



El futuro  
es de todos

Gobierno  
de Colombia

## Ficha pedagógica

### Primera parte:

**Área temática: HISTORIA Y ÉTICA**

**Nombre y apellidos del docente:**

1. Ana Carolina Ruiz Peña

**Título de la propuesta pedagógica: Memoria Histórica del Patrimonio Arqueológico en el Territorio**

**Grado al que va dirigido: Noveno**

#### Introducción

La intencionalidad del área temática seleccionada de Historia y Ética consiste principalmente en desarrollar las habilidades y competencias de los estudiantes de grado 9 para que reconozcan la historia local de los antepasados pueblos originarios que habitaron en el territorio y consideren la importancia ética de la conservación, protección y difusión del patrimonio cultural e histórico presente en territorio. de esta manera la galería de imágenes se convierte en un escenario virtual que permite difundir las colecciones de manera masiva, conservarla y a la vez contribuir a la apropiación social del patrimonio arqueológico, además que da solución a un problema que implica el desarrollo de la experiencia significativa del Museo Veredal de Memoria Histórica Tesorista que es la falta de espacios para almacenar las colecciones ya que por ser una Institución Educativa Rural la infraestructura es reducida.

#### Lineamientos curriculares y orientaciones pedagógicas

- Apropiación de los conocimientos necesarios para el desarrollo de las habilidades de investigación y sistematización en el área de las ciencias sociales.
- Desarrollo de investigaciones que aporten al aprendizaje sobre la memoria histórica del patrimonio arqueológico de la región.
- Socialización y divulgación de los resultados de los diferentes proyectos de investigación planteados.



### Objetivos de aprendizaje:

1. Reconocer la interacción permanente entre el espacio geográfico y el ser humano.
2. Analizar los avances y limitaciones de esta relación en clave de la memoria histórica del patrimonio arqueológico en el territorio.
3. Evaluar los aprendizajes alcanzados en el proceso de investigación de los estudiantes.

### Posible RED a diseñar:

*Seleccione el o los recursos a diseñar, reemplazando el cuadrado ubicado al lado izquierdo del nombre por una X*

☐ Audio ☐ Video ☒ Imagen ☒ Fotografía ☐ Infografía ☐ PDF ☒ Otro. ¿Cuál?

## Segunda parte:

### Secuencia didáctica:

#### PROBLEMA

La zona rural del municipio del Líbano cuenta con una gran variedad de elementos que hacen de su historia y contexto geográfico grandes ventajas y valores de posición que abren las posibilidades de lograr sinergias y dinámicas propicias para alternativas de desarrollo como el ecoturismo rural comunitario distintas a la minería y el monocultivo que son el pan diario en la región. Pero el abandono del Estado a los sectores sociales y populares como el del campesinado son parte del escenario, el único elemento real con que cuentan estas comunidades es la escuela y en el caso del Tesoro la Institución Educativa que lleva su nombre.

En el contexto rural no existe un espacio para conservar, promover y divulgar el patrimonio cultural material e inmaterial del territorio que a la vez se articule con experiencias pedagógicas significativas y alternativas. Es bien conocido el caso de la pérdida del patrimonio arqueológico a causa de la guaquería y la falta de educación, para que esto no suceda y teniendo en cuenta la urgencia de valorar la historia y la memoria local se hace necesario que se construya un museo veredal en el territorio.

#### ACTIVIDADES

1. Observar la ubicación de las piezas encontradas ubicándolas geográficamente en los mapas



de las diferentes veredas.

2. Plantearse un problema de investigación en este campo del conocimiento teniendo en cuenta los elementos fundamentales de una investigación según estándares de competencias de las ciencias sociales sobre la aproximación al conocimiento como científico social.

3. Desarrollar las actividades formuladas en el proyecto de investigación, analizar los resultados y divulgarlos en la galería museal.

#### COMPETENCIAS

Aproximación a la investigación como estrategia didáctica de aprendizaje para las ciencias sociales.

Generar procesos de apropiación social del patrimonio arqueológico soportados en los proyectos de investigación de los estudiantes, para la salvaguarda, conservación y promoción.

#### USO DE LA RED

La RED es el escenario permanente en el que los estudiantes van sistematizando su proceso de investigación y lo que va a ser su producto final de trabajo que se expone en la galería museal.

#### Tarea:

*Ingresar a la galería peopleartfactory para publicar el trabajo realizado a la vez observar los trabajos de los demás compañeros y comentar la exposición.*

#### Evaluación:

*La evaluación consiste en compartir la información en redes sociales, divulgar y promover en la comunidad del territorio el acceso a la aplicación.*

*Estimular la visita del Museo en los horarios establecidos para la atención del público en general.*

#### Actividades imprimibles:

*Descargar imágenes de la galería y compartir con la comunidad.*

*Seguir el paso a paso para la preparación de la arcilla y elaborar una pieza en arcilla para luego quemarla en el horno.*



El futuro  
es de todos

Gobierno  
de Colombia

## Tercera parte:

### Guía del docente

Mis profes: lo primero es que debemos saber de investigación, sobre ello en internet hay muchos recursos y lecturas que nos pueden ayudar a mejorar el proceso, una puede ser la Guía para investigación en Ciencias sociales para estudiantes y también la hay para docentes del Ministerio de Educación de Chile.

La metodología del programa ONDAS de COLCIENCIAS es muy asequible, lo primero es la pedagogía de la pregunta y de ahí en adelante catalizar la creatividad de los estudiantes en el marco de la formación disciplinar que tenemos como profes.