

“Patrimonio Arqueológico: Valoración a través de una  
Pedagogía Virtual Interactiva”  
Proyecto de Aplicación Práctica (PAP)

Judith Hernández Bacca

Universidad Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario  
Escuela de Ciencias Humanas

Bogotá, D.C.

“Patrimonio Arqueológico: Valoración a través de una Pedagogía  
Virtual Interactiva”  
Proyecto de Aplicación Práctica (PAP)

Judith Hernández Bacca

Proyecto de grado para optar al título de  
Especialista en Gerencia y Gestión Cultural  
Tutor: Raúl Niño Bernal

Universidad Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario  
Escuela de Ciencias Humanas

Bogotá D.C., diciembre de 2003

## **DIRECTIVOS**

|                     |                            |
|---------------------|----------------------------|
| PATRONO:            | ALVARO URIBE VÉLEZ         |
| RECTOR:             | HANS-PETER KNUDSEN QUEVEDO |
| SECRETARIO GENERAL: | LUIS ENRIQUE NIETO ARANGO  |
| DECANO:             | CHRISTIAN SCHUMACHER G.    |

## **AGRADECIMIENTOS**

La Escuela de Ciencias Humanas de la Universidad del Rosario, los diferentes profesores de la especialización en Gerencia y Gestión Cultural, así como los compañeros de clase, fueron inspiradores y me permitieron ampliar mis horizontes en el ámbito cultural.

Especialmente, debo agradecer el constante y decidido apoyo de Raúl Niño en la tutoría de este trabajo. Su claridad y visión fueron fundamentales en el direccionamiento del proyecto.

Deseo también agradecer a mi familia por alentarme a seguir adelante con esta idea pedagógica; sus sugerencias e ideas, desde diferentes áreas del saber, ayudaron a darle forma definitiva al proyecto. De la misma manera, fue de vital importancia la ayuda de mis queridos amigos Rosalba, Felipe, Saúl y Sor Teresa.

A todos ellos mi más sincera gratitud.

## TABLA DE CONTENIDO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. RESUMEN EJECUTIVO .....</b>                              | <b>7</b>  |
| <b>2. INTRODUCCIÓN .....</b>                                   | <b>8</b>  |
| <b>3. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....</b>                        | <b>10</b> |
| <b>4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....</b>                       | <b>12</b> |
| <b>4.1 DIAGNÓSTICO - MATRIZ DOFA.....</b>                      | <b>15</b> |
| <b>5. JUSTIFICACIÓN .....</b>                                  | <b>16</b> |
| <b>6. ANTECEDENTES.....</b>                                    | <b>19</b> |
| <b>7. OBJETIVOS.....</b>                                       | <b>23</b> |
| <b>7.1 OBJETIVO GENERAL .....</b>                              | <b>23</b> |
| <b>7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....</b>                         | <b>23</b> |
| <b>8. MARCOS DE REFERENCIA .....</b>                           | <b>24</b> |
| <b>8.1 MARCO LEGAL .....</b>                                   | <b>24</b> |
| <b>8.2 MARCO CONCEPTUAL .....</b>                              | <b>25</b> |
| <b>9. PROCESO METODOLÓGICO.....</b>                            | <b>31</b> |
| <b>9.1 EL KIT PEDAGÓGICO INTERACTIVO.....</b>                  | <b>33</b> |
| <b>9.1.1 EL CD 1: PARQUE TEMÁTICO VIRTUAL INTERACTIVO.....</b> | <b>33</b> |
| <b>9.1.2 EL CD 2: JUEGOS VIRTUALES INTERACTIVOS.....</b>       | <b>35</b> |
| <b>9.1.3 EL CD 3: TUTORIAL.....</b>                            | <b>36</b> |

|                              |           |
|------------------------------|-----------|
| <b>9.2 ACTIVIDADES.....</b>  | <b>37</b> |
| <b>10. CRONOGRAMA .....</b>  | <b>39</b> |
| <b>11. PRESUPUESTO.....</b>  | <b>40</b> |
| <b>12. BIBLIOGRAFÍA.....</b> | <b>42</b> |

## 1. RESUMEN EJECUTIVO

|  |   |
|--|---|
| 1. <i>TÍTULO:</i>                            | <b>Patrimonio Arqueológico y Comunidad</b>  |
| 2. <i>DESCRIPCIÓN:</i>                       | Es una propuesta innovadora de educación y difusión que responde a la urgente necesidad de crear conciencia y sentido de pertenencia alrededor del patrimonio arqueológico de la nación, para generar su protección y respeto por parte de la comunidad mediante el desarrollo de un KIT PEDAGÓGICO INTERACTIVO compuesto por tres CD's:<br>CD1. Parque arqueológico virtual.<br>CD2. Juegos virtuales relacionados con el parque arqueológico.<br>CD3. Tutoriales para los docentes.   |
| 3. <i>ENTIDAD SOLICITANTE</i>                |   |
| 4. ENTIDAD EJECUTORA:<br>REPRESENTANTE LEGAL | Judith Hernández B.   |
| 5. RESPONSABLE DEL PROYECTO:                 | Judith Hernández B.   |
| 6. COOPERANTES EN EL PROYECTO                | Se espera la cooperación de Min. Cultura (ICANH, Museo Nacional), Min Educación, Alcaldía de Bogotá, Museos de Bogotá (con colecciones arqueológicas), UNESCO, CAB.   |
| 7. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL PROYECTO         | Bogotá  |
| 8. OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO:            | Fomentar la valoración del patrimonio arqueológico colombiano a partir de alternativas educativas-participativas e interactivas dirigidas a la gran mayoría de la población del país.   |
| 9. COSTO TOTAL DEL PROYECTO:                 | \$ 587'677.600  |
| 10. DURACION DEL PROYECTO                    | 1 año   |
| 11. IMPACTO Y ALCANCE DEL PROYECTO:          | Se espera obtener un recurso pedagógico innovador, de alta calidad y fácil acceso a la comunidad en todos sus sectores: personal, familiar, educativo, institucional, investigativo, turístico y corporativo, para ampliar el interés de la comunidad y propiciar la valoración y protección del patrimonio arqueológico entre la población. Será una herramienta que reforzará la labor de las instituciones públicas encargadas de la conservación y protección del patrimonio, al promover un imaginario de valoración entre la comunidad. |

## **2. INTRODUCCIÓN**

El tema del patrimonio cultural ha sido revestido de gran importancia en los últimos años, gracias a las recomendaciones y consideraciones de organismos como la UNESCO, que han estimulado la protección y difusión de todos los componentes del patrimonio. En Colombia, son notables los logros de la nueva legislación con respecto al patrimonio. Sin embargo, aún falta mucho por hacer. La mayoría de la gente desconoce su patrimonio y no lo valora. El patrimonio arqueológico es, tal vez, uno de los más abandonados a su suerte; a pesar de los esfuerzos de instituciones y personas, la valoración de este patrimonio se encuentra en un estado bastante incipiente entre el común de la población.

El presente proyecto tiene como fin proponer alternativas pedagógicas interactivas para lograr que la comunidad aprenda a conocer, valorar y proteger el patrimonio arqueológico de su región y del país en general. Es así como se propone la creación virtual de un kit pedagógico interactivo, cuyo centro es el diseño de un parque temático interactivo virtual alrededor del cual giran juegos interactivos virtuales por un lado y tutoriales para los docentes por el otro; es una propuesta que utiliza la virtualidad y la interactividad como herramientas de una nueva modalidad educativa que cambia el nivel de cognición, haciendo aún más cercano el conocimiento.

Metodológicamente, el proyecto contiene elementos íntimamente relacionados con la pedagogía, la arqueología, el patrimonio, la legislación vigente, las nuevas tecnologías, desarrollo de software, virtualidad e interactividad. Las etapas propuestas van desde la investigación previa, el diseño y creación del kit pedagógico interactivo, hasta la producción, venta, distribución, seguimiento y evaluación del



mismo. Su tiempo de ejecución es de un año (12 meses), tal como puede detallarse en el Cronograma.

El kit pedagógico interactivo constituye una alternativa innovadora que puede ser utilizada tanto por los colegios e instituciones educativas, como por las personas en general, convirtiéndose en un valioso y pertinente aporte a la valoración, protección, promoción y difusión del patrimonio arqueológico colombiano.

### **3. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

Con este proyecto se pretende generar una estrategia pedagógica dirigida principalmente al sistema de educación básica (sin dejar de lado a la comunidad en general), que promueva la valoración del patrimonio arqueológico colombiano.

Para lograrlo, se propone desarrollar un kit pedagógico-interactivo compuesto por tres CD's:

CD1. Parque arqueológico virtual que incluye la relación creativa de las colecciones arqueológicas conservadas en los museos de Bogotá e instruye sobre la legislación vigente relacionada con el patrimonio arqueológico.

CD2. Juegos virtuales relacionados con el parque arqueológico, cuyo diseño permita “aprender jugando”, de una manera sencilla y divertida.

CD3. Tutoriales, a modo de guías virtuales para que los docentes puedan aplicar estas herramientas interactivas en sus clases.

De esta manera, el kit interactivo puede ser utilizado como una herramienta pedagógica y lúdica, tanto en el sector educativo como en la comunidad en general<sup>1</sup>.

En el diseño y desarrollo del kit interactivo se utilizarán herramientas de desarrollo multimedia y aplicaciones de edición de gráficos, video, audio, etc. (como Multimedia Toolbook, Macromedia Director o Fireworks, Microsoft Visual Basic, Adobe Photoshop, Video Editor, Sound Editor). Así mismo, se procurará que los CD's puedan ser utilizados en cualquier clase de equipo (tanto en los equipos antiguos como en los más actualizados).

---

<sup>1</sup> El kit será ofrecido principalmente a las instituciones educativas. Sin embargo, en el caso de las personas naturales, existe la posibilidad de adquirir el kit completo o de adquirir cada CD por separado.

Esta es una propuesta innovadora de educación y difusión que responde a la urgente necesidad de crear conciencia y sentido de pertenencia alrededor del patrimonio arqueológico de la nación para generar su protección y respeto por parte de la comunidad, constituyéndose en contraparte a la constante destrucción y vejación de que es objeto. Además de ampliar conocimientos, estimulará la visita a los museos y parques arqueológicos e incentivará la apropiación del patrimonio arqueológico por parte de la comunidad.

#### **4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Según la nueva legislación vigente, específicamente el Decreto 833 de 2002<sup>2</sup>, la totalidad del territorio colombiano es considerada potencialmente arqueológica. Esto quiere decir que no se puede realizar una especie de mapa en el cual se indiquen los sitios donde se pueden hallar evidencias arqueológicas y los sitios en los que seguramente no se hallará nada, porque cualquier parte del país es susceptible de poseer este tipo de vestigios. Dicho decreto también dice que estas evidencias se constituyen en bienes de interés cultural y hacen parte del patrimonio arqueológico de la Nación, razones por las cuales tanto el Estado como la sociedad civil deben velar por su cuidado, protección, restauración, conservación y, además, debe promover su divulgación entre toda la población.

Desde esta perspectiva, cobra especial importancia la valoración del patrimonio arqueológico por parte de todos los colombianos. ¿Pero en qué estado se encuentra esta valoración? Lamentablemente, es bastante incipiente. La mayoría de la población colombiana es indiferente frente al patrimonio arqueológico de su región y de su país; no se identifican con él y no entienden su importancia.

Las causas de este problema pueden hallarse en el escaso conocimiento que la población tiene sobre el patrimonio cultural en general y sobre el patrimonio arqueológico, en específico. Por lo general, las personas consideran aburrido el tema histórico y arqueológico. En la mayoría de las escuelas, colegios, universidades y demás instituciones educativas del país, los alumnos no reciben la apropiada instrucción al respecto debido a que los docentes tampoco la han recibido. En los programas educativos no se incluye el componente de patrimonio arqueológico. Las

---

<sup>2</sup> Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 397 de 1997 en materia de Patrimonio Arqueológico Nacional y se dictan otras disposiciones.

instituciones oficiales encargadas de proteger, conservar y difundir el patrimonio, no cuentan con el presupuesto necesario para esta tarea y por esta razón, sus programas tienen escasa cobertura en el ámbito nacional. Las leyes existentes sobre patrimonio arqueológico no han sido lo suficientemente difundidas entre los colombianos. Los medios de comunicación, a su vez, no le prestan la suficiente atención a la difusión del patrimonio cultural y arqueológico.

El ICANH (Instituto Colombiano de Antropología e Historia, del Ministerio de Cultura) ha emprendido campañas para empezar a solucionar este problema, que se basan en la publicación de libros y varios manuales, folletos y plegables con información sucinta y fácil de entender. Sin embargo, la cobertura de estos materiales no es muy grande; es decir, aunque los materiales existen, falta distribuirlos extensamente en los sitios apropiados y hacer que la información llegue a toda la población (especialmente en las veredas y en el campo, donde ocurren los hallazgos ocasionales y la g.uaquería). Además, falta incrementar la innovación en los materiales de difusión, para hacerlos más eficientes.

Diariamente, en cada rincón de Colombia, existe la posibilidad de que haya un hallazgo ocasional de tipo arqueológico: una ollita, una huella de poste, una pieza de oro, un instrumento lítico. También es muy común la práctica de la g.uaquería en todo el territorio nacional. Algunas veces, los g.uaqueros encuentran cerámica u oro (piezas “muy valiosas” para ellos) y proceden a extraerlas y llevarlas para venderlas al mejor postor. Normalmente, estas piezas son compradas por coleccionistas particulares (generalmente extranjeros) y no se vuelve a saber nada de ellas. Pero no pocas veces, los g.uaqueros actúan y se van sin haber encontrado “nada”, luego de haber afectado seriamente el patrimonio arqueológico. Esa “nada” se compone de todo lo que no sea vendible y que, para los arqueólogos, es de vital importancia como información cultural: semillas, granos de polen, carbón, restos óseos humanos o animales, entre otros.

Como consecuencia de esta situación de indiferencia generalizada, se está presentando una pérdida progresiva de la memoria histórica del país, así como un constante y creciente daño a los bienes que componen el patrimonio arqueológico (lo

cual está estrechamente relacionado, entre otras cosas, con la práctica permanente de la gaaquería en todo el país). La escasa cobertura de los programas de las instituciones encargadas del patrimonio arqueológico, ha propiciado un estado de abandono a varios de los bienes reconocidos como de gran importancia en el medio arqueológico; el desconocimiento de las leyes vigentes ha generado un incumplimiento generalizado de las mismas.

Lo dicho hace que sea aún más importante que los Estados apliquen las medidas legislativas, administrativas, técnicas y financieras ya concebidas para proteger su patrimonio. No parece que este cuerpo de normas, elaborado en gran medida por la UNESCO, requiera una renovación radical; antes bien, lo que se necesita es aplicarlo radicalmente. En concreto, todavía no se respetan como es debido las directrices básicas sobre la realización de inventarios del patrimonio cultural, la formación de personal calificado y la gestión global de los elementos del patrimonio<sup>3</sup>.

En el problema descrito anteriormente, están involucrados varios actores y agentes como la población colombiana en general, la comunidad educativa del país, los ministerios de Cultura (especialmente el ICANH), Educación, Comunicaciones, los museos que exponen los restos arqueológicos, los medios de comunicación, las empresas privadas, la UNESCO, las ONG's así como los países, instituciones y organizaciones con los cuales existen, o pueden llegar a crearse, lazos de cooperación. En manos de todos está la solución.

---

<sup>3</sup> Ver UNESCO. Conferencia *Intergubernamental sobre Políticas Culturales para el Desarrollo*, p.16. En esta conferencia se hacen algunas recomendaciones a los Estados como, por ejemplo, hacer de la política cultural un componente central de la política de desarrollo o, reestructurar las políticas y las prácticas con el fin de conservar y acentuar la importancia del patrimonio, entre otras.

## 4.1 DIAGNÓSTICO - MATRIZ DOFA

| <b>DEBILIDADES</b>   | <b>OPORTUNIDADES</b>  | <b>ALTERNATIVAS</b>   |
|--|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escasa difusión de las investigaciones arqueológicas (barrera entre la ciencia y la gente).</li> <li>- Medios de divulgación poco creativos.</li> <li>- Escasa proyección de los materiales de difusión del patrimonio.</li> <li>- Escaso conocimiento y/o aplicación de la legislación.</li> <li>- Falta de reglamentación de las leyes.</li> <li>- Exclusión del patrimonio arqueológico de los programas educativos</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creciente interés por el patrimonio arqueológico (especialmente en los dos últimos meses).</li> <li>- Existencia de las nuevas tecnologías y la interactividad.</li> <li>- Existencia de las redes virtuales.</li> <li>- Auge de la educación virtual</li> <li>- Popularidad de los juegos virtuales interactivos.</li> <li>- Interés de los colegios por ampliar o mejorar su dotación tecnológica y pedagógica.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajar conjuntamente con la comunidad educativa existente para divulgar el patrimonio arqueológico.</li> <li>- Hacer que la difusión y promoción del patrimonio arqueológico sea sostenible, más amplia y con mayor cobertura.</li> <li>- Cooperación entre organismos estatales, empresas privadas e instituciones independientes.</li> <li>- Crear sensibilidad por el tema gracias a las nuevas tecnologías de información y comunicación, métodos interactivos de rápida y fácil difusión.</li> <li>- Proponer estrategias de motivación e incentivos para la protección.</li> </ul> |
| <b>FORTALEZAS</b>  | <b>AMENAZAS</b>   |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Existencia de gran cantidad de patrimonio arqueológico en todo el país.</li> <li>- Legislación vigente.</li> <li>- Interés del Ministerio de Cultura, ICANH y UNESCO</li> <li>- Existencia de museos.</li> <li>- Existencia de innumerables investigaciones arqueológicas en el país.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Indiferencia frente al patrimonio arqueológico.</li> <li>- Práctica generalizada de la gaaquería.</li> <li>- Falta de recursos humanos</li> <li>- Falta de recursos financieros</li> <li>- Práctica del comercio ilegal nacional e internacional.</li> <li>- Falta de coordinación institucional.</li> <li>- Mercado negro.</li> </ul>   |   |

## 5. JUSTIFICACIÓN

A partir del problema antes mencionado, se hace necesario emprender una labor informativa y educativa, dirigida a toda la comunidad, que permita tomar conciencia sobre el patrimonio arqueológico, su fragilidad y la urgencia de asumir su protección; es decir, lograr su correspondiente valoración. Es bien sabido que no se puede querer lo que no se conoce y, mucho menos, se puede cuidar lo que no se quiere.

En la arqueología, no son importantes exclusivamente las piezas unitarias (la olla, el metate, el polen, el carbón), sino que “su significado y valor histórico sólo puede darse con el estudio del conjunto de objetos, estructuras y el entorno que componen un yacimiento arqueológico”<sup>4</sup>, entendiendo el yacimiento arqueológico como la “acumulación espacial clara de artefactos, estructuras, construcciones y restos orgánicos y medioambientales que permanecen como residuos de la actividad humana”<sup>5</sup>.

Los elementos anteriormente mencionados, son susceptibles de daño irreversible y, por tanto, es necesario emprender una labor más intensiva para crear el ambiente propicio para su conservación, dentro de las poblaciones actuales, reforzando la divulgación de la información relacionada con el patrimonio arqueológico.

En Colombia, la práctica de la gUAQUERÍA tiene varios siglos y la pérdida que esta actividad le ha causado al patrimonio de la nación ha sido enorme e irreparable. Un ejemplo reciente (julio de 2003) lo constituye la subasta de valiosas piezas arqueológicas de nuestro país (sustraídas ilegalmente) en casas europeas de reconocida importancia (Christie’s y Bruun Rasmussen). Este ejemplo pone de

---

<sup>4</sup> Ver ICAN. *Ley General de Cultura. Patrimonio Arqueológico*, p.3.

<sup>5</sup> Ver Renfrew y Bahn. *Arqueología, teorías, métodos y práctica*, p. 517.



manifiesto el daño causado por la g.uaquería y por el comercio clandestino internacional a nuestros bienes patrimoniales. Es necesario que la población entienda que este patrimonio le pertenece, que lo vea como un bien común de todos los colombianos, que se identifique con él y que tenga el convencimiento de que nadie tiene el derecho de comerciar o destruir los bienes que conforman la herencia cultural colectiva del país.

Finalmente, vale la pena hacer énfasis en lo siguiente: es necesario ganarse el corazón de la gente y, por tanto, es necesario que la toma de conciencia resulte divertida e interesante. Sólo de esta manera se pueden obtener los mejores resultados.

Como dice un reconocido arqueólogo mejicano, en la batalla por el patrimonio cultural “[...] tenemos como aliado potencial precisamente al público, y es únicamente el público el que puede defender su patrimonio. Pero para defenderlo primero tiene que entenderlo y disfrutarlo, para poder realmente hacerlo suyo.”<sup>6</sup>

Además, es urgente utilizar los recursos propios de esta época, las nuevas tecnologías y las metodologías interactivas y de multimedia, que permitirían una mayor cobertura de difusión y respaldarían la creación de un nuevo significado, un significado contemporáneo del patrimonio arqueológico de la Nación. Actualmente, chicos y grandes sienten gran atracción por los video-juegos (ya sean para PC, para Play Station, Xbox, etc.), los individuos y las instituciones procuran estar conectados en red, cada vez es más común el acceso a internet, etc. Estos son elementos del mundo actual que deben aprovecharse de la mejor manera; por ejemplo, el espacio virtual debe ser visto como un espacio potencialmente educativo que transforma la cognición, que desmaterializa y que puede hacer más cercano el conocimiento.

Por otra parte, se propone que los programas educativos incluyan el componente de patrimonio arqueológico para promover su divulgación a gran escala y contrarrestar su progresiva destrucción.

[...]el efectivo rescate del patrimonio incluye su apropiación colectiva y democrática, o sea: crear condiciones materiales y simbólicas para que todas

---

<sup>6</sup> Ver Gándara, Manuel. “La interpretación temática y la conservación del patrimonio cultural”. En Cárdenas, E., coord., *Memoria. 60 años de la ENAH*. ENAH. México, 1998. p.2

las clases puedan compartirlo y encontrarlo significativo. No se logrará una política efectiva de preservación y desarrollo del patrimonio si no se promueven usos creativos de los bienes históricos. Además de la investigación sobre el pasado y la instalación de museos, es necesario desarrollar estrategias renovadoras[...]<sup>7</sup>

Desde esta perspectiva, el kit pedagógico interactivo (parque arqueológico virtual, juegos virtuales y tutorial) constituye una propuesta de gran relevancia, pues es innovadora y se apoya en los elementos interactivos y virtuales como herramientas pedagógicas auxiliares que permiten una mayor y mejor aproximación al conocimiento.

---

<sup>7</sup> Ver García Canclini. *Políticas para la creatividad cultural*, p.11 .

## 6. ANTECEDENTES

Es justo reconocer los esfuerzos de diversas instituciones y personas para educar sobre el patrimonio arqueológico de una región o del país en general, así como también para promover la protección y difusión de este patrimonio entre la población local o nacional. Estos esfuerzos son cada vez mayores y cada vez más innovadores, con la intención de cumplir mejor con el objetivo.

Actualmente, el Museo Nacional de Colombia se ha propuesto “promover y desarrollar el interés de los diversos públicos por el patrimonio cultural mediante el fomento por la curiosidad, la inventiva y la investigación, además de presentar una imagen positiva de los valores de nuestra nacionalidad”<sup>8</sup>. Con este fin, han desarrollado talleres creativos (en torno a colecciones permanentes y exposiciones temporales, dirigidos a niños y jóvenes), asesoría para los profesores escolares y universitarios y un programa de colaboradores voluntarios. Una de sus innovaciones está dirigida a los niños entre 8 y 12 años de edad y consiste en una guía que le permite al niño convertirse en “arqueólogo, reportero y pintor” a medida que recorre los diferentes pisos y colecciones del Museo.

El Museo del Oro, del Banco de la República<sup>9</sup>, también se ha interesado por ampliar cada vez más la oferta educativa dirigida a los diferentes públicos. Han visto la necesidad de que no se enseñen contenidos repetidos y sin sentido, sino de fomentar la capacidad crítica y la autonomía de los estudiantes. Es así como ha desarrollado talleres dirigidos a niños, adultos y maestros, animaciones para escolares con diferentes temáticas (animales míticos, arte prehispánico, memorias de la conquista, sociedades prehispánicas y metalurgia prehispánica), maletas didácticas

---

<sup>8</sup> Ver Museo Nacional de Colombia. *La educación en el museo*.

<sup>9</sup> Ver [www.banrep.gov.co/museo](http://www.banrep.gov.co/museo)

que pueden ser utilizadas desde el jardín infantil hasta la universidad (y que se prestan sin ningún costo), videos antropológicos y exposiciones gráficas (que pueden apoyar las semanas culturales de los colegios). Tiene, además, varias publicaciones y una excelente página web en la cual se puede acceder a ellas, así como también a las colecciones del museo. En los próximos años el museo tendrá la ampliación de sus instalaciones y de sus servicios (incluyendo una sala interactiva para niños).

El Museo Arqueológico Casa del Marqués de San Jorge<sup>10</sup>, a su vez, se ha preocupado también por la labor educativa y ha desarrollado talleres a docentes, talleres infantiles y un salón interactivo para niños entre 4 y 12 años de edad. Adicionalmente, ha realizado excavaciones arqueológicas dentro de sus instalaciones (gracias a un convenio con las Universidades de los Andes y Externado) y permitido que el público las observe, acompañado por un guía.

Un valioso aporte lo constituyó la publicación de la Alcaldía de Bogotá “Nuestros Museos de Bogotá”<sup>11</sup>, donde los autores (Clara Isabel Mz-Recamán y Raúl Niño) ofrecen nuevas alternativas pedagógicas para visitar los museos de la ciudad; el libro consta de tres partes: información sobre los museos y sus servicios, guías para aprovechar el museo como recurso pedagógico y guías autosuficientes para el alumno. Esta publicación invita a los maestros, alumnos, padres de familia, a “[...]apoderarse de la riqueza de los museos. A entrar en ellos y vivirlos, gozarlos, asimilarlos y a través de ellos comprender la riqueza de nuestra cultura y hacerse dueños de ella<sup>12</sup>”

Por otra parte, el Instituto Colombiano de Antropología e Historia (ICANH)<sup>13</sup> tiene una buena oferta de plegables y folletos sobre el patrimonio cultural, su protección y marco legal, entre otros aspectos. El patrimonio arqueológico es también una de sus preocupaciones (de hecho una de sus divisiones es la de Arqueología y Patrimonio) y por ello, se ha esforzado por difundir a través de su página Web la

---

<sup>10</sup> Ver [www.musarq.org.co](http://www.musarq.org.co)

<sup>11</sup> Ver Mz-Recamán y Niño. *Nuestros Museos de Bogotá*.

<sup>12</sup> Ver presentación de Villaveces en Mz-Recamán y Niño. *Nuestros Museos de Bogotá*, p.4.

<sup>13</sup> Ver [www.icanh.gov.co](http://www.icanh.gov.co)

legislación vigente relacionada; existen también plegables, folletos, libros, revistas, discos compactos y videos que pretenden difundir el patrimonio arqueológico y crear conciencia sobre la necesidad de su protección (algunos son completamente gratuitos); a este respecto vale la pena mencionar el trabajo realizado por el investigador Alvaro Botiva sobre arte rupestre en Cundinamarca, que incluye un disco compacto y varios afiches y que, además, es complementado con talleres y salidas a campo dirigidos a toda la comunidad de este departamento. Otra de las actividades del ICANH es la de supervisar, regular y normatizar los trabajos de arqueología preventiva que se realizan en el país y que tienen por objeto la prevención, compensación y/o mitigación del impacto que puedan causar las obras de ingeniería (que implican remoción de tierra) sobre el patrimonio arqueológico de la nación. Actualmente, está adelantando la reorganización de los materiales arqueológicos que conserva (producto de las investigaciones arqueológicas llevadas a cabo en todo el país) y culminando su inclusión en una base de datos, que permitirá el fácil acceso a la información de las piezas y materiales arqueológicos por parte de las personas interesadas (no sólo arqueólogos, profesores y estudiantes universitarios, sino también público en general).

Así mismo, la Fundación Erigaie y el Banco de la República, lanzaron, hace algunos años, una serie de CD's sobre diversas culturas arqueológicas de nuestro país como, por ejemplo, San Agustín o los Tayronas.

El museo del Instituto de Ciencias Naturales de la Universidad Nacional de Colombia (sede Bogotá)<sup>14</sup> contiene una colección arqueológica importante, que tiene un enorme potencial para ser socializada. Durante muchos años, el museo cumplió una gran labor de difusión; pero actualmente ha perdido impulso, no se ha actualizado y, en cambio, está en completo abandono.

En materia legal, las normas colombianas que amparan el patrimonio arqueológico son: Artículos 63 y 72 de la Constitución Política de Colombia, el Decreto Reglamentario 833 de 2002, la Ley 397 de 1997, la Ley 99 de 1993, el

---

<sup>14</sup> Ver [www.unal.edu.co](http://www.unal.edu.co)

Decreto Reglamentario 264 de 1963, la Ley 163 de 1959 y la Ley 14 de 1936. Aunque estas normas existen, el desconocimiento de ellas es generalizado y, por tanto, no siempre se cumplen. Además, falta reglamentar mejor las leyes existentes e incluir penalización (para los daños causados al patrimonio arqueológico) e incentivos para su cuidado y protección.

Como se observa, son importantes los esfuerzos realizados, pero continúan siendo insuficientes. Los museos, a pesar de la gran cantidad de gente que los visita anualmente, no alcanzan a llegar a la mayoría de la población (por ej: en promedio, cada año son visitados solamente por un determinado curso de un colegio). Las publicaciones, discos compactos y videos del ICANH tampoco llegan a la cantidad de gente que deberían. En resumen, aun falta mucho para lograr que la valoración del patrimonio arqueológico exista en forma generalizada (en los campesinos, en los ciudadanos comunes y corrientes, en las autoridades, en los jóvenes y niños, etc.). Los esfuerzos realizados hasta el momento no dejan de estar aislados unos de otros; sería muy importante lograr unificarlos y, de esta manera, lograr mayor cobertura, calidad, eficiencia y eficacia en esta ardua tarea.

## **7. OBJETIVOS**

### **7.1 OBJETIVO GENERAL**

Fomentar la valoración del patrimonio arqueológico colombiano a partir de alternativas educativas-participativas e interactivas, por medio de espacios virtuales, dirigidas a la comunidad en general.

### **7.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Crear un instrumento de valoración del patrimonio arqueológico entretenido e interactivo, a través de un kit de tres CD's multimedia.
2. Promover el reconocimiento del valor cultural del patrimonio arqueológico y evidenciar la necesidad de su protección y conservación.
3. Ampliar el conocimiento y utilización de los elementos legislativos que defienden el patrimonio arqueológico del país.
4. Colocar en un campus virtual la pluralidad cultural del patrimonio arqueológico existente en los museos de Bogotá.
5. Crear guías pedagógicas acordes con las necesidades de la comunidad educativa del país (tutoriales).

## 8. MARCOS DE REFERENCIA

### 8.1 MARCO LEGAL

A partir de la Constitución de 1991, la legislación cultural empezó a cambiar notablemente (como puede evidenciarse en la Ley General de Cultura y en sus decretos reglamentarios). Según los nuevos conceptos incorporados en esta legislación, el patrimonio es el conjunto de derechos, bienes y obligaciones que hacen parte del acervo de una persona. El patrimonio público pertenece al Estado. Dentro de este patrimonio se encuentra el patrimonio cultural, compuesto por los lugares, bienes, conocimientos, tradiciones y manifestaciones que forman parte de una nación, región o localidad y que, por su interés, deben ser preservados para la comunidad; puede ser tangible (bienes materiales como la arquitectura, la cerámica, el paisaje transformado por el hombre, etc.) o intangible (también llamado inmaterial, conformado por manifestaciones tradicionales como el folclor, los rituales, las danzas, etc.). A su vez, dentro del patrimonio cultural se inscribe el patrimonio arqueológico, conjunto de bienes o manifestaciones culturales que son resultado de las actividades de los grupos humanos en el pasado. Este patrimonio pertenece a la Nación y es inalienable, imprescriptible e inembargable y su protección no sólo es una obligación del Estado, sino también de las personas en general<sup>15</sup>. Es importante resaltar que el patrimonio cultural ha sido reconocido como un derecho colectivo, lo cual implica que requiere acciones populares, colectivas, direccionadas hacia su protección<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> Ver la Constitución Política de Colombia, artículos 8 y 95, numeral 8º; artículos 63 y 72; Ley General de Cultura de 1997; ICAN. *Ley General de Cultura. Patrimonio Arqueológico.*; Decreto 833 de 2002.

<sup>16</sup> Ver el artículo 88 de la Constitución, reglamentado mediante la Ley 472 de 1998.



En la actualidad, las normas colombianas que amparan el patrimonio arqueológico son: Artículos 63 y 72 de la Constitución Política de Colombia, el Decreto Reglamentario 833 de 2002, la Ley 397 de 1997, la Ley 99 de 1993, el Decreto Reglamentario 264 de 1963, la Ley 163 de 1959 y la Ley 14 de 1936. El ente que vela por que estas leyes se cumplan, es el Instituto Colombiano de Antropología e Historia (ICANH), del Ministerio de Cultura.

En 1994 se expidió la Ley 115 o Ley General de Educación<sup>17</sup>, en la cual se enfatiza en la educación integral del estudiante con base en el desarrollo de las competencias básicas. Los programas académicos deben estar en función de dichas competencias, de modo que el estudiante adquiera las herramientas necesarias para mejorar su calidad de vida y mejorar su entorno, es decir, lo que se enseña debe tener aplicación en la vida práctica.

Los contenidos o conocimientos básicos que se enseñan en toda institución provienen de la cultura, bien para sumergir al estudiante en su propia cultura, bien en otras culturas que están fuera de su alcance, lo cual conlleva a formar o reforzar los valores en el estudiante.

Dentro del área de Ciencias Sociales, su propósito general es ayudar a que las personas y grupos sociales comprendan su medio natural y las formas de relación que establecen con su medio para que puedan actuar sobre él de manera adecuada, responsable y creativa.

## **8.2 MARCO CONCEPTUAL**

El patrimonio cultural facilita el sentido de pertenencia de las personas, constituye un medio para articular las identidades locales como un todo, representa la diversidad cultural dentro de la sociedad y, a la vez, requiere que la sociedad asuma la responsabilidad de su cuidado. El patrimonio arqueológico hace parte del patrimonio cultural y tiene el carácter de “irreemplazable”, ya que no se puede sustituir una pirámide de Egipto o una ciudad suramericana prehispánica. Así mismo, no se

---

<sup>17</sup> Ver *La Nueva Educación. Texto completo de la Ley General de Educación*.

pueden estudiar monumentos aislados, sino conjuntos culturales complejos y multidimensionales. “Un vestigio material no debe observarse aisladamente, sino en su contexto y a través de la comprensión de las múltiples relaciones recíprocas que mantiene con su entorno físico e inmaterial”<sup>18</sup>.

Los objetos del pasado, que hacen parte del patrimonio arqueológico, son un buen recurso para ver el paso del tiempo y comparar nuestro hoy con el hoy de las sociedades que vivieron antes que nosotros (hace cientos o miles de años); permiten distinguir mejor entre pasado, presente y futuro. “Son, por lo tanto, objetos para la ciencia que no admiten una lectura simple y unívoca, al contrario; por eso en su complejidad contribuyen a abrirnos el verdadero camino hacia el conocimiento”<sup>19</sup>.

En general, se han reconocido para el patrimonio arqueológico una serie de valores como: valor de uso (dimensión utilitaria), valor formal (relacionado con sus cualidades sensibles y su mérito) y valor simbólico-significativo (pues constituyen un nexo entre personas separadas en el tiempo). Pero también debe reconocerse el valor económico, estimulado desde siglos pasados por los coleccionistas y los anticuarios y que, en la época actual, también está relacionado con el turismo cultural; de esta manera, los bienes culturales han adquirido la condición de mercancía<sup>20</sup>.

[...]es necesario expropiar a sus antiguos/anticuarios dueños para que las comunidades municipales o barriales se lo apropien, para que se despierte en la conciencia de las comunidades el derecho a su memoria cultural, a indagarla, reconocerse en ella, cuidarla, ampliarla, interpretarla, usarla, e incluso rentabilizarla en todos los muy diversos sentidos de ese término<sup>21</sup>.

Sea el valor que cada quien le adjudique al patrimonio, lo cierto es que urge asumir su protección y conservación. Un punto de partida ineludible es el de la educación. La labor de difusión del patrimonio arqueológico y de su valoración por parte de la comunidad está completamente relacionada con el sector educativo y,

---

<sup>18</sup> Ver UNESCO. *Informe mundial sobre la cultura, 2000-2001*. p. 155.

<sup>19</sup> Ver Ballart. *El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso*. p. 11.

<sup>20</sup> Ver Ballart. *El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso*.

<sup>21</sup> Ver Martín-Barbero. *Somos Patrimonio*, vol 1, p. 14.

especialmente, con la educación de niños, adolescentes y jóvenes, quienes constituyen el nuevo relevo generacional.

La educación es un instrumento indispensable para el progreso de la humanidad que, recientemente, ha llamado la atención de grandes pensadores que se han pronunciado al respecto. En 1996, la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, recomendó que la educación debía generar un sentido de responsabilidad individual y de conciencia grupal (pertenencia a la aldea global). También consideró que el concepto de educación permanente o durante toda la vida era la llave al siglo XXI, pues tenía las ventajas de flexibilidad, diversidad y accesibilidad en el tiempo y en el espacio, a la vez que respondía al reto de un mundo cambiante. Argumentó que la educación debería inculcar más el gusto de aprender y la curiosidad del intelecto y que las funciones más relevantes en el proceso educativo eran la adquisición, actualización y uso de los conocimientos; además enunció los cuatro pilares de la educación: aprender a conocer (adquirir los instrumentos de la comprensión), aprender a hacer (influir en el entorno), aprender a vivir juntos (participar y cooperar) y aprender a ser (despliegue del hombre en toda su riqueza y complejidad, parte de sí mismo y luego se abre a los demás)<sup>22</sup>.

A su vez, Edgar Morin definió la educación como la fuerza del futuro y distinguió siete saberes necesarios en esa educación: conocer lo que es conocer (ver que todo conocimiento conlleva el riesgo del error y de la ilusión), aprehender las relaciones mutuas entre las partes y el todo en un mundo complejo, enseñar la condición humana (reconocer su unidad y su diversidad), enseñar la identidad terrenal, afrontar las incertidumbres (reconocer que hay certezas e incertidumbres), enseñar la comprensión (base indispensable de la educación para la paz) y la ética del género humano (conciencia de la tríada: el hombre es, a la vez, individuo y parte de una sociedad y una especie)<sup>23</sup>.

La Conferencia Intergubernamental sobre Políticas Culturales para el Desarrollo incluye, dentro de los objetivos relacionados con el patrimonio, el

---

<sup>22</sup> Ver UNESCO. *La educación encierra un tesoro*.

<sup>23</sup> Ver Morin. *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*.

siguiente numeral: “Fomentar el conocimiento del patrimonio cultural y natural mediante los medios virtuales que permiten las nuevas tecnologías”<sup>24</sup>, evidenciando la necesidad de recurrir a novedosas alternativas para difundir el patrimonio. A la vez, considera que el “[...]patrimonio, debe ser asumido y vuelto accesible de manera más imaginativa, compartido más ampliamente entre los países y dentro de ellos, empleado de forma más creativa para reinventar una cultura viva -que en breve será considerada el patrimonio del futuro- y, en último lugar pero no por orden de importancia, cuidado más prudentemente como fuente importante de ingresos y de empleo”<sup>25</sup>.

Dentro del campo pedagógico, a nivel nacional, se trabaja actualmente en el desarrollo de competencias, las cuales tienen diferentes tipos de componentes: el saber (representaciones internas o saber qué), la habilidad (saber-hacer), los valores (saber-ser), las actitudes (saber=poder) y la motivación (querer saber)<sup>26</sup>. Como el fin último de este enfoque es el de fortalecer el desarrollo individual y potenciarlo de manera integral, su aplicación tiene gran utilidad y pertinencia en todos los niveles educativos (incluyendo los de carácter formal, no formal e informal).

En el caso de la elaboración del conocimiento en el campo de las ciencias sociales [...]se considerarán aspectos tales como: la capacidad para analizar diferentes finalidades orientadoras de la acción humana, para elaborar estrategias de investigación sobre la forma como los grupos humanos elaboran el sentido que permite interpretar su devenir histórico y la competencia para valorar las acciones realizadas por diferentes sectores de la sociedad en términos de su legitimidad.<sup>27</sup>

Una de las herramientas que pueden aplicarse con gran éxito en la educación es la llamada “realidad virtual”, aunque sus comienzos comerciales estuvieron

---

<sup>24</sup> Ver UNESCO. Conferencia *Intergubernamental sobre Políticas Culturales para el Desarrollo, objetivo 4, numeral 8, p. 7.*

<sup>25</sup> Ver UNESCO. Conferencia *Intergubernamental sobre Políticas Culturales para el Desarrollo, p.15.*

<sup>26</sup> Ver Quintana. *Competencias: plan de estudios y metodologías para el desarrollo de procesos de pensamiento.*

<sup>27</sup> Ver Nieto y otros. *Reflexión sobre los proyectos educativos institucionales y guía para la construcción de planes operativos por parte de las comunidades educativas, p.45.*

relacionados con los juegos y el entretenimiento y, aún, siguen siendo éstos su mercado más importante. A primera vista, la realidad virtual (tan común en la actualidad) parece un contrasentido, pues lo “real” y lo “virtual” son antagónicos. Sin embargo, la realidad virtual puede ser vista como una ventana mágica que se asoma a otros mundos<sup>28</sup>, o como “[...]una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata”<sup>29</sup>.

Además, la realidad virtual conlleva una gradual desmaterialización de nuestra realidad: “se producirá una contracción del universo de los objetos materiales, objetos que serían sustituidos por procesos y servicios cada vez más inmateriales”<sup>30</sup>; o también puede darse una desterritorialización, “[...]sin fronteras claras, sin interioridad definible”<sup>31</sup>.

Una definición podría ser la siguiente: “Es una simulación por ordenador en la que se emplea el grafismo para crear un mundo que parece realista. Además, el mundo sintetizado no es estático sino que responde a las órdenes del usuario (gestos, voces, etc.)”<sup>32</sup>. Otra definición sería: “[...]es una interfaz que implica simulación en tiempo real e interacciones mediante múltiples canales sensoriales. Estos canales sensoriales son los del ser humano: la vista, el oído, el tacto, el olfato y el gusto”<sup>33</sup>.

Las características claves de la realidad virtual conforman un trío: Interactividad en tiempo real (el ordenador detecta las entradas de cada usuario y reacciona a ellas, modificando de manera instantánea el mundo virtual), Inmersión (sentimiento experimentado por el usuario cuando participa en la acción que se realiza en la pantalla) e Imaginación (del operador)<sup>34</sup>.

Interactividad e inmersión mejoran el aprendizaje del usuario, convirtiendo las nuevas tecnologías en una ayuda pedagógica, pues permiten una mejor retención de

---

<sup>28</sup> Ver Rheingold. *Realidad Virtual*.

<sup>29</sup> Ver Lévy. *¿Qué es lo virtual?*, p.14.

<sup>30</sup> Ver Maldonado. *Lo Real y lo Virtual*, p.13.

<sup>31</sup> Ver Lévy. *¿Qué es lo virtual?*, p.46.

<sup>32</sup> Ver Burdea y Coiffet. *Tecnologías de la Realidad Virtual*, p.23-24.

<sup>33</sup> Ver Burdea 1993 citado en Burdea y Coiffet. *Tecnologías de la Realidad Virtual*.

<sup>34</sup> Ver Burdea y Coiffet. *Tecnologías de la Realidad Virtual*.

los conocimientos y una mayor motivación a los alumnos; es así como se logra sustituir la “estática información escrita” y se estimula en los alumnos el progreso en la adquisición y memorización de los conocimientos<sup>35</sup>.

Es prudente tener en cuenta las opiniones de algunos investigadores que consideran las nuevas tecnologías como un excelente medio de comunicación, pero también de aislamiento, o creen que puede ser un maravilloso sirviente pero muy mal maestro<sup>36</sup>.

Sin embargo, es posible concluir que la realidad virtual y las nuevas tecnologías relacionadas con ella, constituyen una gran oportunidad para la humanidad, en el sentido de que tienen múltiples aplicaciones: en la medicina y en la ciencia en general, en la educación, en el entretenimiento, etc.

La virtualidad, en sentido estricto, no tiene nada que ver con aquello que nos dice la televisión. No es un mundo falso o imaginario. Por el contrario, la virtualización es la propia dinámica del mundo común, aquello por lo que compartimos una realidad. Lo virtual, lejos de delimitar el reino de la mentira, es precisamente el modo de existencia de donde surgen tanto la verdad como la mentira<sup>37</sup>.

Lo virtual y lo interactivo tienen múltiples facetas y múltiples formas de ser utilizados, positiva y negativamente. En este proyecto, se pretende aprovechar los mencionados elementos en beneficio de la valoración del patrimonio arqueológico; una valoración “desmaterializada”, si se quiere, en virtud de los recursos tecnológicos utilizados.

---

<sup>35</sup> Ver Burdea y Coiffet. *Tecnologías de la Realidad Virtual*.

<sup>36</sup> Ver Burdea y Coiffet. *Tecnologías de la Realidad Virtual*.

<sup>37</sup> Ver Lévy. *¿Qué es lo virtual?*, p.132.

## 9. PROCESO METODOLÓGICO

Este es un proyecto íntimamente relacionado con la educación, razón por la cual, en su desarrollo y ejecución, se tendrán en cuenta varios conceptos y herramientas provenientes de la amplia e inspiradora literatura educativa, además de lo meramente relacionado con lo arqueológico y lo patrimonial; de igual manera, se utilizarán las herramientas que ofrecen la virtualidad y la interactividad, tan propias del mundo actual, aplicadas a nuestros intereses específicos.

Es importante considerar la necesidad de reconocer la complejidad (del mundo y del ser humano) y enseñar las relaciones existentes entre las partes y el todo, así como también la unidad y la diversidad propias de “lo humano”<sup>38</sup>. Los diversos seres humanos, en la actualidad, nos vemos afectados por los múltiples problemas de tipo global que se presentan día a día; de la misma manera, ocurrió con los seres humanos que vivieron en el pasado y ocurrirá con los que vivan en el futuro. Si somos concientes de esta realidad, entenderemos que, a pesar de las diferencias, compartimos un destino común que nos une con los demás seres humanos del presente, el pasado y el futuro; es decir, podremos identificarnos con nuestros contemporáneos, nuestros ancestros y nuestros descendientes; como individuos, nos sentiremos parte de una sociedad y de una especie. Y como resultado, tendremos un enorme sentido de pertenencia a todo lo humano, incluyendo las culturas ancestrales (creadoras de nuestro patrimonio arqueológico). Existirá, entonces, la comprensión “...medio y fin de la comunicación humana. (Una comprensión) mutua entre humanos, tanto cercanos como extraños”<sup>39</sup> y una ética que generará la correspondiente valoración de todo lo humano: los seres humanos (presentes, pasados

---

<sup>38</sup> Ver Morin. *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*.

<sup>39</sup> Ver Morin. *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro* p. 13,.

y futuros) y sus creaciones (dentro de las cuales estaría inscrito el patrimonio arqueológico).

En este proceso podrán identificarse los orígenes de errores, ilusiones y cegueras<sup>40</sup>, siendo este el primer paso para corregir, cambiar y mejorar la situación existente; en el caso del patrimonio arqueológico, los errores, ilusiones y cegueras estarían relacionados con la gaaquería, la venta ilegal y/o la destrucción del mencionado patrimonio, así como también con la pérdida de la memoria (regional, nacional o global).

En el diseño del kit interactivo se tendrán en cuenta elementos como el contexto de las piezas que componen el patrimonio arqueológico, lo global (las relaciones entre el todo y las partes), lo multidimensional (diferentes dimensiones de los grupos humanos del pasado: históricas, económicas, religiosas, etc.) y lo complejo (unión entre la unidad y la multiplicidad), además de lo cual se estimulará la curiosidad, promoviendo de esta manera una inteligencia general.<sup>41</sup>

Se hará especial énfasis en la interactividad, la virtualidad, la creatividad y la diversión enfocadas hacia un acercamiento más cómodo con el patrimonio arqueológico, tratando de combatir su “fama de aburrido” e incentivar su conocimiento, valoración, protección y difusión. Las nuevas tecnologías serán un apoyo para lograr el deseado efecto pedagógico del producto, utilizadas como modalidad educativa que cambia el nivel de cognición. El espacio virtual permitirá un conocimiento más cercano sobre el patrimonio arqueológico.

También será de especial importancia el modelo pedagógico basado en el desarrollo de competencias, buscando el equilibrio de sus componentes (teórico, práctico, de valores, de actitudes y de motivación), con el ánimo de que el aprendizaje sobre el patrimonio arqueológico tenga un carácter integral.

Y por último (pero no menos importante), está la concepción del patrimonio como pertenencia de todos (no de los museos, o anticuarios, o especialistas); es decir que este proyecto se compromete con la idea de que es necesario que la gente se

---

<sup>40</sup> Ver Morin. *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*.

<sup>41</sup> Ver Morin. *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, para ampliar el concepto de inteligencia general.



apropie de su patrimonio, lo disfrute, lo interprete y lo sienta como un derecho y como un deber.

Las fases metodológicas de este proyecto comprenden la investigación previa, el diseño y creación del kit pedagógico interactivo, la producción, venta y distribución del mismo, así como una fase permanente de seguimiento y evaluación. Su tiempo de ejecución es de un año (12 meses), tal como puede detallarse en el Cronograma (pág. 35).

## **9.1 EL KIT PEDAGÓGICO INTERACTIVO**

El kit está compuesto por tres CD's complementarios que, en conjunto, harán del conocimiento del patrimonio arqueológico algo divertido, lúdico, versátil, aplicable en todos los niveles de la educación (básico, medio, superior, formal, no formal, etc). De manera opcional, puede utilizarse un casco visor para lograr una percepción de tridimensionalidad y hacer más “real” la experiencia.

### **9.1.1 EL CD 1: PARQUE TEMÁTICO VIRTUAL INTERACTIVO**

El parque, con una identidad definida en lo múltiple (diversidad de los grupos humanos precolombinos) y un paisaje virtual propio, comprende un territorio virtual dentro del cual están ubicados ocho (8) escenarios diferentes.

En el primer escenario, “Secretos, Tesoros, Testigos Misteriosos”, lleno de sorpresas y misterios, los visitantes pueden conocer qué es la arqueología, qué busca, en dónde, con qué herramientas, qué análisis de laboratorio requiere, qué ciencias pueden ayudarlo, su importancia dentro del patrimonio de la nación, cuáles son los pasos de una investigación arqueológica, etc. Se encontrará información sobre las diferentes zonas arqueológicas del país, los sitios arqueológicos más representativos (textos e imágenes), los diferentes períodos de ocupación humana en Colombia y las experiencias del pasado que pueden dar respuestas a problemas del presente.

En el segundo escenario, “La Alfombra Mágica”, los visitantes podrán ver videos sobre la arqueología de las diferentes regiones del país, la riqueza cultural de los grupos prehispánicos, el saqueo del patrimonio arqueológico y demás temas

relacionados; también podrán asistir a conferencias con los arqueólogos más importantes del país, en las cuales conocerán detalles sobre la vida y obra de estos investigadores: el trabajo que han realizado y detalles anecdóticos en el ejercicio de su labor.

Los siguientes seis (6) escenarios corresponden con los museos bogotanos que poseen colecciones arqueológicas: “La Gran Caverna” (Museo Nacional), “El Recinto Dorado” (Museo del Oro), “Sigamos al Marqués” (Museo Arqueológico Casa del Marqués de San Jorge), “El Arca Milenaria” (colección del Instituto Colombiano de Antropología e Historia –ICANH), “El Valle de los Susurros” (Museo del Instituto de Ciencias Naturales de la Universidad Nacional de Colombia) y “La Gruta Encantada” (Museo del Colegio Nueva Granada). El visitante puede escoger a qué escenario desea entrar y qué piezas desea observar o contextualizar; puede escoger entre algunos recorridos sugeridos (por temas, por culturas arqueológicas, por zonas del país, por sitios arqueológicos, por diseños de las piezas, por épocas o cronologías específicas, etc.) o emprender el suyo propio; también puede decidir si desea un guía (escogiéndolo entre el menú de guías disponibles) o si prefiere hacer el recorrido solo.

A lo largo de su recorrido por el parque, el visitante tiene la opción de ampliar la información que encuentre en cada uno de los sitios y/o piezas. También irá encontrando “tips” informativos en materia legal relacionados con el patrimonio arqueológico, en los cuales puede profundizar si lo requiere e inclusive puede tener acceso al texto completo de las leyes vigentes sobre el patrimonio arqueológico.

El parque temático virtual interactivo corresponde a un espacio virtual, imaginario, lleno de sorpresas y posibilidades; un espacio en el que se puede aprender, se puede soñar, se puede jugar y se puede imaginar; un espacio en el que el conocimiento no es una pesada carga (que atiborre con datos la mente de los visitantes), sino una especie de parapente que les permite volar y ampliar sus horizontes. El parque temático es, pues, un espacio en el cual se podrán hacer las paces con el pasado (al reconocerlo, valorarlo, aprenderlo y aprehenderlo) y se podrá

emprender un nuevo presente que conduzca a un futuro más diverso, más amplio, más incluyente y más justo.

### **9.1.2 EL CD 2: JUEGOS VIRTUALES INTERACTIVOS**

En este CD, el usuario puede encontrar diferentes tipos de juegos que le permitan reforzar los conocimientos adquiridos en el parque temático virtual, de manera divertida e interactiva. El CD 2, al igual que el resto del kit, utiliza los mejores recursos de la multimedia para lograr un binomio lúdico-pedagógico.

Cada uno de los juegos virtuales interactivos tiene diferentes niveles, desde los más sencillos hasta los más complejos, para adecuarse a los diferentes tipos de usuarios.

Entre los juegos interactivos de este CD podemos mencionar los siguientes:

- Juegos de Rol y Aventura: como “ser arqueólogo”, en el cual los usuarios podrán emprender su propia investigación arqueológica a partir de los conocimientos recibidos en el primer CD. Deberán tener en cuenta las leyes nacionales y las diferentes etapas de los estudios arqueológicos (prospección, excavación, laboratorio, análisis y clasificación de los materiales encontrados, elaboración de informe final) y podrán exponer su trabajo en un museo (que escogerán dependiendo del material encontrado, el cual puede pertenecer a lo precolombino, lo colonial o, incluso a restos actuales). O también “ser detective”, caso en el cual el jugador se convierte en un detective cuya misión es recuperar el patrimonio arqueológico saqueado por guaqueros y/o vendido ilegalmente por los traficantes internacionales; para ello tendrá que aplicar el conocimiento adquirido sobre las leyes y sobre el patrimonio arqueológico; el detective podrá poner a disposición de las autoridades competentes lo que haya recuperado del patrimonio arqueológico y a los culpables que haya atrapado; de acuerdo con el resultado de su labor, obtendrá algún tipo de reconocimiento por su valor (desde medallas, ascensos, etc.), que lo harán sentir como un verdadero héroe del patrimonio arqueológico. Otros juegos estarán relacionados con los roles en diferentes tipos de sociedad; por ejemplo, se podrá ser parte de un grupo humano cazador –recolector (en donde se construirán los diferentes

instrumentos en piedra o madera, se saldrá de cacería y de pesca, se recolectarán frutos del bosque, se practicará el “nomadismo”, etc.), o de un grupo que elabore cerámica y practique la agricultura (sedentario, más numeroso), o de una sociedad compleja (donde podrá escoger entre ser el cacique, el guerrero, el artesano o el chamán).

- Juegos de mesa: como lotería, “busca mi pareja”, rompecabezas, ahorcado, scrabble, escalera, naipes, aplicados al tema del patrimonio arqueológico.

- Juegos en los cuales se pueden manipular los objetos. Al tocar un instrumento musical, se escucharía la música que pudo producir en su tiempo (con base en la música de los grupos indígenas actuales y en las grabaciones de etnomusicología colombiana). Otro juego tiene que ver con el contexto de las piezas: una o varias de las piezas que el usuario acaba de ver en el recorrido que escogió del parque temático, se sale (n) de su contexto y se ubica (n) en otro; el jugador deberá identificarla (s), encontrarla (s) y devolverla (s) a su contexto original.

### **9.1.3 EL CD 3: TUTORIAL**

Este CD está dirigido especialmente a los docentes para guiarlos en la utilización de la herramienta pedagógica que constituye el kit interactivo.

Incluye sugerencias para relacionar los contenidos del kit con los respectivos contenidos programáticos de sus materias y/o con la planeación de clases específicas, de acuerdo con los niveles o grados que esté trabajando (educación básica, media, superior, formal, no formal, etc.). La idea es que el kit interactivo sea utilizado a lo largo del año lectivo o del semestre, en todos los grados, integrado con los temas de las diferentes asignaturas; esto quiere decir que no se pretende, por ningún motivo, que el kit sea trabajado totalmente en una sola clase, lo cual llevaría al agotamiento mental de los alumnos y, entonces, el resultado sería completamente opuesto.

En este CD se encuentran los mapas del kit interactivo: mapa del parque temático (con todos sus componentes y servicios), mapa de juegos virtuales (con los diferentes tipos de juegos, grados de dificultad y tipo de conocimientos que requieren) y mapa del tutorial (con todo lo que les ofrece a los docentes).

También se encuentran guías para los maestros y para los alumnos, que enseñan cómo aprovechar al máximo los recursos del kit interactivo en el desarrollo de las clases. Los docentes podrán ver los diferentes tipos de recorridos que ofrece el parque, guiados o no, escoger el que más le convenga o diseñar el suyo propio para adecuarlo mejor a sus clases (incluso podrá decidir si todos los alumnos realizarán el mismo recorrido, o si habrán recorridos individuales; para cada caso existe una guía diferente). Podrán ver los diferentes tipos de juegos virtuales y decidir cuáles se acomodan mejor a sus alumnos (según el tipo de recorrido escogido, el tema de su clase y las características del grupo). Adicionalmente encontrarán una guía para incluir la enseñanza sobre el patrimonio arqueológico (a través del kit interactivo) en el respectivo PEI (Proyecto Educativo Institucional) de su centro educativo y en la programación de todas las asignaturas y grados.

Además se incluyen diferentes tipos de talleres que utilizan las posibilidades del parque temático y de los juegos virtuales, a manera de modelo a partir de los cuales cada profesor y cada institución puede transformar, recrear y elaborar los propios, según los objetivos de su PEI y asignaturas. Los docentes encontrarán talleres para Sociales, Idiomas, Expresión Artística, Matemáticas, Religión, Ciencias, Instituciones, Filosofía, etc. De esta manera, se evidenciará la relación del patrimonio arqueológico con todas las áreas del conocimiento.

## **9.2 ACTIVIDADES**

9.2.1 Investigación, documentación y evaluación de las colecciones arqueológicas existentes en la ciudad de Bogotá. De esta manera, se tendrá una especie de inventario de las colecciones disponibles al público y se podrá decidir cómo incluirlas en el proyecto.

9.2.2 Investigación, documentación y evaluación de los museos (reales y virtuales) con colecciones arqueológicas. Esto permitirá ver opciones en el diseño y construcción de los museos, evaluar disposición de los objetos, guiones, etc.

9.2.3 Investigación de las diferentes necesidades temáticas del sector educativo (en cada nivel y en cada grado).

9.2.4 Investigación sobre los juegos virtuales interactivos existentes y su posible inclusión dentro del parque temático virtual interactivo.

9.2.5 Estudios de mercadeo e imagen.

9.2.6 Diseño del kit (parque temático virtual interactivo, juegos interactivos y tutoriales para los docentes) y del sitio web.

9.2.7 Desarrollo del kit (parque temático virtual interactivo, juegos interactivos y tutoriales para los docentes) y del sitio web.

9.2.8 Producción del kit (parque temático virtual interactivo, juegos interactivos y tutoriales para los docentes) y puesta en marcha del sitio web.

9.2.9 Distribución y venta.

9.2.10 Evaluación y seguimiento.

## 10. CRONOGRAMA

| Nº   | ACTIVIDAD  | DURACIÓN (MESES) |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
|------|--|------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
|      |  | 1                | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 1.1  | Investigación, documentación y evaluación de las colecciones arqueológicas existentes en la ciudad de Bogotá.                                  |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 1.2  | Investigación, documentación y evaluación de los museos (reales y virtuales) con colecciones arqueológicas.                                    |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 1.3  | Investigación de las diferentes necesidades temáticas del sector educativo (en cada nivel y en cada grado).                                    |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 1.4  | Investigación sobre los juegos virtuales interactivos existentes y su posible inclusión dentro del parque temático virtual interactivo.        |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 1.5  | Estudios de mercadeo e imagen.   |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 1.6  | Diseño del kit (parque temático virtual interactivo, juegos interactivos y tutoriales para los docentes) y del sitio web.                      |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 1.7  | Desarrollo del kit (parque temático virtual interactivo, juegos interactivos y tutoriales para los docentes) y del sitio web.                  |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 1.8  | Producción del kit (parque temático virtual interactivo, juegos interactivos y tutoriales para los docentes) y puesta en marcha del sitio web. |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 1.9  | Distribución y venta.  |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |
| 1.10 | Evaluación y seguimiento.  |                  |   |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |

## 11. PRESUPUESTO

| PRESUPUESTO KIT PEDAGÓGICO INTERACTIVO (en miles de pesos) |                                       |         |         |               |            |                      |
|--|---------------------------------------|---------|---------|---------------|------------|----------------------|
| TEM  | DESCRIPCIÓN                           |         | DETALLE |               |            |                      |
|  | CONCEPTO                              | t (Mes) | CANT.   | UNIDAD        | VALOR UND. |                      |
| <b>COSTOS FIJOS</b>  |                                       |         |         |               |            | <b>SUBTOTAL</b>      |
| 1  | Director del Proyecto                 | 12      | 1       | Personas      | 5.000      | \$ 60.000,00         |
| 2  | Coordinador imagen y mercadeo         | 6       | 1       | Personas      | 2.500      | \$ 15.000,00         |
| 3  | Analistas de sistemas Senior          | 6       | 2       | Personas      | 2.500      | \$ 30.000,00         |
| 4  | Programadores y Diseñadores gráficos  | 10      | 4       | Personas      | 1.500      | \$ 60.000,00         |
| 5  | Arrendamientos y servicios públicos   | 12      | 1       | Oficina       | 1.500      | \$ 18.000,00         |
| 6  | DBA (Administrador de bases de datos) | 12      | 1       | Personas      | 1.500      | \$ 18.000,00         |
| 7  | Auxiliares                            | 12      | 3       | Personas      | 900        | \$ 32.400,00         |
| 8  | Locutor                               | 1       | 1       | Personas      | 2.000      | \$ 2.000,00          |
| 9  | Sitio web (diseño y hosting)          | 12      | 1       | Año           | 1.670      | \$ 20.040,00         |
| 10   | Investigación                         | 12      | 1       | Año           | 5.000      | \$ 5.000,00          |
| 11   | Alquiler equipos y software           | 12      | 8       | UND.          | 200        | \$ 19.200,00         |
| 12   | Adquisición de materiales             | 12      | 1       | Materiales    | 5.000      | \$ 5.000,00          |
| 13   | Diseño creativo                       | 12      | 1       | Año           | 5.000      | \$ 5.000,00          |
| 14   | Impuestos                             | 12      | 1       | Año           | 1.000      | \$ 12.000,00         |
| <b>TOTAL GASTOS FIJOS DEL EVENTO</b>                       |                                       |         |         |               |            | <b>\$ 301.640,00</b> |
| 15   | Imprevistos                           |         |         |               | <b>10%</b> | <b>\$ 30.164,00</b>  |
| <b>TOTAL GASTOS FIJOS + ADMINISTRATIVOS</b>                |                                       |         |         |               |            | <b>\$ 331.804,00</b> |
| 16   | Gastos administrativos                |         |         |               | 5%         | \$ 16.590,20         |
| <b>TOTAL GASTOS FIJOS + ADM. + INSTIT.</b>                 |                                       |         |         |               |            | <b>\$ 348.394,20</b> |
| <b>COSTOS VARIABLES</b>                                    |                                       |         |         |               |            |                      |
| <b>PARTICIPANTES</b>                                       |                                       |         |         |               |            |                      |
| 17   | Producción de CD's                    |         | 5.000   | Kit (3 CD)    | 35         | \$ 175.000           |
| <b>GTO/PARTICIPANTE</b>                                    |                                       |         |         | 35            | SUBTOTAL   | \$ 175.000           |
| 20   | Imprevistos                           |         |         |               | 10%        | \$ 17.500            |
| <b>TOTAL G. VARIABLES EVENTO</b>                           |                                       |         |         |               |            | <b>\$ 192.500</b>    |
| 21   | Gastos Administrativos                |         |         |               | 5%         | \$ 9.625             |
|  | IVA                                   |         |         |               |            | \$ 37.158            |
| <b>TOTAL G. VARIABLES EVENTO+ADMINISTRATIVOS</b>           |                                       |         |         | <b>40,425</b> |            | <b>\$ 202.125</b>    |
| <b>COSTO TOTAL EVENTO</b>                                  |                                       |         |         |               |            | <b>\$ 494.140,00</b> |
| <b>COSTO TOTAL EVENTO+IMPREVISTOS</b>                      |                                       |         |         |               |            | <b>\$ 533.929,00</b> |
| <b>COSTO TOTAL EVENTO+IMP.+ADMINISTRATIVOS</b>             |                                       |         |         |               |            | <b>\$ 587.677,60</b> |



| <b>2A. PUNTO DE EQUILIBRIO (Gastos del evento + Administrativos)</b> |         |
|--|---------|
| Si el valor del kit fuese de   | 200     |
| Punto de equilibrio  | 2.183   |
| Ingreso total en punto de equilibrio                                 | 436.653 |
| Nivel deseado de Utilidad (% sobre gastos)                           | 30%     |
| Participantes requeridos para obtener la utilidad deseada            | 3.072   |
| Ingreso total con utilidad deseada                                   | 614.400 |

| <b>2B. PUNTO DE EQUILIBRIO (Gastos del evento + Administrativos)</b> |         |
|--|---------|
| Si el valor del kit fuese de   | 150     |
| Punto de equilibrio  | 3.180   |
| Ingreso total en punto de equilibrio                                 | 476.926 |
| Nivel deseado de Utilidad (% sobre gastos)                           | 30%     |
| Participantes requeridos para obtener la utilidad deseada            | 4.648   |
| Ingreso total con utilidad deseada                                   | 697.200 |

| <b>2C. PUNTO DE EQUILIBRIO (Gastos del evento + administrativos)</b> |         |
|--|---------|
| Si el valor del kit fuese de   | 100     |
| Punto de equilibrio  | 5.848   |
| Ingreso total en punto de equilibrio                                 | 584.799 |
| Nivel deseado de Utilidad (% sobre gastos)                           | 30%     |
| Participantes requeridos para obtener la utilidad deseada            | 9.546   |
| Ingreso total con utilidad deseada                                   | 954.600 |

## 12. BIBLIOGRAFÍA

- Ballart. Joseph. *El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso*. Barcelona: Ed. Ariel. 1997
- Botiva. Alvaro. “Patrimonio Cultural - Teoría y práctica de la arqueología de rescate”. *Boletín de Arqueología*, ). Fundación de Investigaciones Arqueológicas Nacionales, Año 5, número 1 (1990): 41-54.
- Botiva. Alvaro. “Divulgación para la preservación del arte rupestre de Cundinamarca, patrimonio cultural de la nación”. Proyecto de grado, Especialización en Gerencia y Gestión Cultural, Escuela de Ciencias Humanas, Universidad del Rosario. Bogotá, 2002.
- Burdea. Grigore y Philippe Coiffet. *Tecnologías de la realidad virtual*. Barcelona: Paidós. 1996.
- Gándara. Manuel. “La interpretación temática y la conservación del patrimonio cultural”. En *Memoria. 60 años de la ENAH*. México: ENAH. 1998.
- García Canclini. Néstor. *Políticas para la creatividad cultural*. Documento preparatorio para la Conferencia Intergubernamental sobre políticas culturales para el desarrollo (UNESCO). Disponible en la red: [www.unesco.org](http://www.unesco.org).
- Gobernación del Huila et al. *San Agustín. Patrimonio de la Humanidad. Cátedra Agustiniense*. Neiva. 2000.
- Hernández, Judith. *Gran encuentro con nuestro pasado. Cartilla infantil – arqueología regional*. de Colombia S.A. Bogotá: ECOPETROL-SISMOPETROL. 2002.
- ICANH (Instituto Colombiano de Antropología e Historia). *Ley General de Cultura. Patrimonio Arqueológico*. Bogotá. 1997.
- ICANH (Instituto Colombiano de Antropología e Historia). Decreto 833 (26 de abril de 2002). Bogotá. 2002.

- ICANH (Instituto Colombiano de Antropología e Historia) y Secretaría de Cultura de Cundinamarca. *Arte rupestre en Cundinamarca (Mapa plegable)*. Bogotá. 2002.
- La Nueva Educación. Texto completo de la Ley General de Educación, Proyecto de Educación Sexual e Indicadores de Logros Curriculares según disposiciones del Ministerio de Educación Nacional*. Bogotá: Prolibros. 2001.
- Lévy. Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós. 1999.
- Maldonado. Tomás. *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Editorial Gedisa. 1994.
- Martín-Barbero. Jesús. "Patrimonio: el futuro que habita la memoria". *Somos Patrimonio*. Vol. 1. Bogotá: Convenio Andrés Bello. 1999.
- Morin. Edgar. *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Traducido por Mercedes Vallejo-Gómez UNESCO – Ministerio de Educación Nacional, República de Colombia. S.f.
- Museo Nacional de Colombia. *La educación en el museo*. 2003. Disponible en la red: [http://www.museonacional.gov.co/la\\_educacion\\_en\\_el\\_museo.html](http://www.museonacional.gov.co/la_educacion_en_el_museo.html)
- Mz-Recamán. Clara Isabel y Raúl Niño. *Nuestros Museos de Bogotá*. Bogotá: Alcaldía Mayor de Bogotá, D.C.-Secretaría de Educación del Distrito. 1996.
- Nieto. Ligia Victoria y otros. *Reflexión sobre los proyectos educativos institucionales y guía para la construcción de planes operativos por parte de las comunidades educativas*. Ministerio de Educación Nacional, República de Colombia. Bogotá, 1994. Fotocopia.
- Patiño. Diógenes (ed.). *Arqueología, patrimonio y sociedad*. Popayán: Universidad del Cauca- Sociedad Colombiana de Arqueología. 2001.
- Quintana. Juan Humberto. *Competencias: plan de estudios y metodologías para el desarrollo de procesos de pensamiento*. Bogotá, 2000. Fotocopia.
- Renfrew. Colin y Paul Bahn. *Arqueología, teorías, métodos y práctica*. Madrid: Ediciones Akal. 1993.
- Rheingold. Howard. *Realidad virtual. Los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas*. Barcelona: Editorial Gedisa. 1994.

Rincón. Fabio (ed). *Memorias Cátedra UNESCO, Gestión integral del patrimonio en centros históricos*. Manizales: UNESCO – Universidad Nacional de Colombia. 2000.

UNESCO. *Informe mundial sobre la cultura, 2000-2001*. España, 2001.

UNESCO. *La educación encierra un tesoro*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la educación para el siglo XXI, presidida por Jacques Delors. Madrid: Santillana. 1996.

UNESCO. *Nuestra diversidad creativa*. Informe de la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo. Versión Resumida. París. Septiembre de 1996. Disponible en la Red: [www.unesco.org](http://www.unesco.org)

UNESCO. *Conferencia intergubernamental sobre políticas culturales para el desarrollo. Plan de acción sobre políticas para el desarrollo*. Disponible en la Red: [www.unesco.org](http://www.unesco.org)