



ANEXO 1

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE LOS AUTORES PARA LA CONSULTA, LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Bogotá, D.C., Fecha

Señores
BIBLIOTECA

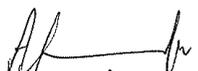
Estimados Señores:

Yo Ruth Nathaly Cadavid Tabima (CC. 1071143098) Michael Camilo Ochoa Páez (CC. 1024479560) Adriana Patricia Leguizamón Ríos (cc. 39676616) José Alejandro Laverde Escobar (cc. 80242851) (nosotros) autor(es) del trabajo de grado titulado Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías, presentado y aprobado en el año 2019 como requisito para optar al título de Licenciados en Educación Artística y Artes Escénicas autorizo (amos) a la Biblioteca de la Corporación Universitaria CENDA para que, con fines académicos, muestre a la comunidad académica la producción intelectual de la Corporación Universitaria CENDA, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

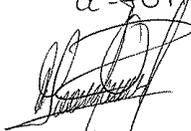
- Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo de grado en el catálogo bibliográfico de la Biblioteca y en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Institución.
- Se permite la consulta, reproducción, a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, ya sea en formato CD-ROM o digital desde Internet, Intranet, etc., y en general para cualquier formato conocido o por conocer.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "**Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores**", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

Firma = 
Nombre = Ruth Nathaly Cadavid
C.C. = 1071143098


José Alejandro Laverde
Escobar
C.C. 80242851 - Bta


Adriana Leguizamón


Michael Ochoa Páez
1024479560

Firma y documento de identidad



ANEXO 2

FORMULARIO DE LA DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

TÍTULO COMPLETO DEL TRABAJO DE GRADO:

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías

SUBTÍTULO: N.A

AUTOR O AUTORES

Apellidos Completos	Nombres Completos
Cadauid Tabima Laverde Escobar Leguizamón Ríos Ochoa Páez	Ruth Nathaly José Alejandro Adriana Patricia Michael Camilo

TUTOR (ES)

Apellidos Completos	Nombres Completos
Baldión Clavijo	Paola Marcela

JURADO (S)

Apellidos Completos	Nombres Completos
Tinjacá Cárdenas Cárdenas Guerra	Héctor Fernando Jeferson

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE: Licenciados en Educación Artística y Artes Escénicas

NOMBRE DEL PROGRAMA: Licenciatura en Educación Artística y Artes Escénicas

CIUDAD: Bogotá AÑO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO: 2019

NÚMERO DE PÁGINAS: 82

TIPO DE ILUSTRACIONES: Tabla y Anexos

MATERIAL ANEXO: Video Tipo Reportaje y fotos.

PREMIO O DISTINCIÓN _N.A_

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS:

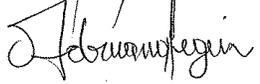


BIBLIOTECA CENDA

PALABRAS CLAVE	KEYWORDS
Mimesis	Mimesis
Bambuco	Bambuco
Prácticas Culturales	Cultural Practices
Nuevas tecnologías	New Technologies
Cundinamarca	Cundinamarca

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS: (Máximo 250 palabras - 1530 caracteres):

El objetivo de la investigación es generar sentido de pertenencia por medio de las nuevas tecnologías, para el desarrollo de este, los investigadores utilizaron como recurso pedagógico el desarrollo de un reportaje con estudiantes de 10° del colegio Liceo Loren's del municipio de Morquera Cundinamarca, generando sentido de pertenencia por sus prácticas culturales artísticas, adicional afianzado las nuevas tecnologías en los estudiantes para que así aprendan de ellas.

 1071143098 Ruth Lathely Cadavid Tabares
 1024479560 MICHAEL CAROLINA OCHOA PAREZ
 39676616 Adriana Patricia Legorjumen Rios
 80242 851 Btu JOSE ACEJAMARO LAVERDE ESCOBAR.



BIBLIOTECA CENDA

ANEXO 3

CARTA DE ENTREGA DEL ESTUDIANTE

Bogotá D.C, Fecha

Señores
Biblioteca

Corporación Universitaria CENDA

Por medio de la presente hacemos entrega oficial del trabajo de grado para optar al título de Licenciados en Educación Artística y Artes Escénicas, titulado Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías, elaborada por (los) estudiante(s) Ruth Nathaly Cadavid Tabima (CC. 1071143098) Michael Camilo Ochoa Páez (CC. 1024479560) Adriana Patricia Leguizamón Ríos (cc. 39676616) José Alejandro Laverde Escobar (cc. 80242851) y presentado como requisito para optar al título de Licenciados en Educación Artística y Artes Escénicas.

Cordialmente,

Ruth Nathaly Cadavid Tabima *[Signature]* 1071143098
Michael Camilo Ochoa Páez *[Signature]* 1024479560
Adriana Patricia Leguizamón *[Signature]* 39676616
José Alejandro Laverde Escobar. *[Signature]* 80242851



BIBLIOTECA CENDA

PALABRAS CLAVE

KEYWORDS

Mimesis

Mimesis

Bambuco

Bambuco

Prácticas Culturales

Cultural Practices

Nuevas tecnologías

New Technologies

Cundinamarca

Cundinamarca

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS: (Máximo 250 palabras - 1530 caracteres):

El objetivo de la investigación es generar sentido de pertenencia por medio de las nuevas tecnologías, para el desarrollo de este, los investigadores utilizaron como recurso pedagógico el desarrollo de un reportaje con estudiantes de 10° del colegio Liceo Loren's del municipio de Morquera Cundinamarca, generando sentido de pertenencia por sus prácticas culturales artísticas, adicional afianzado las nuevas tecnologías en los estudiantes para que así aprendan de ellas.

	1071143098	Ruth Dalhaly Cadavid Tabares
	1024479566	Michael Camilo Ochoa Pérez
	39676616	Adriana Patricia Legorizumón Ríos
	80242 851 Bta	JOSE ACELANO LAVERDE ESCOBAR

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas
tecnologías

Presentado por:

Ruth Nathaly Cadavid Tabima
José Alejandro Laverde Escobar
Adriana Patricia Leguizamón Ríos
Michael Camilo Ochoa Páez

Tutor: Paola Marcela Baldión Clavijo

Corporación Universitaria CENDA
Profesionalización de Artes Escénicas y Educación Artística
Proyecto pedagógico
Bogotá, Abril del 2018

Resumen (Abstract)

El presente proyecto pretende a través de la mimesis, generar sentido de pertenencia por el territorio cundinamarqués, enseñando algunas de sus prácticas culturales como lo es el Bambuco del departamento, a alumnos de 10° del colegio Liceo Loren's del municipio de Mosquera, por medio del uso de las nuevas tecnologías, dejando como recurso pedagógico un reportaje realizado por los estudiantes con sus celulares y basados en información brindada por los investigadores.

The present project intends through mimesis to generate a sense of belonging to the Cundinamarca region, teaching some of its cultural practices, such as the department's Bambuco, to 10th graders from the Liceo Loren's school in the municipality of Mosquera, through of the use of new technologies, leaving as a pedagogical resource a report made by students with their cell phones and based on information provided by researchers.

Palabras claves / Keywords

Mimesis, Bambuco, Prácticas Culturales, Nuevas tecnologías, Cundinamarca.

Mimesis, Bambuco, Cultural Practices, New Technologies, Cundinamarca.

Introducción

Este trabajo de investigación tiene el fin de generar en adolescentes sentido de pertenencia por las prácticas culturales de Cundinamarca, más exactamente en el territorio de Mosquera. No pretendemos dar cuentas detalladas del folclor o de toda la cultura de Cundinamarca, ni mucho menos que lo aquí escrito defina el hacer cultural de todo un municipio y sus habitantes, por el contrario se quiere exponer que un segmento de la población ha dejado de imitar las costumbres territoriales y tradicionales de sus familiares anteriores. Es a través de la ayuda de la educación artística fusionada con la nueva era tecnológica, que se pretende dejar una forma diferente de utilizar los dispositivos celulares de los jóvenes de 10° dentro y fuera del colegio Liceo Loren's en Mosquera, y así mitigar la pérdida de las prácticas culturales, todo ello haciendo uso de lo aprendido para que esta perspectiva metodológica se enfoque a utilizar el reportaje como un recurso no sólo para saberes culturales sino para reflexionar en cuanto a la adquisición de saberes a través de las nuevas tecnologías.

Tabla de contenido

Planteamiento del Problema	1
Pregunta Problema	3
Objetivos	3
Objetivo General	3
Objetivos Específicos.	3
Justificación	3
Marco Referencial	4
Antecedentes	7
Antecedente internacional.	8
Antecedente nacional.	9
Marco Contextual	9
Zipacón territorio cultural.	10
Colegio Liceo Loren´s de Mosquera.	11
Marco legal	13
Ley 397 de 1997 (Ley General de Cultura).	13
Ley 115 de febrero 8 de 1994.	16
Proyecto Educativo Institucional (PEI) Liceo Loren´s	17
Marco legal Liceo Loren´s	17
Fines de la Educación.	17
Artículo 13. Objetivos comunes de Todos los Niveles.	17
Artículo 14. Enseñanza Obligatoria.	18
Artículo 20. Objetivos Generales de la Educación Básica.	18
Artículo 21. Objetivos Específicos.	18
Artículo 23. Áreas Obligatorias y Fundamentales.	18

Marco teórico	19
Marco Conceptual	19
Mimesis.	19
Bambuco	21
Nuevas tecnologías	22
Reportaje	23
Marco teórico	24
Bambuco como práctica cultural.	24
El reportaje como uso en las nuevas tecnologías.	32
Mimesis como proceso de enseñanza.	33
Metodología	39
Investigación acción pedagógica	43
Población.	45
Propuesta de implementación	45
Técnicas de recolección de datos	48
Análisis de resultados	48
Categorías iniciales	48
Categorías emergentes	51
Triangulación	56
Conclusiones	58
Anexos	61
Referencias	79

Listado de tablas

Tabla A. Matriz de implementación práctica	46
Tabla B. Cronograma de actividades para la aplicación del proyecto	47

Listado de anexos

Anexo A. Formato entrevista inicial y final	63
Anexo B. Formatos de diario de campo	¡Error! Marcador no definido.
Anexo C: Diarios de campo de las sesiones 1, 2, 3, 4, 5, 6 respectivamente	¡Error! Marcador no definido.
Anexo D. Entrevistas diagnóstico y entrevistas finales de los estudiantes respectivamente	69

Planteamiento del Problema

Mosquera es un municipio que día a día está en expansión territorial debido a su cercanía con Bogotá capital de Colombia y la acelerada industrialización. Debido a esto tiene influencia de muchas partes del mundo a través del turismo y sus riquezas culturales autóctonas, generando cambios en sus habitantes en términos de costumbres, arraigo, tradición y desencadenando una idea de adoptar otras culturas, llenas de ambición y anhelos por ser poseedores de la modernidad o simplemente estar al día con lo que se considere moda en el momento, es tal el desuso de las prácticas culturales que desde la forma de vestir, la gastronomía, la manera de preparar los alimentos y las nuevas infraestructuras con nombres extranjeros, las han transformando, hasta los quehaceres de la casa ya se realizan de otra forma, hay diferentes representaciones de la manera en que las mujeres Mosquerunas lavan la ropa pero con la influencia desmesurada de la tecnología y sus nuevos modos, esas prácticas se pierden con el paso del tiempo. Mosquera alberga una suma importante de habitantes que debido a la ocupación de la tierra traen consigo otro tipo de costumbres; la cercanía con la capital sirve de dormitorio a muchas personas que viven gran parte de su día a día en Bogotá, esto ha generado que Mosquera se permeabilice de cierta falta de interés cultural y que Cundinamarca y gran parte de sus habitantes dentro de los municipios cercanos tomen como ejemplo a Bogotá, perdiendo sentido de pertenencia; esa división cultural y de identidad que ha ido creciendo con el paso del tiempo, las costumbres “extranjeras” adaptadas y el avance tecnológico que a su vez implica un cambio social ha creado una brecha difícil de cerrar, sin embargo, en este caso las nuevas tecnologías servirán para mitigar la pérdida de sentido de pertenencia por las prácticas culturales del departamento, siendo esta una parte importante para el patrimonio cultural de Mosquera. (Revista Colombiana del folclor Cundinamarca, 2003).

Este proyecto de investigación mantendrá contacto con dos contextos particulares, el primero será el territorio de Zipacón por ser el lugar de donde se tomará culturalmente las incidencias artísticas para luego proyectarlas y socializarlas en el colegio Liceo Loren´s ubicado en el municipio de Mosquera. Este último es el segundo contexto y territorio en el cual se aplicará los procesos de fomento del reconocimiento cultural de Cundinamarca.

Se aborda a Zipacón debido a su empuje, crecimiento cultural y artístico que está construyendo, al cual sigue comprometida su población junto con las entidades administrativas locales, para impulsar por décadas todo un encuentro cultural en su territorio, lo que también le permite al departamento contar con Zipacón como municipio para reunir a los amantes del folclor Cundinamarqués, nacional e internacional para que muestren sus manifestaciones artísticas a la región continuando con el fomento, la apreciación, la conservación, el desarrollo artístico cultural de la sociedad colombiana, el cual, mediante este proyecto busca reconocer generando sentido de pertenencia. (Plan de desarrollo, 2007 - 2011)

Después de una encuesta realizada a estudiantes de 10° en el colegio Liceo Loren's ubicado en el municipio de Mosquera Cundinamarca, (lugar donde se hará la aplicación del proyecto), se evidenció lo antes mencionado (un desconocimiento del folclor cundinamarqués, sus bailes, pasos, vestuario, historia y musicalidad). En Colombia cada región geográfica tiene distintas manifestaciones artísticas y culturales que deben ser resaltadas, acogidas, admiradas y por esta razón los estudiantes deben saber que existen. Según la Nueva Revista Colombiana de Folclor del Patronato de Artes y Ciencias, - *Reedición (2008)*, la experiencia de artistas empíricos y la encuesta realizada en el colegio Liceo Loren's, deja ver la falta de práctica, de información y por ende de saberes puntuales, no hay un afán por reconocer el territorio y la proveniencia cultural cundinamarquesa. El problema no es que lleguen modismos de otros lados, es que Cundinamarca ha perdido en gran parte de su identidad y sentido de pertenencia, a diferencia de las personas que llegan oriundas de la Costa, de Antioquia o de los Llanos, pues al sentirse orgullosas de su región, comidas, vestuarios y manifestaciones artísticas, los arraigos culturales de los Mosquerunos se desvanecen ya que no sienten lo mismo y no toman en cuenta que su departamento también tiene identidad y unas prácticas culturales propias. Es el momento de rescatar dichas manifestaciones, pero adaptándose al presente con sus cambios evolutivos, donde las herramientas tecnológicas como celulares y redes sociales, mitiguen la pérdida de las prácticas culturales, las cuales permitan establecer nuevos canales de aprendizaje, fusionado con los medios interactivos generados por los dispositivos tecnológicos ya inherentes para las nuevas generaciones.

Pregunta Problema

¿Cómo incide la mimesis en la enseñanza de prácticas culturales en estudiantes de 10° del colegio Liceo Loren's ubicado en Mosquera, a través del desarrollo de un reportaje?

Objetivos

Objetivo General

Determinar la incidencia de la mimesis en la enseñanza de prácticas culturales cundinamarquesas en estudiantes de 10° del colegio Liceo Loren`s de Mosquera, utilizando como recurso pedagógico el reportaje.

Objetivos Específicos.

Identificar las prácticas culturales del municipio de Zipacón por medio de material audiovisual que dé cuenta de las prácticas culturales que allí se ejecutan, con el fin de hacer un proceso de mimesis en el aula de clase del Colegio Liceo Loren´s.

Documentar de manera audiovisual el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes con el fin de que se relacionen y aprendan de las nuevas tecnologías.

Justificación

Mosquera Cundinamarca, es un municipio que en los últimos 14 años ha tenido un crecimiento urbano muy alto, con bajo costo en la compra y renta de vivienda (Instituto Geográfico Agustín Codazzi) (Igac, 2018), generando un aumento en la migración de habitantes capitalinos a establecerse allí, llevando consigo costumbres y hábitos de su diario vivir a Mosquera; muchos de los niños que actualmente viven en este municipio no conocen la historia, ni las prácticas culturales de la región, menos las del departamento, esto limita la construcción de sentido de pertenencia hacia Cundinamarca, aunque Mosquera tiene programas para fomentar la cultura del municipio contando con un premio latinoamericano al buen gobierno municipal en la categoría de ciudad educadora, basado en la utilización de las TIC en la educación (Federación latinoamericana de ciudades, municipio y asociaciones de gobiernos locales, 2018), la falta de interés y reconocimiento de prácticas culturales de los jóvenes habitantes de allí, pero oriundos de la capital es muy alta.

Una de las razones por la que se escogió hacer este proyecto en Mosquera es porque los investigadores del presente trabajo, tenían una idea (partiendo de las experiencias previas) que en Bogotá hay una falta de interés en la cultura cundinamarquesa por ser una ciudad cosmopolita, donde arriba gente de muchas partes del mundo. Sin embargo, cuando se llega a Mosquera se evidencia que con el correr de los años se está produciendo el mismo fenómeno, adicional a esta razón el presente proyecto tiene en cuenta las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como elemento pedagógico.

El uso de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana se ha hecho casi indispensable, la globalización y la sociedad ha llegado a verse obligada al uso de éstas en su diario vivir (trabajo, vida personal, comunicación familiar) es tan así, que cualquier persona que quiera presentar su opinión la sube a internet, a redes sociales teniendo alcances inimaginables, el aprovechamiento de la tecnología no es muy claro en la sociedad y ha llevado al uso inadecuado de la misma, destinándose principalmente al ocio y el entretenimiento.

Por tal motivo es necesario crear métodos de enseñanza que apliquen estas nuevas tecnologías con el fin de mejorar el aprendizaje y del mismo modo incentivar a los estudiantes a apropiarse de temas que para ellos no son prioridad. El Liceo Loren´s de Mosquera reúne las características anteriores, ya que maneja una pedagogía humanista crítica que le permite al estudiante hacer una crítica educativa y aprender desde sus experiencias previas, capacidades y logros adquiridos, para que supere sus niveles de aprendizaje adaptando sus gustos tecnológicos a cualquier otra actividad; además la pedagogía humanista incentiva en el estudiante su deseo por aprender artes y deportes, y aunque no es su único fin, si es importante que a través de este modo de enseñanza el estudiante se descubra a sí mismo y produzca conocimientos y saberes que lo acerquen a las comunidades que lo identifican, y que a través del tiempo han apropiado por medio de la mimesis y la repetición.

La imitación históricamente es la primera herramienta que hay para ampliar los conocimientos, repetir lo que hace otra persona para obtener el mismo resultado, es el caso de las costumbres y tradiciones culturales las cuales se enseñan a partir del ejemplo, copiando a sus padres o sus familiares mayores, es por esto que aprovechar la evolución e innovación tecnológica con el fin de preservar estas tradiciones de cada cultura resultaría mucho más sencillo para las nuevas generaciones. (Tomasello, Kruger y Ratner, 1993)

Por otro lado, para comprender la etapa adolescente de los estudiantes referenciados en el presente trabajo, se toma la siguiente categorización:

De acuerdo a Papalia, (2010), la pubertad y la adolescencia están entre los 14 y 15 años y es en esta edad cuando la motricidad se estabiliza, la velocidad alcanza a la de un adulto, la memoria está en óptimo desarrollo, la sed de aprender es una manía, la coordinación motora amplía su exactitud y la velocidad alcanza a la de un adulto. (p, 354).

Referenciando esta conclusión en los estudios de Papalia, el público objetivo de este proyecto son adolescentes de 10º del colegio Liceo Loren´s del municipio de Mosquera, con los cuales se dará inicio a un proceso de información y sensibilización del sentido de pertenencia de las prácticas culturales de su territorio (Cundinamarca), tomando como referente al municipio de Zipacón de donde se extraerán las prácticas culturales; Parte de las evidencias recopiladas por quienes realizan esta investigación (fotografías y material audiovisual), serán usadas con el fin de

llevar el folclor al aula de clase, provocando como insumo final de un proceso de interconexión con la realización de un reportaje usando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como recurso creativo, demostrando que se puede desarrollar un resultado diferente, alimentando cada día más las estrategias para mitigar la pérdida del reconocimiento cultural en el que se encuentran los adolescentes objeto de este estudio.

El arte audiovisual engloba todas las modalidades y manifestaciones digitales, formato de difusión, tecnología multimedia entre otros, esto hace que las artes audiovisuales sean vistas y oídas por el público eficientemente: el cine experimental, el reportaje, la fotografía, los cómics y la animación; es por ello que haciendo uso de estas nuevas tecnologías se dará paso a un trabajo de reportaje como evidencia de lo antes mencionado a lo largo de esta investigación. Se busca mediante el reportaje reducir las limitaciones propias de las formas de enseñanzas análogas, de la poca utilización de los libros debido al bombardeo mediático de entretenimiento y el uso estratégico de los elementos tecnológicos existentes, ésta combinación enriquecerá la experiencia de los involucrados en este proyecto, mitigando el desconocimiento y falta de sentido de pertenencia cultural al público objeto de esta investigación.

A esto se suma los esfuerzos que durante algunos años ha adelantado el municipio de Mosquera en cuanto a las escuelas de formación, desarrollo de actividades culturales, lúdicas recreativas y desarrollo de programas de fomento de lectura y escritura, el primero de estos integrado por escuelas de música, danza, plásticas y artes escénicas, el segundo constituido por eventos de bajo, mediano y alto impacto tales como presentaciones teatrales, danza folclórica, encuentros departamentales de Ballet, música, siendo aquí donde a falta del uso tecnológico y de artes visuales se agregará un punto más a este esfuerzo por la difusión, información y prácticas culturales dentro de Mosquera Cundinamarca, más exactamente en el Colegio Liceo Loren's.

También cabe resaltar que hacia el año 2014 se realizó la creación y conformación del Consejo de Cultura del municipio, el cual genera espacios de concertación entre la alcaldía y el sector artístico de Mosquera, para apoyar la formulación de políticas y procesos culturales que beneficien a toda la población, de la misma forma y por medio del acuerdo No. 37 de diciembre 23 del 2014 se adoptó el Plan Decenal de cultura y el plan de incentivos para fomentar la

prácticas culturales de los Mosquerunos lo que ha facilitado la implementación de este proyecto en el municipio. (Portal Web Secretaria de Cultura, Alcaldía de Mosquera Cundinamarca).

Es el colegio Liceo Loren´s entonces uno de los escenario más relevantes para los estudiantes, puesto que facilita vivir experiencias formativas que desarrollan la mente, la creatividad, su curiosidad, e incentivan el reconocimiento del arte y la cultura de forma humanista, llegando a una fase de autorregulación donde el estudiante se encuentre feliz y satisfecho por el trabajo realizado; cabe mencionar que la variedad del folclor y la cultura tradicionalmente es una importante riqueza Colombiana, que debe contar con mayor presencia en el proceso de la educación, por ello es de suma importancia que la enseñanza-aprendizaje sea una responsabilidad tanto del colegio como de los docentes, facilitadores y productores de arte y conocimiento.

Marco Referencial

Antecedentes

Colombia, en el artículo 23 de la Ley General de Educación, ley 115 de 1994, establece la Educación Artística como una de las áreas fundamentales del conocimiento y de la formación en el currículo nacional; luego fue modificado por el artículo 65 de la ley general de cultura, ley 397 de 1997, en cuanto al nombre y concepción del área: Educación Artística y Cultural y le asigna un sentido más amplio a este campo de conocimiento. En noviembre de 1999 el Director General de la UNESCO formuló un “llamamiento internacional para la promoción de la educación artística y la creatividad en la escuela” en el marco de la reunión número 30 de la conferencia General de la Organización. Fue así que el país concluyó el siglo XX con una reforma imprescindible a la hora de incorporarse a esta corriente global que fomenta las actividades artísticas en la escuela para mejorar la calidad de la educación y reconocer la función de las artes en el ámbito escolar para el desarrollo integral del estudiante.

Atender los desafíos de la educación artística en el siglo XXI es la tarea para esta sociedad en general, para permitir la entrada a la faceta sensible, poética o creativa que hay en todos. Por

ahora no es total su inclusión en el sistema educativo, además, aún hay quienes, por concepciones estrechas o erróneas frente al desempeño de la educación artística, no comprenden toda la contribución de las artes en el desarrollo y formación de la humanidad. Esto tiene consecuencias en la actualidad ya que influyen las prioridades educativas, y su vez determinan lo que se va a enseñar restringiendo el papel que desempeñan las artes en la escuela. Una parte muy negativa para la educación media es que el tiempo semanal para las artes casi desaparece del currículo escolar, los maestros quedan sin el espacio para abordar la formación artística y cultural fundamental también en la adolescencia. Es urgente no consentir más demora en permitir acercar a los estudiantes a ver el arte y la cultura local, nacional y universal como un componente fundamental de su educación.

Uno de los retos más importantes que tiene la educación en el siglo XXI radica en integrar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) al servicio de la divulgación del conocimiento y de las competencias en las escuelas y los colegios. Es un hecho que maestros y estudiantes deben comunicarse con el lenguaje de las tecnologías digitales, en el que las nuevas generaciones nacen inmersas en cómo utilizar los recursos del computador, la telefonía inteligente, la cámara digital e internet; éstas son las herramientas empleadas por los estudiantes en su día a día con los cuales casi todos conviven. Por lo tanto, los sistemas educativos, los docentes y artistas han comenzado a replantear sus metodologías y recursos pedagógicos en los procesos de enseñanza aprendizaje para ser más compatibles con este nuevo panorama tecnológico. Como es el caso del programa nacional para el fomento de la educación de artes visuales de Australia denominado Move Video Art que a continuación se describe.

Antecedente internacional.

Kaldor Public Art Projects en colaboración con el departamento de educación de Nueva Gales del Sur ha desarrollado recursos basados en video arte en las escuelas para apoyar el plan de estudios en las escuelas primarias y secundarias de Australia. Proporciona de forma gratuita a las escuelas públicas un material educativo elaborado por especialistas en arte visual. Se compone de una caja de DVD con 12 obras de artistas locales, además un libro con textos introductorios con información de cada artista y su obra, trae descripciones sobre actividades

realizadas en clase, basadas en las obras presentadas. Este recurso ahora está presente en todos los estados de Australia, en más de 1.800 escuelas desde el 2011. Ha recibido reconocimiento nacional e internacional como modelo para estrategias de enseñanza innovadoras en la educación de artes creativas. Es uno de los proyectos de relevancia internacional que sin más demora se lanza en articulación con las posibilidades tecnológicas para que los estudiantes tengan un contacto audiovisual con la práctica del arte y la cultura. (Kaldor Public Art Projects, s.f)

Antecedente nacional.

Las TIC como estrategia didáctica para la enseñanza de la identidad cultural, es una investigación realizada por Carmen Alicia Pino David, María Nanci Pino David, Frontinoes, dirigida a estudiantes del grado octavo de la institución educativa rural La Blanquita Murrí, (Antioquia), como proyecto de Grado para Obtener el título de Especialistas en Informática y Multimedia en Educación de la Fundación Universitaria Los Libertadores, desarrollada en el segundo periodo del año 2016, donde su objetivo principal era rescatar la identidad cultural de las comunidades indígenas como los Embera, afrodescendientes y campesinos mestizos, a través de herramientas tecnológicas enfocadas a despertar el gusto por la investigación, valoración y rescate de la identidad cultural de dichas comunidades. Esta investigación utilizó encuestas físicas escritas, computadores, herramientas y aulas virtuales para el desarrollo del proyecto, después del proceso de afianzamiento con las tareas dejadas por los investigadores se concluye que los estudiantes con el pasar del tiempo van dejando su identidad cultural de lado, pero que al momento de ejercitarla y recordarla por medio de nuevas tecnologías donde los estudiantes se sienten familiarizados, ellos las van recuperando y adaptando a una sociedad donde deben compartir con más comunidades indígenas y estudiantes provenientes de áreas urbanas.

Marco Contextual

Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que forman la república de Colombia. Tiene como capital Bogotá y hace parte de la región Andina; posee un sin número de climas y su folclor es uno de los más representativos del continente suramericano, recopilando datos que hacen de Cundinamarca un departamento amplio en historia política, social y cultural en todos los aspectos; sus costumbres y tradiciones son infundadas en su mayoría por los españoles colonizadores, sin embargo debe recuperarse ese arraigo Cundinamarqués que con el tiempo se ha perdido. La comida, los vestuarios, la música llegaron de una manera y se han transformado con los años, adicionalmente cada uno de los municipios de Cundinamarca y esa serie de prácticas culturales que los identifica. Es un compilado que arroja datos reales de cómo influye la comunidad, gobierno y familia en el desarrollo artístico y cultural de cada región. (Patronato de Artes y Ciencias, 2010)

Zipacón territorio cultural.

El territorio de Zipacón es una construcción histórica y cultural que data de más de 3.000 años atrás. Oficialmente es el sitio más antiguo de la sabana de Bogotá donde hubo cerámica desarrollada en el periodo prehispánico por el Grupo Herrera (Primer periodo de ocupación humana) antecesores de los Muisca, esto evidencia que fue uno de los primeros espacios aprovechados para la agricultura, también el arte rupestre especialmente pintura y grabado dejan un mensaje plasmado en la roca, es así que el proceso histórico y cultural de Zipacón es milenario. En los últimos tiempos su población ha direccionado su gestión patrimonial, cultural a la realización, promoción de diferentes eventos, manifestaciones culturales y escenarios para el desarrollo artístico: Por 41 años se ha llevado a cabo el festival de música clásica donde convoca a orquestas juveniles de amplia trayectoria, cuartetos, bandas, conjuntos de cámara e innumerables solistas a participar; cuenta con museo del disco Carlos Pinzón, que se encuentra localizado en el casco urbano, su arquitectura y elementos son de gran riqueza para la zona, la arquitectura de la casa de cultura posee una plazoleta central única en la región de gran riqueza arquitectónica de importancia para la población y zonas de la región, la sala de música Guillermo Uribe Holguín, festival de música tradicional Colombiana, el festival departamental de folclor, la

concha acústica Carlos Pinzón, entre otros, son múltiples los espacios con que cuenta este territorio con el fin de incentivar el disfrute de expresiones artístico-culturales autóctonas. Zipacón es sitio de interés Cultural, por eso lleva el nombre de Villa cultural del departamento y es la sede de la danza folclórica de Cundinamarca. Son más de 29 versiones del festival de danza folclórica en este territorio que lo confirman, un evento organizado por la Secretaría de Cultura y el Patronato Colombiano de Artes y Ciencias. (Revista colombiana del folclor, 2003)

El municipio se encuentra a una distancia de 54 kilómetros de la ciudad Bogotá. Sus pisos térmicos son variados, temperatura promedio 14 grados centígrados en el casco urbano (sede de la Alcaldía), y 22 grados centígrados en la vereda el ocaso parte baja del municipio hacia el sur de la cabecera municipal principal. El municipio de Zipacón limita al norte con el municipio de Facatativá, con el oriente con el municipio de Bojacá; por el occidente con los municipios de Cachipay y Anolaima y al sur con el municipio de la Mesa. Zipacón está compuesto por 12 veredas: Chuscal, Pueblito Viejo, Rincón Santo, Paloquemao, el Chircal, Laguna Verde, San Cayetano, Cartagena, la Capilla, la Cabaña, Goteras y la inspección del ocaso. La población de Zipacón asciende a 5.808 habitantes aproximadamente, la mayor cantidad de población se localiza en la zona rural el 61.7% con 3.584 habitantes, la población urbana son el 38.3% con 2.224 habitantes (Portal web TerriData Sistema de Estadística Territorial, 2019). La fuente principal de empleo está constituida por la agricultura y ganadería. El nivel educativo y escolaridad percibido de los trabajadores es en su gran mayoría operarios no calificados que sólo cursaron hasta quinto de primaria, muchos jóvenes desmotivados por la calidad de la educación deciden emplearse en fincas y empresas de flores sin terminar su formación como bachilleres. Una vez ingresan al trabajo informal y reciben ingresos por la actividad no regresan al colegio argumentando que no es necesario estudiar para recibir dinero. (Plan de desarrollo, 2007 - 2011)

Colegio Liceo Loren´s de Mosquera.

La institución educativa Liceo Loren´s, está ubicada en Mosquera Cundinamarca, este municipio cuenta con una población total de 82.750 habitantes sobre una superficie de 107 Km² limitando con Madrid, Funza, Bojacá y Soacha. Mosquera en las últimas décadas ha demostrado un crecimiento demográfico acelerado atravesando un rápido proceso de urbanización, que

incluye desde la construcción de viviendas de interés social hasta sectores de conjuntos residenciales de estrato 5 y 6. El colegio Liceo Loren's es de carácter privado, está ubicado en la carrera 10A # 11-119, cuenta con jornada única brindando educación en nivel preescolar, nivel básica primaria, básica secundaria y media académica, el grupo poblacional que atiende es de estrato socioeconómico 2 y 3. El modelo pedagógico que orienta la institución es el Humanismo Crítico que busca la transformación de la sociedad a través de la problematización de la realidad concreta y cotidiana de la comunidad y del contexto sociocultural en el contexto global contemporáneo.

La Pedagogía Crítica y el Humanismo Crítico ha sido formulado como un modelo alternativo con la posibilidad de humanizar la educación para un saber ser, saber pensar y saber hacer, categorías conceptuales que construyen el trabajo escolar en función de la Filosofía Lorenista del reconocimiento del sujeto como un agente activo y transformador de la sociedad. Yo (saber ser), cultura (saber hacer) y sociedad (saber convivir) estos atributos pedagógicos del Liceo Loren's resultan pertinentes para la aplicación de esta investigación que propone alternativas para el proceso de enseñanza y aprendizaje artísticos que mitigue el olvido de los sentidos históricos y tradicionales propios de la comunidad y del territorio Cundinamarqués. El crecimiento de la conciencia sobre el arte y sus beneficios sociales es una búsqueda visible en la educación humanista el Liceo Loren's, ya que brinda dentro su proyecto educativo institucional (PEI) la educación artística en todos sus niveles de enseñanza, de modo que los estudiantes cuentan con el proceso artístico que se necesita como insumo para abordar la propuesta de aplicación de esta investigación, que indaga una experiencia con sentido pedagógico que enseñe a encontrar el valor que se merecen las prácticas artísticas tradicionales del territorio Cundinamarqués.

El marco legal del PEI plenamente establece su compromiso de conformidad con los fines de la educación que establece el Artículo 67. de la Constitución Política de Colombia, igualmente con el Artículo 13. objetivos comunes de todos los niveles, con él quiere fomentar el interés y el respeto por la identidad cultural de los grupos étnicos, el Artículo 20. los objetivos generales de la educación básica, aquí está propiciar la educación artística, el Artículo 21. Objetivos específicos, procura la formación artística mediante la expresión corporal, la música entre otros, el Artículo 23. Áreas obligatorias y fundamentales, se encuentra presente la educación artística.

Marco legal

Desde la Constitución Política de Colombia de 1991 se resaltan algunos artículos que para la investigación son importantes. Artículos que dan cobertura a la cultura a sus acercamientos, sus prácticas, además como el proyecto tiene un componente pedagógico también agrupa aquellos que tienen que ver con la educación.

- a) “El estado reconoce y protege la diversidad étnica y cultural de la nación colombiana” (Const., 1991, art. 7); b) “Es obligación del Estado y de las personas proteger las riquezas culturales y naturales de la Nación” (Const., 1991, art. 8);

La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. (Const., 1991, art. 67)

Dentro de los deberes del estado en cuanto a la cultura en la educación:

El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación. (Const., 1991, art. 70)

Las instituciones y sus obligaciones con el fomento de la cultura:

La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura. El Estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades. (Const., 1991, art. 71)

Ley 397 de 1997 (Ley General de Cultura).

La ley general de cultura constituyó un avance en componentes inmateriales de la cultura así como las expresiones culturales con intención de fomentarlas, defenderlas y estructurarlas, a continuación se citan artículos puntuales que dan soporte legal a lo que el estado define como cultura, expresiones culturales y patrimonio cultural con el fin de dar legalidad al desarrollo y difusión tanto de las prácticas culturales como del sentido de pertenencia a estas:

“Por la cual se desarrollan los Artículos 70, 71 y 72 y demás Artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias”.

Un artículo que relaciona el compromiso del estado y de las personas para conservar su cultura:

La cultura, en sus diversas manifestaciones, es fundamento de la nacionalidad y actividad propia de la sociedad colombiana en su conjunto, como proceso generado individual y colectivamente por los colombianos. Dichas manifestaciones constituyen parte integral de la identidad y la cultura colombianas.

En ningún caso el Estado ejercerá censura sobre la forma y el contenido ideológico y artístico de las realizaciones y proyectos culturales. Es obligación del Estado y de las personas valorar, proteger y difundir el Patrimonio Cultural de la Nación. El respeto de los derechos humanos, la convivencia, la solidaridad, la interculturalidad, el pluralismo y la tolerancia son valores culturales fundamentales y base esencial de una cultura de paz. El Estado garantizará la libre investigación y fomentará el talento investigativo dentro de los parámetros de calidad, rigor y coherencia académica. (Ley 397., 1997, art. 1)

El estado debe estimular la práctica y las expresiones culturales:

Del papel del estado en relación con la cultura. Las funciones y los servicios del Estado en relación con la cultura se cumplirán en conformidad con lo dispuesto en el Artículo anterior, teniendo en cuenta que el objetivo primordial de la política estatal sobre la materia son la preservación del Patrimonio Cultural de la Nación y el apoyo y el estímulo a las personas, comunidades e instituciones que desarrollen o promuevan las expresiones artísticas y culturales en los ámbitos locales, regionales y nacional. (Ley 397., 1997, art. 2)

El Bambuco como expresión inmaterial y patrimonio de la nación:

Integración del patrimonio cultural de la nación. (Artículo modificado por el Artículo 1 de la Ley 1185 de 2008). El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes materiales, las manifestaciones inmateriales, los productos y las representaciones de la cultura que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la lengua castellana, las lenguas y dialectos de las comunidades indígenas, negras y creoles, la tradición, el conocimiento ancestral, el paisaje cultural, las costumbres y los hábitos, así como los bienes materiales de naturaleza mueble e inmueble a los que se les atribuye, entre otros, especial interés histórico, artístico, científico, estético o simbólico en ámbitos como el plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico o antropológico. (Ley 397, 1997, art. 4)

Patrimonio cultural inmaterial. (*Artículo adicionado por el Artículo 8 de la Ley 1185 de 2008*). El patrimonio cultural inmaterial está constituido, entre otros, por las manifestaciones, prácticas, usos, representaciones, expresiones, conocimientos, técnicas y espacios culturales, que las comunidades y los grupos reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio genera sentimientos de identidad y establece vínculos con la memoria colectiva. Es transmitido y recreado a lo largo del tiempo en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia y contribuye a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. (Ley 397, 1997, art. 11-1)

El Bambuco es una expresión dancística, artística y debe fomentarse:

Del fomento. El Estado a través del Ministerio de Cultura y las entidades territoriales, fomentará las artes en todas sus expresiones y las demás manifestaciones simbólicas expresivas, como elementos del diálogo, el intercambio, la participación y como expresión libre y primordial del pensamiento del ser humano que construye en la convivencia pacífica. (Ley 397, 1997, art. 17)

Para la difusión de las prácticas culturales y la capacitación de los docentes que pueden difundirlas:

Formación artística y cultural. El Estado, a través del Ministerio de Cultura y las entidades territoriales, fomentará la formación y capacitación técnica y cultural, del gestor y el administrador cultural, para garantizar la coordinación administrativa y cultural con carácter especializado. Así mismo, establecerá convenios con universidades y centros culturales para la misma finalidad. El Ministerio de Cultura establecerá convenios con universidades públicas y privadas para la formación y especialización de los creadores en todas las expresiones a que se hace referencia en el Artículo 16 de la presente ley. (Ley 397, 1997, art. 29)

Ley 115 de febrero 8 de 1994.

La ley 115 es la ley general de educación vigente en Colombia para la educación básica y media de las instituciones educativas, que define la educación como un proceso cultural en conjunto con la familia y los docentes, se resaltan los siguientes artículos específicamente por la relación directa que tiene con la cultura, tecnología y la población que se va a intervenir:

Fines de la educación. De conformidad con el Artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación.

El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo. (Ley 115., 1994, art. 5)

Teniendo en cuenta que es una institución educativa la que se va a intervenir es necesario para el proyecto conocer los siguientes artículos de la presente ley, que hablan de la importancia de la inclusión tecnológica:

Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica: c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y de la vida cotidiana;

Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes: g) La iniciación en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil; (Ley 115., 1994, art. 20 y 22)

Proyecto Educativo Institucional (PEI) Liceo Loren's

El Liceo Loren's es una institución educativa comprometida con la calidad en la formación integral de los estudiantes según su pretensión social y educativa. Es por esto que de acuerdo con la normatividad vigente y las directrices del Ministerio de Educación Nacional (MEN), la institución Liceo Loren's tiene la oportunidad de diagnosticar las múltiples acciones que desarrolla su quehacer cotidiano. Este es un esfuerzo coordinado de orientar acciones en pro de un mejoramiento continuo, sistemático y con proyección, y en total concordancia con PEI, la misión y visión institucional.

Marco legal Liceo Loren's

Fines de la Educación.

De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política de 1991, la educación se desarrollará atendiendo los siguientes fines:

- a) El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humano.
- b) La formación para la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la nación.
- c) La adquisición y generación de conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.
- d) El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país como fundamento de la unidad nacional y su identidad.
- e) El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones.

Artículo 13. Objetivos comunes de Todos los Niveles.

Fomentar el interés y el respeto por la identidad cultural de los grupos étnicos.

Artículo 14. Enseñanza Obligatoria.

En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal en los niveles de educación preescolar, básica y media cumplir con:

El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas.

Artículo 20. Objetivos Generales de la Educación Básica.

Son objetivos generales de la educación básica:

Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo.

Artículo 21. Objetivos Específicos.

La formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura.

Artículo 23. Áreas Obligatorias y Fundamentales.

Educación Artística

Humanidades, Lengua Castellana e Idiomas Extranjeros, tecnología e informática.

Marco teórico

Marco Conceptual

Mimesis.

Este proyecto se reconoce en el pensamiento de Aristóteles sobre la mimesis o imitación al pensarla como el arte que acerca al hombre a la naturaleza y en especial a las acciones humanas, como también al considerar que el origen del arte está en la habilidad humana de imitar por naturaleza, además que desde la infancia es muy dado a imitar, razón por la cual cuenta con la capacidad de gozar todas las imitaciones. “el imitar, en efecto es connatural al hombre desde la niñez y se diferencia de los demás animales en que es muy inclinado a la imitación y por la imitación adquiere sus primeros conocimientos” (Aristóteles, 1974, p 135) según esta propuesta de Aristóteles se puede comprender que la imitación de las acciones humanas y la base del aprendizaje es la mimesis.

Aristóteles le otorga un valor a la imitación como arte, como acontecimiento innato en el ser humano para adquirir conocimientos profundos de lo que imita. Es decir la imitación es la primera escuela de aprendizaje de un niño, este proceso de repetición poco a poco le permite aprender y desarrollar diferentes capacidades.

Para Aristóteles las artes miméticas repiten un acontecimiento para que se experimenten de nuevo y como resultado se amplíen los conocimientos sobre él. De este modo resulta la imitación un camino acertado para el aprendizaje minucioso de algo que se desee conocer, puesto que, al repetir una imitación se debe tener presentes un mayor número de detalles que compone el objeto o acción imitada. Es así como esta acción de copiar, como también se entiende la mimesis, permite poseer mayores conocimientos de lo imitado.

Acercando el concepto a tiempos modernos, Paul Ricoeur filósofo contemporáneo, la denomina mimesis en su obra *Tiempo y Narración I* (1987), por medio del desarrollo del concepto de mimesis que retoma de la poética de Aristóteles.

Dígase imitación o representación (según los últimos traductores franceses), lo que hay que entender es la actividad mimética, el proceso activo de imitar o de representar. Se trata, pues, de imitación o representación en su sentido dinámico de puesta en escena, de trasposición en obras de representación. (p 83)

Para el interés de la imitación artística que pretende implementar esta investigación la mimesis de Ricoeur devela una guía para acceder al conocimiento desde la triple mimesis así:

Mantener en el propio significado del término mimesis una referencia al “antes” de la composición poética. Llamo a esta referencia mimesis I, para distinguirla de la mimesis II -la mimesis-creación-, que sigue siendo la función base... Pero no es todo: La mimesis que es una actividad, la actividad mimética, no encuentra el término buscado por su dinamismo sólo en el texto poético, sino también por el espectador o lector. Hay, pues, un “después” de la composición poética, que llamo mimesis III. (p 103-104)

Mimesis I.

La pre configuración, se genera desde la información de la realidad, al ser una abstracción de toda la operación mimética, la describe como la previa comprensión práctica.

Mimesis II.

La configuración, se sitúa entre una fase anterior y otra posterior de la mimesis, ocupa una función de mediación copiada y editada, es ficción.

Mimesis III.

La re configuración, marca la intersección del mundo del texto y el mundo del oyente o receptor. Surge una imitación de lo que la obra le dice, la cuenta y le sugiere por medio y gracias a su experiencia.

Esta investigación se identifica con las proposiciones de Ricoeur y Aristóteles porque se pretende desarrollar un recurso metodológico para generar sentido de pertenencia por las

prácticas cultural tradicionales desde la actividad mimética que no copia ni re duplica, sino más bien reconstruye.

Para el desarrollo de esta investigación se hace pertinente desarrollar algunos conceptos fundamentales que permitan entender de una manera más amplia los tres pilares principales en los que se basa el proyecto, Bambuco, reportaje y mimesis.

Bambuco

No existe un documento que explique el momento exacto en el que surge el Bambuco, existen algunas versiones que dan cuenta de la importancia de esta música en la campaña libertadora del ejercito de Simón Bolívar, en la necesidad del momento de negar todo lo relacionado a los españoles incluyendo su música, probablemente es ahí cuando el Bambuco cobra vida y tal vez la explicación de porqué es considerado ritmo autóctono de tantos departamentos, lo cierto es que este ritmo es creado en el territorio nacional, popular y en ocasiones acompañado de cantos patriotas. El Bambuco da cuenta de la historia patriótica. José María Vergara (1867) manifestaba el valor de patria que tiene este ritmo musical.

Entre todos los bailes populares, el rey de reyes es el bambuco. Su danza es enteramente original; Su música es singular y en fuerza de su mérito y de su poesía se ha convertido en música y danza nacionales, no sólo de las clases bajas sino aun de las altas, que acaso no lo bailen en sus salones, pero que lo consideran suyo. Vergara (1867)

A pesar de ser un ritmo popular cualquier persona sin importar su estrato socioeconómico, sentía el Bambuco como una descripción de su patria, de su tierra, de su esencia. El Bambuco identificaba a estas personas como paisanos, así lo expresó (Pombo, s.f.) en unos versos dedicados al Bambuco.

¡Lejos Verdi, Auber, Mozart! Son vuestros aires muy bellos, más no doy por todos ellos el aire de mi lugar.
"Mal gusto" diréis, tiranos, más yo en mi gusto porfío, que bueno o malo, es el mío y el de todos mis paisanos. Pombo (1857)

El Bambuco fue un ritmo nacional por excelencia durante mucho tiempo, esa importancia patriota, ese sentido de pertenencia que generó por bastantes años debe ser mantenido, tanto para

el departamento como para el país, es inimaginable su valor y debe ser conservado. Es por esta razón que el Bambuco fue escogido para la realización de este proyecto, para conservar y transmitir su relevancia activando el sentido de pertenencia que siempre generó el Bambuco.

Nuevas tecnologías

La nueva era tecnológica ha despertado un interés sumamente importante dentro de la educación tecnológica, las posibilidades interactivas entre el emisor y el receptor a nivel tecnológico son amplias y el acceso a ellas es más desarrollado. Dentro de las herramientas de la comunicación está el reportaje, este es un elemento del siglo pasado pero debido a la versatilidad de la tecnología es más fácil de fusionar y por ende utilizar para el fin de esta investigación, lo anterior con el fin de que los dispositivos celulares se trasformen en un recurso tecnológico debido a que es un medio que se valdrá de su tecnología para cumplir con el propósito del reportaje. A continuación Manuel Garrido (2003) habla de cómo para la educación es difícil resistir al impacto tecnológico:

Difícil es constatar una acción sin encontrar, de una manera u otra, algún aspecto o elemento relacionado con la tecnología, en cualquiera de sus formas de presentación. Y es más, el rápido avance de la ciencia y los incesantes cambios acelerados que se suceden en nuestro ámbito de acción nos recuerdan que ésta se ha convertido en un elemento inseparable a nosotros y que de él depende, en muchos casos, su acomodación. De este modo, la educación, incapaz de resistir al impacto de la tecnología, adopta este término en dos de sus facetas. (Garrido, 2003)

Con el paso del tiempo la evolución tecnológica cada vez es más rápida, tan veloz que es común ver un artefacto tecnológico cambiado o mejorado por otro de su misma línea en pocos días, debido a esto se hace necesario que nuevos procesos de enseñanza sean implementados y que además participen de estos las herramientas tecnológicas, como procesos innovadores en pedagogía, no con el fin de hacer ágiles los ya existentes sino con el fin de generar nuevos procesos pedagógicos (Benitez, 2007)

Por otra parte, es importante reconocer el papel de las instituciones educativas en la difusión y el uso de las nuevas tecnologías, para el desarrollo de las economías y las necesidades de las

comunidades actuales que deben ajustarse al avance tecnológico (Romani, 2009) (como se cita en Casas y Dettmer, 2004)

Para este proyecto se hacen pertinentes las nuevas tecnologías para los procesos de enseñanza aprendizaje, además de la innovación en los procesos pedagógicos, de arte que deben incluir la participación de los dispositivos de uso cotidiano del alumnado a partir de las prácticas artísticas.

Las nuevas tecnologías se refieren a todos los nuevos medios que, en los últimos años, han facilitado el flujo de información (internet, el videodisco digital [DVD], los computadores portátiles y todos los aparatos tecnológicos que sirven para producir, desarrollar y llevar a cabo la comunicación). (República, 2017)

Reportaje

El reportaje, recurso práctico y tecnológico que dejará este proyecto se realizará como creación colectiva entre investigadores e investigados, el cual pretende generar un sentido de pertenencia cultural que permita reconocer las costumbres y tradiciones del departamento, para ello se tomará al municipio de Zipacón como referente en cuanto a prácticas culturales se refiere, ya que este municipio las reúne en su mayoría, por eso es llamado La Villa Cultural. (Nueva revista colombiana del folclor, 2003)

En términos periodísticos ¿qué es el reportaje? El autor del libro “Géneros Periodísticos” Martín Vivaldi (1973) dice:

El término reportaje es una voz francesa con raíces inglesas, que realmente proviene del latín y que llevado al español es "Reportare": que significa traer o llevar una noticia. Y según la voz francesa *Compte réude*, se describe como la información recabada de algún hecho, situación o viaje escrito por un reportero. Martín Vivaldi (1973)

La Historia del reportaje en el periodismo, apareció a principios del siglo XX, específicamente en las décadas de 1900 y 1920, no solamente de tipo periodístico, sino en una mezcla noticioso - literario con matices de tipo descriptivo y narrativo. Eduardo Ulibarri estudioso de este género en su libro “Idea y Vida del Reportaje” (1994) señala “El reportaje es una información de carácter profundo; divulga un acontecimiento de la actualidad pero amplia e investiga mucho más que la noticia. Narra lo que sucede”.

La evolución del reportaje audiovisual está marcada por la aparición de las nuevas tecnología y por la trayectoria de este género a través de distintos medios desde la prensa escrita hasta el cine , la televisión o internet su propósito es el mismo narrar e informar acompañado de fotografías, videos, imágenes, etc. La imagen adquiere un papel complementario para este género.

Marco teórico

Bambuco como práctica cultural.

La cultura es una de las raíces más importantes y relevantes del ser humano dentro y fuera de sus prácticas cotidianas; Si se remontara a la conducta social meramente no se lograría observar y posteriormente obtener el verdadero potencial del ser, es por ello que los saberes tradicionales son transformados en cultura. El reconocimiento, el respeto por la diversidad, los valores, las expresiones culturales, entre otros son el corazón y la razón de ser de los pueblos; sumado a ello son las artes y las educación las que a grandes rasgos motivan el cambio de la sociedad en términos de derechos fundamentales. La Unesco en la Convención de la Haya en 1954 posterior a la segunda guerra mundial y con el fin de defender el patrimonio cultural del mundo define la cultura como:

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

Entendiendo la posición de la Unesco y abordando la cultura desde algunos aspectos análogos y tecnológicos, y haciendo mención a uno de los elementos que facilitará el desarrollo de este proyecto (el celular) se puede decir que la cultura tiene en si misma varios elementos a tomar en cuenta, como: los valores, las creencias, los diferentes idiomas, prácticas tradicionales y por último la tecnología a través de los dispositivos celulares, lo cual no quiere decir que uno de estos elementos nos distancie de una de las pretensiones de esta investigación para el municipio de Mosquera dentro del colegio Liceo Loren's, no, al contrario y es alfabetizar esa cultura digital

la que nos irá resolviendo el ¿Cómo? y lo que la Unesco llama Capacidad de Crear, retomándolo para apuntar a mejores y más concretos resultados.

La cultura facilita el intercambio de saberes, de novedades, de nuevas formas de ver el entorno, el diálogo es tomado como base para asentar la transformación de la cultura como se cree conocer por esta generación, pues poco o nada importa un gran legado cultural si la gente del territorio no lo apropia y aquellos que lo ejecutan no lo imparten, una buena forma de homogenizar tantas generaciones que nacen con el tiempo son las sinergias generacionales ya que ello le sumará a la cultura un valor adicional en el entorno. La cultura es y debe tomarse con mayor vehemencia, hacerla un modelo de aprendizaje mancomunado donde se entienda que la expresión, el idioma, las prácticas, las creencias y demás deben compartirse como auténticos colaboradores de sus generaciones siguientes.

En el artículo identidad cultural un concepto que evoluciona, Verhelst como se cita en (Molano 2010) lo define como algo trascendental. Según Molano a través de su texto logra afirmar que la cultura a lo largo de la historia se ha tomado de manera universal:

Hacia los años 50 el desarrollo era un concepto economicista; en los 80 se introduce el concepto de desarrollo humano y hacia los 90, sobre todo luego de la cumbre de Río, éste evoluciona a un concepto de sostenibilidad, donde la cultura juega un rol fundamental. (pág. 71)

Si este ejercicio es tomado en términos globales como un todo en cuanto a su definición, interpretación y ejecución que lleva a las nuevas generaciones en su mayoría a abandonar las raíces, ¿Cómo definir en semejantes términos eso de la cultura global? ¿Qué es, quién y cómo hacer cultura? ¿Tiene vida? o simplemente se debe asumir que es un término a utilizar en la oratoria y dentro de las funciones sociales de los pueblos.

Quizás aunque existen mil definiciones dentro de la colectividad del ser humano no se puede afirmar que los valores y creencias sean un sistema absoluto. La cultura de un pueblo es un patrimonio invaluable y aparentemente los intentos por conservar las costumbres para el desarrollo de un pueblo son inagotables, es por ello que desde los pequeños espacios se debe diseñar mecanismos, dentro de los pueblos y el territorio para así defender tal patrimonio.

Aunque existen diversas definiciones, en general, todas coinciden en que cultura es lo que le da vida al ser humano: sus tradiciones, costumbres, fiestas, conocimiento, creencias, moral. Se podría decir que la cultura tiene varias dimensiones y funciones sociales, que generan (pg 72) (L., 2010):

a) Un modo de vivir, b) Cohesión social, c) Creación de riqueza y empleo, d) Equilibrio territorial (p72), c) Creación de riqueza y empleo, d) Equilibrio territorial.

Lo que podríamos acordar es que la cultura es un sin fin de características que define el comportamiento de una población o sociedad, es tan así que hasta el mínimo detalle los hace únicos y tener algo en común, de igual manera el concepto de la cultura va ligado al de comunidad o grupo, es decir que para tener esas características y expresión cultural necesita obligatoriamente relacionarse con personas para dar origen a su comunidad, la cual definirá sus rasgos culturales, allí se empieza a encontrar relación entre ciertas características de la cultura y la sociedad, es más fácil encontrar y definir las características que poder definir el término exactamente, entonces hablamos de la importancia del territorio y la correlación con el sentido de pertenencia de un grupo cultural y los elementos de carácter inmaterial o anónimo, que han sido obra de una construcción colectiva, en este sentido está asociado a la historia y la memoria de los pueblos. Dichas características sirven como elemento cohesionador dentro de un grupo social, pues permite que el individuo desarrolle un sentido de pertenencia hacia el grupo con el cual se identifica en función de los rasgos culturales comunes. Conviene también recordar que las características culturales pese a que generalmente están ligadas a un territorio geográfico particular o a una nación, puede persistir en los grupos o comunidades que se encuentran fuera o dentro de su país, como los refugiados, los emigrantes, los desplazados, los exiliados o ciudadanos, mantienen el sentido de pertenencia de su comunidad, ésta relación de territorio con sentido de pertenencia la hace molano de la siguiente manera (Flores, 2007) (pp. 35-54)

En su texto Molano (2010) hace algunas definiciones además de encontrar algunas características:

El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior.

De acuerdo con estudios antropológicos y sociológicos, la identidad surge por diferenciación y como reafirmación frente al otro. Aunque el concepto de identidad

trascienda las fronteras (como en el caso de los emigrantes), el origen de este concepto se encuentra con frecuencia vinculado a un territorio (pg 72) (L., 2010)

Ese sentido de pertenencia hace que las sociedades conserven ciertas particularidades que definen una comunidad además de la importancia del sentido de pertenencia por la misma, es así como se vuelve tan importante que esas agrupaciones se contemplen como hermandades, por esta razón muchas comunidades tradicionales se mantienen existentes, consecuencia de la fortaleza de ese sentido de pertenencia que hace permanente sus costumbres; para este proyecto es importante abordar el acercamiento de las prácticas culturales generando sentido de pertenencia en los jóvenes de tal manera que no sólo aprendan algo si no que mantengan vivas sus propias prácticas culturales y las del territorio, fortaleciendo así su propia comunidad, y su círculo social y es que los grupos poblacionales que comparten rasgos culturales parten desde el núcleo familiar y de allí van creciendo como debería hacerlo el sentido de pertenencia. Como expresa el doctor Amaury (2011).

Quienes aspiramos a una vida feliz tenemos que luchar por conservar nuestro sentido de pertenencia, que nos ayuda a mantener la cohesión humana, iniciando nuestro trabajo en ese sentido en la familia, haciéndola más unida, comunicativa y participativa, sobre la base del amor, la consideración, la aceptación, la buena comunicación y el respeto. (Castillo, s.f.)

El sentido de pertenencia ayuda a conservar las costumbres familiares, la familia es el núcleo de cada comunidad y ésta comparte ciertas características que son transmitidas a cada generación para mantenerlas, dichas particularidades se encuentran vinculadas culturalmente teniendo que ver con la cotidianidad de la comunidad, el territorio, la topografía, el clima, la biodiversidad, haciendo que desarrollen ciertas prácticas que no sólo van ligadas a sus costumbres familiares sino que además, a las de un entorno que los influencia desde su forma de vestir hasta su forma de cocinar, también es cierto que al introducir elementos externos esas prácticas pueden cambiar o dejar de practicarse pero no quiere decir que esas sean las suyas o las hagan suyas, simplemente se desarrollan por influencia externa, es eso precisamente lo que busca este proyecto conservar las prácticas culturales del departamento y después desarrollar las que se deseen pero partiendo de la conservación de las propias.

La forma en que se desarrollan dichas prácticas van más allá de las tradiciones familiares, hay una profunda relación con lo que se desarrollaba y como se hacía. Mantener vivas las tradiciones genera el patrimonio inmaterial a través del tiempo, Harvey habla de una transformación del espacio y el tiempo que nos ayuda a entender cómo se desarrollan las prácticas culturales, Ivonn Flores (2005) cita a David Harvey (1989):

Es por eso que el mismo Harvey sostiene que cada modo de producción o formación social comprende y articula de una manera distinta las prácticas y los conceptos del tiempo y el espacio. Afirma que el espacio se convierte en “lugar” a través de las prácticas concretas de la cotidianidad de los individuos que lo habitan y que ese “lugar” no sólo sirve como indicador geográfico, sino como fuente misma del orden social y político. (p41) (H., 2005).

A partir de esto se puede decir no sólo la influencia del lugar, sino que además de que las prácticas culturales van ligadas a las actividades cotidianas, estas no sólo parten de la cotidianidad sino de la creación colectiva de muchas inmateriales, Gonzales Varas los relaciona con la cultura y complementa el concepto de Harvey ampliando las practicas a las inmateriales y desde la creación colectiva. Hablando de conceptos que perduran y las cualidades de una cultura, Molano (2010) citan a (González, 2000). Quien define:

La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias (...) Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad (p73 (pg 72) (L., 2010)

Con respecto a lo anterior, se entiende que la cotidianidad como las creaciones colectivas inmateriales constituyen y/o dan vida a las prácticas culturales de las comunidades, dicho de otro modo cada característica de cada grupo social es una práctica cultural independiente de su origen, en consecuencia las representaciones artísticas hacen parte de las mencionadas prácticas culturales, estas expresiones artísticas son muestra de la cotidianidad y de la creación, fundamentan expresiones de las vivencias de las comunidades y su desarrollo es transmitido en sus comunidades como costumbres, es por esto que la música y la danza toman importancia en las tradiciones de las poblaciones y cada comunidad las desarrolla de una manera distinta, pues tienen la tarea de transmitir esas historias de generación en generación, pero... ¿Cómo abordar

la danza y esta como expresión? ¿La danza como práctica cultural? ¿La danza como características de una población? Es un término muy amplio y por ello Pérez (2008) habla de la imposibilidad de definir la danza con exactitud y expone:

La idea de una definición sería establecer una equivalencia completa, exhaustiva, entre una palabra y un conjunto finito, en lo posible breve, de enunciados. Algo así como «danza=...», y en lugar de los puntos suspensivos unas cuantas frases que satisfagan la ambiciosa expectativa que abre el signo igual.

Algo así como «entender exactamente» qué es danza y qué no. No sólo es imposible definir en este sentido un concepto complejo como «danza» (para no decir cosas como «arte», «vida» o «belleza») (p34) (Soto, 2008)

Aunque resulte difícil definir qué es danza o encontrar características que nos ayude a definirla es un poco menos complejo desde un panorama más específico del que toma Pérez, observando aspectos puntuales que nos pueden dar luces a la hora de definir la danza desde algunas prácticas y como se ha ejecutado desde las prácticas de las comunidades, por otro lado McLean y Hurd encuentran raíces de cómo se desarrollaba la danza, la importancia para todo tipo de actos cotidianos en el diario vivir de las comunidades, la enaltece como práctica cultural expresándola como: Kokkonen (2014) cita en su texto a McLean y Hurd (2011) quien aclara sobre el término:

Las labores diarias eran creativas por naturaleza e iban acompañadas de rituales en los que la danza tenía un papel fundamental. En la antigüedad la danza estaba presente en todos los actos sociales, tanto en ceremonias de carácter religioso como en reuniones lúdicas, celebraciones, y festejos de carácter laico (p125) (Kokkonen, 2014)

No obstante seguimos sin tener una definición concreta de la danza, a pesar de encontrar aspectos específicos de las poblaciones alrededor de sus prácticas culturales, es fácil asociar ese comportamiento social de la danza a una necesidad de expresarse, simplemente "expresión" es una definición sencilla pero concreta de la danza, sin importar quién o como la defina, la danza es importante para la sociedad y por ello es tomada como acercamiento a los jóvenes, este arte a pesar de no ser fácil de ejecutar siempre será del agrado y gusto del ser humano, en especial para esta población adolescente porque genera en ellos un alto impacto así como lo hace la música, sin embargo se desea encontrar una definición de danza para poder trabajarla más concienzudamente, desarrollarla de una manera adecuada con los jóvenes, el glosario de danza

(2012) define el concepto de danza a partir de unos principios básicos y abarcar un concepto educativo:

Consiste en la puesta en movimiento del cuerpo al ritmo de la música o sonidos para expresar emociones y sentimientos como una forma de expresión artística, social o religiosa. Existen distintos estilos y corrientes que se pueden enmarcar dentro de tres grandes géneros: bailes tradicionales o folklóricos, danza clásica y danza moderna. (p4) (Artes, 2012)

Esta definición posiciona al proyecto en el lugar donde pretende trabajar este arte, es la danza una expresión acompañada de sonidos con unos atributos específicos que aplican para cualquier contexto o cualquier época donde se ejecute, de todo lo anterior se puede decir que la danza además de tener ciertas cualidades estéticas y corporales que llevan a movimientos basados en la música, comprende una de las expresiones o prácticas culturales más antiguas de la interacción de las sociedades entre sí, expresando un sentir de sus tradiciones, aclarando que no es el único sentir que expresa la danza, cabe agregar que algunas de estas muestras culturales tienen contextos religiosos o ritualistas, los cuales dan fe de su forma de vivir, cuentan historias de vida que se usan para transmitir conocimientos de su cultura para llevarla consigo por un tiempo duradero, equivaldría a escribir un libro con el cuerpo, un libro que pasa de generación en generación.

No sólo define la danza, también da tres grandes géneros: folclor, moderno y clásico. De esos tres profundizaremos en la danza tradicional o folclórica, cabe aclarar que en el recorrido del proyecto se usarán las palabras "folclórica" o "folclor" ya que son los nombres con los que comúnmente se conocen en la región; el Bambuco por ejemplo tiene una relación directa con las costumbres y/o tradicionales y con la danza realizada hace muchos años que comprende la historia de las comunidades, haciendo parte del patrimonio del país. Partiendo de la etimología folklore, Morales (1996) quien cita a J.W. Thomas quien da el origen de la palabra.

La voz folklore está compuesta por dos términos; folk, lo popular, y lore, lo tradicional. En Inglaterra, la voz lore designó inicialmente todas las canciones de cuna tradicionales; después a todas las canciones de tradición y finalmente se aplicó a todo lo tradicional (p17)

Entonces expresamos la danza folclórica como la danza de tradición popular de las comunidades del departamento. Morales (1996) en su compendio del trabajo realizado a lo largo y ancho de Colombia define folclor como: ‘‘Folklore es, en esencia, la suma de conocimientos populares o el empírico saber popular. Es la cultura o auto expresión del pueblo en cuanto al arte y a la ciencia se refiere’’ (p17).

A partir de su estudio, Morales (1996) habla de las divisiones de la siguiente manera: ‘‘Para su estudio se establecen definiciones mediante el esquema del árbol del folklore. Este lleva cuatro ramas que son: el literario, musical, el coreográfico y el material o demosófico’’ (p17). Se puede concluir que el folclor abarca todas aquellas expresiones culturales de una comunidad, grupo social o sociedad creadas desde su conocimiento empírico, del saber de todos los integrantes de la misma que tienen características específicas según su territorio, por ende son propias de su sociedad, de su desarrollo artístico y científico que expresa los sentimientos de la población. Muchos de estos conceptos tienden a cambiar de acuerdo al desarrollo irrefutable de las comunidades.

Por esta razón y como una de las más importantes expresiones folclóricas del país, se aborda el Bambuco dada su importancia tanto en la historia del país como del departamento de Cundinamarca, a pesar de abarcar muchos departamentos, en cada uno guarda características diferentes, para hablar de la importancia en nuestro país del Bambuco la revista Colombiana del folclor Cundinamarca (2003) cita a Añez (1951):

Nada más nacional y patriótico que esta melodía (el Bambuco) que tiene por autores a todos los colombianos: ella vibra como el eco de millares de acentos, se queja con todas las quejas y se ríe con todas las risas de la patria. (p20)

Los primeras referencias de escritos sobre el Bambuco se encuentran en cartas de la campaña libertadora además de que algunas teorías dan cuenta de que el ejército libertador avanzaba a ritmos de Bambuco como expresión autóctona e independiente de la monarquía, a pesar que hoy día la danza tiene un contexto cien por ciento romántico y de conquista, su importancia histórica es grande, la Revista del folclor Cundinamarca (2003) Roberto Velandia cita a Morales (1951) y se apoya en él, se refiere al Bambuco como:

El Bambuco “es la expresión musical y coreográfica más importante y representativa de nuestro folclor” y agrega: “su origen es mestizo, pues conjuga las melodías de tradición indígena a ritmos varios”. Y es la música de mayor dispersión en el territorio nacional, pues se escucha en 13 departamentos, dos de ellos Cundinamarca y Boyacá, donde se tiene como el género musical autóctono, no de ahora si no de más de un siglo (p20)

Dada la importancia del Bambuco como expresión artística y folklórica del país, específicamente del departamento de Cundinamarca, se hace importante acercar a los estudiantes al Bambuco con el fin de generar sentido de pertenencia hacia el departamento de Cundinamarca, sus costumbres, sus tradiciones. El Bambuco en ocasiones desplazado por ritmos caribeños de mayor reconocimiento como; la Cumbia por ejemplo, que sin menospreciar su importancia, el Bambuco claramente es quien cuenta mejor la historia del país a partir de la época de la colonia, por esta razón acercar el Bambuco a las nuevas generaciones garantiza que perdure como práctica cultural del departamento.

El reportaje como uso en las nuevas tecnologías.

Dentro de todos los tipos de reportaje que se indagaron y discriminaron se asumió que el más pertinente era el Reportaje Informativo de interés humano, siendo este muy completo para tratar un tema más detalladamente. Este tipo de reportaje permite que se exprese con mayor claridad los elementos a abordar como este caso particular: las emociones, las acciones de los seres humanos, los lugares, las tradiciones, las ciudades, los momentos en la historia y cada aspecto de la realidad, por esta razón es de suma importancia para el proceso de implementación describir con claridad; por ello este tipo de reportaje desafía a los integrantes del presente trabajo al requerir mayor compromiso de investigación y una amplia capacidad de observación a la hora de recopilar evidencias y a su vez exponerlas. Carlos Marín define el reportaje así: “Retrata situaciones, personajes, lugares o cosas. Suele tener semejanza con la entrevista de semblanza, la estampa o el ensayo literario.” (Manual de periodismo, 1986).

Uno de los objetivos más importantes por el cual se usó el reportaje informativo de interés humano para este proyecto, son las herramientas que lo caracterizan, la observación y por ende la repetición; esto permite exponer a los estudiantes parte de la experiencia de los investigadores y de lo observado por los mismos a profundidad, los elementos de este recurso acercan a los

participantes a la realidad, a su historia, haciendo que se identifiquen con su entorno y memoria, lo cual es de suma importancia para esta investigación.

Mimesis como proceso de enseñanza.

En esta parte del proceso, la tarea más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante. La enseñanza debe ser vista como el resultado de una relación personal del docente con el estudiante, el docente debe tomar en cuenta el contenido, la aplicación de técnicas y estrategias didácticas para enseñar a aprender y la formación de valores en el estudiante.

De acuerdo a la teoría de Piaget (1969), el pensamiento es la base en la que se asienta el aprendizaje, es la manera de manifestarse la inteligencia, esta inteligencia desarrolla una estructura, un funcionamiento que va modificando la estructura del pensamiento individualmente. (e-learning, 2017)

La educación del siglo XXI está experimentando desde hace algún tiempo, una serie de transformaciones tanto dentro como fuera del salón de clase. A pesar de los cambios en el campo educativo, conocer y entender el proceso de enseñanza-aprendizaje es clave para crear una efectiva acción pedagógica.

Para construir un aprendizaje de cualquier tipo en los estudiantes, los docentes deben dar respuesta a tres cuestiones claves: ¿Quién y cómo aprende? y ¿qué, cuándo y cómo evaluar? Un adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje ayudará a responder y actuar ante estos retos educativos. (Lerma, 2017)

Teniendo en cuenta que el colegio Liceo Loren's de Mosquera usa el método humanista como desarrollo pedagógico, es de interés colectivo usar como referente a Juan Luis Vives pedagogo español quien dedicó una vida a perfeccionar la cultura humanista; realizó sustituciones de textos con un vocabulario adaptado a su época y al modo de hablar del momento, aspectos que referencian la pretensión de alcanzar el potencial de los estudiantes a través del documental a realizar con los insumos compartidos.

Como se ha mencionado a modo de justificación de esta investigación, la cultura de regiones y poblados dejan de lado su propia identidad por causa de las consecuencias negativas de la globalización cultural, industrial y tecnológica que produce la humanidad actual, por esta razón, la educación del siglo XXI no puede ignorar este fenómeno y menos la educación con enfoque humanista la que puede salvaguardar el hecho de que continúe el surgimiento de la diversidad cultural en la humanidad.

La educación humanista propende por el desarrollo del ser y del sentir con base en el fortalecimiento de actitudes ético-estéticas, entre otras, necesarias para educar y formar a un hombre competente que contribuya al desarrollo sostenible de la humanidad, la cultura y del territorio que habita. Por esta dimensión humanista transita este trabajo de grado de educación artística, de acuerdo también con la heredada en su base fundamental de la Grecia antigua, por los pensadores clásicos que se ocupaban de ello como lo explica Werner Jaeger (1967, p 8) estudioso de la filosofía griega, “La importancia universal de los griegos, como educadores, deriva de su nueva concepción de la posición del individuo en la sociedad.” La educación griega es la primera en pensar el ideal de formación humana que contenga un carácter a la vez intelectual, ético y cívico; el poeta Sófocles dijo: “La obra humana más bella es la de ser útil al prójimo” por ejemplo en la filosofía de Aristóteles se hablaba de la naturaleza de las cosas y por lo mismo de la naturaleza humana. Con esto se reconoció hace miles de años atrás la importancia de educar y formar la interioridad del hombre íntegramente y de aprender a ser apto para vivir en sociedad.

Constantemente surgen formas de humanismo, el contemporáneo desde el siglo XIX recoge las ideas y actitudes que tienden hacer a los individuos más humanos, sin embargo la tendencia a uniformizar y estandarizar que trae la modernidad, aminora la posibilidad para que la educación humanista permanezca garante del desarrollo de la expresión individual de la esencia humana. En este nuevo milenio aparece el Movimiento Humano Evolucionario Cubano (2005) cuyo documento empieza así:

El humanismo es como un salón cuyas puertas rara vez abrimos, en el viejo palacio de la filosofía. Cuando atisbamos a él, tanto nos maravillamos de la solidez, funcionalidad y belleza de su mobiliario, de su iluminación natural y de su aire fresco, que enseguida lo cerramos de asombro. Luego solo atinamos a hacer referencias ocasionales de lo poco que vimos. (Quintana, 2009)

Reforzar las humanidades en la educación es una necesidad para todos, confirmada por pensadores, estudiosos e instituciones idóneas pero excluida nuevamente por la misma humanidad. Jerome Bindé miembro de la Unesco en la revista perspectiva (2002) expresa su posición frente a los desafíos de la educación: “Humanizar la mundialización, convertirla en una promesa y un proyecto, darle sentido: éste debería ser el objetivo del siglo XXI.” Una perspectiva que se comparte y alimenta el enfoque del arte en la educación para esta investigación.

Así mismo los procesos de enseñanza están llamados a transformarse para responder a los desafíos de enseñar a aprender cómo convivir en comunidad ante la evolución de la sociedad actual y sus consecuencias, como también es tarea conjunta con los docentes que se colocan a la vanguardia educativa al recurrir a las posibilidades que trae consigo los medios de información y comunicación digital como uso educativo para el aula y fuera de ella; la propuesta de enseñanza que diseña esta investigación se caracteriza por diversificar el acto pedagógico y construir uno integrador con el área transversal tecnológica de la información y la comunicación como auxiliar de la enseñanza y con la práctica cultural del Bambuco como un recurso para propiciar habilidades sociales y comunicativas que rescaten el sentido de pertenencia cultural.

La anterior alternativa de componer así la acción pedagógica parte de distinguir que los estudiantes del colegio Liceo Loren´s pertenecen a esa generación tecnológica identificada por Marc Prensky (2010) como “Nativos Digitales” puesto que todos han nacido y se han formado utilizando la particular “lengua digital” juegos por computador, video o internet.” De acuerdo a esta característica no hay lugar a dudas que el estilo de aprendizaje de esta generación es diverso, se comportan, razonan y procesan la información de manera distinta, mediado por las nuevas tecnologías. (Instituto educativo SEK, 2010)

Esta estrategia de enseñanza está sustentada desde los rasgos, necesidades e intereses de población estudiantil adolescente entre 15 y 17 años quienes se encuentran en un periodo de desarrollo donde poseen una mente que reflexiona sobre su identidad por sí mismo. Según algunos psicólogos que han seguido el proceso de desarrollo desde el nacimiento hasta la edad universitaria se han encargado de definir estos periodos de desarrollo y afirman que después de los doce años de edad comienza un nuevo tipo de psicología para el individuo humano, periodo psicológico que la educación oficial los reconoce claramente al dividir la educación básica en el ciclo de secundaria en dos niveles superiores en media y media vocacional.

María Montessori también los reconoce y explica en su libro “la mente absorbente del niño” Montessori, (2004) en el capítulo “los periodos de crecimiento” describe como el niño pasa de la infancia a la adultez a través de cuatro periodos evolutivos llamados “planos de desarrollo” para el periodo en específico que corresponde al tercer plano de los 12 a los 18 años de edad, el adolescente tiene una mente humanística, deseosa de entender la humanidad y se interesa por la contribución que él mismo pueda hacer a la sociedad. Es un etapa apropiada para consolidar el vínculo del adolescente con sus raíces y tradiciones socioculturales de forma consciente no tan solo por el placer que puede generar verlo, sino porque junto con el placer de ver se conjuga el gusto por adquirir conocimientos de componente histórico, social, político, etc.

El significado de Aguirre, Cansino y Loaiza, (2005) en cuanto a estilos de aprendizaje se refiere afirman que:

Los alumnos conforme avanzan en su proceso de aprendizaje descubren mejores formas y modos de aprender, por lo tanto van a variar su estilo, además dependerá de las circunstancias, contexto y tiempos de aprendizaje que tengan que enfrentar. Los estilos se centran en las fortalezas y no en las debilidades. En tal sentido no existe correcto o incorrecto estilo de aprendizaje (p 2)

Partiendo de reconocer estos indicadores de los estudiantes en cuanto a sus posibilidades, intereses, necesidades cognitivas y estilos de aprendizaje; es posible concebir y construir una orientación de enseñanza en que las fortalezas con las necesidades se incorporen a la hora de programar y elaborar el diseño de los contenidos. Fundado en el concepto global desde la filosofía clásica Aristotélica, más la utilidad del procedimiento que el filósofo francés Paul

Ricoeur analiza y plantea como ayuda para la comprensión textual en el caso de la literatura; En el caso particular de esta investigación, con la finalidad de orientar el aprendizaje en los estudiantes, se implementa las tres fases miméticas como estructura y procedimiento de enseñanza.

Es necesario en este punto definir qué significa enseñanza el libro la estrategia docente para el aprendizaje se expone la perspectiva constructivista de Díaz Barriga Frida y Gerardo Hernández Rojas (2002) con la que esta investigación coincide

Consideran a la enseñanza como un proceso de ayuda que se va ajustando en función de cómo ocurre el progreso de la actividad constructiva de los alumnos. Es decir, la enseñanza es un proceso que pretende apoyar o, si se prefiere el término, “andamiar” el logro del aprendizaje significativo. (Frida Díaz Barriga, 2010)

Desde la década de los sesenta se ha desarrollado la investigación a favor del aprendizaje del estudiante inicialmente dentro del imperio del aprendizaje y recuerdo de textos académicos, luego su influencia se extendió a la situación de enseñanza y aprendizaje en ámbito escolar.

Según lo afirmado por Barriga, D y Hernández, R (1998) el proceso de enseñanza y aprendizaje se compone de:

Dos líneas conocidas; una es la aproximación impuesta se inclina al diseño de procedimientos orientados a modificar el aprendizaje de los estudiantes, así como a mejorar su comprensión y recuerdo. Su énfasis se pone en el diseño, programación, elaboración de los contenidos tarea de un diseñador o de un profesor. La otra La aproximación inducida se dedica plenamente a entrenar a los aprendices en el manejo directo y por sí mismos de procedimientos que les permitan aprender con éxito de manera autónoma, la responsabilidad recae en el aprendiz.

Entonces el planteamiento pedagógico de esta investigación advierte la posibilidad que se tiene desde la aproximación impuesta como una guía intencionada de la enseñanza, diseña este procedimiento adaptado a las características de los estudiantes digitales con el propósito de que estos se formen como sujetos activos de su aprendizaje; donde el docente es consciente las posibilidades que tiene recurrir a las TIC como auxiliar en la educación y puente para relacionarse con ellos por medio de su lenguaje digital. De la aproximación inducida como

estrategia de aprendizaje se percibe que el estudiante aprenda el procedimiento (conjunto de pasos, operaciones o habilidades) y lo emplee en forma consciente, controlada e intencional para aprender significativamente.

Componer esta implementación de tres fases miméticas que conforman una secuencia de enseñanza para el fomento la recuperación del sentido de pertenencia través del Bambuco así:

Teoría de la triple mimesis como orientación de enseñanza y aprendizaje

Mimesis I, Fase de Pre figuración: Entendido como el “antes” de imitar parte del mundo, tiene el propósito de organizar el proceso inicial donde se hace la abstracción de todo el procedimiento mimético, se ocupa de preparar y alertar la inclinación en relación a qué imita y cómo lo transforma, ésta fase representa la información de tipo introductorio y contextual para la previa comprensión práctica, mediante el impulso audiovisual de las prácticas culturales tradicionales que por casi tres décadas Zipacón y la secretaría de cultura y el patronato de artes y ciencias, fomentan su realización en el territorio. Es el paso al diagnóstico, lo que el estudiante ya conoce y lo que necesita conocer para asimilar los nuevos conocimientos, tiende el puente cognitivo entre la información nueva y la previa necesario para que el profesor conozca lo que saben los estudiantes.

Mimesis II, Fase de configuración: Es la representación visual de los conceptos, objetos o situaciones de una teoría o tema específico (fotografías, dibujos, dramatizaciones, danzas). Desarrolla la representación por medio de la imitación práctica-corporal gracias a la interrelación de nuevos conceptos para orientar y mantener el esmero en la detección de la información principal; junto con la conceptualización de contenidos. Sirve para indicar a los estudiantes sobre ¿Qué puntos, conceptos o ideas deben centrar la atención para el aprendizaje?. El bambuco como recurso artístico es el mediador principal para reconstruir el valor sociocultural de las raíces y tradiciones, se pretende con ello que el estudiante explore más a fondo el legado del territorio que lo acoge culturalmente.

Mimesis III, Fase de reconfiguración: Entendido como el “después” de la actividad mimética, este proceso consecuencia de formular pos preguntas para reportaje, permite al estudiante formar una visión sintética, integradora e incluso crítica del material de estudio, que influye en su comprensión y recuerdo. Es el producto después del contenido que se ha de aprender, sirve para trasladar lo aprendido a otros ámbitos en este caso a la realización de un ejercicio audiovisual tipo reportaje, resultado de la experiencia que deja en cada uno la acción imitativa y la relación entre los conocimientos previos.

Metodología

Este proyecto de investigación recurre al elemento informativo como estrategia para generar en los estudiantes el uso y aprovechamiento de sus dispositivos celulares para el aprendizaje en el aula. Es una realidad los profesores deben ver los dispositivos digitales como un auxiliar dentro del proceso educativo y de tal modo procurar que cada vez los procesos educativos y la tecnología avancen por un camino en el que se pueden articular y aliar para minimizar la brecha digital en la educación en cuanto a competencias digitales, formas y contenidos para los estudiantes de hoy y que los docentes tengan en cuenta la motivación que les produce a los estudiantes trabajar con materiales que sean atractivos para ellos.

Los dispositivos digitales permiten inmediatez en la información y comunicación, es un facilitador para construir contenido digital para educar y proporcionar calidad en la vida digital y las TIC pueden potencializar las experiencias de aprendizaje en los procesos educativos.

La nueva era tecnológica ha despertado un interés sumamente importante dentro de la educación tecnológica, las posibilidades interactivas entre el emisor y el receptor a nivel tecnológico son amplias y el acceso a ellas es más desarrollado. Dentro de las herramientas de la comunicación está el reportaje, este es un elemento del siglo pasado pero debido a la versatilidad de la tecnología es más fácil de fusionar y por ende utilizar para el fin de esta investigación.

Es la aplicación de este recurso es el que se utilizará a través de los aparatos celulares dentro del desarrollo de esta investigación y ¿Cómo? eso otorga otra manera de abordar las TIC dentro

de la educación artística; la utilidad que tiene este método influye directamente en el progreso social del Colegio Liceo Loren´s en términos de nuevas ideas para sacarle provecho a esta nueva era de nativos tecnológicos.

Se hará una planeación con los estudiantes en cuanto a la realización del reportaje, el cual será Reportaje Informativo de Interés Humano. Se les explicaran los pasos del mismo: Tema de interés, plano cinematográfico, secuencia plano medio, esbozo sobre el reportaje, objetividad, claridad y precisión, autores, contenidos y como se realizaría la edición de sus evidencias digitales.

El contenido es decir las entrevistas deberán ser hechas paso a paso según la explicación que previamente se les dará del cómo usar su celular en un plano medio refiriéndose a la posición del dispositivo a la hora de gravar, la luz y los ambientes.

Para este proyecto se hace pertinente el uso de las nuevas tecnologías para los procesos de enseñanza aprendizaje, además de la innovación en los procesos pedagógicos dentro de las artes que se incluirán en el proceso, así como la participación de los dispositivos de uso cotidiano del estudiantado a partir de las prácticas artísticas. Teniendo en cuenta el papel estratégico que juegan las Tecnologías de la información y la comunicación TIC en estos días y la proliferación en el uso habitual dentro de las nuevas generaciones, es importante poner en práctica este concepto, dado que no existe una definición y uso único de las TIC, estas proporcionan una evaluación comparativa que condensa la alianza entre la tecnología, los estudiantes de 10º del colegio Liceo Loren´s y los investigadores de este proyecto y clasifica la definición principal del término.

Para abordar este elemento de las tecnologías (TIC) se usarán términos como inmaterialidad, interactividad, interconexión, entre otros; estas mismas características que el autor especifica como representativas de las TIC. Recogidas por Cabero (1998):

Se utiliza la inmaterialidad dentro de la investigación porque está muy ligada a los elementos tecnológicos y las tecnologías digitales, el resultado será, la imagen digital, es por ello que

haciendo uso de las TIC los estudiantes tomaran toda la información tradicionalmente físico y la transformaran en inmaterial.

Inmaterialidad: En líneas generales podemos decir que las TIC realizan la creación (aunque en algunos casos sin referentes reales, como pueden ser las simulaciones), el proceso y la comunicación TIC - 2 de 7 de la información. Esta información es básicamente inmaterial y puede ser llevada de forma transparente e instantánea a lugares lejanos. Cabero (1998)

El producto audiovisual de interés, trabajo que realizarán los estudiantes al finalizar los encuentros con los investigadores, será un material de libre visibilidad y accesibilidad, es un resultado realizado en el municipio de Mosquera Cundinamarca, pero podrá ser visto debido a la era instantánea por cualquier persona con acceso a un dispositivo tecnológico.

Se hará una planeación con los estudiantes en cuanto a la realización del reportaje, el cual será Reportaje Informativo de Interés Humano. Se les explicaran los pasos del mismo: Tema de interés, plano cinematográfico, secuencia plano medio, esbozo sobre el reportaje, objetividad, claridad y precisión, autores, contenidos y como se realizaría la edición de sus evidencias digitales.

El contenido es decir las entrevistas deberán ser hechas paso a paso según la explicación que previamente se les dará del cómo usar su celular en un plano medio refiriéndose a la posición del dispositivo a la hora de grabar, la luz y los ambientes.

Dentro de las TIC, se ha desarrollado una nueva forma de ver los resultados visuales y multimediales debido a la amplia gama de dispositivos digitales, cámaras y dispositivos celulares los cuales incluyen sonidos de alta fidelidad; este resultado de alta calidad suma gratificadamente nuevos desafíos de implementación tecnológica a los estudiantes.

Instantaneidad: Las redes de comunicación y su integración con la informática han posibilitado el uso de servicios que permiten la comunicación y transmisión de la información, entre lugares alejados físicamente, de una forma rápida. Cabero (1998)

Elevados parámetros de calidad de imagen y sonido: El proceso y transmisión de la información abarca todo tipo de información: textual, imagen y sonido, por lo que los avances han ido encaminados a conseguir transmisiones multimedia de gran calidad, lo cual ha sido facilitado por el proceso de digitalización. Cabero (1998)

Una vez recopilada la información por los investigadores se debía digitalizar y posteriormente exponer a los estudiantes. Luego de las 6 sesiones que se implementaron a los estudiantes de 10 grado del colegio Liceo Loren´s estos debían recopilar sus datos para hacer un reportaje a través de los dispositivos celulares.

Digitalización: Su objetivo es que la información de distinto tipo (sonidos, texto, imágenes, animaciones, etc.) pueda ser transmitida por los mismos medios al estar representada en un formato único universal que en este caso realiza bien un soporte de hardware como el MODEM o un soporte de software para la digitalización. Cabero (1998)

Para Jordi Adell se está produciendo un cambio de paradigma, dadas las características y nuevas posibilidades que ofrecen las redes telemáticas, así este autor plantea que:

El paradigma de las nuevas tecnologías son las redes informáticas. Los ordenadores, aislados, nos ofrecen una gran cantidad de posibilidades, pero conectados incrementan su funcionalidad en varios órdenes de magnitud. Formando redes, los ordenadores sirven como herramienta para acceder a información, a recursos y servicios prestados por ordenadores remotos, como sistema de publicación y difusión de la información y como medio de comunicación entre seres humanos" (Ortí, 1997) (Adell, 2000)

Dentro de todo el desarrollo en el proceso de implementación estas acciones de inmaterialidad, interactividad, interconexión, instantaneidad, digitalización, innovación, diversidad entre otras tomaron un papel importante para la comprensión de las nuevas tecnologías en los estudiantes de grado 10 del Colegio Liceo Loren´s en Mosquera Cundinamarca y por ende la utilización de las mismas para el uso del reportaje dentro del área descriptiva como insumo final, este ayudo y debeló el cómo mediante una herramienta tecnológica y un elemento analógico un tema como las prácticas culturales se hacía tan atractivo en medio de tanta apatía dentro de los estudiantes.

La presente Investigación es de tipo cualitativo, ya que su propósito es generar sentido de pertenencia cultural cundinamarqués en una población determinada, su enfoque es el de conocer y transmitir los hechos tradicionales culturales del municipio de Zipacón, su resultado o procedimiento no podrá ser una generalidad debido a las características específicas de la población de muestra, debido a esto la interacción de los investigadores con el grupo poblacional deberá ser intensa con el fin de dar seguimiento a su evolución, con lo anterior no se pretende

corroborar o desmentir alguna hipótesis y mucho menos realizar un análisis estadístico de los datos recolectados, lo que se desea es analizar esta población a la mira de que son seres pensantes con sentimientos y reacciones favorables o desfavorables hacia las prácticas culturales de su departamento, aunque ellos inicialmente no lo sepan se pretende desarrollar en los alumnos una interpretación del significado cultural que contienen las prácticas artísticas, desencadenando una investigación de paradigma hermenéutico ya que se tiene la idea de explorar e interpretar las relaciones sociales entre el estudiante y el entorno como ciudadano Cundinamarqués, se pretende además descubrir cómo experimentan los aprendices en este caso las prácticas culturales que desconocen o que han perdido, relacionándolos de forma sencilla con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, para que los estudiantes se sientan afianzados con su entorno y puedan generar una respuesta comprensiva y descriptiva de su experiencia vivida, recolectando al final observaciones, pequeñas entrevistas y diarios de campo.

Investigación acción pedagógica

El método de investigación está basado en la investigación acción pedagógica ya que se habla de una investigación con perspectiva de cambio social, donde los sujetos además de ser investigados van a ser afectados o transformados, pero además de ello también tiene el componente pedagógico que implica que mientras la investigación se lleva a cabo, los estudiantes aprenden del docente y viceversa, es decir son producto de investigación a través de la pedagogía, de la enseñanza. Para el caso de este proyecto contiene tres fases las cuales están basadas en la teoría de la triple mimesis de Paul Ricoeur.

Las tres fases con las que va a trabajar este proyecto consisten en hacer un proceso primordialmente interno para que después pueda ser exteriorizado, en donde la fase 1 cumple la función de hacer que los estudiantes recuerden sus experiencias previas asimilándolas como reales y veraces convirtiéndolas en imágenes mentales, ya en la fase 2, esas imágenes o acciones son configuradas generando un proceso de mimesis donde dejan de ser propiamente reales para ser imitaciones de lo real, y por último en la fase 3, cada persona hace una reconfiguración interpretando eso que percibió en los demás generando una nueva realidad partiendo de lo que sintió.

Fase 1 Prefiguración: Esta consta de una sola sesión a la que se denominará Inducción. El primer encuentro permite presentar la síntesis explicativa de los contenidos y actividades planteadas en la propuesta para mayor entendimiento de los estudiantes, por otro lado, desarrollar la herramienta metodológica denominada conversatorio introductorio para observar y construir un diagnóstico preliminar de los intereses, necesidades y motivaciones del grupo participante con respecto a las expresiones artísticas y culturales tradicionales del municipio de Zipacón.

Fase 2 Configuración: Esta etapa recibe el nombre de Introducción. Se llevará a cabo a través exhibiciones de las manifestaciones artísticas del territorio de Zipacón y al aprendizaje del Bambuco por medio de la apreciación de reproducciones audiovisuales que representan la escena artística que desarrolla este municipio actualmente. Esta herramienta metodológica busca lograr cierta desinhibición de los estudiantes que les permita trabajar con mayor libertad en las actividades propias de interpretación por medio de ejercicios de expresión corporal que sirvan para la pérdida del miedo escénico, autoconfianza, esquema corporal, y otros adaptados a nuestras necesidades y a las de los estudiantes.

Fase 3 Reconfiguración: Para esta fase es necesario dividirla en dos momentos: a) La apropiación, que consta de 3 sesiones, los tres encuentros restantes se destinan a experimentar el uso de las herramientas del celular por parte de los investigados para realizar micro videos que expresen libremente los contenidos asimilados del proceso inicial. Esta herramienta metodológica busca despertar en los estudiantes el interés por realizar procesos audiovisuales artístico-culturales y educativos a través de las nuevas tecnologías para rescatar y mejorar el sentido de pertenencia y de identidad cultural de los adolescentes. b) El último momento lleva el nombre de Muestra, para finalizar se desarrolla la herramienta metodológica denominada reportaje, esta producción audiovisual busca convertirse en el medio para compilar y conceptualizar los resultados de los encuentros realizados.

Población.

La población de muestra que se tomará para este proyecto son 15 estudiantes de 10° del colegio Liceo Loren's, en el municipio de Mosquera Cundinamarca, estudiantes entre 14 y 15 años de edad que asisten a diferentes clases entre ellas artes como la música, la danza y las artes plásticas; se escoge esta población con el fin de que sean los jóvenes quienes transmitan el sentido de pertenencia cultural rescatado y porque es una población crítica que cuestiona su entorno, el ¿Para qué? de las cosas o elementos tangibles e intangibles que los rodean, esta es la razón que permite al proyecto resolver las incógnitas planteadas.

Propuesta de implementación

A continuación se explica la propuesta de implementación, especificando temas, autores, fechas, objetivos y aspectos importantes que se van a tener en cuenta desde la parte teórica, posteriormente se encuentra el cronograma con fechas, nombre de la sesión práctica y su contenido teniendo en cuenta las categorías primordiales del proyecto como lo son: mimesis reportaje y Bambuco, lo anterior con el fin de tener un adecuada y exitosa aplicación.

Tabla A. Matriz de implementación práctica

CRITERIO	APRECIACION DESCRIPTIVA ESTRUCTURAL		
TÍTULO	Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de las nuevas tecnologías.		
OBJETIVOS	<p>Identificar las prácticas culturales del departamento de Cundinamarca por medio de micro videos, con el fin de mimetizarlas en el aula de clase.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje basado en la mimesis como camino para generar sentido de pertenencia cultural. 2. Fortalecer y aprovechar el uso de las nuevas tecnologías desarrollando un video tipo reportaje donde se evidencie el sentido de pertenencia cultural. 		
JUSTIFICACIÓN	Este busca generar en los estudiantes de 10º del Liceo Loren´s de Mosquera Cundinamarca, sentido de pertenencia cultural con respecto al mismo departamento, con el fin de que ellos conozcan e identifiquen algunas prácticas culturales de las que provienen y así despierten amor por su departamento.		
MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	<p>Patronato de Artes y Ciencias. (2003). <i>Nueva Revista Colombiana de folclor</i>. Bogotá: Patronato de Artes y Ciencias. Cultura, O. d. (s.f.). <i>Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza</i>.</p> <p>Mazuera, L. (1952). <i>Orígenes históricos del Bambuco, teoría musical y cronología de autores y compositores colombianos</i>. Cali: Imprenta Departamental.</p> <p>Pimentel, A. G. (2012). <i>Educación artística cultura y ciudadanía de la teoría a la práctica</i>.</p> <p>Ricoeur, P. (2004) <i>El tiempo y la narración en la literatura</i>.</p>		
METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA	La propuesta de implementación está dividida en 6 sesiones, cada una con duración de 2 horas y se realizarán en el mes de febrero y marzo, iniciando el 15 de febrero y finalizando el 08 de marzo del año 2019. Se abordan los tres ejes categoriales como los son, la mimesis, prácticas culturales y el uso de las nuevas tecnologías, los resultados se recopilarán por medio de diarios de campo, fotos, entrevistas y material audiovisual.		
PROCESO	<p>En las sesiones se manejan diferentes temas, pero todos con una misma relación para poder cumplir los objetivos inicialmente nombrados, las sesiones estarán divididas así:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Manejo de conceptos básicos culturales de Cundinamarca, sus costumbres y la mimesis. b) Descripción de prácticas culturales tradicionales del municipio de Zipacón, implementación de la mimesis. c) Aprendizaje y apropiación del desarrollo básico del Bambuco. d) Uso adecuado de las nuevas tecnologías enfocadas a producir un video tipo reportaje. e) Generar micro videos de lo que se ha visto en clase con respecto al sentido de pertenencia cultural. f) Recopilación selección del material y muestra final de lo aprendido en la implementación del proyecto. 		
CRONOGRAMA	TALLER	FECHA	TIEMPO
	INTRODUCCIÓN	15 de febrero	2 horas
	TERRITORIOS	21 de febrero	2 horas
	PRÁCTICA CULTURAL (BAMBUCO)	22 de febrero	2 horas
	PLANOS CINEMATOGRAFICOS	01 de marzo	2 horas
	REPORTAJE	07 de marzo	2 horas
	CREACIÓN COLECTIVA	08 de marzo	2 horas
BIBLIOGRAFÍA	<p>ciencias, P. d. (2003). <i>Enciclopedia histórica de Cundinamarca, revista colombiana del folclor, departamento de Cundinamarca</i>. Bogotá: Panamericana Formas e Impresos S.A.</p> <p>Colombia, P. d. (Vol. 7). <i>Nueva revista del folclor departamento Cundinamarca</i>. Imprenta patriótica del instituto caro y cuervo yerbabuena.</p> <p>Mazuera, L. (1952). <i>Orígenes históricos del Bambuco, teoría musical y cronología de autores y compositores colombianos</i>. Cali: Imprenta Departamental.</p> <p>Morales, G. A. (2018). <i>ABC del folklore colombiano</i>. Bogotá: Editorial panamericana.</p> <p>Adell, J. (2000). <i>Unidad de Tecnología Educativa</i>. Valencia: Castellon de la Plana.</p> <p>Flores, M. (2007). <i>La identidad cultural del territorio como base de una estrategia de desarrollo sostenible</i>. Obtenido de opera@uexternado.edu.co</p>		

Tabla B. Cronograma de actividades para la aplicación del proyecto

SESIÓN	TEMA	PEDAGOGÍA	NUUEVAS TECNOLOGÍAS	IDENTIDAD CULTURAL	DESARROLLO ARTÍSTICO	FECHA	TIEMPO	RECURSOS	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS
1	INTRODUCCIÓN	Conversatorio introductorio al proceso de enseñanza que se brindará por medio de las nuevas tecnologías	Se llevarán videos y fotos al aula de clase de las prácticas culturales de Zipacón	Se ejecutará un proceso de análisis comparativo con las imágenes de los videos y las costumbres de sus abuelos	Se realizará un juego de mirros por el espacio donde se imitarán los caminados y gestualidades de los demás compañeros	15 de febrero	2 Horas	Salón de clases, equipo de sonido y video beam	Por medio de encuestas se hará la recopilación de datos
2	TERRITORIOS	Se realizará una descripción de Zipacón recalando lo importante de este municipio en la cultura cundinamarquesa	La descripción de Zipacón se hará por medio de videos y fotos reales	Reconocimientos de vestuarios en el municipio de Zipacón con respecto a los de sus familias actuales	Juego de roles, los estudiantes representarán a un personaje diferente del pueblo otros a personajes de la ciudad	21 de febrero	2 Horas	Salón de clases, equipo de sonido, video beam y prendas de vestir que han llevados los alumnos con anterioridad	Por medio de diarios de campo y fotos se hará la recopilación de datos
3	BAMBUCO	Una breve introducción de la importancia del bambuco en Cundinamarca	Se mostrarán videos de coreografías de bambuco cundinamarquez	Reconocimiento del bambuco como cultura propia y desarrollo histórico del mismo	Realizar el desarrollo del paso básico tres cuartos con el que se baila el bambuco	22 de febrero	2 Horas	Salón de clases, equipo de sonido y video beam	Por medio de diarios de campo y fotos se hará la recopilación de datos
4	PLANOS CINEMATOGRAFICOS	Introducción a las formas de hacer un video de calidad con celulares y para ellos explicaremos los planos cinematográficos	Explorar las herramientas del celular para tomar fotografías y videos y así saber como editarlas	Identificar y seleccionar lo que se va a grabar para que el resultado genere sentido de pertenencia.	Realizar fotografías describiendo los planos cinematográficos	01 de Marzo	2 Horas	Salón de clases, equipo de sonido, video beam y equipos celulares	Por medio de diarios de campo y fotos se hará la recopilación de datos
5	REPORTAJE	Concretar las escenas y entrevistas que se van a grabar para el desarrollo del reportaje	Realizar micro videos representando la cultura cundinamarquesa	Representar las prácticas culturales vistas con anterioridad en los videos y relacionarla con la vida cotidiana actual	Ensayar y preparar las escenas y entrevistas que irán en el reportaje	07 de Marzo	2 Horas	Salón de clases, equipo de sonido, video beam y equipos celulares	Por medio de diarios de campo, videos y fotos se hará la recopilación de datos
6	CREACION COLECTIVA	Despertar en los estudiantes el deseo de seguir realizando procesos culturales utilizando las nuevas tecnologías	Editar los micros videos realizados con anterioridad para darle fin al reportaje	Generar un proceso comparativo con las prácticas culturales antiguas con las nuevas, arragar el sentido de pertenencia cultural de Cundinamarca	Evidenciar si al final del proceso desarrollaron bases para generar procesos artísticos audiovisuales	08 de Marzo	2 Horas	Salón de clases, equipo de sonido, video beam y equipos de edición de video	Por medio de diarios de campo, videos y fotos se hará la recopilación de datos

Técnicas de recolección de datos

Se desarrolló un modelo de encuesta que servirá de diagnóstico en la primera sesión, misma encuesta que se aplicará al final de la implementación del proyecto con el fin de medir el impacto que genera en los estudiantes. Esto, además ayudará a recopilar información y posteriormente aportar a las conclusiones que desde la práctica se puedan tener. (Ver Anexo)

Con el fin de recopilar información se diseñó un diario de campo, en la cual van incluidos los análisis de los desarrolladores del proyecto, así mismo contienen unas preguntas orientadoras para que dicho análisis pueda ser profundo, además de consignar allí todas las observaciones pertinentes. Para diligenciar este formato, dos de los investigadores deben hacer el papel de observadores únicamente sin interferir en la práctica, para así tener una perspectiva mucho más amplia en el momento de recopilar información. (Ver Anexo)

Análisis de resultados

Con el fin de recopilar los resultados de la investigación se reunieron todas las bitácoras, encuestas diligenciadas durante las sesiones, y a partir de ellas se analizó y transcribió la información a una matriz de análisis que se divide en 3 tablas. A continuación se encuentran dichas tablas para tener claridad de los resultados, cada una de estas se encuentra dividida en 3 categorías: a) Pedagógico. b) Artístico. c) investigativo.

Categorías iniciales

El siguiente análisis se desprende del componente pedagógico, la categoría inicial es denominada: Mimesis, de la cual se desprende los aspectos de Preconfiguración, configuración y Reconfiguración:

Partiendo del material suministrado a los alumnos (videos y fotos de Zipacón) los alumnos realizaron un proceso de observación de las prácticas culturales de este territorio, se veían sorprendidos ya que la mayoría de estudiantes conocían este municipio del que se les hablaba

pero no sabían de estas prácticas culturales, manifestaron que en una salida pedagógica del colegio los habían llevado a este lugar con otro fin diferente al artístico o cultural, ellos en su proceso de observación generaron preguntas como: ¿esos bailes se hacen por gente nativa de Zipacón?, Preguntaron si a los alumnos de Zipacón les enseñaban en una academia de danza o sus papas por ser de allá mismo eran los que les enseñaban a bailar, lo anterior generaba una participación activa permitiendo hacer reminiscencias de las costumbres y tradiciones que desarrollan los alumnos en sus familias, relacionándolas con algunas de las prácticas culturales vistas en los videos, con el anterior proceso se concretaron conceptos básicos y se unificaron ideas entre participantes e investigadores. Para abordar el Bambuco como práctica cultural fue de gran utilidad que los estudiantes entendieran el contexto de la danza previamente, ya para la preparación del Bambuco fue indispensable que los alumnos entendieran el proceso de imitación, para este desarrollo se les hicieron preguntas de qué prácticas culturales hacían en familia, como por ejemplo en diciembre o en semana santa, se les explico que primero ellos observan a sus familiares y después imitan por eso por años todas las familias tiene prácticas culturales diferentes que por generaciones se mantienen, cuando ellos hicieron la relación o análisis de lo anterior se les explicó que eso mismo debían hacer con el maestro del Bambuco, observarlo y después imitarlo para que pudieran aprender el paso básico del Bambuco, esto permitió que con gran facilidad aprendieran la coreografía, ellos preferían que cualquier duda fuese mostrada desde la práctica para imitarla y desarrollarla adecuadamente más que explicándola con palabras. Se evidencia la importancia de la observación y los antecedentes vividos para el desarrollo del proceso de imitación, otro aspecto que completa este proceso de aprendizaje es que para el perfeccionamiento y recordación de la coreografía hay que repetirla varias veces, era evidente que en cada repetición surgían más dudas en pro de perfeccionar dicha coreografía además de que cada uno a medida de sus habilidades daba una interpretación corporal diferente con la misma coreografía, para los estudiantes quedó claro que para apropiarse de prácticas culturales es necesario hacer un proceso de imitación.

Para la segunda categoría inicial: Bambuco como Práctica cultural dentro del componente artístico, se desprenden los siguientes aspectos: Territorio, Prácticas culturales, Parafernalia, Trajes típicos, Coreografía y Música, de las cuales se desarrolló el siguiente análisis.

Con el fin de acercar a los alumnos al Bambuco cundinamarqués lo primero que se hizo fue generar un acercamiento al territorio a través de material audiovisual y fotos de las prácticas culturales del municipio de Zipacón el cual representa las prácticas culturales desarrolladas en el departamento de Cundinamarca, los estudiantes al ver los videos compararon comportamientos e historias que se desarrollaban en sus familias de forma muy parecida, es decir que los estudiantes ya tenían una idea o un conocimiento escaso de algunas prácticas culturales, sin importar si sabían poco o mucho con respecto al tema tratado mostraban interés y deseo por conocerlo profundidad, este escaso conocimiento viene desde su familia o colegio donde han estudiado, que no incluye al municipio de Mosquera, ya que muchos de los alumnos son nacidos y criados en la ciudad de Bogotá al igual que sus padres, lo anterior es descubierto en los análisis generados por los investigadores. Para el equipo de trabajo es importante acercar las prácticas culturales para que los jóvenes las entiendan, y se identifiquen con su territorio reconociendo el papel trasmisor que tiene la familia; Los estudiantes tienen un acercamiento a la parafernalia y trajes típicos por medio de fotos que son llevadas por el grupo investigador, es decir que ellos no se pusieron los trajes típicos ni tocaros objetos de parafernalia, aun así los estudiantes identifican estos objetos, si se les pregunta por trajes con los que se baila el Bambuco, no lo saben exactamente pero si los identifican, conocen el color de la falda y los sombreros, esto quiere decir que existen unos pre saberes en los estudiantes acerca de algunas características del Bambuco aunque tienden a confundirlo con otros ritmos o inclusive regiones.

Los asistentes cuentan con un proceso artístico que les permite desenvolverse con facilidad motora en el trabajo coreográfico del Bambuco, poseen pocos conocimientos de este, como su origen, lo que significa para la danza, la estructura coreográfica establecida que posee, sin embargo para sorpresa de los investigadores, en un principio parecía inicialmente no interesarles a fondo los detalles ni el porqué de su importancia, pero la metodología de los investigadores fue desarrollar el proceso coreográfico relacionándolo con el paso a paso de una conquista amorosa con el fin de contextualizarlos con el romance que tiene el Bambuco, la percepción de los estudiantes fue provechosa incluso generaron momentos jocosos, risas y chistes de ellos al respecto mostrando el entendimiento y el interés por el Bambuco, ya para el momento de escuchar la música se reprodujeron varias canciones de diferentes regiones a ritmo de Bambuco, los estudiantes resolvieron dudas al respecto sobre todo con el sanjuanero que era su referente

único de Bambuco y con el que más lo confunden, todo esto lo aprovecharon los desarrolladores para hacer énfasis en las características y relevancia tanto histórica como territorial que envuelve el Bambuco y su significado para el departamento.

Para el componente investigativo se desprende la última categoría inicial llamada Tics, y de la misma surgen los siguientes aspectos: Reportaje y Creación colectiva, generando por último el siguiente análisis.

Los estudiantes desconocían totalmente el termino y lo que significa reportaje pero creían que eran algo como un noticiero en la calle, por esta razón los investigadores suministraron conceptos básicos del reportaje, como es su estructura y cómo realizarlo con sus teléfonos celulares o tablets, para la población investigada fue un incentivo saber que iban a utilizar sus teléfonos en el aula, a pesar de que los conceptos eran nuevos para ellos debido a la facilidad que tienen para manejar las nuevas tecnologías, su aprendizaje fue muy rápido notándose el gran interés en seguir trabajando y aprendiendo de sus dispositivos, ellos conocieron el manejo de las funciones de la cámara, control de la luz, de sombras y planos cinematográficos, todos contaban con su propio dispositivo lo cual les facilitaba la exploración en su propio proceso de aprendizaje, sin embargo a la hora de grabar se organizaron por grupos de a cuatro personas para dar desarrollo al reportaje, donde cada uno tomaba roles diferentes, unos hacían el papel de presentadores otros de entrevistados o camarógrafos, este trabajo contó con líderes definidos que propusieron la actividad definiendo funciones iniciales como lo era el organizar que iban a decir antes de empezar a grabar, también que nombre se iban a poner que no fuera el de ellos ya que les daba pena, todo esto para que finalmente se grabara con éxito el reportaje, la creación colectiva que desarrollaron permite compartir conocimientos, perder el miedo y timidez con los demás y consigo mismo descubriendo, construyendo más y mejores técnicas de trabajo.

Categorías emergentes

En la práctica se evidenció que surgieron aspectos de suma importancia que afectaron de forma positiva o negativa el desarrollo de la investigación, estos aspectos no se tenían

contemplados en su gran mayoría desde el componente artístico. A continuación el análisis de cada uno de ellos.

Para el componente pedagógico surge una categoría emergente llamada, Recurso Pedagógico con dos aspectos: Recurso Teatral y Juego, teniendo estos su respectivo análisis:

Dentro de los procesos de enseñanza de los investigadores en la etapa del reportaje, se presentaron inconvenientes que forzaron a los investigadores a cambiar su metodología de enseñanza, obligándolos a hacer uso de sus habilidades previas y recursos teatrales con fines pedagógicos. Inicialmente los estudiantes debían grabarse y decir su nombre contando experiencias de prácticas culturales en sus familias, los investigadores creyeron que sería sencillo sabiendo que ellos ya tenían conceptos claros y el proceso de realización del reportaje, pero en el momento de grabar, les dio pena, ellos no querían grabar ni grabarse, algunos alumnos decían que si lo hacían mal pues el resto de compañeros se burlaría, por esta razón creando personajes para cada uno se logró mitigar el rechazo de los alumnos a la estructura inicial que los exponía más al público, se utilizó el juego imaginativo para poder llegar al objetivo permitiendo que los estudiantes se sintieran en confianza tanto con los realizadores como con sus propios compañeros, los alumnos fueron receptivos ante el cambio de la metodología, se reían, hablaban seguros, animaban a los compañeros y fue evidente que la estrategia de enseñanza inicial de los investigadores estaba errada para el tema que se quería tratar, ya utilizando el recurso teatral, el juego unido con el uso de las tecnologías se generó un acierto para el desarrollo de la práctica.

Para el componente artístico se evidencian varias categorías emergentes con sus aspectos respectivamente: Expresión Corporal (Ejecución y Gusto), Creación (Imaginación y Talento), Participación (Conocimiento, Desconocimiento e Interés) y Comunicación (Intercambio de Saberes, Necesidad de Socializar), lo anterior desencadena el siguiente análisis:

Expresión Corporal (Ejecución y Gusto): Para el desarrollo óptimo del proceso artístico, fue necesario hablar de los elementos básicos, históricos y de contexto que componen el Bambuco como práctica cultural, los alumnos estaban atentos a las indicaciones y prestos a ejecutar el Bambuco debido a que ya tenían conocimientos corporales previos, lo que sorprende a los

investigadores es el gusto que ellos mostraban al momento de ejecutar, su manera de sonreír, la forma insistente de preguntar, algunas de sus inquietudes eran: ¿Como hacían para reconocer un Bambuco de otro?, ¿Qué diferencia su música de otra?, ¿Dónde es apropiado bailar el Bambuco de acuerdo a su región?, todas estas fueron algunas de las preguntas que les surgían, su gusto y afán por conocer más ayudaba a mejorar su interpretación desarrollando una expresión corporal única en cada asistente, seguramente ellos no eran conscientes de lo que estaban expresando corporalmente porque se concentraban bastante, pero los observadores notaban que se sentían cómodos reconociendo que esas son sus prácticas culturales también. La importancia que tiene la ejecución unida con el gusto es notable en estos alumnos, ya que sin estos componentes es difícil que un alumno que atraviesa la pubertad pueda dejar a un lado los bloqueos motores y así generar una expresión interpretativa desde su cuerpo mejorando su relación con los demás y con su territorio.

Creación (Imaginación y Talento): Los investigadores iniciaron la sesión brindando información general sobre el Bambuco a los estudiantes, ellos ya estaban ejecutando la danza sabiendo su contexto histórico y de territorio, los alumnos contaban con una estructura ya definida, pero sorprendentemente surge un proceso de creación personal en ellos a través del desarrollo de preguntas como: ¿Profe, he visto viejitos bailar jorobados, eso es así? ¿Si yo viviera en Zipacón y fuera una niña chiquita saltaría más ese paso que ustedes hacen? A estas preguntas se les dio respuestas indicándoles que la danza es libre de interpretación y todo es válido siempre y cuando la persona imagine que está en el municipio, esta indicación sirvió para que ellos despertaran la imaginación cosa que permitió que ellos hasta cambiaran un poco su acento al hablar con los demás mientras bailaban, adicional a lo anterior este proceso rico en creación va de la mano con el talento que la mayoría de jóvenes a esta edad poseen, sensibilizándolos con su propio cuerpo como ser creador. Para los investigadores resultó novedoso que el proceso creativo resultara antes de lo previsto además desarrollándose en el componente artístico, comprobando la influencia que tiene la danza para estimular la creatividad.

Participación (Conocimiento, Desconocimiento e Interés): Algunos estudiantes conocían pocos conceptos básicos del Bambuco, otros estudiantes no tenían idea del tema que se estaba

abordando, los que sabían querían aprender más teniendo en cuenta que a las preguntas filtro que se hacían ellos daban respuesta, es decir cuando se preguntó que de donde es el Bambuco, algunos de los que sabían respondieron que era de la zona andina, otros que de Cundinamarca, estos alumnos estaban interesados por participar, por otro lado los que no sabían hasta el momento del Bambuco inicialmente no decían nada, solo escuchaban, pero murmuraban entre ellos tratando de entender, esto hizo que se animaran a participar resolviendo dudas, lo anterior hace que los investigadores planteen que el conocimiento o desconocimiento que tenían los estudiantes a cerca del Bambuco hizo que se interesaran por conocer más o reafirmar conocimientos generando una participación activa en el aula desarrollando el interés de cada integrante, el ánimo de despejar sus dudas o de compartir sus conocimientos los llevaba a una constante relación con los demás, evidenciando la importancia de esa integración para la construcción del sentido de pertenencia con el territorio y siendo ésta fundamental tanto para la construcción como para la divulgación de las costumbres y prácticas culturales de Cundinamarca.

Comunicación (Intercambio de Saberes, Necesidad de Socializar): Cuando se inició con la clase los alumnos no estaban aptos para ejecutar el Bambuco ya que los conocimientos de todos no eran los mismos, los investigadores hicieron saber a los alumnos que era necesario unificar conceptos básicos, los estudiantes comprendieron rápidamente que debían hablar o expresarse entre sí para aportar conocimientos al que no tenía y reafirmar los que ya existían, esto generó un intercambiando saberes fortaleciendo dichos conocimientos, afianzando temas y resolviendo dudas, para los investigadores fue novedoso descubrir como a partir de los conceptos desarrollados en el aula los alumnos generaban una necesidad de socializar eso que sabían o que querían aprender, es evidente que la comunicación es una parte trascendental en la vida social de las personas y en los estudiantes evoluciona de una forma más fácil por la confianza que se tienen, además de que la jerga que utilizan les es familiar, cabe resaltar por último la importancia y el uso de dicha comunicación en procesos de enseñanza aprendizaje.

Del contenido anterior hablando solo del componente artístico se desarrolló estas dos respuestas por parte de los alumnos: a) "¿Considera importante conocer acerca de las expresiones artísticas y culturales del departamento que actualmente habita, describa por qué? Laura Romero:

Si, porque pienso que es bueno saber nuestras culturas tradiciones y que no se vaya a olvidar. b) ¿Qué le enseñaron los videos y las fotografías sobre las prácticas culturales de Zipacón? Santiago Linares: Sobre sus bailes y celebraciones artísticas."

Por último para el componente Investigativo se tienen estas categorías emergentes con sus aspectos respectivamente: Limitaciones (Incomodidad y Desconocimiento) y Pericia (Habilidad y Agilidad), las cuales también tiene su análisis correspondiente:

Limitaciones (Incomodidad y Desconocimiento): A pesar de la facilidad que los estudiantes tienen con los medios electrónicos, utilizarlos como herramienta académica les resultó bastante difícil al momento de desarrollar el trabajo del reportaje, ellos se sentían incómodos por estar expuestos frente a la cámara, no querían grabarse, expresaban que sería mejor que otra persona estuviera frente a la cámara, también los alumnos proponían que si por medio de audios solamente se podía hacer el reportaje, estaban incómodos de hacer un trabajo estructurado con el celular, esto sumado a que los estudiantes utilizan los dispositivos electrónicos principalmente para el ocio, dicha incomodidad también surge por el desconocimiento que los participantes tienen frente a los dispositivos celulares generando en ellos limitaciones para el desarrollo de la clase, es decir, ellos son nativos tecnológicos y saben cómo se manejan algunas herramientas del celular, pero como los usan normalmente para el ocio no tienen conocimiento pleno de las funciones que cumple la cámara para hacer reportajes o para la edición de videos y fotos. A pesar de que la tecnología trata de integrarse a la educación, la herramienta de más fácil alcance para los jóvenes (el celular) genera en los alumnos limitaciones por la incomodidad de no saber manejarla plenamente al momento de trabajarla educativamente, los investigadores concluyen que es necesario interactuar académicamente más con el celular con el fin de convertir este elemento distractor en una muy buena herramienta pedagógica. De lo anterior los alumnos generan la siguiente respuesta: "¿Describa los aprendizajes y el aporte que usted considera le dejó trabajar con el celular en clase? Alison Duque: El celular no solo es para jugar chatear sino es una herramienta para hacer consultas y tomas fotos importantes".

Pericia (Habilidad y Agilidad): Interactuando con sus dispositivos móviles, los estudiantes a pesar de que no conocen las funciones que tiene la cámara y sus programas de edición para hacer grabaciones o fotos semi profesionales, mostraron tener la pericia adecuada en el manejo de estas herramientas; A ellos se les explicó lo que son planos cinematográficos, iluminación, encuadres y demás conceptos que necesitaban para el desarrollo del reportaje, ellos ya sabiendo que podían mejorar ese aspecto asociado a las redes sociales, en su rostro se podía apreciar una satisfacción y disfrute por la clase, sus habilidades como nativos tecnológicos les permite manejar ágilmente estos dispositivos, cabe resaltar que los alumnos no solo son hábiles en la manipulación de estos, sino que son ágiles es decir que permite que el desarrollo sea bueno y rápido ayudando positivamente con el proceso de enseñanza aprendizaje. Este proceso superó las expectativas de los investigadores, el ritmo de entendimiento de los estudiantes obligó a los desarrolladores a abordar los temas con mayor profundidad haciendo exploración de los mismos, debido a esto se hace necesario una correcta capacitación en la manipulación de medios electrónicos por parte de los docentes o tutores para el óptimo desarrollo de estos elementos como herramienta académica en el aula.

Triangulación

En consecuencia con los resultados anteriores se evidencia una relación entre los diferentes componentes, en la siguiente descripción se triangulan los resultados de todos análisis para concluir de una manera precisa los resultados obtenidos por los investigadores.

Para la primera categoría inicial del componente pedagógico: Mimesis con su categoría emergente (recurso pedagógico) se realiza la siguiente análisis: La mimesis utilizada para el desarrollo de la investigación estaba enfocada a la enseñanza de las prácticas culturales que generen sentido de pertenencia hacia el departamento, fue necesario aplicar una herramienta pedagógica teatral que le permitiera a los alumnos desinhibirse dejándose llevar por la imaginación e instrucciones de los investigadores, La mimesis es aplicada en el uso de las nuevas tecnologías y la enseñanza del Bambuco como práctica cultural utilizando los saberes previos y la transformación de los adquiridos, permitiendo entender que el proceso mimético no solo sirve como elemento pedagógico en la enseñanza de las prácticas culturales artísticas sino también

para el desarrollo y manejo de las nuevas tecnologías en el Aula, como herramienta que mejora el aprendizaje de los estudiantes, dejando como resultado no solo dicho proceso de mimesis desde lo artístico sino un trabajo conjunto entre el desarrollo corporal aliado con las nuevas tecnologías siendo este efectivo para cualquier tipo de enseñanza.

En la segunda categoría inicial Bambuco como Práctica Cultural del componente artístico, con varias categorías emergentes (Expresión Corporal, Creación, Participación y Comunicación), generando el siguiente análisis: El desarrollo artístico en este caso el aprendizaje del Bambuco, implica un trabajo de cuerpo y mente. Es la expresión corporal la base de la ejecución de la danza y va directamente relacionado con la creación a partir de la imaginación, esta creación la genera cada alumno desde sus experiencias previas en familia y la transformación de su propio sentir respecto a la música y su ejecución, cuando el alumnos tiene su creación en la cabeza se dirige a ejecutarla basado en lo que el profesor explica, generando en él, el deseo de participar para mostrar el trabajo realizado, cuando es aprobado por él mismo sintiéndose cómodo, surge la necesidad de comunicarlo a los demás, el afán de relacionarse con el entorno, esto producen los procesos artísticos. El presente proyecto y los argumentos anteriores van direccionados a generar un sentido de pertenencia sobre estos desarrollos artísticos, como los asistentes son estudiantes se hace esencial para la danza, brindar un espacio en el aula para que ellos a través de su interpretación tengan la oportunidad de crear, mejorando su expresión corporal y partiendo de un trabajo orientado que brinde parámetros de uniformidad para la ejecución del mismo. La información anteriormente brindada es fundamental para transmitir, conservar y desarrollar prácticas culturales, más aun para generar sentido de pertenencia hacia el departamento de Cundinamarca, es importante que desde el aula y la familia conserven estos procesos preservando las costumbres y tradiciones.

En el último análisis está presente el componente investigativo llamado Tics, con sus categorías emergentes (Limitaciones y Pericia): En el proceso investigativo después de afianzar conceptos sobre reportaje, explicar planos cinematográficos, manejo de cámara y demás, se procede con la práctica del desarrollo de dicho reportaje, es en ese momento donde los desarrolladores descubren que existe una limitación en los estudiantes para ejecutar las TIC de forma educativa, es decir que cuando ellos toman el dispositivo celular para el ocio les resulta

sencillo pero la ejecutar un trabajo serio donde deben hacerlo de manera óptima para poder mostrarlo, les genera incomodidad, timidez, pero no con ellos mismos sino con los demás compañeros, hay un temor al ridículo. Sin embargo los investigadores usan recursos educativos que les permite a los alumnos olvidar que están siendo expuestos y como ellos son nativos tecnológicos tienen la pericia adecuada la cual han adquirido con el fácil acceso a las tecnologías, dejando el reportaje como resultado final. Lo anterior deja en evidencia la importancia que tuvo para este proyecto mezclar las artes con las nuevas tecnologías ya que los alumnos así sean un poco escépticos cuando no entienden algo o no lo consideran importante, al fusionarlo con los dispositivos con los que a diario están en contacto, esto genera resultados que dan cuenta de su proceso de aprendizaje.

Conclusiones

Se comprobó que la mimesis como proceso pedagógico para la enseñanza de las prácticas culturales en el municipio de Mosquera, fue un acierto ya que la propuesto para el aprendizaje del Bambuco incide de forma importante y significativa para contribuir y desarrollar competencias de talento, imaginación, interpretación y ejecución con la danza folclórica en los estudiantes de 10° grado; al abordar la enseñanza del folclor desde una perspectiva en la que el docente ubica previamente al estudiante no sólo desde su forma coreográfica sino que además se interesa por compartir el saber completo en cuanto al contexto, el concepto, la reflexión y el fondo de su riqueza cultural, a partir de la exploración y se demuestra que el proceso de observación, imitación y repetición desarrollado en la mimesis sirve para situar el folclor en el cuerpo del estudiante de manera natural.

La inquietud más relevante de esta investigación es la falta de sentido de pertenencia de las prácticas culturales que los profesionales evidenciaron en el municipio de Mosquera Cundinamarca más exactamente en el Colegio Liceo Loren's. Tras algunas indagaciones se llegó a la conclusión que los aspectos que incrementaban ese hecho eran la falta de recordación folclórica y apropiación de esas prácticas culturales tales como: Bailes típicos, pasos, vestuario, historia, musicalidad y platos típicos. Parece una tarea difícil el recuperar las prácticas culturales del territorio en mención y si se analiza el panorama de la globalización tecnológica aún más,

pero, con el transcurrir de los ejercicios realizados por los integrantes de esta investigación y la colaboración incondicional del colegio Liceo Loren´s para con los estudiantes de 10º, los resultados son esperanzadores, sensibilizan el quehacer y garantizan una recuperación de las prácticas culturales en el municipio de Mosquera. Las conclusiones arrojan que si este ejercicio se replicará en los territorios, ese desconocimiento del folclor recobraría su valor y la memoria tradicional se restauraría en gran parte dentro de las generaciones por venir.

Después de ver y analizar el material audiovisual llevado al aula de clase del colegio Liceo Loren´s, los estudiantes compararon comportamientos e historias que se desarrollaban en sus familias de forma muy parecida los cuales fueron imitados en el proceso de implementación, es decir que los estudiantes ya tenían una idea o un conocimiento escaso de algunas prácticas culturales, sin importar si sabían poco o mucho con respecto al tema tratado mostraban interés y deseo por conocerlo a profundidad y replicarlos.

El material audiovisual de las prácticas culturales de Zipacón sirvió como recurso para acercar a los estudiantes a dichas prácticas, funcionó para que los alumnos que eran distantes al folclor de su departamento lo reconocieran como una necesidad de estrechar relaciones con su entorno y aprender a salvaguardar la herencia cultural tradicional.

La investigación en el campo pedagógico aportó una experiencia educativa conforme a la tecnología que la actualidad ofrece para los estudiantes y docentes, en donde los unos aprenden de los otros; los educadores se valen de recursos audiovisuales que facilitan el aprendizaje involucrando los sentidos corporales para ello, en cuanto que los estudiantes aportan a los docentes su experiencia en el acercamiento digital para analizar y procesar la información. Por ende es necesario que los docentes se apoyen en los elementos tecnológicos para aumentar la efectividad en los resultados de la formación y la enseñanza en todas las áreas del conocimiento para los nuevos estudiantes dentro del colegio Liceo Loren´s.

Se generó sentido de pertenencia por las prácticas culturales reconociendo la importancia y representatividad del Bambuco dentro de ellas, a pesar de que la cotidianidad moderna de los estudiantes sea otra, el interés por conocer de temas tradicionales fue evidente. Ver los avances

en los alumnos de 10° del colegio Liceo Loren's es gratificante y significativo, arrojando resultados positivos; este proceso superó las expectativas de los investigadores, el ritmo de entendimiento de los estudiantes obligó a los desarrolladores a abordar los temas propuestos haciendo una exploración más profunda de los mismos, debido a esto es necesario una correcta capacitación en la manipulación de medios electrónicos por parte de los docentes o tutores para el óptimo desarrollo de los recursos académicos en el aula.

Las artes con la fusión tecnológica en este caso, develaron la necesidad de usar de manera frecuente y apropiada las herramientas que tienen a la mano los estudiantes y dio argumentos para no descuidar ningún recurso pedagógico existente.

A pesar de la facilidad que los estudiantes tienen con los medios electrónicos, utilizarlos como recurso académico les resultó bastante difícil al momento de desarrollar el reportaje, ya que ellos se sentían incómodos por todo lo que conlleva estar expuestos frente a la cámara, como consecuencia de lo anterior, el reportaje realizado no estuvo acorde a la expectativas de los investigadores y de la información suministrada en las prácticas pedagógicas, dejando como resultado un material audiovisual carente de contenido e información; de acuerdo con esto se puede decir que el uso de las TIC en el aula es un camino efectivo para el aprendizaje, sin embargo para tener un óptimo desarrollo de reportaje es necesario hacer un trabajo previo en fortalecimiento de autoestima y seguridad en los alumnos para así desvanecer es timidez inherente en los adolescentes.

Ciertamente se debe continuar el estudio de esta investigación con el fin de involucrar a los docentes formales y no formales de la educación artística, para esto es importante anclar los saberes tradicionales a esta nueva generación tecnológica, ya que si no se hace puede estar en riesgo la enseñanza como herramienta de innovación, en este caso la práctica dancística del Bambuco cundinamarqués; como docentes investigadores de este proyecto es importante aumentar el compromiso en el manejo de las TIC como recurso pedagógico y de primordial importancia para la educación artística de las nuevas generaciones nativas tecnológicas.

Anexos

A continuación se muestran los dos formatos de trabajo para la implementación y recolección de información del proyecto.

Anexo A. Formato de entrevista inicial y final

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías		
ENTREVISTA DIAGNÓSTICOS		
Nombre del Entrevistado:		
Grado: 10º	Fecha: 15 de febrero 2019	Edad:
Colegio Liceo Loren´s	Tema: Diagnóstico inicial	
Preguntas	RESPUESTAS	
Territorio		
Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que tiene Colombia. ¿Qué conoce del departamento de Cundinamarca?		
Danza del Bambuco		
Bambuco es un género musical y danzario originario de la región andina colombiana. ¿Conoce algunos rasgos característicos de la danza o la música del bambuco cundinamarqués?		
Reportaje		
Es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. ¿Sabe cuáles son los elementos de un reportaje?		
Planos cinematográficos		
¿Sabe que es un plano cinematográfico, y que planos cinematográficos conoce o ha escuchado hablar?		
Creación Colectiva		
¿Qué considera que es la creación colectiva y como se implementa dentro del aprendizaje?		
Mimesis		
La imitación es la que hace una persona de los gestos, movimientos, manera de hablar o de actuar de otras. Según las tradiciones familiares de su casa ¿Cuál tradición usted ha imitado y por qué?		

Anexo B. Formato de diario de campo

Titulo del proyecto	
DIARIO DE CAMPO	
Nombre del observador:	
Nombre de quienes aplican el taller:	
Curso:	Número de Asistentes:
Fecha:	
Lugar:	
Tema:	
Objetivo de la sesión	
Temática desarrollada	
Actividades	
PREGUNTAS PARA LOS INVESTIGADORES	
OBSERVACIÓN DE LOS INVESTIGADORES	
DESCRIPCIÓN PEDAGÓGICA	
TRABAJO QUE DESARROLLARON LOS ESTUDIANTES	
Comunicación con los alumnos.	
Atención a situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula.	
Observaciones	

CORPORACIÓN
UNIVERSITARIA

CENDA

Anexo C. Diarios de campo sesiones prácticas 1, 2, 3, 4, 5 y 6 respectivamente

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías	
DIARIO DE CAMPO	
Nombre del observador: Michael Ochoa y Alejandro Laverde	
Nombre de quienes aplican el taller: Nathaly Cadavid y Adriana Leguizamón	
Curso: Décimo	Número de Asistentes: 17 alumnos
Fecha: 15 de Febrero de 2019	
Lugar: Colegio Liceo Loren's de Mosquera Cundinamarca	
Tema: Introducción a la mimesis y prácticas culturales de Zipacón.	
Objetivo de la sesión	Lograr que los alumnos entiendan el proceso mimético que se va a realizar por medio de las nuevas tecnologías, contextualizar a los alumnos sobre las prácticas culturales de Zipacón.
Temática desarrollada	Proceso comparativo entre las prácticas culturales de Zipacón y las prácticas familiares de cada alumno.
Actividades ejecutadas	Se proyectaron los videos y fotos en el tv del aula indicándoles que esas prácticas culturales que estaban viendo debían relacionarlas con su vida familiar, se brindaron conceptos básicos de la mimesis y la importancia que tiene para generar sentido de pertenencia de las prácticas culturales del departamento y como la podían usar en cualquier proceso de enseñanza aprendizaje.
PREGUNTAS PARA LOS INVESTIGADORES	a) ¿Las prácticas culturales de Zipacón son un medio para mejorar en los alumnos el sentido de pertenencia de las prácticas culturales del departamento de Cundinamarca? b) ¿El bambuco Cundinamarqués es una expresión cultural autóctona que puede acercar a los estudiantes a apreciar la herencia tradicional del departamento? c) ¿La mimesis aliada con las nuevas tecnologías serán adecuadas para el proceso de remembranza de prácticas culturales en los alumnos?
OBSERVACIÓN DE LOS INVESTIGADORES	Como la actividad era nueva para los alumnos se mostraron inicialmente escépticos por conocer las prácticas culturales de otros lados, pero cuando las empezaron a asociar en su cabeza con las prácticas culturales que ellos mismo tienen en casa se mostraron más dispuestos, en el momento que se les dijo que haríamos un proceso de mimesis con sus celulares se terminaron de animar, que ya por lo general ningún docente trabaja con dispositivos móviles, y eso hace que se sientan familiarizados y se logre hablar de algo que es muy antiguo como el Bambuco asociado a lo moderno como son las nuevas tecnologías.
DESCRIPCIÓN PEDAGÓGICA	Se proyectaron fotos y videos de las prácticas culturales de Zipacón. Se realizaron preguntas sobre las prácticas culturales de sus abuelos. Se brindaron conceptos básicos de cómo hacer un proceso de mimesis. Se hizo la introducción al trabajo final que haríamos, el reportaje.
TRABAJO QUE DESARROLLARON LOS ESTUDIANTES	Ellos reconocieron, visualizaron y analizaron las prácticas culturales de Zipacón. Los alumnos resolvieron dudas del porqué se escogió ese municipio y no otro. En el momento de brindar conceptos básicos de mimesis se desarrollaron juegos teatrales, como caminar, moverse en el espacio, y por parejas se imitaban unos a otros.
Comunicación con los alumnos.	Inicialmente como los alumnos no sabían nada y no entendían muy bien el objetivo de la sesión, estaban muy callados, ya con el transcurrir del tiempo algunos alumnos que conocían un poco más de prácticas culturales y entendían que era bambuco, se fueron relacionando entre sí con los que no conocían del tema generando una óptima comunicación entre ellos y con los investigadores.
Atención a situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula.	Surgió necesidad de cambiar de salón por temas de logística en el colegio pero esto no afectó la actividad ya que el cambio fue rápido.
Observaciones	

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías	
DIARIO DE CAMPO	
Nombre del observador: Nathaly Cadavid y Adriana Leguizamón	
Nombre de quienes aplican el taller: Michael Ochoa y Alejandro Laverde	
Curso: Décimo	Número de Asistentes: 15 alumnos
Fecha: 21 de Febrero de 2019	
Lugar: Colegio Liceo Loren's de Mosquera Cundinamarca	
Tema: Territorios	
Objetivo de la sesión	Explicar a los alumnos la importancia que tiene Zipacón en la cultura cundinamarquesa por medio de videos y fotos del territorio, generando en ellos sentido de pertenencia y haciendo un proceso comparativo mas afondo con las prácticas culturales que tienen en cada familia, evidenciando similitudes con Zipacón.
Temática desarrollada	Se abordaron temas de bailes, comidas, vestuarios, costumbres y tradiciones de Zipacón siempre haciendo la similitud que tienen estas prácticas con las del departamento de Cundinamarca, con esta información se hacían juegos.
Actividades ejecutadas	Juegos didácticos de cambio de roles, apreciación y discusión sobre video y fotos llevadas al aula.
PREGUNTAS PARA LOS INVESTIGADORES	¿Qué tan atractivo puede ser para los alumnos llevar material audiovisual de otros municipios? ¿Se genera sentido de pertenencia de otros municipios por medio de las nuevas tecnologías? ¿El teatro como juego genera acercamiento cultural en los estudiantes?
OBSERVACIÓN DE LOS INVESTIGADORES	Los investigadores cuentan con un punto a favor ya que la mayoría de los alumnos conocían Zipacón, estuvieron haciendo recorrido con fines diferentes a los artísticos pero ya conocían el municipio y eso generó en ellos ganas de descubrir culturalmente a este lugar, por esta razón la actividad se desarrolla de forma óptima a pesar de la timidez representativa de los alumnos de esta edad.
DESCRIPCIÓN PEDAGÓGICA	Cuando los investigadores llegaron al aula se presentaron y con algunos chistes lograron romper el hielo con los alumnos, después se procede a la muestra de material audiovisual, terminando con un juego teatral de cambio de roles en los estudiantes, esta actividad genera risa por estar expuestos ante un público desconocido pero sin importar esto, la mayoría de los alumnos se arriesgaron a desarrollar dicha actividad.
TRABAJO QUE DESARROLLARON LOS ESTUDIANTES	Inicialmente estaban sentados en el piso de firma individual apreciando el material llevado por los investigadores, después se reunieron por grupos de a 4 personas, en ese momento desarrollaron la actividad de juego teatral, cada grupo creaba personajes que debían tener nombre, edad, territorio, y una simulación de vestuario con lo que tenían a la mano.
Comunicación con los alumnos.	La comunicación de los estudiantes hacia los investigadores y viceversa fue muy buena, pero habían 3 alumnos que se notaban muy apáticos con la actividad, no les importaba, no querían hacer grupo de trabajo, pero con el correr del tiempo y el dialogo de los investigadores, también con el fin de generar desorden se unieron a un grupo y lograron hacer el desarrollo de la actividad.
Atención a situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula.	Ninguna
Observaciones	Ninguna

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías			
DIARIO DE CAMPO			
Nombre del observador: Nathaly Cadavid y Alejandro Laverde			
Nombre de quienes aplican el taller: Michael Ochoa y Adriana Leguizamón			
Curso: Décimo	Número de Asistentes: 16 alumnos	Fecha: 22 de Febrero de 2019	
Lugar: Colegio Liceo Loren's de Mosquera Cundinamarca			
Tema: Bambuco			
Objetivo de la sesión	Apropiación del bambuco como práctica cultural generando sentido de pertenencia en los estudiantes por el departamento.		
Temática desarrollada	Partiendo de la mimesis se desarrolla una actividad coreográfica corta con el fin de ejecutar el paso tres cuatros, los investigadores se apoyan en los video y su conocimiento como bailarines de folclor.		
Actividades ejecutadas	Con base musical de merengue se prepara el cuerpo para que los estudiantes puedan ejecutar el paso tres cuatros, después se les cambia la música a bambuco para terminar de adaptar el paso, seguido de esto por medio de saltos se les explica el bambucqueo necesario para la danza. Los alumnos cuentan con dos referentes visuales, uno, los videos y dos, los investigadores que ejecutan el baile.		
PREGUNTAS PARA LOS INVESTIGADORES	¿La mimesis es efectiva en proceso de ejecución del bambuco? ¿Es preciso dar a los alumnos un contexto histórico de la danza para que la puedan apreciar?		
OBSERVACIÓN DE LOS INVESTIGADORES	Los alumnos muestran interés en la danza sin importar que sea bambuco, ellos se divierten con ese ritmo musical o con otro, a algunos alumnos les interesa el contexto histórico por lo que sus abuelos les contaban y a otros alumnos no les importa este aspecto solo quieren divertirse bailando.		
DESCRIPCIÓN PEDAGÓGICA	Es evidente que los estudiantes cuando realizan copias de lo que ven es mucho más fácil su aprendizaje, el apoyo visual genera en ellos una idea de lo que van a ejecutar y así su cuerpo inicialmente no esté dispuesto su mente ya sabe lo que debe hacer porque lo ha visto en los videos.		
TRABAJO QUE DESARROLLARON LOS ESTUDIANTES	Desarrollo de pequeñas coreografías a ritmo de merengue, ejecución de esa misma coreografía a ritmo de Bambuco, formación de parejas para el realización del baile en espejo frente a frente.		
Comunicación con los alumnos.	Cuando los alumnos se divierten aprendiendo la comunicación fluye de manera optima.		
Atención a situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula.	Dos jóvenes con problemas de coordinación y motricidad, muy tímidos por esta condición.		
Observaciones	A pesar de que los alumnos habían escuchado el nombre de Bambuco y habían visto los bailes, no sabían su historia.		

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías			
DIARIO DE CAMPO			
Nombre del observador: Adriana Leguizamón y Alejandro Laverde			
Nombre de quienes aplican el taller: Michael Ochoa y Nathaly Cadavid			
Curso: Décimo	Número de Asistentes: 14 alumnos	Fecha: 01 de marzo de 2019	
Lugar: Colegio Liceo Loren´s de Mosquera Cundinamarca			
Tema: Planos cinematográficos.			
Objetivo de la sesión	Enseñar los planos cinematográficos que existen para poder desarrollar un video tipo reportaje.		
Temática desarrollada	Aprender técnicas para aprovechar el celular dándoles usos educativos.		
Actividades ejecutadas	Tomas de cada plano cinematográfico con el celular de cada alumno, teniendo en cuenta la iluminación.		
PREGUNTAS PARA LOS INVESTIGADORES	¿Es el celular una herramienta pedagógica que se puede usar en clase sin generar desorden? ¿Los estudiantes aprenden del celular o lo usan solo para el ocio?		
OBSERVACIÓN DE LOS INVESTIGADORES	Los alumnos no conocían los términos explicados en clase, pero como se tomas muchas selfies por instinto sacan buenas fotos sin saber los parámetros. A los alumnos les gusta trabajar con el celular pero fue necesario decirles que lo pusieran en modo avión ya que se distraen mucho con las redes sociales.		
DESCRIPCIÓN PEDAGÓGICA	El celular como herramienta pedagógica tiene desventajas ya que es un elemento distractor cuando el alumnos no se concentra en lo que hay que hacer, sin embargo como a ellos les encanta tomar fotos y videos para subir a redes, se logró captar la atención una gran parte del tiempo de clase.		
TRABAJO QUE DESARROLLARON LOS ESTUDIANTES	Los alumnos se organizaron por parejas para poder realizar las fotografías, como había celulares de una gama más alta los alumnos se fueron uniendo poco a poco con otros grupos para tener fotos con mejor nitidez e iluminación.		
Comunicación con los alumnos.	En esta clase fue más la comunicación de ellos como compañeros que con los investigadores ya que era un trabajo más autónomo, los alumnos solo se acercaban a los realizadores para resolver dudas.		
Atención a situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula.	Cuatro alumnos que no tenían cámara en el celular, pero sin problema se unieron con otros grupo que si tenían.		
Observaciones			

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías	
DIARIO DE CAMPO	
Nombre del observador: Michael Ochoa y Adriana Leguizamón	
Nombre de quienes aplican el taller: Nathaly Cadavid y Alejandro Laverde	
Curso: Décimo	Número de Asistentes: 17 alumnos
Fecha: 7 de marzo del 2019	
Lugar: Colegio Liceo Loren´s de Mosquera Cundinamarca	
Tema: Reportaje	
Objetivo de la sesión	Concretar las escenas y realizar videos desde los conocimientos adquiridos, como insumo para el reportaje.
Temática desarrollada	Planeación y desarrollos estructurales de entrevistas con el fin de realizar los micro videos.
Actividades ejecutadas	Se conforman grupos de trabajo de cuatro personas, se les asignan temas para desarrollar los videos, ellos proponen los roles de cada uno para la grabación.
PREGUNTAS PARA LOS INVESTIGADORES	¿Qué efectos tiene el uso del celular en el aula? ¿El celular funciona como herramienta pedagógica? ¿Funciona el reportaje como método de enseñanza?
OBSERVACIÓN DE LOS INVESTIGADORES	El uso de la tecnología en el aula es motivador para los jóvenes y más si es un aparato que todos tienen o en algún momento han manipulado, el celular es una herramienta que ellos conocen y que es fácil para ellos explorarla, cualquier enseñanza acerca del celular para su uso en el aula es rápidamente aprendido, es difícil para ellos grabarse con fines académicos por vergüenza o pena ante sus compañeros.
DESCRIPCIÓN PEDAGÓGICA	El celular es una muy buena herramienta de enseñanza, motiva a los jóvenes y los mantiene con mucha atención en la clase, los jóvenes apropian con facilidad conceptos relacionados con la tecnología, el aprendizaje a partir del celular es más rápido.
TRABAJO QUE DESARROLLARON LOS ESTUDIANTES	En los grupos los estudiantes asumen roles diferentes en algunos grupos los estudiantes asumen el liderazgo para asignar tareas y en el resto cada uno asume el rol que se acomode a sus características, en todos los grupos se les dificulta grabarse por pena con sus compañeros, a pesar de tener estructurado lo que se va a grabar.
Comunicación con los alumnos.	En este taller la comunicación es fundamental entre los desarrolladores y los alumnos ya que esto les ayuda a perder la timidez, se recurrieron a juegos teatrales para que ellos logran grabar más espontáneamente.
Atención a situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula.	Mucho ruido en el lugar obligando a los alumnos a usar auriculares como micrófonos.
Observaciones	

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías	
DIARIO DE CAMPO	
Nombre del observador: Michael Ochoa y Adriana Leguizamón	
Nombre de quienes aplican el taller: Nathaly Cadavid y Alejandro Laverde	
Curso: Décimo	Número de Asistentes: 15 alumnos
Fecha: 8 de marzo del 2019	
Lugar: Colegio Liceo Loren´s de Mosquera Cundinamarca	
Tema: Creación colectiva	
Objetivo de la sesión	Terminar los videos que la sesión anterior no se acabaron con el fin del ensamblar estos videos y hacer el reportaje.
Temática desarrollada	Explicación de cómo se pueden editar varios videos dejando uno final, exploración y ajustes de los videos que no quedaron terminados la sesión anterior.
Actividades ejecutadas	Los alumnos exploran herramientas de edición de video como video show, los alumnos ajustas y repiten los videos que no les gustaron, ellos crean personajes e inventan nombres para poder grabar más relajados.
PREGUNTAS PARA LOS INVESTIGADORES	¿Cómo la creación colectiva acelera el proceso de aprendizaje? ¿Cómo se evidencian los proceso de liderazgo en la creación colativa?
OBSERVACIÓN DE LOS INVESTIGADORES	Los investigadores observan que con un trabajo guiado y estructurado los alumnos aprovechan los dispositivos electrónicos que tiene al alcance, ellos se sienten identificados cuando un maestro trabaja con las herramientas con las que ellos interactúan a diario y que en el aula muchas veces tienen prohibidos por ser un elemento distractor.
DESCRIPCIÓN PEDAGÓGICA	Se genera en los alumnos una conciencia para el desarrollo de procesos de aprendizaje con dispositivos electrónicos, por medio de este trabajo se genera sentido de pertenencia y remembranza cultural ya que el contenido del reportaje son las prácticas culturales familiares.
TRABAJO QUE DESARROLLARON LOS ESTUDIANTES	Grabación de videos teniendo en cuenta la luz y los planos, creación de entrevistas, creación colectiva de un reportaje con ayuda de los investigadores en la edición.
Comunicación con los alumnos.	Comunicación óptima para poder ensamblar los videos, los alumnos como ya conocen a los investigadores de varios días, están en confianza para dialogar.
Atención a situaciones imprevistas y/o conflictos en el aula.	
Observaciones	



Anexo D. Entrevistas diagnóstico y entrevistas finales de los estudiantes respectivamente.

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías	
ENTREVISTA DIAGNÓSTICOS	
Nombre del Entrevistado:	Julian Gonzales
Grado: 10º	Fecha: 15 de febrero 2019 Edad: 16 años.
Colegio Liceo Loren's	Tema: Diagnóstico inicial
Preguntas	RESPUESTAS
Territorio Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que tiene Colombia. ¿Qué conoce del departamento de Cundinamarca?	No hay nada típico
Danza del Bambuco Bambuco es un género musical y danzario originario de la región andina colombiana. ¿Conoce algunos rasgos característicos de la danza o la música del bambuco cundinamarqués?	No he escuchado.
Reportaje Es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. ¿Sabe cuáles son los elementos de un reportaje?	Fotografía y fotograma.
Planos cinematográficos ¿Sabe que es un plano cinematográfico, y que planos cinematográficos conoce o ha escuchado hablar?	Fotografía y fotograma.
Creación Colectiva ¿Qué considera que es la creación colectiva y como se implementa dentro del aprendizaje?	Trabajando en equipo y con participación.
Mimesis La imitación es la que hace una persona de los gestos, movimientos, manera de hablar o de actuar de otras. Según las tradiciones familiares de su casa ¿Cuál tradición usted ha imitado y por qué?	Hechos por convivir.

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías		
ENTREVISTA DIAGNÓSTICA		
Nombre del Entrevistado: David Santiago Norez Romero		
Grado: 10°	Fecha: 15 de febrero 2019	Edad: 15
Colegio Liceo Loren's	Tema: Diagnóstico inicial	
Preguntas	RESPUESTAS	
Territorio Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que tiene Colombia. ¿Qué conoce del departamento de Cundinamarca?	Nada, la verdad no hay nada que yo conozca pero se que hay	
Danza del Bambuco Bambuco es un género musical y danzario originario de la región andina colombiana. ¿Conoce algunos rasgos característicos de la danza o la música del bambuco cundinamarqués?	Nose no he escuchado de el.	
Reportaje Es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. ¿Sabe cuáles son los elementos de un reportaje?	No se, nunca nos han entrevistado	
Planos cinematográficos ¿Sabe que es un plano cinematográfico, y que planos cinematográficos conoce o ha escuchado hablar?	No conozco la verdad fotografiam fotografio	
Creación Colectiva ¿Qué considera que es la creación colectiva y como se implementa dentro del aprendizaje?	No se, trabajar en equipo y convivir con los demas	
Mimesis La imitación es la que hace una persona de los gestos, movimientos, manera de hablar o de actuar de otras. Según las tradiciones familiares de su casa ¿Cuál tradición usted ha imitado y por qué?	Nose, pensaria los gestos raros nuevos para convivir y compartir	

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías		
ENTREVISTA DIAGNÓSTICA		
Nombre del Entrevistado: <u>Leidy Nathalia Castañeda</u>		
Grado: <u>10º</u>	Fecha: <u>15 de febrero 2019</u>	Edad: <u>14</u>
Colegio Liceo Loren's		Tema: Diagnóstico inicial
Preguntas	RESPUESTAS	
Territorio		
Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que tiene Colombia. ¿Qué conoce del departamento de Cundinamarca?	No sé ☹️	
Danza del Bambuco		
Bambuco es un género musical y danzario originario de la región andina colombiana. ¿Conoce algunos rasgos característicos de la danza o la música del bambuco cundinamarqués?	Mas o Menos	
Reportaje		
Es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. ¿Sabe cuáles son los elementos de un reportaje?	Si introducción, conclusión y biografía y desarrollo	
Planos cinematográficos		
¿Sabe que es un plano cinematográfico, y que planos cinematográficos conoce o ha escuchado hablar?	Mas o Menos	
Creación Colectiva		
¿Qué considera que es la creación colectiva y como se implementa dentro del aprendizaje?	Formar un grupo para una conclusión o un acuerdo	
Mimesis		
La imitación es la que hace una persona de los gestos, movimientos, manera de hablar o de actuar de otras. Según las tradiciones familiares de su casa ¿Cuál tradición usted ha imitado y por qué?	Ninguna, aunque la religion yo la elijo, tambien sigo el ejemplo de mis flak	

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías		
ENTREVISTA DIAGNÓSTICOS		
Nombre del Entrevistado:	Ailson Manuela Zimbarano	
Grado: 10°	Fecha: 15 de febrero 2019	Edad: 14 años
Colegio Liceo Loren's	Tema: Diagnóstico inicial	
Preguntas	RESPUESTAS	
Territorio		
Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que tiene Colombia. ¿Qué conoce del departamento de Cundinamarca?	no se	
Danza del Bambuco		
Bambuco es un género musical y danzario originario de la región andina colombiana. ¿Conoce algunos rasgos característicos de la danza o la música del bambuco cundinamarqués?	no	
Reportaje		
Es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. ¿Sabe cuáles son los elementos de un reportaje?	si introducción, conclusión y desarrollo.	
Planos cinematográficos		
¿Sabe que es un plano cinematográfico, y que planos cinematográficos conoce o ha escuchado hablar?	mas o menos.	
Creación Colectiva		
¿Qué considera que es la creación colectiva y como se implementa dentro del aprendizaje?	formar un grupo para llegar a una conclusión	
Mimesis		
La imitación es la que hace una persona de los gestos, movimientos, manera de hablar o de actuar de otras. Según las tradiciones familiares de su casa ¿Cuál tradición usted ha imitado y por qué?	ninguna.	

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías	
ENTREVISTA DIAGNÓSTICA	
Nombre del Entrevistado:	Cara Alejandra ROPERO
Grado: 10°	Fecha: 15 de febrero 2019 Edad: 14
Colegio Liceo Loren's	Tema: Diagnóstico inicial
Preguntas	RESPUESTAS
Territorio Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que tiene Colombia. ¿Qué conoce del departamento de Cundinamarca?	Nada
Danza del Bambuco Bambuco es un género musical y danzario originario de la región andina colombiana. ¿Conoce algunos rasgos característicos de la danza o la música del bambuco cundinamarqués?	un baile con traje típico
Reportaje Es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. ¿Sabe cuáles son los elementos de un reportaje?	NO SE
Planos cinematográficos ¿Sabe que es un plano cinematográfico, y que planos cinematográficos conoce o ha escuchado hablar?	No
Creación Colectiva ¿Qué considera que es la creación colectiva y como se implementa dentro del aprendizaje?	Trabajo en equipo
Mimesis La imitación es la que hace una persona de los gestos, movimientos, manera de hablar o de actuar de otras. Según las tradiciones familiares de su casa ¿Cuál tradición usted ha imitado y por qué?	Ninguna.

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías	
ENTREVISTA DIAGNÓSTICOS	
Nombre del Entrevistado:	Julian Gonzalez
Grado: 10°	Fecha: 8 de Marzo 2019 Edad: 16 años.
Colegio Liceo Loren's	Tema: Diagnóstico inicial
Preguntas	RESPUESTAS
Territorio	
Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que tiene Colombia. ¿Qué conoce del departamento de Cundinamarca?	De flora y fauna es especialidad. y su cultura es bonita y sus bailes tradicionales.
Danza del Bambuco	
Bambuco es un género musical y danzario originario de la región andina colombiana. ¿Conoce algunos rasgos característicos de la danza o la música del bambuco cundinamarqués?	Es un ritmo folclórico de la región y tiene sus propios pasos para bailar.
Reportaje	
Es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. ¿Sabe cuáles son los elementos de un reportaje?	Titular, entradas finales y las iniciales hay que hacer desarrollo con contenido.
Planos cinematográficos	
¿Sabe que es un plano cinematográfico, y que planos cinematográficos conoce o ha escuchado hablar?	Plano primero plano de solo cara, plano medio y plano completo.
Creación Colectiva	
¿Qué considera que es la creación colectiva y como se implementa dentro del aprendizaje?	Ayuda colaboración, trabajo por grupo solidaridad para cumplir algo.
Mimesis	
La imitación es la que hace una persona de los gestos, movimientos, manera de hablar o de actuar de otras. Según las tradiciones familiares de su casa ¿Cuál tradición usted ha imitado y por qué?	Rasgos físicos, hacer imitaciones de los demás. imitar las costumbres de la casa o de la familia.

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías		
ENTREVISTA DIAGNÓSTICOS		
Nombre del Entrevistado: David Santiago Nájera Romero		
Grado: 10º	Fecha: 8 de Marzo 2017	Edad: 15
Colegio Liceo Loren's		Tema: Diagnóstico inicial
Preguntas	RESPUESTAS	
Territorio	la comida, vestidos y su cultura del baile bambuco	
Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que tiene Colombia. ¿Qué conoce del departamento de Cundinamarca?		
Danza del Bambuco	Es un baile representativo de Cundinamarca, y tiene pose original	
Bambuco es un género musical y danzario originario de la región andina colombiana. ¿Conoce algunos rasgos característicos de la danza o la música del bambuco cundinamarqués?		
Reportaje	Quien lo hace, contenido, noticias, título, se puede hacer en celular	
Es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. ¿Sabe cuáles son los elementos de un reportaje?		
Planos cinematográficos	Plano fotográfico, primer plano, plano a la mitad, plano como vagues	
¿Sabe que es un plano cinematográfico, y que planos cinematográficos conoce o ha escuchado hablar?		
Creación Colectiva	Es como formar un grupo para hacer algo, como un partido.	
¿Qué considera que es la creación colectiva y cómo se implementa dentro del aprendizaje?		
Mimesis	Imitar la religión, con una persona sus ojos sus brazos, hacer cosas muy parecidas a otros	
La imitación es la que hace una persona de los gestos, movimientos, manera de hablar o de actuar de otras. Según las tradiciones familiares de su casa ¿Cuál tradición usted ha imitado y por qué?		

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías	
ENTREVISTA DIAGNÓSTICA	
Nombre del Entrevistado:	Heidi Natalia Castañeda
Grado: 10°	Fecha: 8 de Marzo 2019 Edad: 14
Colegio Liceo Loren's	Tema: Diagnóstico inicial
Preguntas	RESPUESTAS
Territorio	
Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que tiene Colombia. ¿Qué conoce del departamento de Cundinamarca?	Algunos municipios, se caracterizan por su cultura, gastronomía, bailes típicos y la música, así es Cundinamarca que tiene el bambuco
Danza del Bambuco	
Bambuco es un género musical y danzario originario de la región andina colombiana. ¿Conoce algunos rasgos característicos de la danza o la música del bambuco cundinamarqués?	Que es una danza que tiene música original, tiene folclor y bailes típicos.
Reportaje	
Es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. ¿Sabe cuáles son los elementos de un reportaje?	Si, los que los hacen, el contenido, se puede hacer con celulares y hay que organizarlo antes de hacerlo.
Planos cinematográficos	
¿Sabe que es un plano cinematográfico, y que planos cinematográficos conoce o ha escuchado hablar?	Primer plano, plano medio, plano segundo plano a las rodillas
Creación Colectiva	
¿Qué considera que es la creación colectiva y como se implementa dentro del aprendizaje?	Un grupo conformado por personas que apoyan una necesidad y la desarrollan
Mimesis	
La imitación es la que hace una persona de los gestos, movimientos, manera de hablar o de actuar de otras. Según las tradiciones familiares de su casa ¿Cuál tradición usted ha imitado y por qué?	Imitar la religión, los gustos con la mimesis se aprende a bailar. 

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías	
ENTREVISTA DIAGNÓSTICA	
Nombre del Entrevistado:	Alison Naveela Zambrano
Grado: 10º	Fecha: 8 de Marzo 2011 Edad: 14 años
Colegio Liceo Loran's	Tema: Diagnóstico inicial
Preguntas	RESPUESTAS
Territorio Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que tiene Colombia. ¿Qué conoce del departamento de Cundinamarca?	Conozco su gastronomía, vestidos típicos y bailes folclóricos.
Danza del Bambuco Bambuco es un género musical y danzario originario de la región andina colombiana. ¿Conoce algunos rasgos característicos de la danza o la música del bambuco cundinamarqués?	Es una danza folclórica de nuestra región y muy importante para Colombia.
Reportaje Es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. ¿Sabe cuáles son los elementos de un reportaje?	La persona que lo hace, el primer texto y el contenido del reportaje
Planos cinematográficos ¿Sabe que es un plano cinematográfico, y que planos cinematográficos conoce o ha escuchado hablar?	Plano, primer plano, primerísimo primer plano.
Creación Colectiva ¿Qué considera que es la creación colectiva y como se implementa dentro del aprendizaje?	Es ayudarse a colaborar e hacer trabajos juntos, compañeros no respeto y solidaria
Mimesis La imitación es la que hace una persona de los gestos, movimientos, manera de hablar o de actuar de otras. Según las tradiciones familiares de su casa ¿Cuál tradición usted ha imitado y por qué?	Hacer cosas físicamente parecido imitar muecas o costumbres tradiciones de la familia.

Sentido de pertenencia de las prácticas culturales de Cundinamarca a través de nuevas tecnologías	
ENTREVISTA DIAGNÓSTICA	
Nombre del Entrevistado:	Laura Alejandra Romero
Grado: 10º	Fecha: 8 de Marzo 2019 Edad: 14
Colegio Liceo Loren's	Tema: Diagnóstico inicial
Preguntas	RESPUESTAS
Territorio	
Cundinamarca es uno de los 32 departamentos que tiene Colombia. ¿Qué conoce del departamento de Cundinamarca?	Tiene comidas típicas, bailes como el bambuco vestidos típicos para bailar.
Danza del Bambuco	
Bambuco es un género musical y danzario originario de la región andina colombiana. ¿Conoce algunos rasgos característicos de la danza o la música del bambuco cundinamarqués?	Tiene ritmo original su paso es tres cuartos Se hacen figuras para bailar
Reportaje	
Es un texto periodístico informativo que profundiza en el tratamiento de una noticia. ¿Sabe cuáles son los elementos de un reportaje?	Saber del tema que se va a tratar, saber quien lo va a hacer, contenido, hechos noticiosos Se graba con celulares
Planos cinematográficos	
¿Sabe que es un plano cinematográfico, y que planos cinematográficos conoce o ha escuchado hablar?	El fotograma Cuadrar la cámara Plano primerísimo, medio y largo
Creación Colectiva	
¿Qué considera que es la creación colectiva y como se implementa dentro del aprendizaje?	Armar un grupo para hacer algo del colegio o como deporte, partido de fútbol
Mimesis	
La imitación es la que hace una persona de los gestos, movimientos, manera de hablar o de actuar de otras. Según las tradiciones familiares de su casa ¿Cuál tradición usted ha imitado y por qué?	es imitar a los demás y hacer lo mas parecido posible. con la mimesis se aprende a bailar

Referencias

- Acuerdo-07, P. d. (2008). *Sistema de documentación e información municipal*. Obtenido de http://cdim.esap.edu.co/bancomedios/documentos%20pdf/plan%20de%20desarrollo%20%20_%20zipaconacuerdo_07_de_2008..pdf
- Adell, J. (2000). *Unidad de Tecnología Educativa*. Valencia: Castellon de la Plana.
- Artes, C. N. (2012). *Glosario de Danza*. Chile.
- Aristóteles. (1974). *Poética de Aristóteles*. Madrid: Gredos.
- Aristóteles; Poética; en 'traducida de Alicia Villar Lecumberri para la editorial Alianza 2013
- Añez, J. (1950). *Canciones y recuerdos*. Bogotá: mundial.
- Benitez, G. M. (2007). *Tesis en red. net*. Obtenido de Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación : <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/8929/2Lasnuevastecnologiasdelainformacion.pdf?sequence=8>
- Bosa, C. C. (2010). *PEI colegio Colsubsidio*. Bogotá.
- Calderón, C. E. (2008). *El concepto de tecnología*. Obtenido de Gestipolis: <https://www.gestipolis.com/concepto-tecnologia/>
- Celis, D. M. (17 de Junio de 2014). Caracterización del municipio de Zipacon por Diego Martínez Celis (Msc Patrimonio Cultural y Territorio . (M. d. Disco, Entrevistador)
- Colombia, P. d. (Vol. 7). *Nueva revista del folclor departamento Cundinamarca*. Imprenta patriótica del instituto caro y cuervo yerbabuena.
- Cultura, O. d. (s.f.). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza*. Moscú: Instituto de Educación Abierta de Moscú.
- Castillo, A. (s.f.). *orientacion psicologica integral*. Obtenido de <https://opi-2010.jimdo.com/material-psico-pedagogico/material-de-lectura/sentido-de-pertenencia/>
- Ciencias, P. d. (2003). *Enciclopedia histórica de Cundinamarca, revista colombiana del folclor, departamento de Cundinamarca*. Bogotá: Panamericana Formas e Impresos S.A.
- FICA, F. p. (2000). *Reminiscencias de Santa fé y Bogotá José María Cordovez Moure*. Bogotá: panamericana.

- Frida Díaz Barriga, G. H. (2010). *Estrategia Docente para el Aprendizaje significativo*. México: Mc Graw Hill.
- Flores, M. (2007). *La identidad cultural del territorio como base de una estrategia de desarrollo sostenible*. Obtenido de opera@uexternado.edu.co
- Garrido, M. F. (Octubre de 2003). *Formación basada en las Tecnologías de la Información y Comunicación*. Obtenido de Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- H., I. F. (2005). Identidad cultural y el sentimiento de pertenencia a un espacio social: Una discusión teórica. distrito Federal de México, México.
- Instituto Educativo SEK. (2010). Nativos e Inmigrantes Digitales. *cuaderno SEK 2.0*, 5.
- Kaldor, J. (2017). *Kaldor public art projecs*. Obtenido de <http://kaldorartprojects.org.au/education/learning-resources/move-video-art>
- Kaldor, J. (s.f.). *Kaldor Public Ert Projects*. Obtenido de <http://kaldorartprojects.org.au/education/learning-resources/move-video-art>
- Kokkonen, M. (2014). *Artes y emociones que potencian la creatividad*. Santander España: fundación Botín.
- L., O. L. (2010). Identidad Cultural un Concepto que evoluciona. Lerma, k. E. (s.f.).
- Lerma, k. E. (28 de Septiembre de 2017). *E lerning Marters*. Obtenido de <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>
- M, C. O. (2002). Revista CTSI. *Revista CTSI Número 2* .
- Marin, C. (2004). *Manual de Periodismo*. Mèxico, México: Grijalbo. Obtenido de www.randomhousemondadori.com.mx
- Mazuera, L. (1952). *Orígenes históricos del Bambuco, teoría musical y cronología de autores y compositores colombianos*. Cali: Imprenta Departamental.
- Miñana, C. (1997). *Los caminos del Bambuco en el siglo XIX*. Bogotá: Ministerio de Cultura.
- Morales, G. A. (2018). *ABC del folklore colombiano*. Bogotá: Editorial panamericana.
- Monereo, C. (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*.
- Montessori, M. (2004). *La mente absorbente del niño*. México: Diana.
- Museo del Disco. (17 de Junio de 2014). *Museo del Disco*. Obtenido de Museo del Disco: <https://youtu.be/A4JySitrFQ>

- República, B. d. (2017). *Red Cultural de Banco de la República en Colombia* . Obtenido de Banredcultural : http://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Las_nuevas_tecnolog%C3%ADas_de_la_comunicaci%C3%B3n
- Ortí, C. B. (1997). *Unidad de Tecnología Educativa*. Valencia: Castellon de la Plana.
- Papalia, D. (2010). *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. McGrawHill.
- Patterson, C. M. (2003). El Buen Reportaje su Estructura y Característica . *Revista Latina de Comunicación Social*, vol 6 num. 56 junio, 2003, 1.
- Patronato de Artes y Ciencias. (2003). *Nueva Revista Colombina de folclor*. Bogotá: Patronato de Artes y Ciencias.
- Pimentel, A. G. (2012). *Educación artística cultura y ciudadanía de la teoría a la práctica*. Pedagogía, p. (11 de diciembre de 2013). *Inevery Crea*. Obtenido de Inevery Crea: <https://ineverycrea.net/comunidad/ineverycrea/recurso/metodologia-pestalozzi/6cf28cd0-6ac0-4ce4-b802-8ce644d057bf>
- Pombo, R. (s.f.). *Poeticous*. Obtenido de <https://www.poeticous.com/rafael-pombo/el-Bambuco?locale=es>
- Romani, J. C. (22 de Septiembre de 2009). *Researchgate*. Obtenido de Researchgate: https://www.researchgate.net/publication/44389175_El_concepto_de_tecnologias_de_la_informacion_Benchmarking_sobre_las_definiciones_de_las_TIC_en_la_sociedad_del_cocimiento
- Organización de Estados Iberoamericanos. (2012). *Educación Artística, Cultura y Ciudadanía de la teoría a la práctica*. Madrid: Fundación Santillana.
- Quitana, J. M. (mayo de 2009). Propuesta de una Pedagogía Humanística. *Revista española de Pedagogía*, 214. Obtenido de Revista española de Pedagogía.
- Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y Narración I configuración de tiempo en el relato histórico*. México: Siglo XXI editores s.a.
- Soto, C. P. (2008). Sobre la definición de la danza como forma artística. Santiago, Chile.
- Trias, E. (30 de diciembre de 1981). *El país*. Obtenido de https://elpais.com/diario/1981/12/30/cultura/378514802_850215.html

- Tomasello, Kruger y Ratner. (1993). *Biblio Psi*. Obtenido de El Brote: [http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFG/general/colombo/Tomasello,%20Kruger,%20Ratner%20-%20Cultural%20learning%20\(aprendizaje%20cultural\).pdf](http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/obligatorias/CFG/general/colombo/Tomasello,%20Kruger,%20Ratner%20-%20Cultural%20learning%20(aprendizaje%20cultural).pdf)
- Unidas, O. d. (1994). *Unesco org*. Obtenido de Unesco org: http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=13637&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- UNESCO. (s.f.). *Organización para las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura*. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>
- Vergara, J. M. (1867). *Historia de la Literatura en la Nueva Granada*. Bogotá: Imprenta de Echavarría Hermanos.
- V V Congreso Internacional de Trensdisciplinariedad, Compejidad y Ecoformación. (2012). V Congreso Internacional de Trensdisciplinariedad, Compejidad y Ecoformación. *Constucción de Ideas de Poder en Niños y Adolescentes* (pág. 732). Barranquilla: Universidad Simón Bolívar.