alejandría (presente en la pintura mural de la iglesia) que si bien se tuvieron los datos de su historia de vida, la manera en que se presentó no fue de manera discursiva, sino como si fuera un cuento y con un lenguaje más cercano a ellos, que acompañada con el disfraz, resultó en una excelente actividad para ellos, donde el significado simbólico de su iconografía fue un elemento nuevo que adquirieron.

Como se dijo anteriormente la escucha es un acto que el educador puede capitalizar y es que en el proceso con los estudiantes fue clave, ya que sus percepciones, opiniones y reflexiones frente a los temas planteados marcaron un punto importante a la hora de replantear las actividades, la manera en que ellos se identificaban con unos patrimonios y otros no, lo que dio pie a diseñar contenidos para la página web y el juego de “Patrocinia”. Dicha escucha se registró de diversas maneras por medio de una pequeña agenda al final de cada actividad, donde se anotaban los mensajes e ideas mencionados por los estudiantes. Otro medio de

¹⁸ Se refiere a reunirse con los estudiantes y burlarse de alguna situación.

registro fueron los videos y las grabaciones de voz, muy importante para haber hecho la transcripción de lo dicho por los niñas y niños, como también lo dicho por los gestores locales.

Sin duda este proceso realizado con los estudiantes no es la primera vez que se realiza, ya que guarda mucha relación con otros casos que se han visto en otros lugares, donde las instituciones educativas se han preocupado por sus estudiantes y su relación con su entorno, memoria y territorio. En este sentido se dará cuenta de un referente donde se puede evidenciar la relación entre una comunidad en un municipio de España y su patrimonio cultural, donde los estudiantes de una escuela son los protagonistas de la activación, valoración, transmisión, conservación y divulgación del mismo. El lugar en cuestión se encuentra en la Escuela unitaria de la pedanía rural de Puçol, ubicada en el municipio del mismo nombre (Valencia, España). Se trata de un caso exitoso donde a través de propuestas pedagógicas se aborda la relación entre el patrimonio cultural, la comunidad de estudiantes, así como el profesorado y la población local. Es el proyecto llamado: “Proyecto educativo-museístico”.



Figura 55. Imagen de la fachada del Museo Escolar de Pusol ubicado al lado de la Escuela unitaria de la pedanía rural de Puçol. Tomado de: <https://www.museopusol.com/es/videos/>

Este proyecto comenzó en 1968 por iniciativa del profesor Fernando García Fontanet quien ideó una experiencia educativa donde participó la población local del municipio junto con estudiantes del colegio de Pusol y sus profesores. Todo encaminado a salvaguardar las tradiciones y memorias de la comunidad que conforma el territorio en donde se articulaban las enseñanzas curriculares del colegio con los saberes y memorias de la población local. Esto hizo que la comunidad de Pusol comenzará a donar muchos de estos objetos y empezará a pensarse en un espacio museal para poder albergarlos.

Dicho espacio se abrió y hubo la necesidad de crear múltiples estrategias para generar actividades, talleres, experiencias en donde los estudiantes no solo trabajaran el currículo del

colegio, también en participar del conocimiento de muchos saberes y tradiciones que los adultos mayores aún sabían, los resultados de dicha experiencia superaron sus expectativas tanto así que en el año 2009, la UNESCO hizo un reconocimiento a las Buenas prácticas de salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial (UNESCO, 2021)¹⁹.

Aún el proyecto continúa después de que ya han pasado más de cincuenta años y se ha debido a que es un proyecto de carácter comunitario, participativo, sostenible y abierto, el cual ha generado sentidos de apropiación con el patrimonio cultural, además de los insumos tanto documentales como materiales y patrocinios. Según un documento publicado por el mismo Museo Escolar de Pusol su principal herramienta pedagógica es la didáctica cultural, la cual tiene en cuenta la participación entre estudiantes, el territorio, la sociedad, el patrimonio cultural y natural del territorio en donde está inserto la escuela (García, Rafael; Ledesma, Isabel; Pérez, José y Richarte, Mirian, 2019: 10)²⁰.

Este acercamiento entre los estudiantes, sus familias, profesores y la comunidad en general ha ido generando un fuerte sentido de pertenencia, ya que desde muy temprana edad, los niños y niñas están inmersos en la articulación entre los saberes de la comunidad y los contenidos que plantea el colegio. Como se vio el colegio tiene a su disposición un museo el cual ha sido conformado por una gran colección que ha sido donada por la población local, al igual que dichos objetos son contextualizados por sus antiguos poseedores hacía los estudiantes generando así transmisión de tradiciones y saberes que luego los estudiantes transmitirán a otras personas por medio de visitas guiadas.



Figura 56. Cristina Lozano, estudiante del colegio de Pucol en visita guiada por el museo. Tomado de: <https://www.museopusol.com/es/videos>

¹⁹ Dicho reconocimiento puede ser consultado en: <https://ich.unesco.org/es/BSP/-00306>

²⁰ Puede ser consultado en: <https://www.museopusol.com/media/descargas/69.pdf>

Lo anterior es muy importante y ha servido como referente para el diseño de las actividades ejecutadas con los estudiantes de Sutatausa ya que de lo que se trata es empezar a sensibilizar a los estudiantes en relación a su entorno, a las tradiciones que están ligadas a la historia de su municipio, a los saberes de la comunidad, también a los vínculos que ellos identifican con su territorio, donde ellos se den cuenta que sus opiniones son relevantes y que son importantes escucharlas y debatirlas, lo que genera apropiación por parte del niño o niña del tema que se esté abordando, su opinión o sugerencia son tenidas en cuenta como insumo al diálogo de saberes, pero no solo entre los estudiantes, también entre el docente y él alumno.

Por otro lado, el proceso con los estudiantes de Sutatausa ha ofrecido buenos insumos para el diseño de una página web donde se pueda disponer de un museo virtual que brinde información no solo a investigadores, docentes y también a los niños y niñas, donde ellos lo puedan disfrutar y puedan aprender la importancia de lo que se puede descubrir en su municipio. Los detalles del diseño se abordarán en el siguiente capítulo.

Capítulo 3

MUPACSU. Un museo para los Sutatausanos

El presente capítulo pretende dar a conocer el diseño de la página web del museo virtual entendido como una propuesta dirigida no solo a estudiantes, sino también a docentes, investigadores o personas con la curiosidad de conocer y profundizar un poco más sobre el patrimonio cultural de Sutatausa. Cabe resaltar que dicha propuesta ha sido el resultado del análisis de las opiniones tanto de estudiantes, el profesor Andrés Vega y de los gestores locales que participaron como grupo base antes de trabajar con los colegiales, al igual que los resultados obtenidos en las actividades con los niños y niñas del grado quinto A y quinto B de la IED Integrada de Sutatausa, sede Luis Boada. También es importante señalar que la propuesta atiende a una necesidad de los docentes que trabajan con la asignatura de Ciencias Sociales, ya que como lo manifiesta el profesor Andrés Vega, si bien reconocen la gran variedad de elementos relacionados con el patrimonio cultural del municipio, en su rol como docentes no les queda el tiempo necesario para investigar sobre lo que se ha escrito de la historia y el patrimonio de Sutatausa. Además de ser un espacio que busca sensibilizar, reconocer, valorar y transmitir el patrimonio cultural de Sutatausa.

Debido a lo anterior, la propuesta se basa en la conformación de una página web, cuyo objetivo es la divulgación del repertorio patrimonial del municipio, desde la perspectiva académica, pero también y no menos importante desde lo que sus habitantes consideran que es relevante para ellos. Se dará a conocer cada uno de los elementos que conforman la página web y finalmente unas conclusiones sobre lo que se espera de la página, junto con unas recomendaciones finales.

3.1. ¿Por qué una propuesta de un museo virtual?

Aunque ya en el capítulo anterior se mencionó que para los gestores locales uno de los temas importante es el museo, en realidad hay más razones de peso para proponer la creación de un museo virtual. Primero que todo es importante advertir que buena parte de la población urbana reconoce el museo, sin embargo, su acceso es restringido, incluso hay personas que nunca lo han visitado aun sabiendo que existe hace ya más de veinte años, como se vio con algunos estudiantes de quinto grado. Algunas personas se refieren a él como el “museo”, entre los guías locales como Guillermo Bernal lo conocen como “museo de arte colonial”. Por otro lado, es importante saber que dicho museo hace parte de la jurisdicción de la Diócesis de Zipaquirá, ya que la iglesia también lo es, y a lo largo de los años desde su creación en los años noventa no ha tenido ninguna atención en su conservación tanto de su espacio, como de la colección que sustenta, además de estar cerrado y cuando es posible el ingreso es costoso. Esto es una pena, ya que si nos atenemos a la definición actual de museo, el que se encuentra en Sutatausa no aplica de ninguna manera, la definición es la siguiente:

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 (En Praga, el 24 de agosto de 2022, la Asamblea General Extraordinaria del ICOM ha aprobado la propuesta de la nueva definición de museo con un 92,41%. Ver: <https://rb.gy/u0efey>).

Dado lo anterior, el actual museo no cumple con ninguna de las especificaciones, además cuenta con limitaciones extremas de espacio, donde su colección a duras penas se puede observar, sin mencionar que no cuenta con presupuesto y con graves problemas de humedad. Como ya se mencionó la mayoría de las personas lo conocen como museo, dado que es un espacio que contiene objetos de valor, cuya temporalidad es bastante larga, ya que cuenta con más de 140 piezas, conformadas entre pinturas, grabados, esculturas, documentos, vestidos, muebles y alhajas que hacían parte de la iglesia, que datan desde el siglo XVII según la documentación dejada por el grupo de restauración que intervino la iglesia en los años

noventa del siglo pasado y un pequeño inventario realizado en el 2021. Sin embargo, al entrar en el espacio se puede evidenciar que de lo que se trató fue de tener una sala expositiva donde contener los objetos que se encontraban en la iglesia, sin ningún tipo de recomendación de cómo debía operar dicho espacio.

Sabiendo esto, y lo extenso que puede ser la solución de estos problemas que tiene el mencionado espacio, es necesario activar la colección que se tiene y una manera de hacerlo es aprovechando los recursos digitales que hoy por hoy facilitarían la consulta por parte de las personas interesadas en conocer dichas piezas, e incluso pueden servir para diferentes propuestas educativas y conocer un poco más de la historia del municipio. En conversación con Guillermo Bernal respecto al museo mencionó que sería muy bueno que la gente pudiera entrar gratis, investigar, asombrarse y que ayude a cuidarlo, pero le preocupa mucho los inconvenientes que tiene el lugar en materia de seguridad y cuidado de las piezas por el tema de la humedad. También mencionó que le gustaría que la gente pudiera reconocer la importancia del sitio ya que si bien hay piezas correspondientes al tema religioso, estas también cuentan otras historias referentes al origen colonial del mismo. Entre otras cosas, él manifestó que hay un hilo conductor entre el arte rupestre, pasando por la pintura mural, la arquitectura y las tradiciones actuales frente al tema del tejido y espera algún día poder divulgar mucho mejor el lugar.

Ante este panorama hay opciones que se pueden establecer como medida de contingencia para la activación de los objetos del museo y su debida divulgación. Uno de ellos es precisamente el museo virtual, que según el filósofo y museólogo francés Bernard Deloche define como:

el conjunto de museos imaginables, o bien como el conjunto de posibles soluciones aplicadas a las problemáticas a las que responde en especial el museo clásico. El museo virtual es así como un concepto que designa globalmente el campo problemático de lo museal, es decir, los efectos del proceso de descontextualización/recontextualización (Desvallées, Mairesse, 2010:55).

Como bien se expresa en la anterior definición un museo virtual se concibe como una solución a posibles problemáticas que para este caso es absolutamente necesario. Sin embargo, esto no termina aquí, dado que uno de los propósitos de este museo virtual es que su colección aumente y que ésta sea aportada por la comunidad en general, ya que si bien la

idea es digitalizar la colección que sustenta el museo físico, también se ha pensado que haga parte el Museo itinerante del tejido²¹, el cual hace presencia cada vez que se lleva a cabo el festival de Tejilarte. Su objetivo es dar a conocer la vida del campo, la cosmovisión del pueblo, sus costumbres como el proceso del tejido y la vida de las personas que componen la cotidianidad del territorio a través de objetos que hablan de sus tradiciones y de sus maneras de habitar. En entrevista con Susana Rodríguez, mencionó que no hay espacios para poder exponer elementos que den cuenta del objetivo del museo del tejido, siendo este tan importante para la historia del pueblo no solo para el turista, sino para la comunidad, además que le gustaría que dicho museo pudiera estar presente en otras poblaciones. Justamente y dado que por el momento no es posible realizarlo, se propone el museo virtual para que pueda llegar a más sitios, a más estudiantes y docentes.

Es posible ver aquí que este tipo de museo tal vez sea una opción para tratar la problemática actual no sólo referente a la colección del museo que se encuentra en la iglesia, sino también a la divulgación de otras piezas y temas que hacen parte de la tradición de los habitantes de Sutatausa. Por otro lado, si se quisiera darle una categoría a este museo virtual, bien podría entenderse como un ecomuseo, concepto acuñado por el museólogo francés Hugues de Varine, quién sostiene que tiene tres características fundamentales: “territorio, comunidad y patrimonio, con un fuerte objetivo de participación en el desarrollo local” (Varine, 2020:52) y la define de la siguiente manera:

El ecomuseo es una institución que administra, estudia y explota con fines científicos, educativos y, en general, culturales el patrimonio global de una comunidad determinada, comprendiendo la totalidad del medio ambiente natural y cultural de esta comunidad. El ecomuseo es, por este hecho, un instrumento de participación popular para el ordenamiento territorial y el desarrollo comunitario. Para este fin, el ecomuseo utiliza todos los medios y todos los métodos que se le ofrecen para que esta comunidad pueda comprender, analizar, criticar y controlar de manera libre y responsable los problemas que se le presentan en todos los ámbitos de la vida. El ecomuseo utiliza esencialmente el lenguaje del objeto, del cuadro real de la vida cotidiana, de situaciones concretas. Es ante todo un factor de cambio deseado (Varine, 2020, 57).

²¹Pequeño recorrido por el Museo Itinerante del Tejido realizado el 29 de agosto de 2021 por Liliana Quiroga. <https://www.facebook.com/tejilartesuta/videos/152036720411194>

Esta definición aunque un poco extensa, le apunta a esas tres características y además considera a la comunidad como un agente activo, capaz de aportar a dicho museo, donde además también puede aprender, analizar y dar su opinión. Por otro lado, Varine apunta a que en esta definición hubiera querido cambiar el término de institución por proceso. Tal vez por dar más relevancia a todo lo que se gesta en su parte más práctica con la comunidad.

Siendo así y teniendo en claro porque la propuesta de un museo virtual para el caso de Sutatausa, se presentará a continuación los elementos y contenidos que tendrá la página web denominada MUPACSU, abreviación de Museo del Patrimonio Cultural de Sutatausa.

3.2. MUPACSU. Una Propuesta de saberes

<https://mupacsu.wixsite.com/mupacsu>

correo electrónico: mupacsu@gmail.com



Figura 57. Página principal del Museo del Patrimonio Cultural de Sutatausa (MUPACSU)

La página se compone de dos partes principales, la primera cuenta con seis secciones, las cuales muestran varios elementos del repertorio patrimonial de Sutatausa, además de cuatro partes adicionales: una donde se da el vínculo de acceso a información representativa como es el podcast titulado “Radio Garlanchin”; la página de facebook de Tejilarte; un espacio para que los sutatausanos compartan las coplas que los acompañan en su cotidianidad y otra donde se da acceso a un programa radial llamado “voces de la mana”, espacio donde se realizan entrevistas al adulto mayor sobre sus experiencias y saberes en Sutatausa. La segunda parte es llamada “Cápsulas informativas”, donde se encuentran tres datos referentes a la preparación de la chucula de los siete granos, la elaboración de la pintura mural de la iglesia

San Juan Bautista de Sutatausa y finalmente sobre algunos oficios de los indios Sutas a finales del siglo XVI. A continuación se profundizará en cada uno de ellos:

3.2.1. Secciones de la página

Los contenidos de cada uno de las secciones que componen la página web del museo del patrimonio cultural de Sutatausa (MUPACSU), son producto de las voces, reflexiones, opiniones y sugerencias de los estudiantes de quinto grado de la I.E.D. Integrada de Sutatausa, sede Luis Boada, promoción del 2022, así como la de los gestores locales que asistieron a los encuentros para divulgar los diversos elementos que hacen parte del repertorio patrimonial de Sutatausa.



En esta sección las personas podrán ver los objetos que dispone el museo. Dichos objetos son algunos de los que están expuestos en el “Museo de Arte Colonial de Sutatausa” y los que se exponen cada año en el “Museo itinerante del Tejido”. Los objetos representan dos cosas importantes para los habitantes de Sutatausa, la primera, que hace parte del culto católico, el cual está relacionado con la historia de su iglesia y la segunda conectada con la vida campesina y su cotidianidad.



En “Exposiciones” se exhibirá la exposición “Sutatausa en pequeñas voces”, el cual contiene los dibujos de los objetos más representativos de los estudiantes de quinto grado del colegio de Sutatausa, sede Luis Boda, recolectados en una de las actividades con los estudiantes. Su

objetivo es dar a conocer por medio de los objetos cotidianos las relaciones que los niños y niñas tienen con su memoria y los vínculos afectivos que tienen tanto con personas o sucesos particulares. Se considera que puede ser un primer ejemplo de acercamiento y de comprensión en las relaciones con el patrimonio personal, además se invita para que los sutatausanos envíen sus objetos por medio de un número de Whatsapp o por el correo electrónico del museo: mupacsu(@)gmail.com.



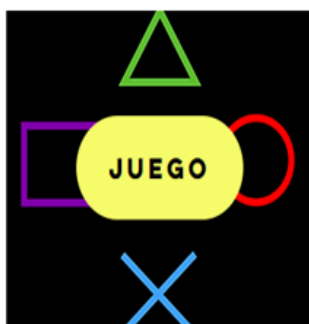
En “Mitos e historias de vida” se dan a conocer algunas historias de vida ligadas a diferentes tipos de patrimonio, como por ejemplo la gastronomía del municipio o referente a algunos oficios particulares del territorio. Dichas historias se encuentran en formato video, los cuales han sido otorgados de buena manera y con el debido permiso de la emisora Manantial Stereo 88.3 FM.



En “Consulta Bibliográfica” se dan a conocer un gran número de investigaciones sobre el patrimonio cultural de Sutatausa, conformado por libros, artículos de revistas, trabajos de grado de diferentes universidades del país y del extranjero. Se presenta de una manera interactiva para que la persona que consulte el material no solo acceda al documento, sino también a información complementaria. Su objetivo es dar a conocer el material tanto a estudiantes, investigadores, pero sobre todo a los docentes del colegio de Sutatausa.



El presente vínculo ofrece ocho actividades para trabajar con los estudiantes en relación al patrimonio cultural de Sutatausa, los cuales pueden ser descargados y adaptados a las clases. Su objetivo es ofrecer ideas y alternativas didácticas a los docentes para trabajar la relación entre los estudiantes y el repertorio patrimonial del municipio.



En este vínculo se podrá conocer parte del repertorio patrimonial de Sutatausa a través de un juego titulado “Patrocinia y el secreto de las catacumbas” creado por medio de diferentes ideas y propuestas de los estudiantes del grado quinto del colegio de Sutatausa (sede Luis Boada) y de algunos gestores locales del municipio. El juego toma un personaje significativo del municipio, el cual deberá pasar diversos obstáculos en donde se pone en evidencia el repertorio patrimonial de Sutatausa.

3.2.2. Colecciones

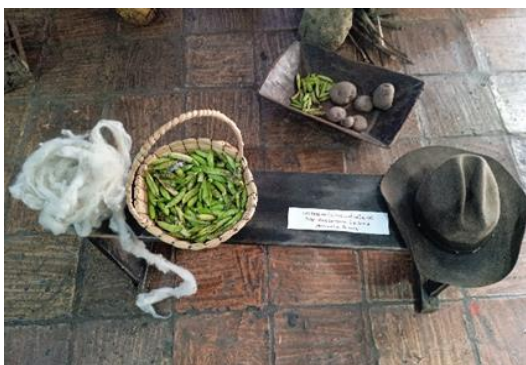


Figura 58. “Museo Itinerante del Tejido”.
Fotografía tomada por Leonardo
Cristancho, 2021.



Figura 59. Museo de Arte Colonial de
Sutatausa. Fotografía tomada por
Leonardo Cristancho, 2021.

En esta sección se recogen algunos de los elementos que se pueden encontrar en el espacio expositivo que los sutatausanos llaman el “Museo”, el cual contiene diferentes tipos de obras que hicieron parte de la indumentaria de la iglesia de San Juan Bautista, entre ellas se encuentran esculturas, pintura de caballete, grabados, partes del antiguo altar mayor, entre otras. Además de estos objetos, también se encuentran aquellos elementos que hacen parte de la vida campesina actual, donde se incluyen, tejidos y las herramientas para elaborarlos (telares y lanas), diversas legumbres que hacen parte de algunos platos típicos del territorio, así como los objetos que son empleados en las cocinas campesina y finalmente algunas fotografías de las personas que han sido representativas en la labor del tejido en Sutatausa.

En cada uno de los objetos se incluye información que ha sido tomada de diferentes investigaciones, como por ejemplo el resultado del inventario realizado a finales de la década de los años noventa del siglo pasado y de las leyendas colocadas por las organizadoras del museo itinerante del tejido.

3.2.3. Exposiciones



Figura 60. Imagen de la sección Exposiciones. Página web de MUPACSU

En esta sección se da a conocer la primera exposición de la página, titulada “Sutatausa en pequeñas voces”, cuyo objetivo es brindar un espacio a los niños y niñas de la I.E.D. Integrada de Sutatausa para dar voz a sus opiniones acerca de sus propios patrimonios representados en objetos personales, como juguetes, prendas, etc., donde se pueden identificar los lazos que tiene con sus familias y con el propio territorio. En la exposición se da un espacio para que los sutatausanos participen y puedan enviar las fotografías al correo del museo o en su defecto a su WhatsApp. Lo cual es importante, ya que dichos aportes pueden convertirse en insumos para una nueva exposición. A esto es lo que se pretende con la sección “exposiciones”, que se puedan desarrollar nuevas exposiciones que involucren los habitantes de Sutatausa y su patrimonio cultural.

3.2.4. Mitos e Historias de vida



Figura 61. Imagen de la sección Mitos e historias de vida. Página web de MUPACSU.

Esta sección está compuesta por dos partes, la primera denominada Mitos, donde se encuentran dos historias que hacen alusión a los mitos que se cuentan en Sutatausa, el primero es el de los tejidos del diablo, el cual está representado por un video animado y la segunda habla acerca del mito del Dios Fo o Nencatacoa, deidad Muisca representada por un zorro y que es asociada al tema del diablo. Se muestra una representación de un artista llamado Karmao, la cual es muy llamativa y con movimiento. Ambos mitos están acompañados de una invitación para que los sutatausanos puedan compartir más historias e incluso representaciones de dioses asociados a sus mitos, los cuales los pueden enviar sea al correo o al WhatsApp de la página.

La otra parte de la sección es llamada historias de vida en formato video de hombres y mujeres que dedican su tiempo al cultivo de algunos productos que son representativos de Sutatausa. Se da a conocer la historia de Celina Cano, cultivadora de quinua, reconocida por los habitantes del territorio; la de la familia Castiblanco, dedicados a realizar la arepa pedregaleña con ingredientes del territorio; doña Sandra Ortíz quien muestra cómo se hace un buen cocido sutatausano y a doña Luz Amalia Cano dedicada a su huerta casera y al reciclaje.



Figura 62. Fotograma de entrevista hecha a Celina Cano, habitante de Sutatausa, quien se dedica al cultivo de la quinua. Tomada de: shorturl.at/cfNZ6 (ver el minuto 1:04:34)

Estas historias también están acompañadas con una invitación para que las personas puedan aportar con sugerencias de más historias de vida que puedan darse a conocer sea por el correo o el whatsapp de la página de MUPACSU.

3.2.5. Consulta bibliográfica



Figura 63. Página principal de la sección consulta bibliográfica.

En esta sección es posible consultar toda la información acerca de artículos, trabajos de grado y diversas investigaciones que se han realizado hasta ahora sobre el patrimonio cultural de Sutatausa. Entre los temas que se abordan está la historia del pueblo de indios de los Sutas y los Tausas en el régimen colonial; la arquitectura referente al concepto del conjunto doctrinero y lo que lo compone; la arqueología vista en las diversas investigaciones realizadas sobre los hallazgos de la pintura rupestre que hay en Sutatausa; los trabajos etnográficos enfocados en la vida cotidiana actual de las tejedoras del territorio; el trabajo de los tejidos; el arte colonial

visto en las diferentes lecturas que hay sobre los murales de la iglesia de San Juan Bautista; el proceso de restauración de la iglesia San Juan Bautista junto a una crítica a la intervención hecha en la pintura mural; parte de la vida cotidiana de los indios Sutas soportada en fuentes primarias o en otras palabras, en documentos de los siglos XVI y XVII; en el campo de la literatura se suma el trabajo titulado “*Ayer terminará mañana*”. Como elemento complementario se suman a estos textos, aquellos trabajos que se preocuparon por realizar propuestas pedagógicas sobre la enseñanza y divulgación del patrimonio cultural de Sutatausa a algunos estudiantes del territorio.

Quienes accedan a dicha sección tendrán la posibilidad de tener variada información sobre el tema de su interés como se muestra a continuación (ver figura 64):

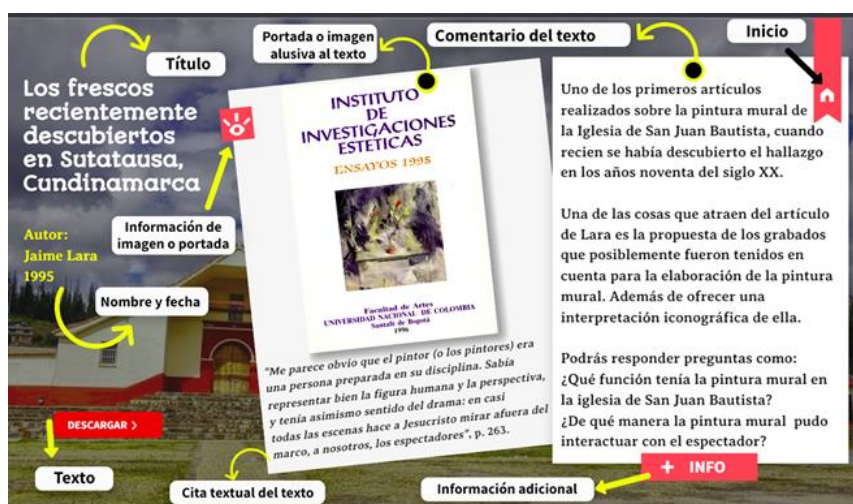


Figura 64. Presentación de uno de los textos.

La presentación de cada texto contará con información acerca del título, autor, año de publicación. Así como información extra, como una breve reseña, una cita del texto, una imagen alusiva al texto con su referencia y finalmente un ítem denominado “más información”, donde el tema se amplía para que el visitante pueda tener más información a la mano. Hay que recordar que el objetivo de esta sección es dar a conocer todo el material expuesto tanto a estudiantes, investigadores, pero sobre todo a los docentes del colegio de Sutatausa. Esto para facilitarles el acceso a la información sobre temas que puedan ser relevantes a las diferentes asignaturas impartidas desde el colegio.



Figura 65. Presentación del aparte de aportes por parte de los visitantes.

Por otro lado, la sección cuenta con un apartado donde las personas que lo visiten puedan dar sus opiniones, sugerencias, reflexiones o incluso postular su trabajo o artículo para darlo a conocer a la comunidad en general por medio del correo o el WhatsApp de MUPACSU. Finalmente, esta sección se nutrió de la búsqueda de trabajos y proyectos que buscan promover la historia, la cultura y la investigación, colectivos como “La cola de Rata” de Pereira²², el proyecto digital “La Historia de Cúcuta”²³ y la página web del “Museo Escolar de Puçol”. De cada una de estas propuestas se tomaron algunas ideas que fueron pensadas y analizadas para realizar la sección presentada.

3.2.6. Para profes

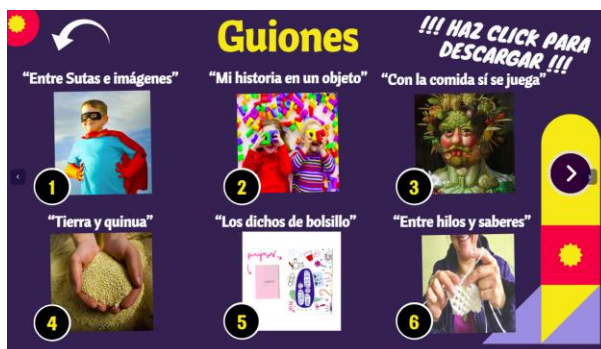


Figura 66. Una de las imágenes de la sección “Para profes”.

²² Colectivo de comunicación digital sin ánimo de lucro, quienes se dedican al periodismo de investigación, denuncia y a la divulgación de temas culturales, aquí una muestra de su trabajo: shorturl.at/ajvRU

²³ El proyecto “La Historia de Cúcuta” es conformado por tres personas: Silvano Villamizar (historiador), Luis Enrique Pardo (Diseño y edición gráfica) y Jair Fernando Cabrera (Dibujo e ilustración), aquí su página: http://www.historiadecucuta.com/#!/about_section

Esta sección está para que los docentes de los centros escolares de Sutatausa o interesados puedan acceder a una serie de seis guiones que buscan proponer alternativas pedagógicas al acercamiento de los temas que hacen parte del repertorio patrimonial de Sutatausa. Cada uno de los guiones contiene información acerca del título de la actividad, su objetivo, el paso a paso de la actividad, materiales, tiempo e incluso material anexo. Los temas que se abordan en los guiones pasan por la memoria y su relación con el patrimonio personal; la relación entre espacio (conjunto doctrinero) indígenas Sutas y curas doctrineros; dos actividades en relación con los productos típicos de Sutatausa; pictografías en Sutatausa y mitos; el oficio del tejedor y sus saberes sutatausanos.

Estas actividades buscan relacionar activamente a los estudiantes con los temas planteados, en algunos casos generando espacios de participación donde se ponen en evidencias su propia cotidianidad, en otros casos se plantean visitas a lugares como la iglesia de San Juan Bautista o también con la visita de algunas personas del mismo municipio que tenga que ver con algún oficio en particular y puedan entablar diálogos con los estudiantes. Hay que mencionar que las actividades son el producto de reuniones previas con los gestores locales del municipio, quienes plantearon cuáles serían las temáticas a tratar con los estudiantes, esa fue la base para la propuesta de los guiones, donde se articularon actividades para fomentar la participación de los estudiantes. También esta sección se piensa como un espacio provocador con ideas para demás docentes que sientan o quieran proponer hacer algo en relación con el patrimonio cultural. Además de esto, el docente o interesado puede descargar los guiones para que incluso pueda modificarlos según sea su criterio. Finalmente, el objetivo de esta sección es ofrecer ideas y alternativas didácticas a los docentes para trabajar la relación entre los estudiantes y el repertorio patrimonial del municipio. Al igual que las anteriores secciones aquí también se da un espacio para que los docentes puedan compartir sus apreciaciones y por qué no, puedan compartir sus experiencias en el salón de clase.

3.2.7. Videojuego: “Patrocinia y el secreto de las catacumbas”²⁴



Figura 67. Página principal del videojuego de “Patrocinia y las catacumbas”.

Esta sección fue creada con la idea de generar un videojuego interactivo dirigido principalmente a los estudiantes con edades entre los siete y los doce años del IED Integral de Sutatausa, cuyo objetivo es el reconocer de manera didáctica el repertorio patrimonial de Sutatausa a través de las aventuras de Patrocinia, personaje principal del juego. Es importante mencionar que antes de la producción del videojuego se tuvo en cuenta las opiniones y reflexiones de los estudiantes de los grados 5A y 5B del I.E.D. Integral de Sutatausa (sede Luis Boada) recogidas desde la primera actividad hasta la última acerca de las cosas que para ellos son significativas de Sutatausa, entre ellas se destacan las historias de terror que hay del municipio, lo que contribuyó para pensar en la ambientación del juego, también fue importante su mención a que los temas que tratan en el “Museo de arte colonial” estuvieran en una página web, o que estuvieran en videos o pantallas táctiles, además de saber que muchos de ellos les gustan los videojuegos planteados para celulares o consolas. Esto y muchas cosas más fueron forjando la idea de generar no solo un espacio interactivo, sino un videojuego en donde se recalcaron los elementos que componen el repertorio patrimonial de Sutatausa de una manera amena y divertida para ellos.

Sobre el videojuego. Actualmente este ha tenido unas connotaciones bastante fuertes dentro de la cotidianidad de niños y niñas y si bien en la mayoría de casos los videojuegos distraen la mirada de los estudiantes en sus quehaceres académicos, ¿por qué no hacer de esta herramienta tecnológica un aliado para los procesos educativos? El videojuego puede convertirse en un aliado para fortalecer los procesos de aprendizaje, en este caso de los

²⁴ <https://view.genial.ly/607b08ade2ac0f0cfa144dbb> link del videojuego.

elementos que componen el repertorio patrimonial y así poder contribuir de cierta manera en la apropiación de estos temas por parte del estudiante. Pero la sola idea de crearlo ya era bastante ambiciosa, debido al proceso del trabajo de investigación y a la preparación de los encuentros con los estudiantes, además del tiempo que suponía toda la construcción del videojuego. Sin embargo actualmente hay plataformas digitales que permiten crear juegos muy sencillos. Todo depende del grado de creatividad de quien quiera crearlo.

Pensar en el diseño de un videojuego es pensar no solo en la idea que le de vida al juego, los objetivos de este, qué se espera con él, también tener en cuenta la música de fondo, el personaje principal, los secundarios, las metas o logros obtenidos por el personaje, en un diseñador, un programador, un ilustrador, entre muchas más profesiones que implican realizarlo. Pero como se dijo antes, actualmente hay plataformas digitales que suplen algunas de esas profesiones necesarias para generarlo, lo cual se hablará más adelante. Para entender el proceso de creación del videojuego “Patrocinia y el secreto de las catacumbas” se comenzará con la idea. Esta surgió de un espacio dentro de la iglesia de San Juan Bautista que no solo para los niños y niñas es importante, también para los adultos, ya que es una pequeña puerta que está debajo del altar de la pequeña nave de la parte derecha de la iglesia.

Dicha puerta es una entrada a un espacio sombrío donde se encuentra un pequeño artefacto de madera, el cual cuenta con diversas versiones acerca de su uso, algunos habitantes de Sutatausa mencionan que dicho artefacto fue utilizado para torturar a los indígenas del territorio, otro sector menciona que probablemente era utilizado para subir un telón que cubría la imagen o escultura que yace en el altar. Todo esto ha generado un ambiente ambiguo y algo sombrío y, de hecho, se pensó en por qué no, utilizar la puerta como un punto de entrada a unas catacumbas que tenía la iglesia. Sumado a esto, se incorporó la idea de la pandemia del año 2020, que generó bastantes problemas a todo el mundo. Estos dos componentes se articularon y comenzaron a dar forma a la historia del juego y era que el escenario del juego era precisamente la entrada que había en la iglesia que daba acceso a las catacumbas donde el personaje principal tendría que ir a salvar a la humanidad por culpa de un dragón diabólico llamado Nargaroth causante de una pandemia en Sutatausa en el año 2050.

Ahora, el personaje principal sería Patrocinia, que si bien la mayoría no la reconocía, era un buen ejemplo para que se conociera y aprendiera cuál iba a ser su misión dentro del juego. Hay que recordar que este personaje es alguien real dentro de la cotidianidad de Sutatausa y es personificado por Susana Rodríguez, sólo que ella al hacer dicha personificación se enfoca en dar a conocer los oficios del tejido y la vida cotidiana del municipio. Sin embargo, el trabajo con la niñez es muy escaso. Por esta razón se decidió utilizar este personaje dentro del videojuego. Por otro lado, quedaba la cuestión de quién sería el enemigo principal. Éste saldría de la opinión de los estudiantes al mencionar el caso de si hubiera un videojuego sobre Sutatausa qué personajes les gustaría ver, y ahí es donde sale el dragón.

Se debe tener en cuenta los elementos de un videojuego como son: mundo del juego que hacer referencia al espacio virtual en que se desarrolla la narrativa o historia del lugar en el que se va a proyectar y van a interactuar los personajes del juego; la narrativa tiene que ver con las ideas que se quieren transmitir y lo sentimientos que se quieren provocar para que el jugador esté inmerso en el juego; la estructura narrativa tiene que ver con orden en el que es presentado los sucesos de la historia que soporta el juego. Es importante en el modo en que está contada la historia, el espacio y el tiempo en que sucede. Aunque existen variados elementos que lo componen, aquí se presentan las dos más básicas: lineales sin caminos alternativos, se basa en una estructura simple donde la toma de decisiones del jugador lo llevan de ir de una etapa a otra sin desviar su objetivo y ramificada, este elemento ofrece la posibilidad al jugador de escoger caminos alternativos para llegar al final. Siguiendo con los elementos de un videojuego también están los personajes, importantes en el desarrollo del juego, estos pueden ser personajes reales o imaginarios, quienes tendrán un rol específico en el videojuego; las interfaces, hacen referencia a aquellas interacciones entre el jugador y el juego. En ella se suele dar información de modo gráfico y alfanumérico donde se suministra información al jugador de cómo serán los recorridos, qué tendrá que hacer el jugador, los objetivos o acciones que deberá realizar para avanzar en el juego y por último la plataforma que soportará o donde se creará el juego. (Ladino, Ladino y Suarez, 2021, 45-47). Frente a lo anterior se tuvo en cuenta tres elementos, el mundo del juego; la narrativa y su estructura:

En relación con el mundo del juego se estableció un lugar imaginario dentro de la iglesia de San Juan Bautista como escenario para el desarrollo del juego. Este lugar son las catacumbas

de la iglesia. Respecto a la narrativa se busca que los jugadores establezcan conexiones con su cotidianidad, como por ejemplo: lo que se cultiva en Sutatausa, los lugares que se reconocen como patrimoniales como la iglesia, su pintura mural y las piedras con pintura rupestre, personajes y oficios significativos para el municipio y finalmente en la relación con la estructura de la narrativa, el orden de la historia comienza mencionando que en el 2050 Sutatausa es golpeada por una pandemia causada por la presencia de un dragón maligno llamada Nargarok lo que ha cobrado un montón de vidas humanas, animales y de edificaciones. Luego se presenta el objetivo del juego, donde queda claro qué es lo que hay que conseguir para ganar el juego.



Figura 68. Pantallazo del comienzo de la narrativa del juego.



Figura 69. Pantallazo del objetivo del juego

Planteado lo anterior comienza la primera prueba para obtener aquellos ovllos mágicos.

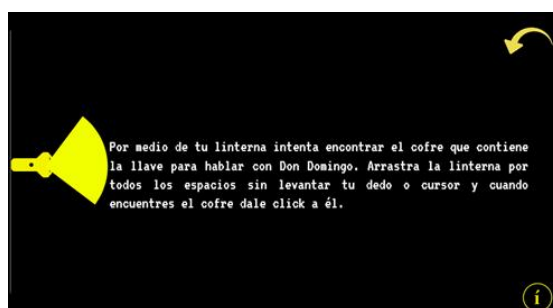


Figura 70. Pantallazo de la primera prueba del juego.

Una vez superada la primera prueba Patrocinia establecerá una conversación con Don Domingo, el sacerdote de la iglesia quien le dará la llave de acceso hacia las catacumbas.



Figura 71. Pantallazo del primer personaje del juego.

De aquí en adelante el jugador deberá superar cuatro pruebas correspondientes a los cuatro ovillos mágicos (tierra, agua, aire y fuego) y una vez superado lo anterior, deberán enfrentar al dragón Nargarok, derrotarlo y así salvar a Sutatausa y a la humanidad.



Figura 72. Pantallazo de las cuatro pruebas del juego.



Figura 73. Última prueba para finalizar el juego.

El juego en sí, se ha desarrollado desde el elemento denominado “lineales sin caminos alternativos”, donde se plantea el ir obteniendo cada ovillo para poder llegar al final, o sea que el juego se va desarrollando a partir de una línea que va de principio a fin, donde se van obteniendo varios elementos para llegar al final.

3.2.7.1. Personajes

A lo largo del juego el jugador se encontrará con varios personajes:

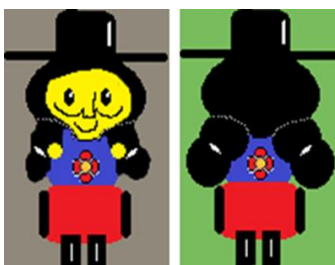


Figura 74. Aspecto de Patrocinia en el juego.

Patrocinia es una campesina quien es la única capaz de superar las pruebas para conseguir los ovillos mágicos y de derrotar al dragón Nargarok.



Figura 75. Aspecto del Padre Don Ruperto Romero en el juego.

El Padre Don Ruperto Romero es quien se encuentra a las afueras de la puerta que da acceso a las catacumbas y es quien le pide el favor a Patrocinia que lo ayude a conseguir los ovillos mágicos y derrotar al dragón.



Figura 76. Aspecto del Esqueleto preguntón en el juego.

El esqueleto preguntón es el personaje que aparece en la primera prueba para conseguir el ovillo de la tierra, él es quien medirá los conocimientos de Patrocinia respecto a varios elemento del repertorio patrimonial de Sutatausa.



Figura 77. Aspecto del Dragón Nargarok en el juego.

El Dragón Nargarok es el personaje final del juego y causante de la pandemia en Sutatausa en el año 2050, el cual es enfrentado por Patrocinia.

3.2.7.2. Interfaces

En cuanto a las interfaces son muy importantes, ya que ellas contienen el contenido de los elementos del repertorio patrimonial y que el jugador irá descubriendo, recordando y aprendiendo a medida que va avanzando. Como ya se vio, el juego tiene cuatro niveles o pruebas, donde cada uno de ellos tiene el reto de conseguir un ovillo mágico, que para este caso son: los ovillos de la tierra, aire, agua y fuego. En el primero, el ovillo de la tierra, el jugador tendrá que responder a cinco preguntas que están asociadas al patrimonio cultural de Sutatausa. Cada pregunta tiene dos opciones una asertiva y la otra errónea.



Figura 78. Pantallazo de una de las preguntas de la prueba del ovillo de la tierra.

La información asociada al patrimonio cultural de Sutatausa son: el Festival Tejilarte, la pintura mural de la iglesia San Juan Bautista, una piedra que contiene pintura rupestre y que está asociada a un mito Muisca y la pintura rupestre.

Para el segundo oville, el del aire, el jugador tendrá que escoger cinco imágenes que están asociadas al patrimonio cultural de Sutatausa. Cada imagen al igual que la prueba anterior tiene dos opciones una asertiva y la otra errónea.



Figura 79. Pantallazo de una de las preguntas de la prueba del oville del aire.

El contenido asociado al patrimonio sutatausano en esta prueba son imágenes relacionadas a la pintura de la Cacica de Sutatausa, la pictografía que se puede encontrar en diversas piedras del municipio, el cocido sutatausano, el reconocimiento de la tejedora y gestora local Luz María Rodríguez y la arepa pedregaleña.

Hasta aquí, el grado de interactividad entre el juego y el jugador se establece con la elección de una de las dos opciones propuestas en las pruebas. En la siguiente prueba, el oville del agua, el jugador ya tendrá una mayor interactividad con lo que se le ofrece en su pantalla, tendrá que mover una burbuja y encontrar entre múltiples opciones, la correcta. En las



Figura 80. Pantallazo de una de las pruebas del oville del agua.

pruebas se ponen en evidencia los alimentos que se cultivan en el territorio, los mitos contados por padres y abuelos, la historia, oficios reconocidos de Sutatausa.

En la cuarta y última prueba, el jugador deberá realizar dos acciones: buscar e identificar entre las baldosas ingredientes o en algunos casos imágenes referentes al reto que tiene la prueba. Para el caso de los ingredientes el jugador deberá articularlos y saber qué preparación lleva dichos ingredientes.



Figura 81. Pantallazo de una de las últimas pruebas del ovillo de fuego.

Los contenidos que se encuentran en estas pruebas dan a conocer los ingredientes de algunas de las preparaciones propias del territorio como por ejemplo: el cocido sutatausano, el envuelto de “tres puntas”, el guarapo, la chucula de los siete granos y una última prueba sobre la pintura rupestre. Esta es la última prueba de todo el juego para enfrentar al dragón, el cual es posible de ganar de forma sencilla. Simplemente hay que dar “click” en los puntos donde se marcan con círculos de colores como se muestra a continuación:



Figura 82. Pantallazo del enfrentamiento entre Patrocina y Nargarok.

Al terminar el juego se muestran tres opciones donde el jugador podrá ampliar la información respecto al personaje de Patrocinia, conocer los créditos del juego y poder acceder a la página del Museo del Patrimonio Cultural de Sutatausa. Respecto a la opción del personaje de Patrocinia allí se podrá conocer más sobre este personaje, en donde encontrará algunos videos que ha hecho promocionando y divulgando la cotidianidad campesina, no solo de Sutatausa, sino de otros municipios de Cundinamarca. Ahora en relación a los créditos allí encontrará una ventana con el título “colaboradores y agradecimientos” en donde se muestran dos



Figura 83. Pantallazo del final del juego.

fotografías de los dos cursos que colaboraron con ideas y su participación para la creación del juego. También se puede observar dos íconos que regresa a la ventana anterior y otra al comienzo del juego, además del nombre de quién creo el juego cuya imagen que lo acompaña al dar “click” abre el siguiente mensaje:

“Si quieres dejar algún mensaje, comentario o sugerencia puede escribir al siguiente correo: jcrisleo99@gmail.com”.



Figura 84. Ventana con fotografías de los cursos 5A y 5B del I.E.D Integrada de Sutatausa.

En medio de las fotos se encuentra un acceso a otra ventana la cual direcciona a otra información que pone en evidencia a las personas e institución que hicieron posible la creación del juego como la institución educativa, la mención a los estudiantes de grado quinto, al grupo base de Sutatausa, a las familias de Sutatausa y a las personas que tomaron su tiempo de probar el juego y dar sus sugerencias. A parte de esto se hace referencia a la banda sonora que se puede escuchar durante todo el juego.

Figura 85. Ventana con fotografías de los cursos 5A y 5B del I.E.D Integrada de Sutatausa.



Si se recuerda, al iniciar la sección del videojuego se tocó el tema de la plataforma y es que posiblemente no se deja de pensar en cómo fue posible la construcción de este pequeño y sencillo videojuego. Actualmente existen varios modos para crear videojuegos, de hecho hay plataformas especializadas para realizarlos como Unity. Sin embargo es necesario conocer algo de programación y el trabajo es dispendioso, para el caso del videojuego de “Patrocinia y el secreto de las catacumbas” se utilizó una plataforma virtual donde se realizan presentaciones interactivas llamada Genially²⁵, es gratuita y cabe aclarar que previamente se debe crear un usuario.

Esta plataforma brinda la posibilidad de generar en las presentaciones una gran interactividad, aparte de esto tiene una sección llamada “Gamificación”²⁶, la cual ofrece cientos de plantillas que el usuario de la plataforma puede modificar, según sea el tema de interés que se quiera trabajar. Cada plantilla ofrece un sin número de herramientas

²⁵ <https://genial.ly/es/>

²⁶ <https://app.genial.ly/templates/games?subcategory=template-escape-room> (consultado el 2 de febrero de 2023).

relacionadas con la interactividad. La plantilla que se utilizó para el desarrollo del juego se llama “Breakout la mazmorra del dragón” (se puede buscar en el link de “Gamificación”). Dicha plantilla ya cuenta con un diseño de imágenes, personajes, sonidos, hipervínculos que se adaptan a la historia que se quiso construir. En algunos casos sí se debió hacer uso de herramientas como “Paint” de windows para crear el personaje de Patrocinia, y crear otros escenarios y ventanas, además de eso se eligió material de la investigación para incluirlo en las pruebas del videojuego, como también el contenido en general.

La plataforma Genially es una buena herramienta de trabajo que se puede aprovechar para la elaboración de talleres, quiz interactivos, juegos, videos, presentaciones o cualquier otra cosa, no hay límite para la creatividad. Incluso profesores de diversos países del mundo lo utilizan y publican sus trabajos, no solo para que cualquier persona los observe, sino también en muchos casos es posible reutilizar la plantilla, su alcance ha llegado a todas las asignaturas que existen, se dejan algunos ejemplos²⁷. Además el presente año la plataforma acaba de sacar un kit para los profesores que deseen utilizar las herramientas de la plataforma²⁸. Finalmente, la plataforma es adaptable para las presentaciones en celular. Sin embargo, si hay opciones en las que sí hay que pagar, pero existe una política en la que así se haya creado cualquier tipo de plantilla y se deje de pagar. Dicha plantilla queda funcionando y no será retirada.



Figura 86. Opiniones de estudiantes sobre el juego: “Patrocinia y el secreto de las catacumbas”.

²⁷ Escape impostor: <https://view.genial.ly/606bfae122dac50cf1b7c770>; Escape room Maya: <https://view.genial.ly/60ffaf202483180daee4b39d>; Break out videojuego: <https://view.genial.ly/5bbb723402bce40c95254e45>; Pokemon let's go english: <https://view.genial.ly/5e82043a7fd6910db48a6572/interactive-content-pokemon-lets-go-english>

²⁸ <https://view.genial.ly/62e912a13a28d00018847f8b> Consultado el 22 de enero.

3.2.8. Enlaces



Figura 87. Imagen de “Enlaces” de la página de MUPACSU.

Esta parte de la página hace referencia a cuatro enlaces donde los visitantes pueden acceder a conocer otras propuestas que guardan relación con el repertorio patrimonial de Sutatausa. La primera denominada “Cuéntame tus coplitas”, la cual se trata de un espacio donde se han consignado algunas coplas que se mencionan entre la cotidianidad de los campesinos de Sutatausa. Téngase en cuenta que esto es muy importante para los habitantes del municipio, ya que en muchos espacios de divulgación del patrimonio como por ejemplo el festival de Tejilarte, algunos programas de la emisora comunitaria Manantial Stereo 88.3, en la música carranga e incluso en la vida diaria, el tema de las coplas siempre ha estado latente y hace parte de la identidad de los sutatausanos, por eso se decidió dejar este espacio para mostrar algunas coplas y también para que las personas puedan compartir muchas más y a través de la página sea divulgada de forma creativa e innovadora.

Otro de los enlaces lleva a los visitantes a la página de facebook de Tejilarte do de podrán encontrar información, fotografías, videos y reportajes referente no solo al festival y sus versiones, sino también a diversos reportajes en relación con la cotidianidad tanto del tejido como campesina. El otro enlace lleva a un podcast realizado por jóvenes de Sutatausa llamado “Radio Garlanchín” en donde se puede encontrar información acerca de diversos temas el cual está ambientado por varios personajes bien particulares, los cuales guardan un acento particular y ponen en evidencia dichos e historias propias de Sutatausa. El cuarto enlace lleva a los visitantes a la página de facebook de la emisora comunitaria Manantial Stereo 88.3, donde se hace la invitación para que las personas puedan consultar el programa

Voces de la Mana, el cual abre un espacio de entrevista a las personas mayores donde cuentan sus historias de vida, el cómo ha cambiado el municipio, anécdotas, coplitas y su relación con el entorno y sus vecinos. En relación a esta parte se considera muy importante como fuente de información para ahondar mucho más en las historias de vida de las personas y tradiciones que conforman el municipio.

3.2.9. Cápsulas informativas



Figura 88. Imagen de “Cápsulas informativas” de la página de MUPACSU.

Las cápsulas informativas hacen referencia a pequeños resúmenes donde se consigna información de algunos temas propios del patrimonio cultural de Sutatausa en donde se ha tomado en cuenta el material que se tiene referente a diversos temas y se comparte la información de una manera clara y sencilla. Además se hace la invitación para dejar comentarios al respecto y también si se quiere ampliar dicha información, se hace la invitación para que pueda visitar las otras secciones de la página web.

Entre la información que se puede encontrar está una que se denomina *La chucula de los siete granos*, en la cual se relata la importancia de esta preparación no solo por ser tradición en el municipio, también porque utiliza productos que se cultivan en el territorio, además está acompañada por un video donde sale Doña Lilia (sutatausana), quién comparte el paso a paso de la preparación y una que otra coplita. La siguiente cápsula se denomina "*Creación de la pintura mural*" y hace relación a la elaboración de la pintura mural que se encuentra en la iglesia de San Juan Bautista de Sutatausa. Allí se realiza un breve análisis del método

utilizado para realizar este tipo de representaciones religiosas en Europa, durante el periodo denominado por los expertos como el Renacimiento. Método que probablemente fue utilizado en la iglesia de Sutatausa, en él se describe dicho método, el cual está acompañado de un extracto de la película “El éxtasis y la tormenta” de 1965, que ilustra muy bien la elaboración de estas pinturas.

La otra cápsula se denomina *Sutatausa en retrospectiva* y hace referencia a algunos oficios que los indios Sutas a finales del siglo XVI. Aquí se aprovecha la información que se tiene de las fuentes primarias de los libros de visita de aquella época y se pone en disposición la transcripción que se ha realizado de dicha información, donde lo significativo es que se dan a conocer nombres de indígenas Sutas de aquel tiempo, las formas de pago por sus trabajos, problemáticas, la denominación de los lugares en Sutatausa donde ellos vivían y además que se puede inferir cierta continuidad de algunos oficios que aún hoy se realizan en el municipio y hay que tener en cuenta que esta información es inédita y hasta ahora se pone a disposición de los visitantes e interesados.

Estas cápsulas informativas buscan generar un espacio de consulta tanto para los habitantes, docentes e investigadores, ya que dicha información puede generar ideas para diversos tipos de proyectos. Se podría imaginar que la información que se vaya subiendo en las cápsulas sea aprovechada por los docentes para preparar sus clases o incluso que sea material que ellos puedan proyectar, ya que como se vio algunas cápsulas contienen videos que hace más entendible la información. Otro uso es que los docentes puedan pedirles a sus alumnos que se dirijan a esta sección para consultarla y a partir de allí plantear ejercicios. Una más podría ser que los guías de turismo de Sutatausa encuentren en las cápsulas información relevante para complementar sus discursos y entender mucho más los elementos valorativos del patrimonio cultural, como lo que tiene que ver con lo histórico, simbólico y estético y su relación con la vida campesina por ejemplo.

Finalmente, en la propuesta de los contenidos del museo virtual también se aplicaron las metodologías y consideraciones de los autores Fontal, Ham y Gándara, esto visto en la interactividad que ofrece la página al invitar a las personas a compartir sus ideas, a participar en las actividades y en los temas que se proponen. Es una página que piensa en el otro y se interesa por escucharlo y por tratar de brindar un contacto mucho más ameno y estético a

temas que en muchos espacios son aburridos o acartonados. Solo por mencionar un ejemplo, al entrar a la sección de “consulta bibliográfica”, nótese la manera en que está dispuesta la información que en muchas otras páginas de sitios importantes, los documentos que se sugieren están únicamente señalados, sin ningún tipo de reseña u información que le permita al visitante ampliar su aprendizaje. Cada una de las secciones se ha pensado de dicha manera para que en vez de resolver sus preguntas, salga con muchas más y con ánimo de investigar y de contribuir a algún tema.

CONCLUSIONES

Llegados a este punto, toda esta propuesta de trabajo busca poner en evidencia la información que hasta el momento se encuentra referente al patrimonio cultural de Sutatausa, ya que hasta el día de hoy no existe documento que lo haga, además para facilitar la consulta tanto de docentes y estudiantes interesados. Ha sido necesaria la labor del compendio de información, ya que en conversaciones con la directora de la Biblioteca Pública Municipal de Sutatausa, Janeth Rodríguez, en dicho espacio no cuentan con copia física de los textos que han trabajado el patrimonio cultural del municipio. Por otro lado, no es solo vincular los trabajos académicos, también es necesario articular el trabajo hecho por los gestores locales, ya que estos son los que más repercuten en los habitantes del municipio y, tampoco existe un trabajo que hable acerca de su labor. Solo algunas excepciones, como el trabajo de María Belén Castellanos y Catalina Suescun que dedican gran parte de la información al oficio de las tejedoras. Además uno de los fines de este trabajo no es solo tenerlo expuesto en el repositorio de la universidad, sino también en la Biblioteca Pública Municipal de Sutatausa, como un texto de consulta que lleve a las personas a otros textos que no son muy conocidos entre la comunidad.

Ahora, teniendo en cuenta que este trabajo es una propuesta de educación patrimonial, no es posible que sólo se contenga en un texto escrito, ya que se considera que la educación patrimonial aparte de lo que se ha dicho anteriormente, también es propositiva y en ese sentido se quiere dejar un material de trabajo, una base donde la población local de Sutatausa, sean gestores, docentes, jóvenes, niños o adultos que quieran consultar o aportar sobre los temas referentes al patrimonio cultural lo puedan hacer. Por eso el contenido del museo virtual, que busca crear un espacio de encuentro entre todas las generaciones de Sutatausanos y poder así sea un poco aportar en la sensibilización y apropiación del patrimonio del municipio, es importante que entre todos se escuchen y se tengan en cuenta las voces de quienes viven y sienten dicho municipio. El diseño mismo del museo virtual tuvo en cuenta los postulados de Sam Ham, Gándara y Fontal expresado en un lenguaje claro para cualquier persona, lejos de tecnicismos y más bien con enunciados que acogieran y que incentivaran la

participación. Esto es muy importante porque la página no solo es un espacio de consulta y de exploración, sino también de propuestas donde los mismos sutatausanos colaboren con el objetivo del museo.

Seguramente emergen preguntas acerca de quién o quiénes van a hacerse cargo del manejo de la página y, al respecto hay que mencionar que este trabajo primero será socializado a todos los docentes del IED de Sutatausa y a las personas que participaron en los encuentros ya mencionados, además de divulgarlo por medio de la emisora comunitaria y en el mes de junio en el Festival de Tejilarte, ya que las fundadoras así lo requirieron. También se hace necesario realizar una reunión donde se establecerán las responsabilidades de quiénes vayan a hacerse cargo de la página no solo para crear contenido nuevo, sino también para la articulación de los diferentes frentes que de alguna manera se evidenciaron en el presente trabajo como: tejedoras, docentes, estudiantes, guía de turismo, bibliotecaria y población local. Esto es clave ya que a lo largo de este trabajo se evidenció que si bien existen frentes importantes que trabajan alrededor del patrimonio tienen el inconveniente de no estar articulados y en esa medida se pierden esfuerzos, incluso en conversación con las fundadoras de Tejilarte (Susana Rodríguez y Luz María Rodríguez) mencionan que hace falta la inclusión educativa, la participación de niños y jóvenes en lo que tiene que ver con lo patrimonial. Cada uno de dichos frentes trabajan sus líneas de trabajo pero si lo que se quiere es trabajar por la sensibilización, reconocimiento, valoración, apropiación, transmisión, conservación y divulgación del patrimonio de Sutatausa es absolutamente necesario que todos los frentes se articulen y trabajen de manera colaborativa y participativa para atender a las problemática que muchas personas han mencionado, como la migración de los jóvenes a otros territorios y el desinterés de ellos por su territorio. Tal vez dicha articulación no solucione de lleno las problemáticas, pero si se entiende como un proceso es muy posible que emerjan posibles soluciones o por lo menos mitigarla. La página está acompañada de un correo electrónico (mupacsu@gmail.com) en el cual está todo el material trabajado (audios, videos, fotografías, e imágenes que componen la página), además de servir como espacio donde se recibirá los aportes de la comunidad sutatausana o algún comentario o propuesta.

Como se ha dicho, el foco investigativo de la educación patrimonial es el sujeto, manifestado no solo en el estudiante o discente, también es necesario considerar la labor del docente o

educador patrimonial, ya que al parecer es raro que la gente pregunte por el día a día de esta persona, sus preocupaciones, si sufre, si llora, si tiene una pena que le hiere muy hondo, sus necesidades, sus sueños o sobre lo que piensa de su labor. Su labor en la educación patrimonial no ha sido abordada de manera profunda, y es que si el foco de este campo de la educación es el estudiante, es relevante ahondar en los asuntos que concierne al educador, por esa razón se dedicó una pequeña parte a analizar su trabajo. Sería difícil concebir la enseñanza y el aprendizaje sin él, sin su empatía hacia lo que hace y hacía el otro, ya que como lo mencionó el escritor José Ramiro Viso *“sin emoción no hay aprendizaje”*. El educador patrimonial es una persona en constante aprendizaje, inquieta, es quien adquiere conocimientos de todas las asignaturas, incluyendo habilidades digitales, ya que debe estar a la par de los avances tecnológicos que de alguna u otra manera ayudan a fortalecer los aprendizajes de manera interactiva y dinámica. Otro aspecto por mencionar es que en este tipo de trabajos de educación patrimonial es muy escaso ver expuesta la labor del docente y me refiero a mostrar aquello que planeó paso a paso, incluyendo, documentos, fotografías y material en formato audiovisual, sobre todo abiertamente al público. Lo más común es encontrar trabajos de docentes que si bien incluyen fotografías, esquemas de trabajo, es muy escaso ver a dicho educador haciéndose preguntas sobre su labor en su contexto como docente. En ese sentido, este trabajo también busca impulsar a los educadores patrimoniales a que compartan sus propias experiencias para que entre todos podamos aprender nuevas maneras de hacer, nuevas estrategias para mejorar cada día más la calidad de la enseñanza. Además, hay otro asunto y es que muchos docentes por su misma carga laboral no cuentan con el tiempo suficiente para investigar y, es por eso que la página trata de resolver o proponer al menos una alternativa que le pueda dar herramientas pedagógicas para abordar el patrimonio de otras maneras que sean más amenas al estudiante.

Apostándole a esas maneras es necesario tener en cuenta asignaturas como las artes, que brindan un sin número de elementos que son posibles ejecutar en diferentes espacios, lejos de las maneras rígidas y cuadrículadas de la educación de antaño. O también de la tecnología que hoy por hoy brinda ideas creativas para contagiar a las personas al aprendizaje y a que sean personas propositivas en lo que quieren hacer. Es necesario escribir, documentar, sistematizar cada una de las propuestas que los educadores diseñen y que no se pierdan en memorias digitales u olvidadas en los anaqueles de las instituciones educativas.

Por tal razón este escrito junto con la propuesta del museo virtual MUPACSU está dirigido principalmente a los niños, jóvenes y docentes del municipio. Obviamente no significa que se haya excluido la población adulta o demás interesados, todo lo contrario. Se puede decir que más que una tesis de trabajo es una propuesta que trata de aportar e invitar a la reflexión sobre maneras de hacer en relación con el patrimonio. Es una propuesta transdisciplinar que aboga por la articulación de las diversas disciplinas y la población por un fin común. En relación a esto, hay que decir que dentro del corpus metodológico se tuvieron en cuenta los aportes tanto de los gestores locales, como de los mismos estudiantes, ya que ellos dieron forma a la manera en cómo se conformó toda la metodología. En el caso de los gestores aportaron sus intereses y sus saberes, los cuales se materializaron en el desarrollo de las temáticas con los estudiantes. Esto es relevante, dado que se tuvo en cuenta sus opiniones y sugerencias para desarrollar las sesiones con los niños y niñas, lo que evidencia que se ha tomado en cuenta los postulados que se sugieren desde las pedagogías críticas, como desde la educación patrimonial en relación a la atención del sujeto, en la medida en que se escuchan, se toma en cuenta sus opiniones y sugerencias. Además, que dicha actitud con el otro otorga cierta confianza, lo que facilita los procesos.

Ahora en relación a los estudiantes también se puede decir que ellos desde el primer encuentro comenzaron a dar pautas para el desarrollo de las siguientes actividades, ya que manifestaron varias cosas: el disponer de otros espacios para los encuentros, diferentes al salón de clase. Esto los motivó mucho desde el comienzo y fue manifestado. Otra de las cosas fue la mención a que les gustaría interactuar con los temas del patrimonio de Sutatausa a través de medios digitales. Esto fue una idea que se fue desarrollando y tomando fuerza, hasta concretarse con el diseño de la página web del museo virtual.

Estas ideas y opiniones de los estudiantes fue lo que comenzó a demandar maneras diferentes de abordar los temas patrimoniales, además que este asunto tiene mucho que ver con los postulados de Meirieu, en el sentido que es de vital atención la práctica reflexiva que hace un docente al prestar atención a las respuestas de parte de los estudiantes a las metodologías planteadas. Esto también conllevó a la interacción de diversas disciplinas a la hora de sugerir las maneras de trabajar los temas, como por ejemplo: Al trabajar los diferentes productos alimenticios que se dan en Sutatausa (Actividad 4: Con la comida sí se juega). Aquí, se tomó

un referente de la historia del arte como son las pinturas de Arcimboldo, el cual se articulaba muy bien con la intención de dar a conocer de una manera didáctica la importancia de los productos que se siembran en Sutatausa.

Otros ejemplos, son el caso de la salida pedagógica al templo doctrinero (Actividad 2. Entre indios e imágenes), donde interactuó la historia con los bienes inmuebles del municipio de una manera didáctica, los estudiantes tuvieron una experiencia participativa y significativa; o la actividad (Actividad 3. Mi historia en un objeto) que incluyó el dibujo, articulado con los objetos del patrimonio individual de los estudiantes. Incluso, estos son algunos ejemplos de cómo los repertorios patrimoniales pueden ser trabajados desde otras materias que se dan en el colegio y, no necesariamente desde las Ciencias Sociales, como habitualmente se cree.

Otro asunto y no menos importante se refiere a las cosas que hicieron falta por trabajar y, esto ocurrió no por que no se haya querido, sino por cuestiones de tiempo. En las actividades con los estudiantes, surgieron temas que para ellos son relevantes a la hora de hablar de mitos y leyendas del municipio, donde ellos aportaron nuevos elementos, más allá de la relación que tienen algunos espacios con leyendas indígenas. Al respecto, los estudiantes mencionaron historias que están relacionadas con temas paranormales que casualmente también están involucradas en algunos lugares específicos de Sutatausa. A esto hubo mucho interés por parte de los niños y niñas. Sin embargo, no se alcanzó a trabajar, ni en las actividades, ni como un elemento a divulgar en la pagina web. Otro asunto, fue la participación de un gestor/a en una actividad, que si bien no fue posible, sí se sugirió en la pagina web en la sección denominada “para profes”, donde hay un guion que se refiere a la participación de una tejedora en un taller sobre tejido.

Finalmente se recomienda que cada uno de los esfuerzos que se realizan en diferentes frentes se articule y comiencen a generar ideas, propuestas y actividades dirigidas a niños y jóvenes. Es vital que todos los gestores locales se articulen, hablen entre ellos. Los docentes de la I.E.D. Integrada de Sutatausa y la Biblioteca pública municipal para elaborar estrategias creativas. Si lo que se quiere es que los jóvenes se apropien aún más del municipio es necesario trabajar desde los niños para ir sensibilizado y reforzando sus vínculos que tienen con sus familias, amigos y a su vez con las tradiciones de Sutatausa y para eso hay que escucharlos más. Una de las enseñanzas que deja este trabajo es precisamente el escucharnos

entre todos y llegar a consensos y compromisos de manera participativa y colaborativa. Este documento y la página de MUPACSU queda como material para enriquecer el trabajo de los docentes de Sutatausa, con el cual ya se podría pensar en elaborar una cátedra que pueda ser complementaria a la asignatura de Ciencias Sociales, donde se puedan articular sus temas con los que trata el patrimonio cultural de Sutatausa, para así contribuir en la sensibilización, valoración, conservación, transmisión y divulgación del mencionado patrimonio y por qué no, ser material para poderlo trabajar como en espacios como el programa “Voces del Saber” de la emisora comunitaria, incluso en el festival Tejilarte donde se pueda incluir un espacio para los niños y jóvenes. Podría desarrollarse iniciando un proyecto a principio o mitad de año referente a las tradiciones, memoria de la comunidad para luego convertirlo en una propuesta de divulgación en el mismo festival realizado por los estudiantes. En cuanto a la página web se espera conformar un equipo de trabajo donde lo integre como mínimo una persona de la comunidad, un profesor y varios estudiantes para continuar generando contenidos partiendo de lo que ya está expuesto y lograra así la participación continua de la comunidad de Sutatausa.

REFERENCIAS

Aguado, Fray Pedro (1956). *“Recopilación Historial”*. Tomo I, Libro IV, Cap. VII. Bogotá. Ed. Espasa.

Arjona, Valentina Cantón. (2013). *“La educación patrimonial: Educar con y para el patrimonio”*. Revista Correo del Maestro, Núm. 206, julio. México.

Castro, María Isabel y Martínez, Laura Cristina. (2017) *“Estrategias de educación patrimonial para fortalecer la identidad territorial en los jóvenes a través de expresiones artísticas”*. Tesis de grado. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.

Castañeda G., Sigríd. (2008). *“Donantes indígenas en el siglo XVII. Los caciques de Suta”*. Tesis de pregrado. Bogotá. Pontificia Universidad Javeriana,

Castellanos, Juan de. (1997). *“Elegías de varones ilustres de Indias”*. pp. 1320.

Celis, Diego Martínez. (2011). *“Reconocimiento, documentación y registro de sitios con arte rupestre en Sutatausa (Cundinamarca)”*. Sutatausa. Centro de Historia y Patrimonio Cultural de Sutatausa.

Cristancho, José Leonardo. (2017a) *“Sutatausa un pequeño tributo, entre indios fe e imágenes. Una Panorámica evangelizadora de los siglos XVI y XVII. Guión museológico”*. Tesis de pregrado. Bogotá. Universidad Autónoma de Colombia.

Cristancho, José Leonardo. (2017b) *“Un lugar para los conversos”*. Revista de arte. Universidad de los Andes, num. 1, pp.

De Santamaría, Jorge Casas Sanz. (1990). *“Las aldeas: Tausa y Sutatausa”*, Bogotá. Libro sin paginación.

De Ocariz, Juan Flórez. (1943). *“Genealogías del Nuevo Reino de Granada”*, ed. 2. Tomo. I, 1674. Bogotá. Archivo Histórico Nacional.

Desvallées, André; Mairesse, François. (2010) *“Conceptos claves de museología”*. París. ICOM. <https://icom.museum/es/ressource/conceptos-claves-de-museologia/>

Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Sociales (Estándares Básicos de Competencias en Ciencias Sociales).

Ferro, Manuel Salge. (2018) *“El principio arcóntico del patrimonio. Origen, transformaciones y desafíos de los procesos de patrimonialización en Colombia”*. Bogotá. Universidad de los Andes.

Frassanni, Alessia. (2014). “*El templo doctrinero de Sutatausa y su pintura mural*”. En: “*El Patrimonio Artístico en Cundinamarca. Casos y reflexiones*”. Bogotá. Universidad de los Andes, pp. 72-87.

Friede, Juan. (1975) “*Fuentes documentales para la historia del Nuevo Reino de Granada*”, Bogotá. Tomo. II, III, V y VI Biblioteca del Banco Popular.

Gándara, Manuel. (2012) “*La divulgación de la arqueología: Una aproximación desde el marxismo al problema de la puesta en valor*”. Revista Instituto Nacional de Antropología e Historia, Núm. 47. México. Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía “Manuel del Castillo Negrete”.

García, Rafael; Ledesma, Isabel; Pérez, José y Richarte, Mirian. (2019) “*Proyecto Educativo-Museístico Museo Escolar de Puçol. Encuentro de patrimonio mundial*”, España.

Gómez, Luis Duque. (1961) “*La matanza del peñón de Sutatausa*”. Notas informativas. Revista Colombiana de Antropología, vol. 10, pp. 361-364. <https://doi.org/10.22380/2539472X.1653>

Gómez, Vanessa. (2018) “*Juego teatral: Una propuesta pedagógica para el reconocimiento del patrimonio arqueológico, en niños y jóvenes de Sutatausa*”. Tesis de grado. Bogotá. Universidad Pedagógica de Colombia.

Gutiérrez, María del Pilar. (1972-1984) “*Exploración Arqueológica en el Municipio de Sutatausa*”. Tesis de Grado. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia.

Ham, Sam H. (1992) “*Interpretación Ambiental. Una guía práctica para gente con grandes ideas y presupuestos pequeños*”. North American Press, Colorado, EUA. p. 3.

Ham, Sam H. (2014) “*Interpretación. Para marcar la diferencia intencionadamente*”. Asociación para la Interpretación del Patrimonio, Traducción al castellano por Jorge Morales Miranda. p. 19-48.

Han, Byung-Chul. (2017) “*La expulsión de lo distinto*”. Barcelona. Ed. Herder.

IED Integrada de Sutatausa. (2021). “*Plan de estudios del área de Ciencias Sociales*”. Sutatausa-Cundinamarca.

IED Integrada de Sutatausa. (2021). “*Manual de convivencia*”. Sutatausa-Cundinamarca.

Instituto Nacional de Vías. (1998). “*Restauración del conjunto doctrinero*”. Bogotá.

Ladino, Alexis; Ladino, Leisy y Suarez, Yuldan. (2021) “*Desarrollo de un videojuego en realidad virtual para dispositivos con so android, que permita dar a conocer la memoria histórica e identidad cultural, simulando los diferentes escenarios emblemáticos del municipio de Quinchía*”. Tesis de pregrado. Pereira: Universidad Católica de Pereira.

Lafaurie, Sandra y Celis, Diego. (2014). *“Sutatausa. Memoria del encuentro de dos mundos”*. Alcaldía municipal de Sutatausa.

Lara, Jaime. (1995). *“Los frescos recientemente descubiertos en Sutatausa, Cundinamarca”*. Revista Instituto de investigaciones estéticas. Ensayos. vol. 2, Santafé de Bogotá.

Martelo Ramírez, Santiago. (2018). *“El que las hace se las imagina: Mosaicos de la Iglesia de Suta en el siglo XVII”*. Tesis de grado. Universidad Externado de Colombia.

Mendoza, Sandra Reina. (2008) *“Traza urbana y arquitectura en los pueblos de indios del altiplano cundiboyacense, siglos XVI a XVIII. El caso de Bojacá, Sutatausa, Tausa y Cucaíta”*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Merillas, Olaia Fontal. (2003) *“La educación patrimonial. Teoría y práctica para el aula, el museo e internet”*. España. Ediciones TREA.

Muñoz, Guillermo. (2012). *“Búsqueda, documentación y estudio de arte rupestre del municipio de Sutatausa, Cundinamarca”*. Corporación GIPRI. http://openarchive.icomos.org/id/eprint/1522/1/Suta_2015.pdf

Pardo, Erika Paola. (2016). *“El Reino de Dios en la tierra: Los casos de Suta, Tausa y Cucunubá”*. Tesis de grado. Universidad de los Andes.

Piedrahita, Lucas Fernández. (1986). *“Historia general de las conquistas del Nuevo Reino de Granada”*, Colombia. Carvajal S.A.

Sánchez, María Luisa. (2019). *“Valoración histórico-estética de la restauración de la pintura mural de las iglesias, Santa Bárbara en Bogotá y San Juan Bautista en Sutatausa”*. Universidad Tadeo Lozano.

Santiago Martelo, Ramírez. (2018). *“El que las hace se las imagina: Mosaicos de la Iglesia de Suta en el siglo XVII”*. Tesis de pregrado en Antropología de la Universidad Externado de Colombia. Bogotá.

Simón, Pedro. (1892). *“Noticias Historiales de las conquistas de tierra firme en las indias occidentales”*. Tomos II y III. Bogotá.

Smith, Laura J. (2006). *“Heritage Interpretation”*. USA and Canada, Routledge.

Suescun, María Catalina. (2018). *“Cosmovisión entretejida”*. Tesis de grado. Universidad de los Andes.

Torres, Juan Carlos. (2015). *“Final fantasy V: El videojuego como herramienta pedagógica para la motivación a la lectura de texto épico”*. Tesis de Maestría. Boyacá: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

Vallín, Rodolfo. (1998) *“Imágenes bajo Cal y Pañete”*. Santafé de Bogotá. ED. El Sello.

Varine, Hugues. (2020) *“El ecomuseo singular y plural. Un testimonio de cincuenta años de museología comunitaria en el mundo”*. Chile. ICOM.

Vega, Andrés; Vega, Patricia; Usaquén, Marisol y Quiroga, Aurora. (2018) *“Intervención pedagógica en el desarrollo del pensamiento de los niños de transición y primero a través de estrategias didácticas involucrando el entorno histórico cultural”*. Tesis de grado. Bogotá. Universidad de la Sabana.

Zambrano Leal, Armando. (2006) *“El concepto pedagogía en Philippe Meirieu. Un modelo, un concepto y unas categorías para su comprensión”*, Revista Educación y Pedagogía, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, vol. XVIII, núm. 44, (enero-abril), pp. 33-50.

Zambrano Leal, Armando. (2009) *“La pedagogía en Phillippe Meirieu: tres momentos y educabilidad”*. Revista Educere: Ideas y personajes de la educación y universal, Venezuela, año 13, núm. 44, (enero-marzo), pp. 215-226.