

CONOCIENDO NUESTRAS RAICES: LA COMARCA DEL CÓNDOR

Paula Tatiana Quintín García

Trabajo de Grado para optar por el título de Comunicador Social

Énfasis en creación y producción editorial y multimedial

Director
Pablo Francisco Arrieta



Pontificia Universidad
JAVERIANA
Bogotá

Facultad de Comunicación
y Lenguaje
Carrera de Comunicación Social

Bogotá, 2022



ARTÍCULO 23, RESOLUCIÓN 13 DE 1946.

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”

Bogotá, mayo 23 del 2022

Doctora

Marisol Cano

Decana

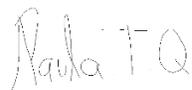
Facultad de Comunicación y Lenguaje

Apreciada Decana

Me permito presentar mi trabajo de grado *Conociendo nuestras raíces: La comarca del cóndor*, con el fin de optar al grado de comunicador(a) social con énfasis en *creación y producción editorial y multimedial*.

El trabajo de grado es un proyecto para Cundinamarca, el proyecto consiste en crear contenidos digitales interactivos para niños con el fin de lograr llamar la atención acerca de la importancia de los patrimonios culturales e históricos del departamento, esto por la razón de su evidente deterioro y olvido. Este proyecto es a largo plazo ya que es un contenido seriado y va a ser formado por varios productos, en este proyecto presentaré el libro “Facatativá: Tierra fuerte y ancestral” que representa al municipio de Facatativá. Es un libro digital interactivo para niños de 9 a 12 años donde el personaje principal es una abuelita que ha vivido toda su vida en Facatativá y recuerda con nostalgia los lugares que fueron importantes para ella que desaparecen poco a poco.

Cordial saludo,



Paula Tatiana Quintín García

Pablo Francisco Arrieta

316-8348028 Xpectro@gmail.com Calle 97#11-18

24 de Mayo de 2022 Marisol

Cano Busquets
Decana Facultad de Comunicación y Lenguaje
Carrera 7 No. 40 - 62
Bogotá, DC

Estimada Marisol,

Es un placer presentarte el proyecto de tesis desarrollado por Paula Quintín, CC1070990392, titulada: "**Conociendo nuestras raíces: La comarca del cóndor**".

La pandemia y los intereses locales de Paula la llevaron a presentar un proyecto editorial digital multimedia que tiene una razón de ser fuera del centro, en la periferia, en una zona que normalmente tanto locales como la conversación regional olvida: Facatativá.

La única forma de proteger nuestros bienes es conocerlos y quererlos, y la preocupación real de Paula es por conseguir despertar el amor de los pequeños residentes por un territorio que para sus mayores fue más brillante y con el cambio ha venido perdiendo esencia; pero que puede volver a ser vibrante para la nueva generación.

Con una hermosa protagonista animada, una sencilla pero potente reflexión se puede encontrar en las pantallas que muestran a Doña Marina. Esta dulce abuela habla con la voz de la experiencia y Paula la ha creado siguiendo una juiciosa investigación sobre el tema del libro infantil. Teoría, activismo y narrativa aunados para repensar una población y su legado

Así que hoy como en su momento otras generaciones labraron historias en las piedras, los píxeles nos cuentan esta historia para construir un futuro diferente,



Pablo Francisco Arrieta

*La cultura es la memoria del pueblo, la conciencia colectiva de la continuidad
histórica, el modo de pensar y de vivir.*

-Milan Kundera

*Para mis padres que hicieron realidad este sueño, para mis
abuelos que fueron inspiración a este producto y para mi
Facatativá, tierra fuerte y ancestral.*

Índice

1. Un cóndor que se pierde entre la gran ciudad	1
2. Objetivos	10
2.1 Objetivo General	10
2.2 Objetivos Específicos	11
3. Fundamentación teórica	11
3.1 El producto	11
3.2 Patrimonio	17
3.3 Municipios	18
4. Metodología	24
5. Análisis de resultados	25
5.1 Reviviendo la nostalgia: Entrevistas	25
5.2 Pequeños trazos hacia la apropiación cultural	28
6. El reencuentro de dos generaciones: el nacimiento de una nueva propuesta digital	31
7. Conclusiones	33

1. Un cóndor que se pierde entre la gran ciudad

Colombia es un país reconocido por su diversidad en todos los sentidos, esta nación tiene riquezas naturales, culturales, gastronómicas y raizales y tiene más de 50.3 millones de personas según el Banco Mundial (2019). Colombia está conformado por 32 departamentos los cuales se encuentran morenos, mestizos, blancos, pequeños, altos, paisas, caleños, cachacos, costeños e infinita variedad de acentos y regiones. Con esta gran población, la economía colombiana tiende a ser activa y se basa fundamentalmente en el mercado financiero e inmobiliario, el comercio y las industrias manufactureras de acuerdo con el Indicador de seguimiento a la economía realizado por el DANE (2021), siendo los principales sectores la agricultura, el comercio de café, la ganadería y la minería.

Por otro lado, al ser un país sobresaliente en el comercio se sabe que cuenta con variedad de recursos naturales como lo son los hídricos debido a que según las cifras de SibColombia (2018), “Es el sexto país con mayores reservas de agua después de Brasil, Rusia, Estados Unidos, Canadá y China. Se estima que posee 2132 km³ de agua fresca.” pero este solo es uno de los recursos más importantes del país, también es el territorio con mayor variedad de aves y orquídeas en el mundo, lo que representa una variedad casi infinita de ecosistemas, y en cuanto a recursos minerales es un país de potencia ya que el SibColombia (2018) demuestra que “posee bastos recursos minerales como esmeraldas, cobre, oro, níquel, hierro, gas natural, carbón y petróleo. (...) Es el segundo mayor productor de ferróníquel a nivel mundial.”

A pesar de ello, se debe saber que este país también está conformado por municipios pequeños que posee cada departamento y es importante entender que los pequeños municipios de Colombia también hacen parte de la importancia y la riqueza cultural y natural que genera el país al resto del mundo. En estos pequeños lugares también hay grandes cosas y sitios representativos del país, sin embargo, muchas veces se olvidan, algunos de estos municipios abandonados se encuentran en Cundinamarca que es uno de los departamentos más importantes del país por su cercanía a Bogotá, la capital de Colombia. Según Tomas Tello (2020), un periodista con énfasis en la cultura y en la historia colombiana, *Kuntur Marqa* era una expresión en quechua que **significa 'nido del cóndor'** y era utilizada por los muiscas para referirse a la región andina donde esta ave reinaba y con la colonización española, la expresión se **degeneró en una palabra mucho más conocida por todos: Cundinamarca**. Todos saben el término, y se usa diariamente, pero pocos su historia y lo que la rodea así que, como hipótesis este proyecto de investigación afirma que los ciudadanos de los municipios de Cundinamarca han perdido interés en su patrimonio porque se visibiliza más la historia y la cultura de las grandes ciudades al igual que la digitalización es uno de los grandes culpables del desapego a nuestra cultura. Por otro lado, también se tendrá en cuenta lo digital para acercarnos a estas culturas olvidadas ya que nos puede ayudar a que la periferia se pueda comunicar con el centro, lo digital nos acerca a lo lejano con más facilidad.

Por lo anterior dicho, con el proyecto *Conociendo nuestras raíces* se quiere visibilizar los patrimonios que tienen los municipios de Cundinamarca y que sus ciudadanos conozcan su propia historia. Este primer proyecto irá enfocado al municipio de Facatativá que contiene gran variedad de patrimonios, cercanía a la capital y es importante para el comercio en toda Cundinamarca. Facatativá es la capital de la provincia Sabana de Occidente y es el segundo

municipio de Cundinamarca con mayor población luego de Soacha, según las cifras del DANE (2018). Sus habitantes eran muiscas de la familia de los chibchas y era uno de los principales centros religiosos porque poseía grandes piedras que eran un valioso símbolo para los aborígenes, este municipio tiene patrimonios representativos como Las Piedras del Tunjo, El Hospital San Rafael y la estación de tren.

Este proyecto tiene como visión a largo plazo ampliarse hasta lograr formar un producto seriado y generar más contenidos y estudios de todos los municipios de Cundinamarca que han sido olvidados. Esta investigación tomará como objeto de estudio al público infantil de 9 a 12 años quienes al aprender su historia podrán valorar el lugar donde residen para así poder compartir conocimiento de su municipio generando amor e interés por él por medio de un producto digital que busca llenar el vacío en este espacio y formato. Se escogió esta población ya que lo que buscamos es generar una apropiación en los ciudadanos y considero que este proceso instructivo se implementa en niños con mayor facilidad y lo que queremos lograr es que en la etapa de adultez se empiece a transmitir de generación en generación. Para la elaboración de este producto se investigará las diferentes maneras de narrar para un público infantil un tema histórico y cultural, pero también se acercará a los diferentes municipios de Cundinamarca, sin embargo, se dará más interés al municipio de Facatativá, que será el pionero de este producto.

Este proceso de observación girará en torno a unas preguntas que ayudarán a explorar alternativas y definir el producto final. Hay infinidad de historias en cada lugar al que vamos o de donde pertenecemos, pero debemos encontrar algo esencial y específico que queramos visibilizar ¿Qué contar de cada municipio? ¿Por qué? (Chimamanda Adichie, 2016, 13:57) habla en su discurso en TED el peligro de la historia única porque las personas son vulnerables e

influenciables y aún más en la etapa infantil. “La consecuencia de la historia única es que roba la dignidad de los pueblos, dificulta el reconocimiento de nuestra igualdad humana, enfatiza nuestras diferencias en vez de nuestras similitudes.” Se debe buscar historias diferentes que identifiquen a los ciudadanos cundinamarqueses y no que hable sobre un mundo utópico al que no se pertenece. Así mismo, hay diversas maneras de contar y de narrar una historia, diseños, estilo de narración, recursos visuales, formatos y debemos encontrar el más indicado para la población a la que queremos llegar y hacer que se interese por un tema histórico y cultural, ¿Cómo contar la historia cultural de los patrimonios de Cundinamarca a niñas y niños de la segunda infancia? y lo más importante ¿Cómo generar apropiación en niños a través de discursos históricos y culturales?

¿Por qué es importante investigar ese problema?

Según Pilar García (2011):

“La creación de un patrimonio son obras materiales o no materiales que expresan la creatividad de un pueblo y tiene como objetivo transmitir mensajes que atribuyen a la creación del valor de una sociedad, crear un conjunto de valores que le den sentido a la vida.” (p.13)

Se seleccionó el municipio de Facatativá para ser el protagonista del producto y el primer libro seriado de los libros *La comarca del cóndor* porque tiene gran variedad de patrimonios como lo es el natural, arquitectónico e industrial y por otro lado, porque es el lugar que ha visto crecer a quienes, como el investigador de este trabajo, tienen un gran sentido de pertenencia por

esta región y quien vive en el municipio de Facatativá ha evidenciado durante muchos años la falta de conocimiento de la mayoría de la población hacia la historia del patrimonio cultural llamado Las piedras del Tunjo que incluso, ha sido afectado por vándalos que intentar dañar el lugar; El hospital San Rafael está cayendo poco a poco sin tener ningún tipo de remodelación ni atención por parte de la Alcaldía y la estación ferroviaria se ha convertido en un hogar para los habitantes de calle y para la venta de estupefacientes. Todos los lugares anteriormente mencionados están quedando en el olvido poco a poco.

¿Habrán leyes hacia los entes gubernamentales para la preservación de estos lugares? Otro de los patrimonios más importantes de Cundinamarca es el ferrocarril de Girardot y es el más valioso a nivel industrial, pero está siendo olvidado ya que se ha convertido en un lugar turístico en Cundinamarca por sus hoteles, climas y bares, los turistas van a ese lugar para pasar un buen rato y disfrutar el sol, pero pocos recuerdan este patrimonio industrial que ya está deteriorado en este municipio de Cundinamarca, y a las entidades gubernamentales parece no importarles. Según Ricardo Santos (2017) en su investigación llamada *Análisis retrospectivo del conjunto ferroviario del municipio de Girardot* hace una encuesta a más de 350 turistas acerca de la conservación y estética del ferrocarril y las respuestas obtenidas fueron las siguientes:

“Se puede afirmar que 214 turistas que equivale al 56 por ciento, lo describe que está en estado de deterioro generando preocupación en este sector férreo porque cuenta con un valor histórico y es importante que la administración municipal y el ministerio realicen un plan de acción para la recuperación y restauración de los atractivos que están en mal estado y ayudarlos para que sean un atractivos turístico para visitar, 66 turistas que equivale el 17 por ciento, indica que esta en regular estado ocasionando que el turista no le

brinde el interés que necesita para visitarlo en su estadía en el municipio y 102 turistas que equivalen al 27 por ciento responden que están en buen estado.” (p.32)

Este estudio indica que es necesario que tanto los ciudadanos en común como las entidades gubernamentales del municipio brinden mayor interés en preservar los espacios culturales. Las entidades han demostrado poco interés para cuidar y mantener la esencia de los patrimonios en Facatativá y en Girardot, es necesario buscar la manera de alzar la voz y hacer entender que los patrimonios son parte de la identidad de cada ciudadano, incluso del alcalde o mandatario al poder y este debería hacer un plan exclusivamente para la conservación de estos.

Es importante que las niñas y niños tengan un acercamiento con la cultura de donde nacieron y crecieron, que forme intereses y que aprenda acerca de donde se despierta día a día, para esto se debe crear contenido que salga de la zona de confort porque se conoce la historia de lugares de los cuales no se pertenece como Cartagena o incluso otro país, pero de los municipios pequeños, a los que se pertenece, se sabe poco. También se conocen grandes festivales como el de Barranquilla, la feria de las flores, de vallenato, del Joropo y muchos más, pero si se pregunta ¿a qué hace referencia el festival de Zaguesapisa? ¿Han ido al festival de la Diosa Chía? ¿Qué tal estuvo el día del campesino en Anapoima? Muchos de los ciudadanos, incluso cundinamarqueses, quedarán en silencio y según mis investigaciones, estos festivales no tienen ninguna representación en el mundo digital.

Así que se tiene que lograr la masificación del contenido para hacer surgir una visibilización que llegue al público al cual se le quiere transmitir la información de una manera pedagógica y estratégica. La educación y las tácticas de aprendizaje son algo con lo que se vive desde que se nace hasta que se termina la vida, mientras pasan los años se van aprendiendo cosas nuevas por mínimas e insignificantes que se consideren y el ser se nutre de estos aprendizajes a

medida que las formas de enseñar se van transformando y adaptando al nuevo contexto del colectivo social. Entonces ¿actualmente cuáles son las herramientas educativas que tenemos que usar en este contexto social? Antes de contestar estáa pregunta daremos un resumen de lo que ha pasado en los últimos dos años a nivel mundial. Una pandemia transformó el mundo de cada uno de nosotros, el brote llamado SARS-COV-2 nos hizo refugiarnos en nuestras casas y cambiar nuestra forma de seguir nuestra rutina diaria, entre esas el estudio y el trabajo.

En busca de no detener nuestro progreso rutinario vimos la luz al final del túnel, la tecnología. Según Contreras, Rodriguez, & Tarazona (2017):

Se han planteado diversas opciones en el marco de la sociedad de la Información que abren la posibilidad de buscar un sentido pedagógico al uso de los beneficios de la red, las ventajas de la comunicación y el análisis de la información en pro de soluciones sociales y especialmente dentro del campo educativo. (p.221)

Siendo así, **la decisión de un producto que sea libro interactivo digital funcionará para plasmar un contenido que logre que la mayoría de personas tengan acceso a la información desde sus hogares y porque los estudiantes de colegios son nativos digitales y desde su nacimiento han estado rodeados de tecnologías, les interesa este mundo, las usan y las entienden. Es una herramienta que, a diferencia de los libros, nos permite recuperar contenidos, crearlos, manipularlos, almacenarnos y dinamizarlos, esta es una de las razones más importantes por la cual el producto que crearé será un libro interactivo digital. Y en segunda medida, por su facilidad de acceso, velocidad, distribución, producción y facilidad de corrección que puede ayudar a reducir costos en comparación a un libro físico.**

Se van a investigar los diferentes campos que se requieren para la creación del producto, por esto, la pedagogía será un concepto a investigar, más exactamente para saber qué metodologías implementar al enseñar un tema histórico y cultural a niños entre los 9 y 12 años. Debemos tener en cuenta el cambio constante de las generaciones y del mundo, así que se analizarán diferentes alternativas y formatos que ayuden en la búsqueda de un modelo narrativo de interés para este rango de edad, así podemos elaborar una forma y cuerpo esencial para la muestra de edad escogida. Se realizará un taller con niños en la cual se puede evidenciar la significación de patrimonio para los niños y niñas del municipio y cómo lo representan y cabe resaltar que estudiaremos el apresurado cambio que ha tenido la enseñanza y las maneras de aprender a los niños en el 2021, cómo se ha ido transformando la enseñanza, qué nuevas herramientas se han empezado a implementar en la pedagogía y cuáles son las ventajas de aplicarlas en la creación de este libro.

(Adell Jordi, 2013, 3:34) doctor en filosofía y ciencias de la educación, dice en una entrevista que:

“La educación debe afrontar los retos que los cambios sociales, económicos y culturales de nuestra sociedad le imponen. Y dichos retos no consisten solo en reformas curriculares o leyes que reestructuren el sistema educativo. Son, esencialmente retos didácticos: otra manera de enseñar y aprender que prepare a los jóvenes para vivir en un nuevo escenario: la sociedad de la información. Y esto solo puede hacerse desde una escuela de la sociedad de la información. ¿Estamos preparados para dicho cambio?”

En este proyecto se quiere afrontar esos nuevos retos que dijo Adell en el año 2013 y ahora, en pleno 2021, que tantas cosas han cambiado se debe si o si prepararnos para el cambio y para esto buscaremos nuevas formas de enseñar y de aprender para aplicarlas en el producto y así llegar al objetivo social de la tesis que es recuperar y generar esa apropiación por la historia cultural de los municipios olvidados.

Por otro lado, se investigarán otros discursos que se han implementado acerca de la misma temática, en qué están fallando y por qué no se ha logrado el objetivo y a la misma medida se debe estudiar cómo los niños y niñas de Facatativá se relacionan con el patrimonio de su municipio y qué tanto saben de este. El concepto de patrimonio también es parte esencial para el desarrollo de este proyecto y por este motivo se buscarán sus definiciones, sus clasificaciones y cómo se concibe hoy en día el termino de patrimonio, así mismo, otros conceptos claves son la apropiación y pedagogía, se debe analiza y entender para poder crear una narrativa que cumpla con todos los objetivos y que sea la precisa para que los niños se interesen y aún más importante, entiendan lo que se les quiere transmitir.

Uno de los recursos claves para generar apropiación son los personajes con los cuales los niños se van a caracterizar e identificar. Para encontrar al personaje adecuado es pertinente investigar personajes ficticios que han sido referentes para un grupo de personas que se adueña y acoge como parte de su comunidad.

Paddington es un oso que hace parte de la literatura infantil del Reino Unido, este personaje aparece por primera vez en el libro *A bear called Paddington* escrito por Michel Bond publicado en 1958 y hasta el día de hoy, luego de 64 años sigue haciendo parte de la identidad de los ingleses. Mickey Mouse es el emblema de la compañía Disney desde 1929, Speedy González

es la representación mexicana de la famosa serie Looney Tunes desde 1953, Le Petit Prince es la representación de la literatura infantil francesa y ha tenido varias adaptaciones desde 1943, El Profesor Súper O es el personaje ficticio de la enseñanza colombiana y representante de la cultura de la Costa Pacífica desde 2006 y finalmente, el personaje “Tal Cual” que todos los colombianos lo conocemos ya que sale en las propagandas de televisión nacional como representante del Boletín del consumidor donde brinda importantes datos para tener una vida económica segura.

Y finalmente, en conjunto con la enseñanza, las nuevas tecnologías y la información e investigación de los conceptos claves, nos enfocaremos en investigar el funcionamiento de esas nuevas maneras de narrar, cuáles son las plataformas de animación que más se usan, cuál es la más adecuada para contar lo que yo quiero contar y así poder organizar un grupo de trabajo que también requiere una investigación de estilos de animador, qué voz será la protagonista y qué contenido e hilo conductor tendrá nuestra narración, con todo esto listo podemos empezar con la creación de este gran proyecto: *La comarca del cóndor*.

1. Objetivos

2.1 Objetivo General:

Crear un producto editorial (libro interactivo digital) para un público de la segunda infancia de 9 a 12 años que reviva el interés del patrimonio de Facatativá e incentive la apropiación de los valores

2.2 Objetivos Específicos

Generar apropiación y pertenencia visibilizando la importancia cultural e histórica de los patrimonios que tiene Facatativá como segunda ciudad en relevancia del departamento de Cundinamarca

Enseñar a la segunda infancia el valor cultural que tiene la región Cundinamarqués (o sabana de Occidente) en la construcción de una identidad particular de la población.

Rescatar las tradiciones ancestrales de una cultura indígena como los muiscas que poco a poco han perdido su valor por el consumo masivo que proponen los medios nacionales e internacionales.

2. Fundamentación teórica

Para abordar este punto de fundamentación teórica formaré 3 grupos (Producto, Patrimonio y Municipios), el contenido que hay en cada uno de esos grupos será organizado por orden de fecha de publicación, del más antiguo al más reciente. Los criterios de búsqueda fueron temas acerca del storytelling, forma del libro, maneras de narrar e información de los patrimonios de Cundinamarca que se trabajaran, textos partieran de fuentes confiables, por otro lado, se elegirá que la mayoría de autores consultados hablen desde la periferia ya que este es un proyecto que, si bien reconoce los grandes autores ya reconocidos que normalmente hablan desde la centralidad de una nación, más bien se busca que las voces de

las personas de estos pequeños municipios sirvan de guía y fundamento académico, pues hablan también desde esos espacios y son voces que no son escuchadas frecuentemente en algunos proyectos de investigación . La búsqueda de referencias para esta investigación fue encontrada en la base de datos de la Pontificia Universidad Javeriana y en google scholar.

3.1 El producto: En este grupo trataremos las fuentes que tengan como tema principal el diseño del libro para público infantil, ilustraciones y estudios acerca de la lectura y su recepción.

Las voces de Irene Vasco – Irene Vasco (2001)

La mirada de los niños es el foco central para Irene Vasco a la hora de crear un producto dirigido a ellos e incluso lo relaciona con la vida de Alicia, personaje de la película “Alicia en el país de las maravillas”. El mundo de la infancia es absurdo, tiene caos, desproporción, exacerbación de los sentidos y puedes cruzar fácilmente el umbral del espejo que separa la imaginación al mundo real y el lenguaje también es un factor clave para lograr el interés del niño, la música y la rima activan los sentidos y la imaginación en ellos.

Es importante entender estas herramientas para llamar la atención del público infantil, en este proyecto el estilo de narración será lo más importante para transformar la visión que se tiene de los libros académicos infantiles y así causar curiosidad en papás y niñ@s.

La lectura como práctica cultural: conceptos para el estudio de los libros escolares- Elsie Rockwell (2001)

Es un artículo académico publicado por el departamento de investigación educativa de México. El cual desarrolla un análisis a partir de las prácticas de lecturas basadas en Roger

Chartier. El texto estudia las relaciones cambiantes que las niñas y niños construyen con el mundo de la lectura a partir de su experiencia en la escuela, aporta a la investigación el análisis del concepto de práctica cultural alrededor de la acción de leer en un aula escolar pero solo desde el punto de vista de un pensador, por ende, solo tenemos un punto de vista en aspectos importantes como la materialidad del texto, las diferentes maneras de leer, las creencias sobre las lecturas y la oralidad. Esta lectura analiza un eje fundamental en la apropiación que se quiere generar en los niños porque argumenta que el proceso de apropiación siempre transforma las prácticas culturales y de significación en el niño y precisamente esto es lo que queremos lograr para que se genere una cadena de valores que ayuden al niño a formar una apropiación municipal.

Estrategias de desbordamiento en la ilustración de libros infantiles - Jesus Diaz

Armas (2003)

La creación del producto debe tener diferentes elementos para cautivar la atención del niño y entre estos esta la ilustración, por este motivo este artículo es necesario para entender el funcionamiento y la correlación que hay entre ilustración y texto y no pasar estos desbordamientos, sino que se fusionen a favor de la comprensión. El texto fue publicado por la *casa de leitura*, la cual hace una diferencia entre libro álbum y entre un libro ilustrado. Se analizan tipos de desbordamiento que afectan al libro ilustrado o en sí a la ilustración. Uno de esos tipos es el desbordamiento pedagógico que se refiere a la adición de información, un desbordamiento narrativo que consiste en acciones paralelas no complementadas y por último, el desbordamiento físico que es la tendencia de la ilustración a traspasar los límites del texto. Esta referencia nos muestra información amplia y completa sobre el mal manejo y buen manejo del

uso de la ilustración en los textos infantiles, todo esto con ejemplificaciones de diferentes tipos de representación.

Generaciones interactivas en Iberoamérica - Bringué, Xavier y Sádaba-Chalezquer, Charo. (2008)

La sociedad está en un constante cambio y hoy en día se vive la transformación de las tecnologías de la información que están formando generaciones cada vez más digitales. Para entender esta generación y llegar a cada una de las personas, este documento informa acerca de las valoraciones de internet como comunicación instantánea y hace un análisis del celular en el contexto rural, el cual también es un tema importante, porque Facatativá tiene gran cantidad de sectores y viviendas rurales y en el proyecto ya que uno de los propósitos es que todos los niños tengan la posibilidad de acceder al contenido editorial que se quiere crear. A lo largo del proceso de investigación de mi proyecto se empieza a evidenciar la importancia de lograr que los lugares de la periferia o rurales tengan acceso a internet y sean tenidos en cuenta por las entidades estatales para que obtengan los mismos beneficios académicos y culturales que los niños y niñas que viven en las ciudades.

Literatura Multicultural en Español: ¿Abriendo Ventanas O Reforzando Estereotipos? - Mónica Coto y Mary Amanda Stewart (2017)

Este texto publicado por College of Professional Education Texas Woman's University analiza un fenómeno muy visto actualmente que es la formación de estereotipos por medio de

contenidos. En este caso textos que representan una sola historia de la población Hispana en Estados Unidos, se estudian 45 textos infantiles multiculturales escritos y traducidos y 155 textos publicados en español en Estados Unidos para identificar y comparar los patrones culturales que cada estudio representa. Este análisis podemos traducirlo a la realidad latinoamericana y en específico Colombiana para no caer en la trampa de la historia única que refuerza estereotipos de un grupo determinado sino más bien para tomar el camino correcto y abrir nuevos espacios de apropiación y aprendizaje que abran ventanas de saber cultural.

Diseño de un producto editorial interactivo para la enseñanza de los bienes patrimoniales tangibles en los niños cuencanos -Tripaldi, Toa ; Arízaga, Angela y Belisela, Mauricio (2017)

Este producto editorial interactivo tiene el mismo propósito cultural y social del presente proyecto, es un modelo de referencia en diseño, planteamiento y función.

El acercamiento a la función de la interactividad, a la identificación de los usuarios, al entendimiento de la interfaz y al diseño lúdico ayudará a la creación y correcto manejo de las herramientas digitales que harán llamar la atención de los niños de segunda infancia. El diseño de este producto se asimila al libro que se quiere elaborar, aunque no se hará material lúdico en este proyecto, también es importante entender su papel y cómo este concepto logra un fácil acercamiento y entendimiento de los niños hacia un tema en específico.

El aprendizaje de valores a través de los cuentos en educación infantil - Marín Díaz, V y Sanchez Cuenca, S. (2018)

Los valores de las personas se forman en la etapa de crecimiento y se demuestra mediante un estudio en donde hay 19 cuentos que tienen como objetivo inculcar en los niños el valor de la cooperación y la importancia de la ayuda mutua. Este archivo nos hará acercarnos más a la influencia de lo que leen los niños en la edad (7-12 años) que trabajaré en este proyecto, además tiene estudios en los que nombran los cuentos que más valores generan, sin embargo, ninguno de ellos refleja el valor de pertenencia que podría ser vital a la hora de elaborar el producto editorial pensando en este proyecto.

Pasos de libertad. Propuesta transmedia para el fortalecimiento de la apropiación del valor patrimonial – Arango Marcela, Rodríguez Carlos, Fonseca Andrea, Pachón Fernanda y Cuervo Diana (2019)

Pasos de libertad tiene como objetivo generar apropiación de una de los lugares más importantes de Colombia que es el puente de Boyacá y este prototipo de e-book es un punto de partida para saber cómo crear ideas y presentar avances de un diseño editorial que se relaciona directamente con el tema social y cultural de un país.

En este proyecto aprovecharé la fuerza que generan las herramientas digitales en los niños para que vaya de la mano con los procesos de enseñanza y así facilitará los procesos de divulgación y conocimiento.

Diseño de material gráfico interactivo para fomentar el hábito lector en niños. - Reyes Edgar y Ríos Jonathan (2019)

A la hora de trabajar en el planteamiento de diseño estético, también es importante crear un diseño que genere emociones. El lector siente más conexión con el producto cuando este

genera un tipo de identificación y toma como referencia un estudio con cajeros automáticos el cual la conclusión es que las cosas que generan mayor identificación hacen que las personas se sientan mejor y crean que estos objetos tengan un funcionamiento más eficaz.

Además, ayuda a entender cómo es el proceso de aceptación o negación hacia un objeto a través de tres procesos: visceral, conductual y reflexiva, comprender y aplicar estos tres procesos en el recorrido de la elaboración de producto hará llegar a un producto deseado y además comprensible para los niños.

Transmutación texto-ilustración: un modelo para el análisis de su efecto sobre las dinámicas y funciones de los libros infantiles - Bruno Echaury (2020)

Este texto presenta un análisis para el estudio de las transmutaciones entre texto e ilustración en libros infantiles dividido en tres etapas: La primera, se determina la información que el elemento visual añade; En la segunda etapa, es buscar el mensaje que se transmite al lector con la confluencia entre lo visual y lo escrito y por último; la tercera etapa consiste en identificar hasta qué punto la interrelación entre texto e ilustración se enfatizan y eclipsan.

Diseño de un libro interactivo y material didáctico para generar conciencia en los niños y niñas sobre el cambio climático – Albarracín Cristian, Pugo Elizabeth ,Serrano Karol (2021)

El artículo viene de una forma organizada que puede ayudar a hacer una idea de los caminos que hay que tomar para llegar al producto final. Como primera medida está la contextualización, luego la planificación y por último, la idealización, mi proyecto se enfocará

más en el contenido de planificación que brinda este estudio como el diseño, el tratamiento de imágenes, el color, diseño de cubiertas, maquetación y lo más importante, el diseño interactivo y cómo generar más fáciles emociones a los niños a través de las infinitas herramientas que nos brinda el mundo digital.

Entrevista a Dipacho – Nicole Bedoya (2021)

Dipacho en esta entrevista menciona que la literatura tiene la intención de entretener y de generar sensaciones, mas no una función pedagógica ni moralizante. En este proyecto se cree que la literatura si puede tener una función pedagógica, mas no es la principal función de la literatura general ni la de este proyecto, sino que la función principal de este producto que se creará será una función ideológica.

Es importante entender la relación entre ilustración, cultura y sociedad y es algo que Dipacho tiene muy claro ya que varios de sus libros están influenciados por viajes y acercamiento hacia otras culturas. Lo anterior es algo que se quiere lograr en el producto final, plasmar vivencias de lugares olvidados y no solo por su forma figurativa sino por su significado simbólico en la sociedad.

3.2 Patrimonio

Para entender y familiarizarme con el concepto de patrimonio, ingrese a los cursos de la Escuela de Patrimonio de la Alcaldía de Facatativá. La palabra “patrimonio” tiene como

significado etimológico “lo que se hereda del padre” es decir, es una herencia colectiva que todos heredamos de nuestros ancestros. La UNESCO sugiere una clasificación general:

Patrimonio Natural: Lo que heredamos de lo que cuidaron los ancestros pero ellos no lo crearon.

Patrimonio Cultural: Los ancestros lo crearon y nosotros lo heredamos.

De cada una de estas clasificaciones se generan más grupos como el vivo, no vivo, material, el inmaterial, mueble, inmueble, histórico, arqueológico, etc... Sin embargo, la Dirección de Patrimonio Nacional lo clasifica en un nivel más general: patrimonio material e inmaterial.

Clasificación del patrimonio – Fundación ILAM (2007)

La fundación ILAM creó un recuadro en donde de manera ordenada y clara define la clasificación del patrimonio y cuáles objetos o lugares pertenecen a cada clasificación, esto ayuda a la investigación a tener claro estas divisiones y saber en qué grupo entran los patrimonios que estudiaremos en el transcurso del proyecto.

El patrimonio cultural : Conceptos Básicos - Garcia Cuentos, Maria Pilar (2012)

García Cuentos realiza un análisis del concepto de Patrimonio cultural y todo lo que este implica como la aparición del concepto en un contexto contemporáneo, el patrimonio como una herencia común, el patrimonio y el arte, su cuidado y su representación pedagógica.

Formación de maestros y educación patrimonial – Domínguez Andrés y López Ramón (2017)

Este artículo brinda apoyo a este proyecto de investigación porque aborda temas de educación, identidad, apropiación patrimonial y conocimiento social. Y encontramos una investigación cualitativa interpretativa de la formación de maestros para la enseñanza de ciencias sociales básicas en el que hace parte la educación patrimonial que nos puede ayudar como material para la creación de entrevistas a docentes y diseño pedagógico del producto que atraiga a niños y niñas de la segunda infancia.

Aprendizaje dialógico y apropiación del patrimonio cultural: Una educación patrimonial sostenida en hombros de gigantes – García, Zaida (2017)

El diálogo es un punto fundamental a la hora de generar apropiación y este artículo ayuda a la investigación de este proyecto ya que se genera una conexión con algunos teóricos de la comunicación como Jürgen Habermas, Pablo Freire y Ramón Flecha. El aprendizaje dialógico será vital a la hora de elaborar el taller con los niños y también será de gran importancia en la implementación de entrevistas con docentes y rectores.

Además, pienso que es importante el diseño de planes y programas de gestión para el patrimonio que respondan a todos los conflictos sociales y para esto, me parece interesante la propuesta que hace García de formar un puente reflexivo entre las ideas que enmarcan la Educación Patrimonial como objeto de estudio.

3.3 Municipios

Plan de manejo Parque Arqueológico de Facatativá – Álvarez María Paula, Quintero Isabel, Martínez Diego y Rodríguez Mario (2005)

Desde el 2005 en Facatativá se lucha por la conservación y cuidado del Parque Arqueológico Las Piedras del Tunjo, por ende, este artículo más que enseñarnos los conceptos básicos de un plan de manejo patrimonial, nos facilita ver qué errores se cometen a la hora de hacerlo ya que 11 años después aún se quiere implementar un plan de manejo para esta conservación. Se debe identificar las fallas y adaptarlo al mundo de hoy.

Catalogación, restauración y conservación de los materiales arqueológicos rupestres del Parque Arqueológico de Facatativá – Muñoz Guillermo (2011)

Querer lograr la conservación y preservación de los patrimonios de Facatativá no es solo cuestión de investigar la importancia que las entidades públicas le han dado y cuánto han invertido en los patrimonios municipales, sino que detrás de esta reconstrucción hay estructuras epistemológicas y técnicas. Este artículo nos guía a la búsqueda de esas preguntas arqueológicas que ayudarán a enfrentar las preocupaciones de la población académica como las inquietudes de la población civil.

Zipaquirá: Entre lo salado y lo dulce - Sugey Nayibe Colmenares (2013)

Este texto, a diferencia de los demás, es del repositorio de la Universidad Javeriana y de la carrera de artes visuales. El texto hace una reflexión sobre la identidad de un pueblo por medio de sus lugares representativos, en este caso se aborda en municipio de Zipaquirá y la búsqueda de la identidad por medio del patrimonio minero y el recurso salino. Este texto es vital para elaborar la narración de zipaquira ya que cuenta la historia del municipio desde la llegada de los

muiscas, la colonización, la fundación, el traslado de los indios y principalmente la historia de la sal en Zipaquirá.

Activaciones patrimoniales en contextos mineros: tres casos alrededor del mundo - Mauricio Lorca (2014)

El objetivo del artículo académico de Mauricio Lorca es describir y analizar los tres procesos patrimonialización en torno a elementos pertenecientes al legado minero e industrial: el Museo de la Mina de Blanzky, en Francia; el Parque Minero de Riotinto, en España; y la Catedral de Sal de Zipaquirá, en Colombia. En este caso, solo vamos a abordar el último que es el de la catedral de sal y desarrolla el camino que cada uno de esos conjuntos de bienes transitó, desde su identificación hasta su exhibición, para constituirse en elementos con un valor simbólico.

El paisaje productivo de Girardot, estrategia para la apropiación del patrimonio industrial - Laura Melissa Lozano (2016)

Este texto desarrolla una búsqueda de los restos físicos del patrimonio arquitectónico de la ciudad de Girardot entre 1940 a 1960. A partir de 1900, comenzaron a presentarse cambios tecnológicos dentro del territorio, se consolida la ciudad de Girardot. Este es un trabajo de grado que pretende generar una dinámica cultural, que se encargue de conectar estos espacios olvidados en el tiempo y el entendimiento de las dinámicas urbanas que surgen dentro del municipio de Girardot.

Análisis del paisaje en el Parque Arqueológico “Las Piedras del Tunjo”, mediante la caracterización vegetal arbórea - William Ricardo Diaz (2018)

El Parque Arqueológico “Las Piedras del Tunjo” es considerado como un área de gran relevancia ancestral para la región. Las manifestaciones rupestres le han dado la importancia patrimonial que lo hacen resaltar a nivel nacional. Sin embargo, su funcionalidad contempla otros aspectos, además del cultural. Este texto analiza el paisaje del parque arqueológico, enfatizando en las especies vegetales arbóreas y su significancia frente a la multifuncionalidad del lugar. Se constituye de esta manera en una herramienta para la planificación y la configuración de espacios que posibiliten la articulación de los ámbitos cultural, recreativo y ecosistémico.

Pedagogía patrimonial: Resignificación de la identidad cultural sobre el patrimonio del municipio de Facatativá, departamento de Cundinamarca por parte de los jóvenes integrantes de la escuela de vigías de la Secretaría de Cultura y Juventud Zipaquirá – Castañeda Daniel y Castro Gina (2019)

En Facacativá se encuentra el primer Parque Arqueológico del país y el único dentro de un casco urbano así que independientemente de ser un lugar para la recreación y el deporte para los facatativeños también es un lugar simbólico son valor cultural e histórico. Esta tesis es elaborada por jóvenes que también buscan una resignificación en la identidad cultural del patrimonio de Facatativá nos proporciona un acercamiento al contexto histórico de la ciudad y cómo la pérdida de interés por la reserva y cuidado de estos lugares han afectado en la identidad cultural de los ciudadanos.

El **Patrimonio Cultural** va a ser el foco temático de mi proyecto editorial, para definirlo tomé como referencia el Instituto Distrital de Patrimonio Cultural el cual dice que el Patrimonio Cultural tiene cuatro divisiones: La primera es el **Patrimonio Material** que alude a los bienes tangibles de la naturaleza mueble e inmueble, los cuales se caracterizan por tener un interés histórico, artístico o simbólico; el segundo es el **Patrimonio Inmueble** que comprende sectores urbanos, conjunto de inmuebles en espacio público y construcciones ; como tercera división está el **Patrimonio Inmaterial** que está formado por las manifestaciones, expresiones, conocimientos y prácticas que los grupos reconoce; por último tenemos al **Patrimonio Natural** este patrimonio no se encuentra dentro de la tipología de patrimonio cultural pero a la IDPC le parece importante nombrarlo porque alude a los valores históricos, simbólicos y ambientales de un territorio.

El otro concepto que hará parte de este trabajo de grado será el municipio que tendremos en cuenta para hacer nuestro producto. Según el historiador Roberto Velandia la palabra **Facatativá** se le dan varios significados o interpretaciones, siendo las más aceptadas “Cercado fuerte afuera de la labranza”, “capitanía en cuevas de piedra afuera de la labranza”, “mansión de piedra”, “dominio del soberano y gobierno militar”, “fortaleza de la frontera”.

3. Metodología

Cualitativa - Descriptiva

Para empezar con mi investigación debo saber qué saben los niños de los patrimonios que vamos a trabajar en este proyecto, realizaré actividades de conversación con los niños de cada municipio para investigarlo. Voy a explorar los diferentes contenidos de las Alcaldías y

productos locales que hablen sobre el patrimonio en el municipio para tomar como referencia y buscar una manera de salir de la zona común. Para la creación de este libro interactivo debo tener varios instrumentos como una plataforma para la creación de este, un programador, un animador y la voz de un niño; para la investigación de la técnica que debo usar para la elaboración de este producto, pediré ayuda del profesor Pablo Arrieta quien tiene gran conocimiento de proyectos digitales y de Oscar Ivan Quintin, cineasta y productor de contenido de la Alcaldía de Facatativá.

Se realizará un taller con niños de 9 a 12 años en el colegio privado y público más reconocido de Facatativá, Colegio Seminario San Juan y Colegio Nacional Emilio Cifuentes, en ambos colegios con los grados cuarto, quinto y sexto. El taller consistirá en dibujar un lugar del pueblo en el que habita, este lugar tiene que ser importante para el niño y ser representativo para su vida y tiene que explicar por qué elige ese lugar. Con este resultado puede elaborar historias seriadas alrededor de los lugares que los niños frecuentan en el municipio y formar memoria alrededor de estas representaciones.

Por último, se harán unas entrevistas a personas adultas para conocer los lugares importantes para estos facatativeños, cómo ha ido cambiando el municipio y que lugares les despierta la nostalgia al momento de recordar la Facatativá de años atrás. Estas entrevistas ayudaran a la investigación a tener una visión más amplia del cambio y deterioración que han tenido los patrimonios en este lugar y también cómo han ido evolucionando los lugares que fueron y los que ahora son importantes para la población

4. Análisis y resultados

5.1. Reviviendo la nostalgia: Entrevistas

Jackeline Ahumada, 53 años.

¿En su juventud qué le gustaba hacer en Facatativá?

Cuando yo era joven pues del colegio me llevaban al teatro municipal en la calle séptima y a mí me gustaba mucho el baile y el teatro, yo soñaba con trabajar en el teatro y con toda esa organización correspondiente en asuntos culturales

¿Hay algún lugar representativo de Facatativá importante para su infancia?

Las piedras del tunjo, el teatro califa y la represa. Nosotros íbamos a los tres lugares, en el teatro veíamos películas mexicanas con mi familia y a la represa iba con mis amigos para aprender a nadar, en las piedras de Tunja teníamos mucho contacto con la naturaleza

¿Sabe cuáles son los patrimonios de Facatativá?

Las Piedras del tunjo, la catedral de Facatativá, el parque Santander y hay un lugar cerca de las areneras san Carlos donde hay una placa que dice que paso simón bolívar entonces en el colegio siempre nos llevaban para contarnos la historia de simón bolívar y su ejército libertador, la catedral también es importante porque hubo un terremoto y la volvieron a construir.

¿Por qué cree que los lugares más emblemáticos de Facatativá como las piedras del tunjo, el parque principal, la estación de ferrocarril, el teatro, y demás se han ido deteriorando?

Por las malas administraciones que ha tenido Facatativá entonces ellos no se han enfocado en conservar la esencia de la ciudad porque eso es lo que habla de un pueblo, podría llegar más turismo, cuando estaba la estación de tren a la gente le gustaba mucho venir pero a las entidades que les corresponde no se han interesado en conservar la historia de la ciudad

Tito Castillo, 55 años.

¿En su juventud qué le gustaba hacer en Facatativá?

En mi juventud había cosas súper divertidas que hacer, una era jugar futbol en la calle hasta las 8 de la noche, jugábamos en el andén a pegarles goles al poste de la luz que era el arco. Otro plan divertido eran irnos a montar en carro de balineras o en patinetas hechas en tabla con balineras de barro y nos mandábamos allá por el resbalón. El resbalón estaba recién pavimentado y era un plan de los más divertidos. A las piedras de Tunja también cuando las pavimentaron íbamos a dar vueltas en patines de cuatro ruedas.

Ya un poco más grande eran planes distintos uno empezaba a tomar cerveza entonces íbamos a tomar cerveza y a jugar tejo en el sector dos caminos, por allá vendían chicha y empezaba uno a ir a una que otra discoteca, la más famosa en la época era Opus. También salíamos a la fuente azul que quedaba en la carrera segunda con calle séptima donde hoy en día hay un callejón donde se pagan los servicios públicos

¿Hay algún lugar representativo de Facatativá importante para su infancia?

Patrimonios municipales yo diría que el más importante por su peso arqueológico en el país esta las piedras de Tunja, el hospital san Rafael en su nave antigua la cual está bastante abandonada, la virgen de la roca y casi que nos identificaría y le daría el sentido a la palabra

Facatativá “ Cercado fuerte a la final de la llanura” lo que da significado a esa palabra es el cerro de Manjui, yo creo que es un patrimonio natural muy importante que no debe ser ignorado ni abandonado, es un cerro que ha sido deforestado y los cultivadores de papa lo han acabado y no se ha hecho nada. La estación del tren tampoco está ni el puente de los micos.

La iglesia de Santa Rita y la Catedral, pero no la que existe actualmente porque hubo un terremoto y la volvieron a construir. A mi juicio estos son los lugares que deberían ser o son patrimonio de Facatativá

¿Por qué cree que los lugares más emblemáticos de Facatativá como las piedras del tunjo, el parque principal, la estación de ferrocarril, el teatro, y demás se han ido deteriorando?

Partiendo del principio que las herencias culturales son los legados que se le dejan a las generaciones venideras, no solo en Facatativá sino en la mayoría de nuestros pueblos se han deteriorado por la falta de compromiso de los mayores encargados de ceder y de enseñar esos legados a la juventud para que los conserve, como resultado de esto vemos el desafortunado comportamiento de los jóvenes protestando por x o y razón, se desquitan con los patrimonios públicos, ya sean culturales o no, es una falta de compromiso de la sociedad y una total irresponsabilidad de los jóvenes. Culpa de los dirigentes y de las administraciones municipales que no se han preocupado por transmitir a los nuevos líderes el compromiso que tienen en mantener vigentes y vivos esos patrimonios, yo siento que es un problema más de cultura y educación que de cualquier cosa

En los colegios vemos hoy en día, como los mismos profesores no les enseñan a los muchachos ese amor por las tradiciones, no hay manera de lograr con los jóvenes nuevas cosas sino de enseñarles, yo pienso que gran culpabilidad también lo tiene los profesores, en música ya no les enseñan la cultura del país o del municipio, es un abismo de anarquía que está invadiendo la sociedad poco a poco

5.2 Pequeños trazos hacia la apropiación cultural

Como en un principio se estimaba, no se logró hacer el taller a uno de los colegios propuestos en el planteamiento metodológico. El taller se le realizó a 97 niños y niñas en total, los estudiantes hacen parte del colegio Grancolombiano y Seminario de Facatativá, las dos instituciones educativas privadas. Los grados participes fueron 22 de quinto, 26 de grado sexto y 49 de grado séptimo.

Figura 1

Dibujos elaborados por niños y niñas de quinto a séptimo grado



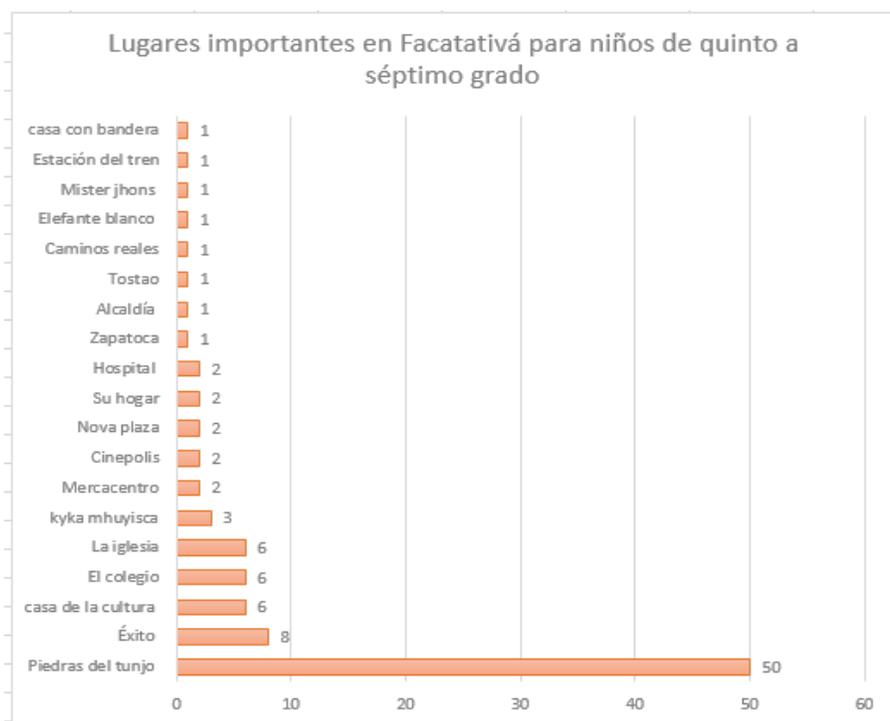
La actividad consistió en que los estudiantes dibujaran un lugar importante y representativo para ellos de Facatativá y explicar porque este lugar era relevante en el municipio, el tiempo de esta actividad fue de una hora. El 51% de los estudiantes dibujaron Las Piedras del tunjo, el patrimonio natural de Facatativá. Otros patrimonios nombrados por los niños en este ejercicio fueron la casa de la cultura con el 6.1%, la iglesia principal también con el 6.1%, los caminos reales con el 1% y la estación del tren con el 1%.

Tabla 1

Lugares dibujados por niños de quinto a séptimo grado

Lugar	#niños
Piedras del tunjo	50
Éxito	8
casa de la cultura	6
El colegio	6
La iglesia	6
kyka mhuyisca	3
Mercacentro	2
Cinepolis	2
Nova plaza	2
Su hogar	2
Hospital	2
Zapatoca	1
Alcaldía	1
Tostao	1
Caminos reales	1
Elefante blanco	1
Mister jhons	1
Estación del tren	1
casa con bandera	1
TOTAL	97

Figura 2



Con estos resultados concluimos que la mayoría de niños y niñas de Facatativá reconocen al Parque Arqueológico las piedras del Tunjo como uno de los lugares más importante del

municipio. El parque tiene gran reconocimiento a nivel nacional como patrimonio natural pero la mayoría paso por alto otros patrimonios naturales como los caminos reales o arquitectónicos como el Hospital Antiguo San Rafael. Lo que no se esperaba era que centros comercial o lugares de gastronomía tendría tanta relevancia en los resultados con un 22.6%.

6. El reencuentro de dos generaciones: el nacimiento de una nueva propuesta digital

El proceso empezó con el diseño y elección del personaje principal, en el cual la ilustradora creó varias opciones, para así empezar con la elaboración visual del libro. Se seleccionó el dibujo del personaje del lado derecho que sostiene un bastón.

Figura 3

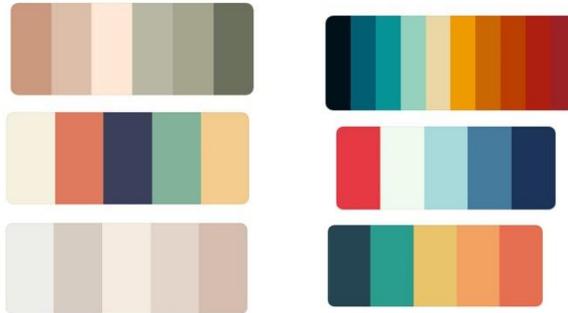
Primeros bocetos del personaje principal "Doña Marina".



A continuación, escogimos la paleta de colores:

Figura 4

Paleta de colores elegida para el producto digital



La paleta del lado izquierdo será usada para los flashbacks de la historia, son colores cálidos y grises que evocan pasado, por otro lado, la paleta del lado derecho tiene colores más vivos entonces estos colores representaran las ilustraciones del tiempo presente.

Y después escogimos el estilo del trazo:

Figura 5

Estilo de trazo “Facatativá: Tierra fuerte y ancestral”

**Figura 6**

Propuestas tipográficas “Facatativá: Tierra fuerte y ancestral”

facatativá facatativá

Queremos darle un toque clásico a la historia, por lo tanto, los trazos darán la noción de que las ilustraciones son hechas a mano, así mismo, se escogió un estilo tipográfico redondo y amplio, estos diseños se usan normalmente en libros infantiles por su claridad y tamaño.

Para la creación de las animaciones se tomó como referencia la versión digital del libro “El edificio” de Jairo Buitrago ya que tenían unos movimientos sencillos, por el tiempo y presupuesto que se tenía no se hicieron unas animaciones más compuestas. Se decidió complementar estas animaciones con sonidos para ambientar el lugar que se quería representar; primero, para llamar la atención de los niños al leer la historia e imaginarse el sonido del lugar y segundo para contrastar el cambio de entornos que se evidencia con el pasar de los años que no solo cambia visualmente sino también a la hora de pasar por este lugar y escuchar su alrededor.

Finalmente, el producto se presenta como un producto en línea, al principio se estimó que la entrega sería en pdf interactivo, pero desde que discontinuaron adobe flash, las animaciones ya no cargan por este medio.

7. Conclusiones

El proyecto presenta una perspectiva diferente al momento de entender los lugares históricos y culturales de Colombia, no solamente se crea una visión descentralizada de la nación,

sino que se crea un producto que normalmente no es pensado para regiones ni poblaciones con gran cantidad de sector rural.

En la actualidad se evidencia fácilmente en dónde se encuentra el punto de atención de los niños y jóvenes, lo podemos observar en el tiempo de duración en aparatos tecnológicos o en la transformación que ha venido teniendo los instrumentos digitales, este proyecto reúne esas herramientas para captar la atención de una población determinada y así poder dar un mensaje claro, en este caso la visibilización de los patrimonios culturales de las pequeñas ciudades y la concientización de los jóvenes para que así, las futuras generaciones no se preocupen por preservar vivos estos lugares sino que se preocupen por generar conciencia generación tras generación.

Se logró el objetivo general que era la creación del producto digital, y con este se pudo generar apropiación y pertenencia visibilizando la importancia cultural e histórica de los patrimonios que tiene Facatativá como segunda ciudad en relevancia del departamento de Cundinamarca, no se pudo en su totalidad enseñar el valor cultural de la región cundinamarqués porque solamente se abordó el municipio de Facatativá, sin embargo, si se rescataron algunas tradiciones ancestrales de la cultura indígena como los muiscas al representar su lugar sagrado y el arte que generaban.

Con el proyecto “Conociendo nuestras raíces: La comarca del cóndor” descubrí que se dará un paso a la culturalización de pequeños lugares y pequeñas personas que poco a poco transforman su manera de aprender y con este proyecto, de ver y cuidar al mundo. Además, la creación de un personaje principal de avanzada edad en el libro *Facatativá: Tierra fuerte y ancestral*, tiene una representación importante en las familias colombianas, los abuelos simbolizan una parte fundamental en la vida, se les ve como una persona sabia y el núcleo de la

familia, lo que nos ayuda no solamente a que el niño genere familiaridad y se sienta parte de la historia, sino que también este producto les despierte curiosidad frente al pasado y quieran saber más de él a través de sus abuelos.

Link del producto: <https://indd.adobe.com/view/fd238ff4-64c0-4433-a099-e43bd177c068>

BIBLIOGRAFÍA

Adell, Jordi. EDUCACIÓN 3.0 (2013) *Entrevista a Jordi Adell (I parte): La pedagogía del siglo XXI*. Recuperado en: https://www.youtube.com/watch?v=Yq0BnH_ERw&t=310s

Albarracín, C; Serrano, E. (2021). *Diseño de un libro interactivo y material didáctico para generar conciencia en los niños y niñas sobre el cambio climático*. Universidad del Azuay

Banco Mundial (2019) Recuperado en: <https://www.bancomundial.org/es/home> 2019

Bedoya, N (2021). *Entrevista a Dipacho*. Recuperado en:

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-59312021000200269

Biodiversidad en cifras (2020) Recuperado en: <http://www.sibcolombia.net/web/sib/cifras>

Chimamanda Adichie. TED (2016). Chimamanda Adichie: El peligro de la historia única. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=D9Ihs241zeg>

Coto, M y Stewart, M (2017) *Literatura Multicultural en español: ¿Abriendo Ventanas O Reforzando Estereotipos? - Pedagogía patrimonial: Resignificación de la identidad cultural sobre el patrimonio del municipio de Facatativá, departamento de Cundinamarca por parte de los jóvenes integrantes de la escuela de vigías de la Secretaría de Cultura y Juventud Zipaquirá*

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (2021) Recuperado en: www.dane.gov.co

Díaz, W. (2018). *Análisis del paisaje en el Parque Arqueológico “Las Piedras del Tunjo”, mediante la caracterización vegetal arbórea*. Universidad Nacional de Colombia.

Echauri, B. (2019). *Transmutación texto-ilustración: un modelo para el análisis de su efecto sobre las dinámicas y funciones de los libros infantiles*. Universidad de Alcalá.

Parra, A (2019). *Museo de reconocimiento y apreciación patrimonial en Facatativá*. Universidad Tadeo

Tello, Tomas. (2020) *Canal Trece: Kuntur Marqa', el corto que hace parte del Wildlife Conservation Film Festival 2020*. Recuperado en:
<https://canaltrece.com.co/noticias/kunturmarqa-documental-wildlife-conservation-film-festival/>

Tripaldi, T; Arízaga, A y Belisela, M. (2017) *Diseño de un producto editorial interactivo para la enseñanza de los bienes patrimoniales tangibles en los niños cuencanos*. Universidad del Azuay.

Vasco, I. (2001) *Las voces de Irene Vasco*. Boletín cultural y bibliográfico, vol. 38, núm. 56. Recuperado en:
https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin_cultural/article/view/1277/1284