

**PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO**

**PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO**

**Carlos Javier Copete Acosta  
Freddy Alexander Ospina Pérez  
Sirley Andrea Piamba Ramírez**

**Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Educación Física  
Licenciatura en Recreación y Turismo  
Bogotá D.C.  
2020**

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

**PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO**

**Autores**

**Carlos Javier Copete Acosta  
Freddy Alexander Ospina Pérez  
Sirley Andrea Piamba Ramírez**

**Trabajo de grado para optar al título de  
Licenciados en Recreación y Turismo**

**Asesor**

**Erika Liliana Páez Franco**

**Universidad Pedagógica Nacional  
Facultad de Educación Física  
Licenciatura en Recreación y Turismo  
Bogotá D.C.  
2020**

# PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

## **Agradecimientos**

Agradecemos a Dios y a la vida por permitirnos realizar este proyecto de manera conjunta, a la Universidad Pedagógica Nacional por brindarnos la oportunidad y los conocimientos teóricos para enfrentar de manera crítica la sociedad en la que nos encontramos, a la Facultad de Educación Física por estudiar el campo de la recreación y el turismo de manera separada de la Educación Física y el Deporte.

Agradecemos a nuestra asesora Erika Páez, por acompañarnos en este camino y por sus oportunos consejos.

Agradecemos al Instituto Distrital de Turismo por abrirnos las puertas y permitirnos trabajar con ellos para la formulación de este juego.

Finalmente, agradecemos a nuestras familias, amigos, docentes y demás personas que apoyaron emocional y conceptualmente a la realización de este proyecto.

Muchas gracias.

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

**Contenido**

Resumen ejecutivo .....	1
Descriptores / palabras claves .....	1
Justificación.....	2
Planteamiento del problema.....	3
Objetivos .....	5
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos .....	5
Contexto .....	6
Programa CAT en Bogotá.....	9
Antecedentes .....	12
Práctica Pedagógica en Turismo .....	12
A nivel nacional.....	13
A nivel internacional.....	14
Antecedentes en relación con el proyecto .....	16
Metodología.....	18
Propuesta de sistematización del diseño del juego Bogotá Aviturística.....	21
Marco conceptual.....	24
Cultura Turística.....	24
Cultura.....	24
¿Cómo se entiende la cultura para los fines de este proyecto? .....	25
Turismo. ....	25
¿Cómo se entiende el turismo para los fines de este proyecto? .....	28
Hacia una aproximación de la Cultura Turística.....	28
Interpretación ambiental.....	30

# PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

Interpretación ambiental aplicada al aviturismo en humedales .....	32
¿Cómo se entiende la interpretación ambiental para los fines de este proyecto? .....	33
Juego .....	34
Juego educativo ambiental.....	35
Diseño de juegos educativos .....	37
¿Cómo se entiende juego para los fines de este proyecto?.....	37
Ejecución del proyecto .....	38
Fase 1: Punto de partida: La experiencia.....	38
Fase 2: Formular un plan de sistematización.....	38
Fase 3: La recuperación del proceso vivido .....	40
Fase 4: Reflexiones de fondo .....	54
Fase 5: Proceso de análisis, síntesis e interrelaciones.....	56
Conclusiones.....	59
Bibliografía .....	61

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

**Índice de ilustraciones**

Ilustración 1 .....	39
Ilustración 2 .....	42
Ilustración 3 .....	44
Ilustración 4 .....	45
Ilustración 5 .....	46
Ilustración 6 .....	50
Ilustración 7 .....	51
Ilustración 8 .....	52
Ilustración 9 .....	53

**Índice de tablas**

Tabla 1 .....	6
Tabla 2 .....	20
Tabla 3 .....	22
Tabla 4 .....	27
Tabla 5 .....	39
Tabla 6 .....	48

**Índice de gráficos**

Gráfico 1 .....	9
Gráfico 2 .....	10
Gráfico 3 .....	19

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

**Abreviaturas**

CAT	Colegios Amigos del Turismo
IDT	Instituto Distrital de Turismo
MinCIT	Ministerio de Comercio, Industria y Turismo
PEI	Proyecto Educativo Institucional
UPN	Universidad Pedagógica Nacional

### **Resumen ejecutivo**

El proyecto de grado titulado “Propuesta de juego para la enseñanza sobre las aves en los Colegios Amigos del Turismo – Instituto Distrital de Turismo” tiene como objetivo principal proponer un juego que permita la enseñanza de la práctica aviturística en Bogotá, esta nace de una necesidad planteada por parte del IDT.

El proyecto tiene sus bases conceptuales en la cultura turística, la interpretación ambiental y el juego educativo, estos términos permiten el dialogo entre la teoría y la experiencia adquirida durante la creación de la propuesta. Para el desarrollo de esta se toma como metodología la sistematización de experiencias, puesto que permite realizar un análisis crítico del proceso de creación y planteamiento de la propuesta, la cual se planteó después de haber iniciado el proceso, por ello la recolección de datos se realizó a través de audios, fotografías y prototipos de juego. Finalmente, en las conclusiones se describen las posibles proyecciones que este proyecto pueda tener.

### **Descriptorios / palabras claves**

Juego, juego educativo, enseñanza, turismo, ave, humedal.



### **Justificación**

Los motivos que nos llevaron a realizar esta investigación fueron la unión de dos conceptos específicos: juego y turismo, los cuales permitieron fortalecer temas relacionados a los programas que maneja el IDT con relación a la enseñanza del turismo en los colegios, la consolidación al realizar un primer acercamiento a la entidad durante la Practica Pedagógica en Turismo, ayudó a enfocar este proyecto en temas específicos, permitiendo la creación y el diseño de un juego, esto debido a la falta de herramientas pedagógicas que incentiven a la entidad a la construcción de estos, de igual manera, otras instituciones dedicadas al diseño y creación de material educativo fue de gran influencia para nosotros, pues nos permitió tomar la iniciativa de generar nuevos procesos de interacción que ayuden a fortalecer temas específicos de dicho programa, de modo que entran a dialogar los saberes adquiridos durante el proceso académico con las necesidades del sector turístico en entidades públicas.

### **Planteamiento del problema**

Teniendo en cuenta los programas de acción del Instituto Distrital de Turismo – IDT, este se ha encargado de realizar una serie de herramientas que han fortalecido su quehacer como entidad, traduciendo este proceso en propuestas comunicativas idóneas para formar y promover la reflexión de nuevas tendencias turísticas que satisfagan las necesidades y deseos del turista actual, por ejemplo, el aviturismo, el cual se ha venido potencializando en Bogotá.

El IDT cuenta con tres áreas misionales: Promoción y Mercadeo; Observatorio de Turismo; y Gestión de Destino, es en esta última donde se trabajará, la cual ha planteado diferentes estrategias para implementarlas en uno de sus programas: Colegios Amigos del Turismo – CAT. Este programa se centra en las Instituciones Educativas Distritales, es por esto por lo que varias de las estrategias planteadas están encaminadas a la relación entre enseñanza y aprendizaje, entre las cuales se encuentran diferentes cartillas, que, aunque son llamativas visualmente con ilustraciones y lenguaje accesible, los estudiantes no se muestran muy interesados en ellas. Otra de las propuestas por parte de esta área es la implementación de juegos, para los cuales realizan convenios con diferentes empresas dedicadas a su diseño, sin embargo, estos no han logrado articular la enseñanza, el aprendizaje y el placer que debe generar el juego.

Por tal motivo, se requiere de nuevas alternativas de aprendizaje que de una manera más agradable y divertida permitan el acercamiento de los estudiantes y profesores a las temáticas propias del programa. Con relación a ello, durante la realización de la Práctica Pedagógica en Turismo, ejecutada durante el 2018 – II en el Viceministerio de Turismo y con intervención en el IDT, se detectó la falta de material con un enfoque pedagógico que le permitiera al programa CAT fortalecer sus líneas de acción, las cuales están enfocadas en lo ambiental, sociocultural, emprendimiento turístico, sensibilización y formación hacia la actividad turística, lúdica y tiempo libre.

En consecuencia, el área de Gestión de Destino mostró gran interés por el diseño de juegos, que, de una manera pedagógica, permitieran articular el turismo

y la recreación frente al reconocimiento de espacios turísticos en Bogotá, como humedales, museos, parques, monumentos, restaurantes y demás lugares óptimos para la práctica turística; mostrando que el diseño de un juego permite relacionar diferentes temáticas, el cual para este proceso enseñará sobre las aves de los humedales Torca – Guaymaral y Santa María del Lago en Bogotá.

Por último, cabe resaltar que el diseño de juegos es un proceso de creatividad que requiere de innovación para que sea un éxito y logre los objetivos esperados, por ello la pregunta problema que orientará el desarrollo de este proyecto es ¿Una propuesta de juego, planteada desde la perspectiva de la interpretación ambiental, contribuiría a enseñar de una manera más agradable y divertida las temáticas del programa CAT?

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Proponer el diseño de un juego para el IDT que posibilite la enseñanza sobre las aves de los humedales Santa María del Lago y Torca – Guaymaral a través de la interpretación ambiental.

### **Objetivos específicos**

1. Hacer una interpretación ambiental de las aves de los humedales Santa María del Lago y Torca – Guaymaral.
2. Estructurar una metodología de juego con la información interpretada teniendo en cuenta un lenguaje accesible.
3. Validar la estructura de juego planteada teniendo en cuenta las observaciones de los funcionarios del IDT, estableciendo los tableros definitivos.

### Contexto

El IDT es la entidad que se encarga de promover a Bogotá como un destino turístico a nivel nacional e internacional, siendo el turismo un motor de desarrollo económico para la ciudad, pues está adscrito a la Secretaría Distrital de Desarrollo Económico, con el fin de mejorar la competitividad y sostenibilidad de la ciudad como destino turístico.

La entidad cuenta con tres áreas misionales de trabajo, Observatorio de Turismo; Promoción y Mercadeo; y Gestión de Destino, las cuales se encargan de desarrollar investigaciones relacionadas a la actividad turística en la ciudad, para diseñar los planes a seguir en materia de turismo, posicionar la oferta turística de Bogotá a nivel nacional e internacional, e impulsar el desarrollo turístico de Bogotá bajo las premisas de sostenibilidad y productividad, respectivamente.

Es a partir de esta última área, Gestión de Destino, desde donde se plantean los diferentes programas y planes a nivel turístico para la ciudad, entre los cuales se pueden encontrar:

*Tabla 1*

Programas de turismo desde el área de Gestión de Destino

<b>Programa / plan</b>	<b>Descripción</b>
Brochure de bienvenido a Bogotá (español – inglés)	Es un folleto donde se ofrece información de la ciudad en español e inglés. También brinda consejos de seguridad durante la estadía.
Inventario de atractivos turísticos	Lista de monumentos, edificios, parques y actividades con potencial turístico en la ciudad.
Plan de señalización turística	Proyecto donde se priorizan ciertas zonas turísticas en la ciudad para realizar la debida señalización que sea accesible a locales y extranjeros.

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

7

Gestión de la seguridad turística	Se diseña una guía de seguridad en Bogotá, donde se encuentra descripción de la ciudad, consejos de movilidad y seguridad en tanto en el aeropuerto como en el terminal de transporte.
Fomento a la Cultura Turística para anfitriones de ciudad	A partir de programas de apropiación de ciudad y capacitación a taxistas en temas de turismo e inglés – plataformas Mooc. El programa CAT es otra de las estrategias que tiene el IDT para el fomento de cultura turística.
Plan Maestro de Turismo	El decreto 664 de 28 de diciembre de 2011, es el documento legal donde se plantea posicionar a Bogotá como un destino turístico sostenible y competitivo siguiendo los lineamientos del Plan de Ordenamiento Territorial – POT según su riqueza natural, cultural y arquitectónica.

Fuente: Elaboración propia adaptada de Instituto Distrital de Turismo (2019).

La tabla muestra una síntesis de los programas y planes implementados por el Área de Gestión de Destino para mejorar la competitividad turística de Bogotá.

En el programa Fomento a la Cultura Turística, se encuentra como estrategia el programa CAT, el cual es un programa a nivel nacional, liderado por el Ministerio de Industria, Comercio y Turismo - MinCIT, que tuvo sus inicios en el año 2005, como una propuesta al desarrollo de cultura turística, aportando a los destinos una visión integral de desarrollo social y económico a través de la actividad turística.

El objetivo del programa es lograr integrar la lúdica, el turismo y el uso del tiempo libre teniendo como base el Proyecto Educativo Institucional - PEI en los colegios que quieran vincularse al programa, comprometiéndose con los ideales de la Organización Mundial del Turismo - OMT. Este programa se muestra como

una visión donde las instituciones orienten los proyectos ya adelantados en pro de un enfoque turístico de la región, donde se encuentre la institución, de esta manera al transversalizar los temas turísticos al PEI, se formarán estudiantes sensibilizados frente a la actividad turística, bajo criterios de sostenibilidad ambiental, social, cultural y económica (Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, 2014).

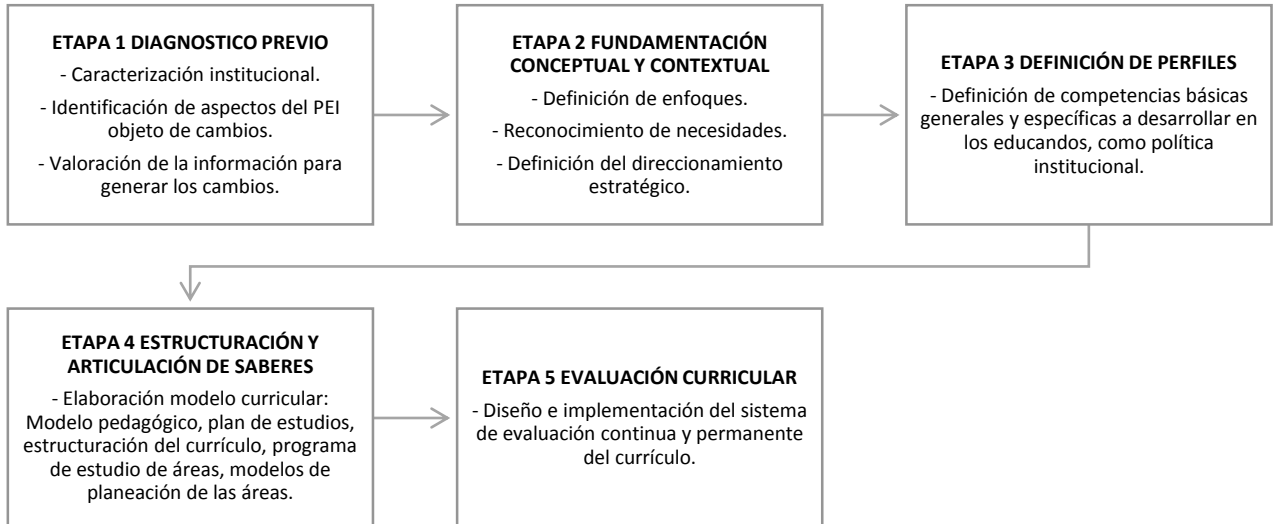
En el año de creación del programa CAT, se identificó la necesidad de incentivar la cultura turística en las comunidades receptoras, siendo de esta manera el colegio el escenario propicio para empezar con este proceso, pues a partir del conocimiento del sector, sus ventajas y potencialidades mejoran y hacen posible la actividad turística, de tal manera que se fortalezca y a futuro sea una actividad sostenible (Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, 2014).

Ahora bien, la vinculación de las instituciones al programa CAT requiere de una metodología donde se establecen los fundamentos de intervención y acompañamiento durante la vinculación y la ejecución del programa en la institución, esta metodología busca articular los objetivos y estrategias del PEI con la finalidad del programa; esta es aplicada a cada institución de manera participativa, permitiendo formular proyectos transversales basados en los existentes, en busca de incluir el turismo y el tiempo libre para generar cultura turística en los estudiantes. La metodología que se plantea desde la Presentación CAT 2014 (Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, 2014), guía la reestructuración del currículo de la institución, de tal manera que los ajustes realizados coincidan tanto con el objetivo del programa y con los de la institución.

A continuación, se describen las etapas fundamentales para la implementación CAT:

*Gráfico 1*

Modelo de reestructuración curricular



Fuente: Elaboración propia a partir de Ministerio de Comercio, Industria y Turismo (2014)

El gráfico muestra los pasos a seguir para vincular a una Institución Educativa al programa CAT.

### Programa CAT en Bogotá

A partir del año 2010, el IDT en acuerdo con el MINCIT se encargó de direccionar el programa CAT en Bogotá. Esta alianza fue planteada debido a la coherencia existente entre el programa y el objetivo del IDT en tanto ejecutar las políticas y planes de turismo para posicionar a Bogotá como un destino turístico sostenible y competitivo (Instituto Distrital de Turismo, 2013, p. 56).

El IDT busca que la ciudad sea proyectada como destino turístico promocionando la productividad y sostenibilidad, fortaleciendo las condiciones de competitividad turística para hacer de la ciudad un lugar para el buen vivir que motive la visita de turistas, al iniciar con las actividades en los colegios se implementó la metodología planteada según las problemáticas particulares de

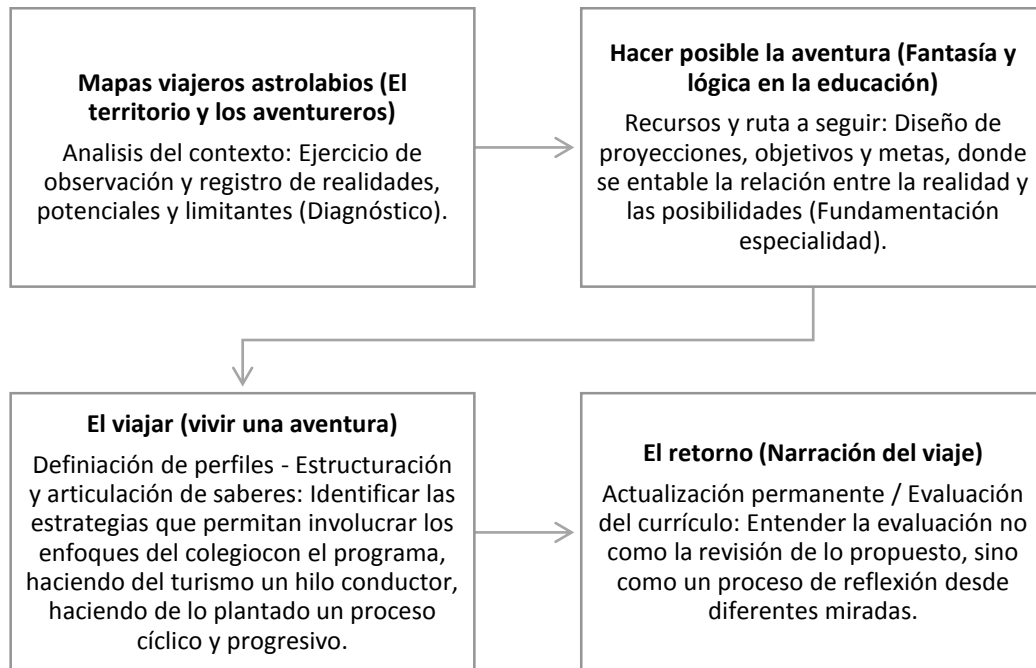


cada institución, de esta manera bajo el modelo nacional se diseñó un marco distrital de implementación CAT donde el acompañamiento participativo con los estudiantes, docentes y rectores fue de vital importancia para el proceso de “Formar en la lúdica, el aprovechamiento del tiempo libre y en la apropiación de la ciudad, como estrategia para fortalecer la formación y la cultura turística, realizando intervención curricular transversal a los colegios voluntariamente vinculados” (Instituto Distrital de Turismo, 2013, p. 57).

El programa CAT, al ser una estrategia transversal en el PEI, no busca incluir una cátedra de turismo, sino que respeta las necesidades de la comunidad educativa articulando sus propuestas a temáticas de turismo y uso del tiempo libre, para ello como se dijo anteriormente el IDT plantea una metodología aplicada siguiendo los parámetros del CAT a nivel nacional.

### Gráfico 2

#### Estructura modelo CAT Nacional - Distrito



Fuente: Elaboración propia a partir de Instituto Distrital de Turismo (2013, p. 57 - 58)

El gráfico anterior muestra el diseño metodológico implementado por el IDT en los CAT de Bogotá, siguiendo los lineamientos a nivel nacional.

Siguiendo esta metodología CAT Nacional – Distrito, en la actualidad se encuentran 34 colegios en Bogotá adscritos al programa, siendo para el IDT importante fortalecer la apropiación del territorio a partir del turismo, motivando a la entidad a impulsar el programa, formando estudiantes sensibilizados frente a la práctica turística, proyectando así a Bogotá como destino turístico atractivo y sostenible.

Dicho trabajo pedagógico colectivo permite a rectores, docentes y estudiantes trabajar articuladamente para que los conocimientos adquiridos en el aula trasciendan al diario vivir de los estudiantes frente al actuar turístico en cada una de las localidades, teniendo en cuenta que “Las principales actividades se realizan en torno al cuidado del medio ambiente y el descubrimiento de los rasgos culturales característicos de las diferentes comunidades que habitan la ciudad” (Instituto Distrital de Turismo, s.f.)

Desde la implementación del programa en el 2010, el IDT ha realizado 5 encuentros distritales CAT, en el cual se encuentran estudiantes, docentes, rectores y asesores institucionales, con el fin de integrar las comunidades educativas que, voluntariamente, promueven el turismo como factor de desarrollo económico y social con un enfoque responsable, sostenible y ético a través de los proyectos pedagógicos que realiza cada institución.

Por lo anterior, para el IDT es importante el diseño de juegos donde serán beneficiados los estudiantes de los CAT y, de igual manera, son estrategias que en los encuentros permiten la interacción entre las diferentes instituciones.

### **Antecedentes**

Se realiza un análisis de diversos proyectos relacionados con la creación de juegos o estrategias de aprendizaje de temas turísticos que permiten evidenciar que alternativas se han planteado para la enseñanza del aviturismo, entre estos se encuentran experiencias propias e iniciativas a nivel local, nacional e internacional.

### **Práctica Pedagógica en Turismo**

En primera instancia, se abordará la experiencia adquirida con la Práctica Pedagógica en Turismo de VII semestre de la Universidad Pedagógica Nacional – UPN, la cual se llevó a cabo en el Viceministerio de Turismo con intervención en el IDT, generando diversas actividades para la apropiación de territorio en Bogotá y durante la cual los practicantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo crearon un juego llamado “El Conquistador”, cuyo objetivo fue identificar sitios turísticos importantes y no conocidos de Bogotá pertenecientes a cada localidad. La creación de este juego ayudó tanto a la realización de dicha práctica como a la apropiación de ciudad en los estudiantes de la básica media y a docentes de los colegios pertenecientes al programa CAT en Bogotá.

El juego fue presentado en el IV encuentro Distrital CAT, donde se esperaba el material solicitado para la ejecución del juego, pero este llegó incompleto y sin las especificaciones necesarias para llevarlo a cabo, esto debido al poco tiempo para su fabricación, por ello se tuvieron que realizar cambios metodológicos al modo de juego para cumplir con el objetivo propuesto. A pesar de la situación presentada, el juego logró ser un éxito tanto para el evento como para el programa, esto se puede evidenciar de acuerdo con los diarios de campo producidos en el marco de la Práctica Pedagógica en Turismo, en donde se registró que los funcionarios afirmaron que “este es un juego dinámico y llamativo para este tipo de población” (Ver anexo 1). En otras conversaciones con funcionarios del IDT, estos aseguraron que el juego ha recorrido todos los CAT y ha servido para el reconocimiento de las localidades y sus atractivos turísticos.

Luego de esta experiencia, la entidad contactó a una empresa dedicada al diseño de juegos educativos, sin embargo, estos no tuvieron gran acogida tanto para los funcionarios del IDT como para los estudiantes de los colegios y los docentes, un ejemplo de ello sucedió en un evento en el que la entidad llevó el juego “El Conquistador”, y este tuvo una mayor aceptación que los juegos diseñados por la empresa en mención.

Por lo anterior, los autores de este proyecto nos acercamos al IDT con la intención de diseñar otros juegos que ayuden a implementar una estrategia pedagógica para que los estudiantes se conviertan en anfitriones de ciudad, evidenciando la necesidad que poseen los funcionarios del IDT en el diseño de juegos pedagógicos, como una alternativa para enseñar los diferentes productos turísticos y fomentar la apropiación de ciudad.

### **A nivel nacional**

A nivel nacional, desde el MinCIT se propuso la guía de buenas prácticas para la actividad de aviturismo en Colombia, la cual brinda las herramientas necesarias para la práctica y guía del aviturismo, donde a partir de la iniciativa “No dejar rastro” se pretende que los involucrados en esta actividad no generen impactos negativos sobre los ecosistemas y las especies.

El diseño de esta cartilla, se llevó a cabo bajo la dirección e iniciativa del Programa de Transformación Productiva del Gobierno Nacional en el año 2017, pues se “evidencia el potencial que tiene el país en segmentos especializados del ecoturismo, como el avistamiento de aves, pero también trae consigo una diversidad de retos en educación, infraestructura, promoción y conservación” (Reporte en línea, 2019), enseñando a través de este documento maneras de realizar una buena práctica aviturística.

Para el diseño de la cartilla fue necesaria la participación de personas de diferentes disciplinas, tales como: pajareros, biólogos y otros científicos, y campesinos, pues a partir de este intercambio de experiencias y conocimientos se logran acuerdos y toman decisiones para proponer estrategias según la condición

geográfica, social y cultural de la región, cuenta Jaime Polanco en Reporte en línea (2019), quien participó en la investigación y diseño de la cartilla.

Durante la investigación y diseño de la guía se encontraron diferentes problemáticas que afronta el sector y a las cuales el sector público debe atender y solucionar: poca formalización de los guías, dificultades logísticas de transporte terrestre y la falta de compromiso de las personas implicadas en la práctica aviturística (Reporte en línea, 2019).

Dentro de la cartilla se pueden encontrar términos clave para teorizar la práctica aviturística, que busca dar respuesta a las inquietudes que esta actividad pueda causar en los turistas y guías, pues siendo esta actividad amigable con el medio ambiente, no deja de generar impactos negativos en el entorno.

Por último, cabe resaltar de esta cartilla que los autores plantearon que “como no tiene carácter obligatorio alguno, sus autores quisieran que cuanto aquí se enseña se convirtiera en código de comportamiento de todo observador de aves: así sabrían que su trabajo mereció la pena” (Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, 2017, p. 10).

### **A nivel internacional**

Por último, de Ecuador se rescata el proyecto de investigación “Diseño de un medio interpretativo aviturístico en la comunidad de Chilmá Bajo, para el desarrollo del turismo rural sustentable”, en donde a partir de la investigación descriptiva se buscó caracterizar al aviturista, las comunidades afectadas y el entorno clave para efectos de análisis.

Este proceso investigativo se llevó a cabo en dos momentos, el primero donde se realizó un diagnóstico a partir de la práctica de observación de aves y un segundo momento donde se planteó el diseño del medio interpretativo.

En este proyecto se pueden encontrar definiciones clave para realizar una investigación en aviturismo, entre los términos utilizados por Arellano se encuentran aviturista, inventario de aves, patrimonio natural y biodiversidad e

interpretación y educación ambiental, este último donde Lucero Lima (2018), citando a Ham (1992), plantea que la interpretación ambiental es la traducción de términos y temas científicos en palabras simples y de fácil entendimiento para las personas no científicas, haciendo de estos temas más fáciles y amigables de comprender.

Teniendo en cuenta lo anterior, Lucero plantea la interpretación ambiental desde el diseño de un sendero interpretativo, donde se identificaron los puntos clave para el avistamiento de aves y con la ayuda de un GPS se lograron integrar estos puntos en un mapa que brindan la ruta segura para esta práctica y en cada punto se colocó un panel informativo del ave que se puede observar allí con su nombre en español. Este sendero fue acompañado de una lista de chequeo con la cual se realizó el inventario de aves del lugar.

Finalmente, con los resultados registrados y analizados se realizó un inventario de aves del lugar con su respectivo nombre científico y nombre común, identificando que:

- ✓ En la zona se encontraron alrededor de 167 especies de aves.
- ✓ Hay presencia de aves migratorias en la zona de estudio.
- ✓ En los meses de abril y septiembre se registra una importante migración de reinitas.
- ✓ No se presentó registro visual del Cuervo Higüero Golirrojo, sin embargo, durante la investigación se evidenció su canto.
- ✓ Los colibríes y tangaras coloridas presentaron actividad durante todo el día, haciendo su avistamiento más fácil y llamativo.

Fuente: Elaboración propia a partir de Lucero Lima (2018).

En los resultados también se encontró que, los avituristas predominantes en la zona se encuentran entre los 20 y 60 años, evidenciando que esta actividad es realizada por personas de todas las edades, siendo en su mayoría ecuatorianos debido a que la zona no ha desarrollado el aviturismo como producto turístico, sin

embargo, entre los visitantes extranjeros predominan los colombianos (Lucero Lima, 2018).

De igual manera, se evidenció que las motivaciones de visitar Chilmá Bajo se deben al gran atractivo natural en conjunto con su riqueza cultural, de esta manera se demuestra el potencial turístico de la zona y que a través del diseño de rutas turísticas se puede pensar en un turismo sustentable para la región (Lucero Lima, 2018).

### **Antecedentes en relación con el proyecto**

De las investigaciones se puede analizar qué tanto a nivel nacional e internacional, no se hallaron juegos educativos acerca del aviturismo, solo se encontraron cartillas, documentales y rutas turísticas que afianzan un poco más el tema, evidenciando así el poco material que articula el juego y el turismo de una forma innovadora, probablemente esto disminuye el interés de los estudiantes con relación a los procesos de enseñanza de las temáticas relacionadas a las aves en el aula, lo que nos llevó a buscar nuevas alternativas en donde estos procesos educativos se hagan más llamativos para toda la población, especialmente en la escuela. De esta manera cada proyecto analizado en este apartado da a conocer una perspectiva en cuanto producción de artículos y documentos que buscan brindar información de manera técnica datos sobre aviturismo.

En tanto al antecedente a nivel local, al ser una experiencia propia, fue el proceso que permitió, en primera medida, reconocer la relación que se puede dar entre el turismo y el juego como estrategia de aprendizaje, articulando el saber pedagógico de un Licenciado en Recreación y Turismo con el diseño y la aplicación de nuevas alternativas didácticas que posibiliten la enseñanza sobre lugares y productos turísticos que se ofrecen en la ciudad. Siendo así que, el presente proyecto se fortalece con relación a lo pedagógico, proponiendo para el IDT nuevas estrategias de enseñanza y así brindar a los CAT formas pedagógicas de aprender jugando, relacionando lo vivido en el juego con su entorno cercano.

A su vez, en el segundo antecedente se evidencia que desde el Viceministerio de Turismo fue planteada una cartilla sobre las buenas prácticas en el aviturismo, reconociendo allí que esta actividad no requiere de conocimientos científicos y que con una buena interpretación cualquier persona puede realizarla, en consecuencia, la interpretación es una parte indispensable para el desarrollo de este proyecto, ya que es a través de ella, aplicada a un juego, que los participantes podrán reconocer las características básicas de las aves de los humedales seleccionados y su comportamiento.

Finalmente, el antecedente a nivel internacional, identificado en Ecuador, es un proyecto que reconoce en la interpretación ambiental una manera innovadora de diseñar una ruta turística que permitió realizar un inventario de aves en el recorrido planteado, de esta manera esta estrategia relaciona la enseñanza – aprendizaje de un modo más experiencial al entrar en contacto directo con el entorno y con la ayuda de los paneles interpretativos de las aves observadas allí se hizo más amena la experiencia para los usuarios, es por ello que de la revisión de esta experiencia se rescata principalmente la necesidad de crear experiencias que sean creadas en función de los usuarios, en este caso que sea grato para los profesores y estudiantes participantes del programa CAT enseñar y aprender sobre las aves en dichos humedales.



### **Metodología**

Para los fines de la propuesta se identifica la sistematización de experiencias, como la metodología que permitirá identificar el proceso realizado en la investigación hacia el diseño de nuevas alternativas de enseñanza ambiental en el tema principal de aviturismo.

La sistematización de experiencias permite analizar el proceso después de iniciado el mismo, pues como su nombre lo indica, es a partir de la experiencia que desarrolla el análisis de todo el proceso, para ello Oscar Jara define que:

Un punto importante es reconocer que se debe diferenciar la sistematización de información, en tanto ordenamiento, clasificación y catalogación de distintos tipos de datos, de la sistematización de experiencias, que las entiende como procesos históricos y complejos en los que intervienen diferentes actores y que se llevan a cabo en un contexto económico, social y cultural determinado, y en situaciones organizativas o institucionales particulares. Por ello, hablar de sistematizar experiencias alude a un esfuerzo cualitativamente más complejo que el que implica solamente organizar o clasificar datos, es decir, sistematizar informaciones. (Jara, 2018, p. 52).

Las experiencias permiten guardar momentos socio históricos dinámicos y complejos tanto personales como colectivos. No son solo hechos o acontecimientos puntuales. Las experiencias están en permanente cambio y proyectan un conjunto de dimensiones objetivas y subjetivas de la realidad.

Continuando así la sistematización de experiencias pasa a ser un ejercicio cuyo objetivo es comprender, de tal manera que se pueda recrear el saber adquirido desde la interpretación, teorización y apropiación consciente de lo vivido. Siendo así, que se recurre a la curiosidad epistemológica siguiendo un método para convertir la experiencia, desde su problematización en una reflexión crítica que aporte a su realidad.

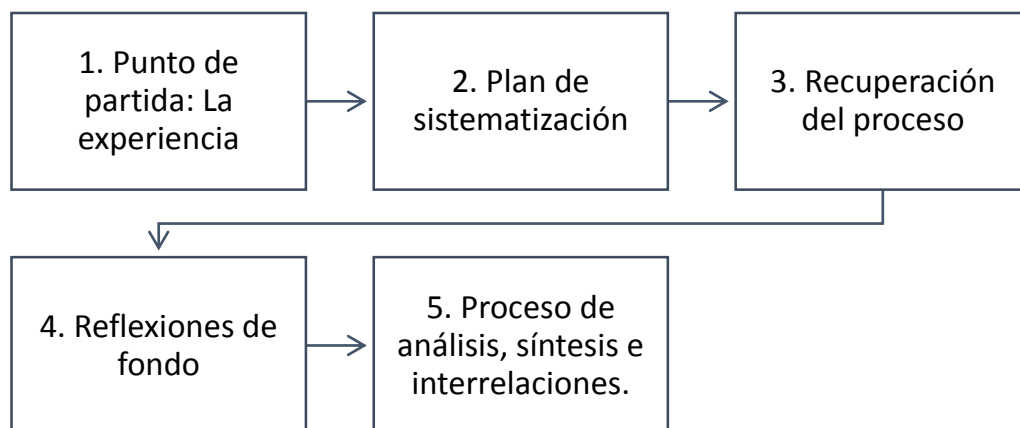
Para lograr tal reflexión, debe haber un alejamiento de la experiencia. Esto permite interiorizar las sensaciones y aprendizajes, lo vivido, visto, sentido y pensado, así “se objetiviza la experiencia de tal manera que se vincule con otras prácticas sociales de las que ella forma parte” (Jara, 2018).

La sistematización de experiencias permite realizar un análisis reflexivo entre la práctica y la aproximación teórica, para así comprenderla más allá de una descripción simple o inmediata de lo que se está viviendo.

Teniendo en cuenta lo anterior, la propuesta metodológica de la sistematización de experiencias parte de proponer un camino que se quiere recorrer, el cual posibilitara orientar y recoger la experiencia vivida y, por otro lado, debe ser susceptible a posibles cambios que modifiquen el proceso si es necesario, esto debido a que quienes plantean la propuesta son quienes la desarrollan. Para esto, se plantean cinco momentos que dan la guía para sistematizar la experiencia vivida de una manera satisfactoria.

Gráfico 3

Paso a paso de la sistematización de experiencias.



Fuente: Elaboración propia adaptada de Jara (2018, p. 135).

Plan metodológico de la sistematización de experiencias.

Para cada uno de estos pasos se plantean unas breves preguntas que fortalecerán cada uno de estos, iniciando la primera etapa.

Tabla 2

Como sistematizar siguiendo a Jara (2018).

Etapas	Definición	Preguntas orientadoras
Punto de partida: La experiencia	La experiencia propia es el primer paso para un proceso de sistematización, pasando a ser este un segundo paso a la organización de la información. Partiendo de allí, no es necesario que la experiencia haya concluido, pues la experiencia puede seguir después de finalizar el proyecto, por otro lado, la sistematización debe aplicarse para alimentar la práctica y no para concluirla.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Haber participado en la experiencia.</li> <li>• Contar con registros de la experiencia.</li> </ul>
Formular un plan de sistematización	En este segundo paso se inicia el proceso de sistematización, para ello se plantean 5 preguntas, cuyas respuestas dependerán de lo que se realizó en el proceso. Estos cuestionamientos deben manejarse de manera abierta y colectiva con quienes van a realizar la sistematización, con el fin llegar a un consenso, de esta manera se tendrán en cuenta las diferentes opiniones frente al proyecto, garantizando un buen resultado al finalizar la sistematización.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Para qué se sistematiza?</li> <li>• ¿Qué experiencia se quiere sistematizar?</li> <li>• ¿Qué aspectos centrales interesan más?</li> <li>• ¿Qué fuentes de información se tienen y cuáles se necesitan?</li> <li>• ¿Qué procedimiento concreto se va a seguir y en qué tiempo?</li> </ul>
La recuperación del proceso vivido	En este paso, se inicia un proceso descriptivo y narrativo, exponiendo el trayecto de la experiencia, lo cual permite ser objetivos teniendo en cuenta todos los elementos posibles. En este punto no	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconstruir la historia de la experiencia.</li> <li>• Ordenar y clasificar la información.</li> </ul>

	se debe realizar ningún tipo de interpretación de cada situación vivida, hay que expresarla de la manera más detallada posible, haciendo uso de los registros utilizados.	
Reflexiones de fondo	Después de describir y narrar la experiencia vivida, se realiza el proceso de reflexión, que a través del análisis y síntesis permiten interpretar de manera crítica lo vivido, lo cual permitirá explicar el porqué de cada situación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Por qué pasó lo que pasó y no pasaron otras cosas?</li> </ul>
Proceso de análisis, síntesis e interrelaciones	El último paso permite reconstruir la información para el desarrollo de la interpretación crítica de la experiencia, formulando conclusiones orientadas al aprendizaje y transformación de la práctica que alimenta, enriquece y justifica el proceso sistemático de lo investigado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La interpretación crítica.</li> <li>• La identificación de aprendizajes</li> </ul>

Fuente: Elaboración propia adaptada de (Jara, 2018).

La tabla detalla los pasos para sistematizar una experiencia y formular un plan de sistematización.

### **Propuesta de sistematización del diseño del juego Bogotá Aviturística**

En el proceso de sistematización de experiencias fue necesario que los autores, de quienes depende el proceso de la sistematización, definieran los siguientes elementos:

Tabla 3

Propuesta de sistematización del diseño del juego Bogotá Aviturística siguiendo el planteamiento de la tabla anterior.

<b>Etapa</b>	<b>Descripción</b>	<b>Instrumentos / preguntas</b>
Punto de partida: La experiencia	Se sistematiza la experiencia adquirida durante el proceso de creación del juego Bogotá Aviturística para el IDT desde el semestre VI hasta el semestre IX.	Audios Fotografías Prototipos de juego Documentos propios
Formular un plan de sistematización	Se diseña un plan de sistematización tomando como referencia la información encontrada en diferentes documentos, acorde a las dinámicas del diseño del juego.	Se sistematiza el proceso de creación del juego Bogotá Aviturística para evidenciar el proceso vivido durante su diseño, evidenciando el aviturismo, el juego y la cultura turística como pilares del proyecto. Para recoger esta información se tienen diarios campo, fotografías, prototipos de juego y documentos en general.
La recuperación del proceso vivido	El diseño de juego se enmarca en el proyecto de grado, en el cual se tuvo diversos cambios por parte de los autores y funcionarios del IDT, estos cambios surgieron	No aplica.

	según las necesidades de ambas partes.	
Reflexiones de fondo	Las reflexiones finales se dan a partir de la relación entre la teoría y el diseño del juego, identificando diversas situaciones que llevaron a cambiar en varias ocasiones el juego planteado.	No aplica.
Proceso de análisis, síntesis e interrelaciones	En esta etapa se relaciona el resultado final (Diseño del juego) con las dinámicas externas que no permitieron materializar físicamente el juego y realizar pruebas piloto del mismo.	No aplica.

Fuente: Elaboración propia

### **Marco conceptual**

Para este proyecto se requiere de una indagación de conceptos que nos permiten fortalecer y sustentar teóricamente el diseño del *juego educativo Bogotá Aviturística*, permitiendo mostrar sus principales categorías: 1) Cultura Turística; 2) Interpretación Ambiental; y 3) Juego.

#### **Cultura Turística**

Para llegar al concepto compuesto de Cultura Turística, se considera pertinente tener en cuenta los conceptos cultura y turismo, pues es de esta unión que se derivará.

#### **Cultura**

El concepto de cultura es un término que ha pasado por constantes cambios y ha generado conflictos, principalmente durante el siglo XX, las principales teorías han surgido de la antropología. Durante el siglo XVIII se empieza a hablar de cultura (Kultur), el cual estaba relacionado directamente al cultivo del ser y a la perfección espiritual (Barretto, 2007). De este primer planteamiento se van derivando otras definiciones que durante las primeras décadas del siglo XX se articulan con la definición de civilización en Alemania y Francia.

En este momento, en Francia, la civilización se tomaba como un eje que controlaba el actuar de la sociedad, impartiendo reglas de comportamiento y modos de ser dentro de un grupo social, lo cual contribuiría a mejorar el actuar del hombre, de esta manera se relacionaba directamente con su concepto de Kultur, el cual se ve el hombre como una unidad que pertenece a una sociedad.

Ya en 1871, Tylor citado por Barretto (2007) resume en el vocablo inglés “culture” que la cultura es un “complejo que abarca conocimiento, creencias, arte, principios morales, leyes, costumbres y otras aptitudes, hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad”; sin embargo, esta definición se encontraba condicionada por una idea evolutiva, donde el autor proponía que unas comunidades estaban en una etapa anterior a otras y habría un punto ideal al que algún día todas las comunidades llegarían (Barretto, 2007).

Más adelante, en el siglo XX se acepta la existencia de la cultura que predomina sobre la biología, lo cual indica que el comportamiento y el actuar del hombre no está determinado por los genes biológicos sino por su contexto exterior. Finalmente, hacia 1989 se entiende que la cultura no puede ser definida, sino interpretada, que si bien está condicionada por un aspecto biológico también se debe tener en cuenta el componente social y contextual donde se ubica el individuo (Barretto, 2007).

### **¿Cómo se entiende la cultura para los fines de este proyecto?**

Teniendo en cuenta las posturas anteriormente expuestas, para los fines de este proyecto se entenderá cultura como el conjunto de símbolos, creencias, modos de vida, modos de comportamiento y conocimientos propios de un individuo o comunidad específica, donde se identifica un proceso de apropiación de un individuo en un grupo social, siendo así que la cultura se encuentre condicionada a las prácticas de una región, y en este caso, a las practicas que pueda llevar la práctica turística en Bogotá al desarrollar un conjunto de normas, símbolos y modos de ejercer el turismo en los diferente espacios de la ciudad, diversificando, potencializando y protegiendo los productos turísticos ofertados.

### **Turismo.**

Para hablar de turismo, en primera instancia se debe tener en cuenta la definición de la OMT (2005 – 2007):

El turismo es un fenómeno social, cultural y económico que supone el desplazamiento de personas a países o lugares fuera de su entorno habitual por motivos personales, profesionales o de negocios. Esas personas se denominan viajeros (que pueden ser o bien turistas o excursionistas; residentes o no residentes) y el turismo abarca sus actividades, algunas de las cuales suponen un gasto turístico (OMT, s.f.)

El turismo es el deseo del ser humano a cambiar de sitio para disfrutar y beneficiarse de las propiedades de lugares distintos a aquel donde usualmente



vive, para descansar y deleitarse en un ambiente agradable. Dentro de la actividad turística participan diferentes áreas productivas, del sector público y/o privado que ofrecen bienes y servicios utilizados por los visitantes.

El turismo cambia a través del tiempo de una forma lenta y espontánea muchas experiencias hacen que el turismo tome una gran importancia a nivel local y mundial. En los países europeos y en Estados Unidos el turismo adopta una posición, como el movimiento de personas en masa que toman fuerza para que la identificación del sector sea de mayor impacto, estableciendo el ferrocarril como medio de transporte y desplazamiento de grandes grupos (Morillo Moreno, 2011), siendo este medio de transporte una ayuda al sector turístico para ser masivo.

El turismo ha aportado a diversos procesos de desarrollo, como por ejemplo un incremento salarial de las personas que trabajan en el sector en general, el aumento cultural, visitar más pueblos que por el cambio de transporte se ha hecho más accesible para las personas, la promoción de servicios turísticos y el crecimiento urbano permite a sus habitantes buscar nuevas alternativas de descanso en otros lugares, de igual forma los cambios naturales en los sitios turísticos y las reconstrucciones hechas por el hombre. Todo esto ha generado nuevos procesos, haciendo que el turismo se haya desarrollado a través del tiempo y de la historia, para permitir que este gran sector sea para todos los países un factor de desarrollo económico (Morillo Moreno, 2011).

Ahora bien, en Bogotá los atractivos y lugares turísticos son innumerables, pues la ciudad ha tenido grandes cambios que visibilizan alternativas para el turismo, es una ciudad diversa siendo así el centro cultural más importante de Colombia y un lugar con innumerables sitios por conocer y actividades por realizar.

En consecuencia, Bogotá cuenta con una infraestructura atractiva, que resalta con la naturaleza que le rodea, pues cuenta con una estructura ecológica importante, una variedad de atractivos turísticos de naturaleza bien conservados; además, tiene comunidades locales, tradicionalmente vinculadas al desarrollo de actividades físicas y recreativas asociadas a la naturaleza.

Para la Alcaldía de Bogotá es fundamental fortalecer el turismo de naturaleza, por lo que brinda los espacios y da las herramientas de educación e interpretación de la naturaleza; esto en pro de generar mayor conocimiento a los prestadores de servicios turísticos creando, además, los escenarios y oportunidades de emprendimiento, capacitación y formación, en articulación con otras entidades del distrito (Instituto Distrital de Turismo, 2019). Dichas herramientas pretenden igualmente que tanto turistas como ciudadanos en general, tomen conciencia sobre la valoración del territorio para el aprovechamiento natural, cultural y ambiental.

Dentro del turismo de naturaleza se encuentra el ecoturismo y de allí se desarrolla el aviturismo guiado por senderos demarcados e interpretados. Por ello, la Alcaldía de Bogotá y el IDT encaminan su actuar teniendo en cuenta la clasificación que brinda la OMT en el 2002 del turismo de naturaleza:

*Tabla 4*

Clasificación turismo de naturaleza OMT 2002, citado por: (Instituto Distrital de Turismo, 2019).

Turismo en la Naturaleza	Es aquel que tiene como motivación principal la realización de actividades recreativas y de esparcimiento en la naturaleza, sin degradarla. Ejemplo: turismo rural, turismo vacacional.
Turismo sobre la Naturaleza	Es aquel que tiene como motivación principal la realización de actividades deportivas, de diferente intensidad física, y usa expresamente los recursos naturales sin degradarlos. Ejemplo: turismo activo deportivo, turismo de aventura.
Turismo por la Naturaleza	Es aquel que tiene como motivación principal la contemplación, disfrute y conocimiento del medio natural, con diferente grado de profundidad, realizando actividades físicas de baja intensidad sin degradar los recursos naturales. Ejemplo: ecoturismo.

Fuente: Elaboración propia adaptada de Instituto Distrital de Turismo (2019)

Clasificación del turismo de naturaleza.

### **¿Cómo se entiende el turismo para los fines de este proyecto?**

Para los fines de este proyecto el turismo es visto desde su aporte social a la comunidad y al turista, para ello se tiene en cuenta la definición de turismo que se hace desde el documento maestro de la Licenciatura en Recreación y Turismo, quien citando a Llull (2001) propone estudiar el turismo a partir del deseo por recorrer un lugar, disfrutando de lo que se ofrece, con el único fin de generar experiencias procedentes del placer de viajar y conocer (Universidad Pedagógica Nacional, 2012), y es desde allí que se puede plantear una educación para el turismo y así generar que el turista tenga una experiencia más placentera y cercana a las comunidades y el entorno que le rodea, respetando lo que allí encuentre.

Desde esta perspectiva, el turismo deja de ser un hecho solamente económico, pasando a ser un hecho social, permitiendo analizar las dinámicas y las relaciones dadas a partir del contraste entre el local y el turista, desde allí es donde se trabaja para que: el receptor conozca lo que tiene (infraestructura, gastronomía, danzas, música, naturaleza) y el visitante respete y proteja aquello que le genera experiencias únicas en sus viajes.

Finalmente, el turismo, al igual que la recreación, es un campo multidisciplinar que permite analizar un mismo hecho desde diferentes perspectivas y, asimismo, generar diversas alternativas de mejora constante, entrelazando conocimientos y herramientas aplicadas al campo turístico, permitiendo “favorecer el equilibrio entre el turismo y las manifestaciones culturales y humanas de los destinos” (Universidad Pedagógica Nacional, 2012).

### **Hacia una aproximación de la Cultura Turística.**

Ya teniendo claros los conceptos de cultura y turismo, y al unirlos se toma como referencia el Breviario de cultura turística de la Secretaría de Turismo en México – SECTUR y la revista digital Entorno Turístico.

La Cultura Turística es entendida como:

el conjunto de conocimientos y valores que adquieren tanto turistas como anfitriones del destino y que, mediante su práctica, más una serie de actitudes y costumbres, se favorece el fomento y el crecimiento de la actividad turística. Implica sobre todo tener el compromiso y respeto por las necesidades de ambas partes: turistas y anfitriones. (Entorno Turístico, s.f.).

De igual manera en este mismo documento, citando a la Secretaría de Turismo de México - SECTUR (2012) se dice que la cultura turística “tiene su fundamento desde la perspectiva del desarrollo sustentable, concebido como la adecuada administración de los recursos (naturales, materiales, financieros y humanos), de manera que se logre la mayor satisfacción del visitante y el mayor beneficio para la comunidad receptora” (Entorno Turístico, s.f.).

Mostrando así, una cultura turística en donde anfitriones y turistas hacen parte de la adquisición de valores y conocimientos en los diversos ambientes en los cuales estos se desenvuelven, de tal manera que ambas partes comprendan las necesidades mutuas dentro de un marco común, el turismo. La adquisición de conocimientos, valores y actitudes que se manifiesta ante la diaria recepción de turistas debe verse como una oportunidad de contacto con el otro, lo que facilita el conocimiento, aprecio intercultural y la apreciación natural del entorno (Entorno Turístico, s.f.).

Para Rueda Esteban (2012) la práctica de la cultura turística debe darse tanto para los prestadores de servicios como para los turistas; es necesario crear una conciencia como colombianos, un orgullo y un respeto por los recursos que se tienen, para poder exigir el mismo cuidado a los turistas que visitan el país; esto se logra enseñando a la población sobre la existencia de las riquezas naturales y culturales dentro de su región, y el conocimiento creará un sentido de pertenencia que con el tiempo crecerá (Rueda Esteban, 2012, p. 284) y esto llevado a las instituciones educativas promueven grandes transformaciones a partir de los aprendizajes logrados por los estudiantes si aplican los conocimientos a las realidades locales respecto al entorno natural y cultural, en coherencia con

algunas tipologías turísticas, y que, a su vez, propendan por el mejoramiento de la calidad de vida de la comunidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, para los fines de este proyecto, se tendrá en cuenta la cultura turística como la percepción de las practicas del hombre en su entorno y las costumbres que adoptan las relaciones sociales, incentivando para los diversos espacios un mejoramiento a la calidad de vida y así mostrar que para la práctica del aviturismo se debe tener en cuenta el entorno natural y cultural, para lo cual el IDT quiere potencializar la oferta del turismo de naturaleza en la ciudad.

En este punto es importante resaltar que la práctica de aviturismo al ser una actividad de recreación pasiva, no necesariamente se requiere que los participantes sean ornitólogos, biólogos o profesionales con altos conocimientos científicos, sin embargo, si se considera importante conocer los comportamientos básicos de las aves que se desean observar, siendo así que la interpretación ambiental ayudaría a quienes no son científicos a realizar esta práctica de la mejor manera, conservando el entorno natural de dicha actividad y dando cuenta de la cultura turística que se incentiva a través de ella, a continuación, se contextualizará teóricamente el concepto de interpretación ambiental a profundidad.

### **Interpretación ambiental**

Entendiendo la interpretación como un proceso comunicativo en el cual se traduce información, la interpretación ambiental es una herramienta útil para atender y educar a los visitantes de áreas protegidas, museos y centros de educación ambiental. A través de esta práctica, se puede conocer el lugar visitado y las personas comprenden la importancia de la conservación y el estudio de los recursos naturales y culturales de una zona en un lenguaje entendible y ameno (Ham, 1992).

La principal función de la interpretación ambiental es transmitir ideas que permitan acercar al público con los recursos y términos interpretados de manera

amena y de fácil entendimiento, es por ello por lo que existen diferentes técnicas que ayudan al interprete a dar a conocer dicha información y a apreciar lo que se observa.

Para comprender de que se trata la interpretación ambiental es importante recoger las teorías que algunos autores han planteado sobre el tema, pues es un campo relativamente nuevo que poca aplicabilidad ha tenido.

Ham (1992) plantea que:

La Interpretación Ambiental involucra la traducción del lenguaje técnico de una ciencia natural o área relacionada en términos e ideas que las personas en general, que no son científicos, puedan entender fácilmente, e implica hacerlo de forma que sea entretenido e interesante para ellos.

En muchos de los casos, como lo menciona Ham (1992), los visitantes de áreas naturales y de espacios culturales están compuestos por individuos muy heterogéneos tanto en conocimientos como en edades, es por ello que cuando se realice la interpretación, lo esencial será no utilizar lenguaje técnico, que en la mayoría de los casos se vuelve tedioso, sino un lenguaje que se pueda entender el mensaje con facilidad, que a su vez sea entretenido y se logre la sensibilización en cuanto al cuidado del ambiente o recinto cultural, según sea el caso.

En el manual de interpretación ambiental USO (2005) se menciona que:

La interpretación ambiental es una actividad educativa ambiental que examina y revela de manera atractiva, las características de un área y sus relaciones biofísicas y culturales, a través de experiencias directas que generen en las personas disfrute, sensibilidad, conocimiento y compromiso con los valores interpretados.

Por otro lado, la interpretación ambiental puede entenderse como “un acercamiento respetuoso, sensible y vital de las personas a los valores que están presentes en la naturaleza y las culturas.” (Moreira-Watchel & Tréllez Solís, 2013,

p. 17); por lo tanto, esta no es más que la traducción de las características biofísicas de la naturaleza y las culturales, utilizando un lenguaje no técnico y de fácil comprensión para poder transmitir emociones y sentimientos que ayuden al conocimiento y sensibilización de los valores del espacio interpretado.

Ahora bien, siendo la interpretación ambiental una herramienta para traducir información científica a una audiencia que no es experta en el tema, de una manera amena, entendible y placentera, es una gran oportunidad para que la recreación entre a jugar con ella, pues al compartir el placer y re-crear la información son el complemento entre sí, pues como se concibe dentro de la Licenciatura en Recreación y Turismo “la recreación como campo social involucra la vastedad de agentes, grupos, instituciones, bienes, discursos, saberes y prácticas que la expresan: el uso de la palabra tanto como lo que le da su sentido” (Universidad Pedagógica Nacional, 2012).

### **Interpretación ambiental aplicada al aviturismo en humedales**

La observación de aves – aviturismo es una práctica que recientemente ha venido en crecimiento, que “consiste en observar e identificar aves en sus hábitats naturales” (Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, 2017, p. 9). Esta actividad se desarrolla en países con alta diversidad ecológica, pues en estos lugares es donde se puede encontrar la mayor cantidad de especies de aves.

Colombia se posiciona como un país con un alto atractivo para la observación de aves pues en el territorio nacional habitan alrededor de 1.900 especies de aves, lo que equivale al 20% de las especies del planeta, según la guía de buenas prácticas para la práctica del aviturismo (Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, 2017, p. 9). Por consiguiente, Colombia cuenta con una gran riqueza de especies, de esta manera el MinCIT citando a Garzón y Myers, dice que:

Colombia cuenta con un número grande de especies endémicas (79) y casi endémicas (193), es decir aves que habitan exclusivamente en áreas geográficas reducidas, así como 139 especies en la lista roja de especies amenazadas de extinción a nivel nacional, muchas de ellas

de enorme interés aviturístico (Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, 2017, p. 9).

Bogotá es una ciudad con un gran potencial para el avistamiento de aves, ya que el 70% del territorio capitalino es rural, cuenta con parques, quebradas, páramos, los cerros orientales y los humedales, que en su conjunto pueden anidar alrededor de 250 especies (Instituto Distrital de Turismo, 2019).

En la capital del país el aviturismo es uno de los productos que se ha estado fortaleciendo y potencializando pues debido a que cuenta con 16 humedales reconocidos, es común ver diferentes especies de aves en la ciudad y según datos del Observatorio de Turismo del IDT en 2018 llegaron cerca de 30.369 turistas a la ciudad y su motivación principal fue el avistamiento de aves (Redacción Bogotá, 2019). Teniendo en cuenta estas cifras, desde el programa CAT se busca sensibilizar a los estudiantes frente a esta práctica pues el avistamiento de aves es una actividad que “juega un papel importante en la conservación del medio ambiente porque encamina distintos esfuerzos humanos hacia la protección de los lugares y de cuanto está relacionado con las especies que los habitan” (Ministerio de Comercio, Industria y Turismo, 2017, p. 13).

### **¿Cómo se entiende la interpretación ambiental para los fines de este proyecto?**

La interpretación ambiental será tomada como un proceso educativo que busca utilizar la percepción y reflexión sobre los temas de aves en los humedales de Santa María del Lago y Torca Guaymaral, permitiendo al individuo alcanzar una mayor comprensión, para así mostrar el papel importante que juega el aviturismo al fortalecimiento de apropiación de ciudad a través de la práctica turística.

En consecuencia, la interpretación ambiental aplicada al aviturismo da como referencia en este proyecto los procesos que se llevan a cabo para el fácil entendimiento de las principales características del aviturismo y los humedales, entendiendo el quehacer natural de la preservación y la conservación ambiental. De esta manera, al tener en cuenta las características propias de la interpretación ambiental y en conjunto con el campo de la recreación, el diseño de un juego



permitirá acercarse de manera más amena al sujeto con la información clave que debe conocer sobre el hábitat, la alimentación y la subsistencia de las especies de aves que viven en los humedales que se encuentran en Bogotá.

A continuación, se hará énfasis en el concepto de juego y en su utilidad en procesos educativos.

## **Juego**

El juego es considerado una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de entretenimiento fuera del entorno de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde la antigüedad, sin embargo, es una actividad compleja que se ha estudiado desde diversos puntos de vista (Bernabeu & Goldstein, 2016). El primero en abordar el tema a profundidad fue Johan Huizinga con su libro *Homo Ludens*, publicado en 1972, donde expone las principales características del juego y de su impacto a nivel social y cultural.

Siguiendo a Huizinga (1972) una de las definiciones más aceptadas y popularizadas en la literatura entiende el el juego como:

una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí mismas y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (p. 45 - 46).

De este planteamiento, se han desprendido diversos estudios a partir del juego y su funcionalidad en el niño, principalmente, y su impacto a nivel social, cultural, psicológico y educativo.

El juego permite un trabajo en el aula de mayor esfuerzo, tiempo y expectativa que involucra al educador al cambiar la rutina cotidiana de una clase por crear actividades que aporten a la estimulación de la creatividad y al proceso de

aprendizaje de los estudiantes, esto ayuda al docente a tener mayor compromiso de su quehacer.

Ahora bien, el ámbito interdisciplinario abarca la pedagogía y la psicología, pues estos campos estudian el desarrollo del niño en el aula a través de las diferentes maneras de enseñar, diversificando la ciencia, la tecnología y la cultura que aportan ampliamente a los nuevos procesos que propician el conocimiento.

Podría mencionar que el juego favorece y estimula las cualidades en los niños como son: el dominio de sí mismo, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación y la iniciativa, con su grupo, pero sobre todo el juego limpio, es decir todo este proceso interactúa de forma continua en el aprendizaje del niño de una manera individual y colectiva (Gallardo & Fernandez, 2010).

Sin duda, el descubrimiento del cuerpo como generador de sensaciones, en conjunto con la exploración de posibilidades que el cuerpo brinda, conforman las experiencias necesarias sobre las cuales se irá forjando el pensamiento infantil. Asimismo, las relaciones afectivas que se establecen durante la actividad motriz, especialmente durante el juego, son esenciales para el desarrollo emocional (Madrona, Contreras, & Gomez, 2008).

### **Juego educativo ambiental**

En un contexto educativo, el juego se ve netamente como un recurso que facilita la adquisición de contenidos curriculares y es por excelencia el principal medio de aprendizaje en espacios académicos, no solo para los estudiantes si no para los docentes, de esta manera, el individuo desarrolla gradualmente conceptos de relaciones causales, aprende a establecer juicios analizando y sintetizando conceptos mediante el juego (Bueno González, 2000).

De este modo, el juego proporciona un papel fundamental en el desarrollo integral de las personas, ya que la pedagogía actualmente recurre al juego con la finalidad de proporcionar un contenido educativo y este elemento hace más fácil el aprendizaje (Bueno González, 2000). En realidad, la educación incita a mantener

una relación pertinente en los contextos educativos, y fuera de ellos, de una manera idónea que venera las habilidades de las personas como seres competentes y activos en la adquisición de conocimiento.

Continuando así, el juego es un actor importante en el aula, pues genera en el individuo una experiencia de carácter crítico al relacionar lo vivido durante el juego y su realidad, construyendo nuevos conocimientos, fortaleciendo en todas las etapas del ser humano su creatividad. Otro aspecto para tener en cuenta en el juego y el aula es su facilidad para adaptarse a diferentes contenidos académicos que generan en el sujeto acercarse a diversos entornos en los que el juego y la realidad son bidireccionales.

En consecuencia, el juego permite comprender de manera más acertada un tema específico, siendo así que el entramado de sensaciones que produce el acto de jugar sea importante para la educación ambiental, de allí se puede hablar de un juego educativo ambiental, pues facilita la relación entre un concepto asociado a un entorno específico, de este modo, para plantear un juego educativo ambiental se deben tener en cuenta las recomendaciones que Bueno González (2000) hace al respecto:

- Un conocimiento previo del grupo.
- Hacer participar a todos por igual repartiendo los papeles.
- Dar oportunidades e integrar a los rezagados.
- Dosificar las actividades para no cansar a los participantes.
- El tiempo empleado, los conceptos e ideas motoras de la acción han de tener tiempo para ser asimiladas.
- Es importante también buscar el momento adecuado para cada actividad.
- Crear un cierto clima de "magia" que capte la mente, dispare la imaginación y nos abra los sentidos, la inteligencia y el espíritu.
- El orden de los juegos, que puede seguir una secuencia que, por ejemplo, aumente el nivel de dificultad o de atención.

### **Diseño de juegos educativos**

Los juegos generan una construcción al proceso de aprendizaje, donde el docente es un actor fundamental como individuo hábil y cuidadoso de su responsabilidad, el cual facilita otras formas en el desarrollo de nuevos conocimientos. Siendo así que, las actividades buscan alternativas y una serie de herramientas que posibilitan al docente a la construcción de nuevas experiencias para el fortalecimiento de las diferentes áreas de la educación, abordando así el proceso sin tanta dificultad, por ende, se deben plantear una serie de reglas que solidifiquen la estructura del juego como herramienta educativa (Minerva Torres, 2002).

### **¿Cómo se entiende juego para los fines de este proyecto?**

El juego es una actividad libre y espontánea que permite en el ser humano una explosión de emociones y sensaciones que realzan cualidades y destrezas, que conllevan a un conocimiento espontáneo, siendo el juego el actor más importante del desarrollo experiencial del sujeto como protagonista en su educación.

Para este proyecto, será tomado como una herramienta de aprendizaje que fortalece los temas primordiales como el aviturismo en los humedales de la ciudad de Bogotá, mostrando algunas metodologías de enseñanza que pueden ser aplicadas desde el juego, siendo esta una ayuda creativa e innovadora para el docente a la hora de interactuar en las distintas áreas del conocimiento.

Por último, el juego posibilita tanto para docentes como para estudiantes nuevas experiencias de aprendizaje que encaminen al cuidado y conservación del entorno, buscando un acercamiento con las prácticas ambientales y turísticas. De esta manera el juego, siendo natural del ser, pasa a ser parte de las diferentes herramientas que se utilizan en el aula para proporcionar diferentes conocimientos y al generar placer se hace más fácil el aprendizaje, quitando la tensión habitual de un aula de clase.

## **Ejecución del proyecto**

### **Fase 1: Punto de partida: La experiencia**

La propuesta a sistematizar inició en el segundo semestre del año 2018, donde desde el espacio académico *Coloquio* se realizó el primer planteamiento de la propuesta de grado, determinando diferentes temas que permitieron ir definiendo paso a paso la temática del ejercicio de investigación inicial. En aquel momento fue posible aunar este proceso con la *Practica Pedagógica en Turismo*, realizada en el IDT, la cual permitió conocer diversos temas de interés para la institución, como lo son el turismo de ciudad, la cultura turística y el medio ambiente, lo que contribuyó al planteamiento del juego “El conquistador” que fue adaptado para las localidades y sitios más representativos de estas, como se narró en el apartado antecedentes.

Dicha experiencia permitió identificar varias falencias en el desarrollo de juegos, lo que posibilitó dimensionar que la proposición del proyecto de grado podría ser el planteamiento de una propuesta de juego que atendiera las necesidades de la entidad, planteando así en los semestres siguientes (2019 -1 y 2019 – 2) diferentes alternativas que permitieran relacionar diferentes temáticas turísticas al hecho de enseñar a través del juego, siendo así que durante el segundo semestre de 2019 se planteara el diseño final del juego Bogotá aviturística, según las necesidades de los autores del proyecto y las de los funcionarios del IDT.

### **Fase 2: Formular un plan de sistematización**

La primera información fue recolectada por fotos y prácticas desarrolladas en el IDT acerca del juego que se planteó en la primera práctica, así se tomó la iniciativa para nuestro proyecto y la recolección de datos se realizará por medio de audios, actas de reuniones y fotos; para la recolección de estos datos, el IDT por medio del Área de Gestión de Destino proporcionó documentos relacionados con temas de turismo, avistamiento de aves, entre otros, permitiéndonos indagar documentos como cartillas, artículos y libros que allí se encuentran.

Ilustración 1

Portada guía de aves de Bogotá



Fuente: Tomada de Alcaldía Mayor de Bogotá (2019)

La ilustración muestra uno de los documentos consultados sobre aviturismo en Bogotá.

Con relación a las diversas fuentes de información a partir de las cuales se recuperó la información para el proceso de sistematización, se identifica la siguiente ruta de trabajo:

Tabla 5

Cronograma de trabajo

Actividad	Instrumento	Participantes	Momento
<b>ACCIÓN 1</b>			
Primer planteamiento de juego: Juego virtual Cerros Orientales	Documento presentado en coloquio de proyecto de grado	Autores del proyecto	VII (2018 – 2)
Reunión 1 con IDT	Fotos de las reuniones. Audio	Autores del proyecto Yenny Avendaño - IDT	VIII (2019 – 1)

		Luis Miguel Ramírez – IDT	
<b>ACCIÓN 2</b>			
Segundo planteamiento de juego: Aviturismo en humedales	Audio	Autores del proyecto	VIII (2019 – 1)
<b>ACCIÓN 3</b>			
Reunión 2 con IDT	Fotos del primer prototipo	Autores del proyecto Erika Páez - UPN Yenny Avendaño – IDT Luis Ramírez – IDT Lina Castro – IDT Santiago Mendieta – IDT	VIII (2019 – 1)
Rediseño de tableros	Guía de aves de Bogotá - 2019 Diseños digitales – PDF	Autores del proyecto	VIII (2019 – 1)
Correcciones a los diseños	Documento con correcciones – Word	Autores del proyecto	VIII (2019 – 1)
Presentación final de los diseños al IDT	Correo enviado a Yenny Avendaño	Autores del proyecto	IX (2019 – 2)
Conceptualización del proyecto	Documento final del proyecto	Autores del proyecto	IX (2019 – 2)
Diseños finales del juego	Diseños digitales finales – PDF	Autores del proyecto	IX (2019 – 2)

Fuente: Elaboración propia.

Plan de trabajo planteado para el diseño del juego y la sistematización de la experiencia adquirida.

### **Fase 3: La recuperación del proceso vivido**

Acción 1: En el espacio académico “Coloquio de proyecto de grado”, bajo la asesoría de la docente Lilia Cañón, se planteó la primera idea de lo que sería el

proyecto de grado. En ese momento se propuso un juego de realidad virtual sobre los Cerros Orientales de Bogotá, específicamente en el Cerro Cruz Verde, el cual permitiría reconocer los caminos ancestrales de una manera tecnológica y pedagógica, ya que estas aplicaciones son las nuevas tendencias para jóvenes y adultos del mercado virtual (Ver anexo 2).

Esta primera idea se estudió en reuniones y charlas con el Área de Gestión de Destino en el IDT, y luego de revisarla se concluyó que la verdadera necesidad en el programa CAT era la falta de material y juegos que fortalecieran el turismo en la ciudad, principalmente en los temas de aviturismo y humedales, además era importante diseñar alternativas que fueran accesibles e incluyentes a toda la población, teniendo en cuenta que el programa CAT se encuentra inmerso en instituciones con población en condición de discapacidad.

Acción 2: Dentro del plan curricular del programa Licenciatura en Recreación y Turismo se encuentra el espacio académico *Ecoturismo Pedagógico*, que hace parte del énfasis en turismo. Allí se estudian los temas propios de ecoturismo y dentro del plan de estudio se aborda la temática de la interpretación ambiental. En el marco de esta clase se plantearon diferentes ejercicios que llevaron a realizar la traducción de información científica de los humedales en un panel interpretativo, de allí nació la idea de estructurar el juego a partir de tableros interactivos que proporcionaran información sobre aviturismo en los humedales más representativos de Bogotá.

El primer ejercicio planteado en el espacio académico fue un panel interpretativo acerca del humedal de Techo y algunas de sus especies, permitiendo por medio de este dar a conocer la información más representativa del lugar y sus aves de una forma más llamativa e interesante, así el mencionado ejercicio de clase nos proporcionó elementos que condujeron a transformar la primera idea del proyecto que era diseñar un juego en realidad virtual de los Cerros Orientales incentivando al reconocimiento de estos y su importancia.



Ilustración 2

Ejercicio de interpretación ambiental en el humedal de Techo



Fuente: Archivo propio

Este panel interpretativo contenía información básica de algunas de las aves que habitan o visitan el Humedal de Techo, este panel fue de carácter interactivo, la imagen de cada ave tenía una pestaña la cual deslizaba la información que se dio a conocer de una manera muy atractiva para quienes interactuaron con él, de igual manera, allí se observaba el estado de conservación de cada especie a través de un cuadro de convenciones.

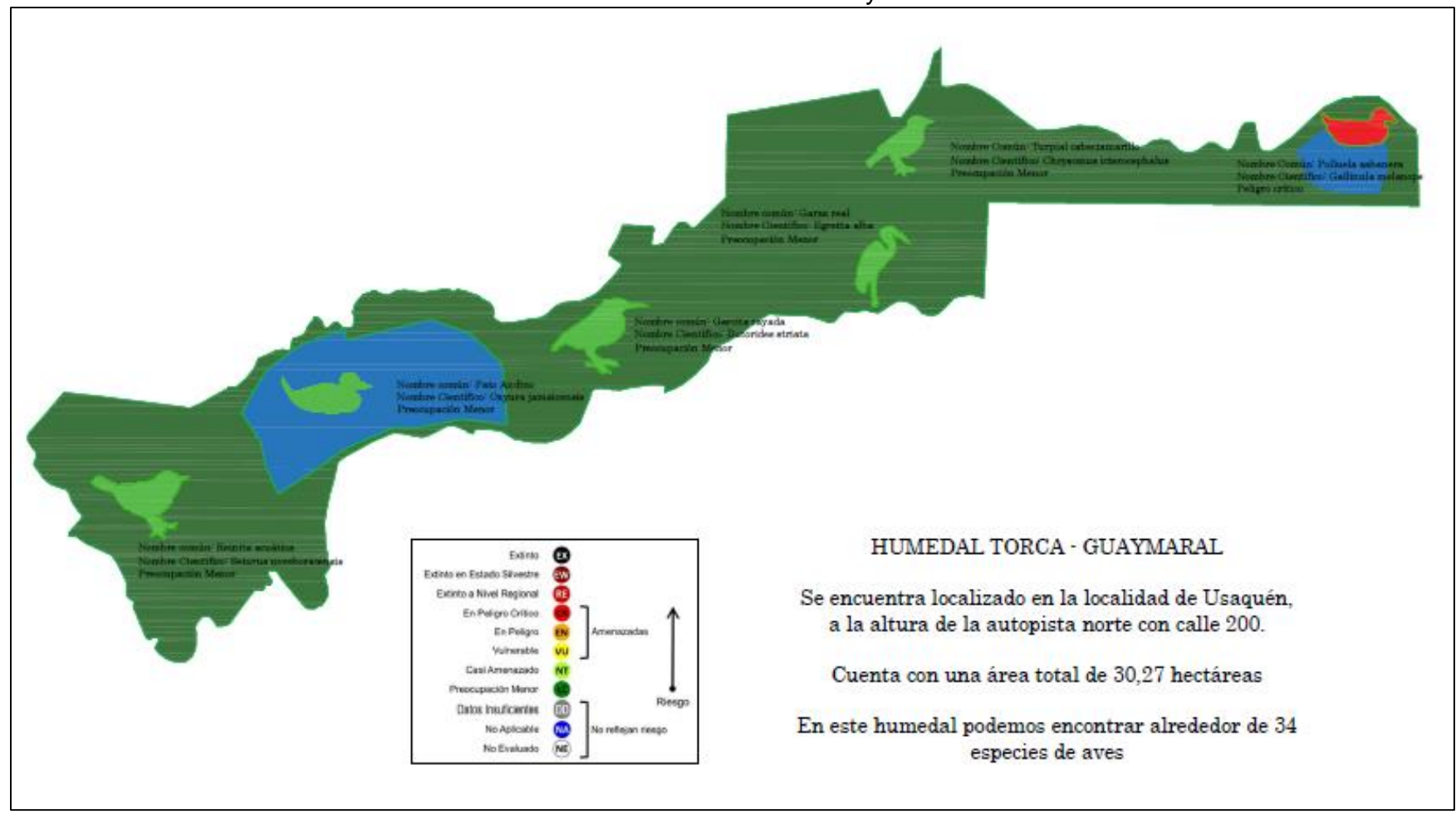
Acción 3: Este primer planteamiento se presentó a Jenny Avendaño y Luis Miguel Ramírez, funcionarios del IDT, quienes aceptaron en primera instancia la propuesta, realizando observaciones sobre el diseño, la información a utilizar y los humedales que serían visibilizados en este proyecto (Torca – Guaymaral, La

Conejera y Santa María del Lago). Se planteó que cada humedal fuera un tablero diferente, donde en cada uno de ellos se suministrara información diferente de las aves que allí habitan y así incentivar a los jugadores a experimentar diferentes sensaciones con los sentidos, por otro lado, estos cambios también se vieron reflejados debido a la necesidad de diseñar un juego que fuera accesible e incluyente, ahora bien, de esta manera se planteó que cada tablero desarrollara las siguientes temáticas:

- Humedal Torca - Guaymaral: Formas de las aves.
- Humedal Santa María del Lago: Canto de las aves.
- Humedal La Conejera: Información en inglés de las aves.

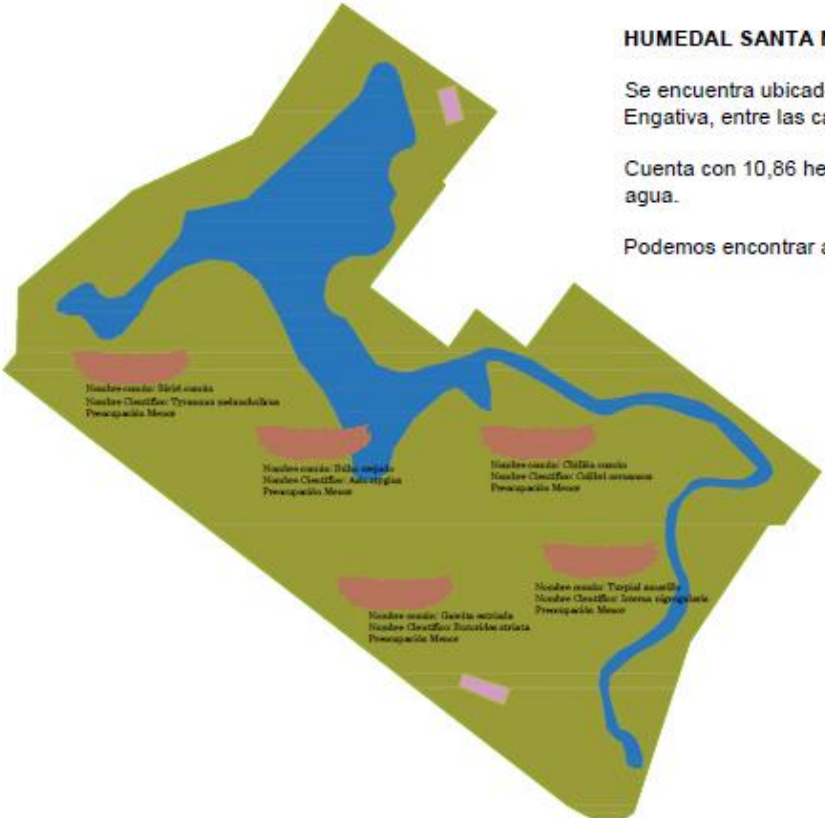
Cada tablero estaría acompañado de figuras de las aves que los jugadores tendrían que relacionar según la información de cada tablero, así se realizaron los primeros diseños digitales de cada tablero, este primer prototipo de juego fue realizado por los autores del proyecto, como se muestra en las siguientes imágenes:

Ilustración 3  
Tablero Humedal Torca - Guaymaral



Fuente: Archivo propio

Ilustración 4  
Tablero Humedal Santa María del Lago



**HUMEDAL SANTA MARÍA DEL LAGO**

Se encuentra ubicado al nor-occidente de Bogotá, en la Localidad de Engativa, entre las carreras 73 y 76.

Cuenta con 10,86 hectáreas de las cuales 5.64 conforman el espejo de agua.

Podemos encontrar alrededor de 28 especies de aves.

¿Cómo jugar?

Ubica las aves en el nido que corresponda a su canto.

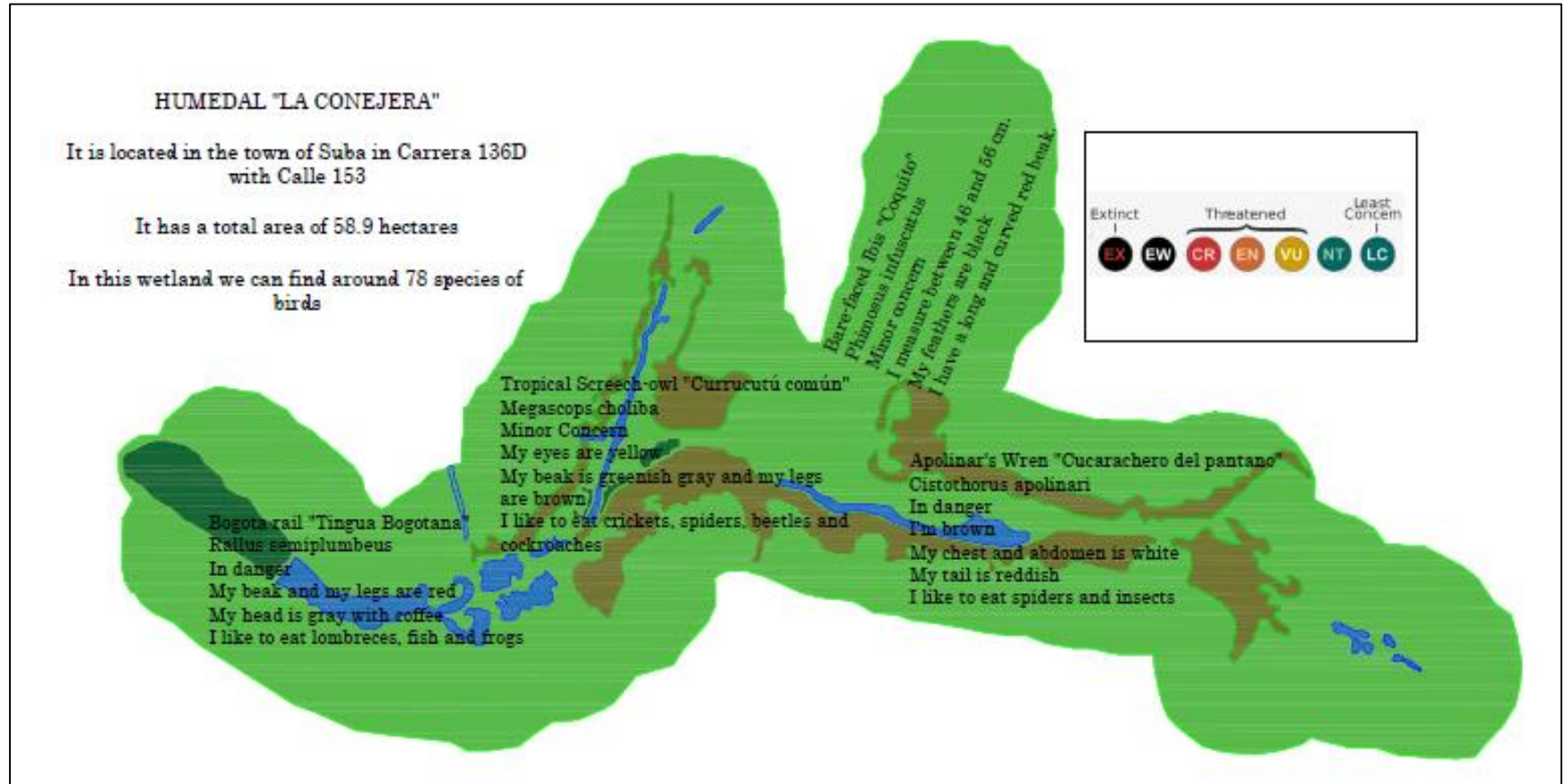
Gana quien complete y acierte en el menor tiempo posible

Extinto	EX	Amenazadas <span style="font-size: 2em;">↑</span> Riesgo	
Extinto en Estado Silvestre	EW		
Extinto a Nivel Regional	RE		
En Peligro Crítico	CR		
En Peligro	EN		
Vulnerable	VU		
Casi Amenazado	NT		
Preocupación Menor	LC		
Datos Insuficientes	DD		No reflejan riesgo
No Aplicable	NA		
No Evaluado	NE		

Fuente: Archivo propio

Ilustración 5

Tablero Humedal La Conejera



Fuente: Archivo propio

Este primer boceto se presentó en una nueva reunión con las personas encargadas del Área de Gestión de Destino donde se expuso por medio de una maqueta el primer bosquejo donde contábamos con los tres tableros, este encuentro tuvo un resultado positivo al ser interactivo y así las personas interesadas realizaron varias observaciones y modificaciones en cada uno de los tableros, esto se puede evidenciar en el anexo 3 donde se describe dicha reunión, para obtener una propuesta definitiva de lo que se requería en cada tablero.

Entre las observaciones y cambios realizados se destacaron:

- El personal encargado del IDT consideró pertinente la eliminación del tablero del humedal La conejera ya que la función que este cumplía se podía anexar a otro tablero.
- El tablero que contenía la información en inglés de las especies fue cambiado por un rompecabezas de un ave con cada una de sus partes en inglés, dando también información específica de esta ave.
- Se agregó a cada tablero: Ubicación del humedal dentro del mapa de Bogotá, nombre de las calles que rodean el humedal para una mejor ubicación y la rosa de los vientos indicando el norte.
- Se agregó el nombre del juego a todos los tableros.
- En las normas técnicas tener en cuenta el transporte del material y la realización de un inventario de los elementos.

Luego de esta segunda reunión, atendiendo a las observaciones planteadas por los asistentes al encuentro en el IDT, se rediseñaron los tableros, agregando detalles que permitían ubicar cada humedal, haciéndolo de fácil entendimiento, interactivo, accesible e incluyente.

Finalmente, atendiendo las observaciones estructurales y visuales de los funcionarios del IDT con relación a los tableros de juego, se planteó un método de juego, donde se evidencia la funcionalidad de cada tablero y que modalidades de interacción permite el mismo, en el siguiente cuadro se muestra la ficha de juego.

Tabla 6

Ficha de juego Bogotá Aviturística

<b>BOGOTÁ AVITURÍSTICA</b>
<b>OBJETIVO DEL JUEGO</b> Completar los tableros correctamente en el menor tiempo posible.
<b>POBLACIÓN</b> El juego se realizará para los colegios vinculados al programa CAT, para los estudiantes de básica primaria y secundaria de cada institución, incluyendo a los estudiantes con habilidades excepcionales (algún grado de discapacidad visual y/o auditiva) de cada colegio.
<b>METODOLOGÍA DEL JUEGO</b> Los participantes se encontrarán frente a un mapa de uno de los humedales de Bogotá, cada participante o grupo deberá ubicar varias especies de aves sobre este, empezará la partida quien adivine el nombre de uno de los pájaros que se les mostrará en figura 3D. El grupo o participante escogerá el humedal que quiere desarrollar. <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Cómo conocer tu humedal:</b> Los participantes se encontrarán con 3 tableros: 2 humedales y 1 rompecabezas de un ave, los cuales estarán incompletos. Las aves se encontrarán en un árbol que estará ubicado frente a cada uno de los tableros. El juego está diseñado en niveles:</li><li>• El primer nivel constará de un rompecabezas de un ave, identificando sus partes en inglés.</li><li>• El segundo nivel, es el tablero con el mapa del humedal Torca - Guaymaral, se encontrarán las siluetas con información de cada una de las aves que permitirán completar el mapa; este tablero al tener figuras y texturas es apto para la interacción de personas con dificultad auditiva y visual.</li><li>• El tercer nivel, es el tablero con el mapa del humedal Santa María del Lago, en este se deberá identificar cada una de las aves con los sonidos que estas emiten, en las figuras y en el tablero se podrá escuchar el canto del ave, para que de esta manera se asocie el ave con su canto; este tablero al emitir el canto de las aves es apto para la interacción de personas con dificultad visual.</li></ul> Ganará la partida el participante o grupo que complete los tableros en el menor tiempo posible. Otra variable es definir el tiempo y según la cantidad de aves acertadas se ganará la partida.

### Reglas

- Por cada tablero se asignará un grupo conformado por máximo 8 jugadores.
- Los grupos completarán los tableros de manera simultánea, para ello tendrán un reloj de arena de 2 a 3 minutos.
- En los grupos, cada participante tendrá su turno para ubicar un ave en su lugar, debido a la cantidad de figuras los participantes deberán repetir turno, hasta que completen el tablero.
- Si el tiempo se acaba y no han terminado de completar el tablero, los equipos pasarán a otro humedal para continuar con el proceso que llevaba el equipo anterior y se reiniciará el tiempo.
- El juego termina cuando todos los tableros estén completos.
- Para determinar el ganador del juego;
  - Si el equipo completa su tablero en la primera ronda, este será el ganador.

Si ningún equipo completo su tablero en la primera ronda, se contarán las aves que ubicó correctamente en cada tablero y ganará quien tenga mayor cantidad de aves acertadas.

Fuente: Elaboración propia.

En la tabla se muestra la elaboración de la ficha de juego con la metodología de juego, a quien va dirigido y las reglas que permiten dar cumplimiento al objetivo del mismo.

A continuación, se muestran las imágenes de los tableros finales que dieron como resultado el diseño del juego Bogotá Aviturística, en las imágenes se evidencian los seguros que estos tienen para su fácil armado, pues por facilidad de transporte y debido al tamaño propuesto cada tablero se divide en tres partes.

Por otro lado, también se muestra el soporte que fue diseñado de tal manera que se adaptara a todos los tableros y que este fuera desarmable para facilidad de movilidad.



Ilustración 6  
Bogotá aviturística – Tablero Torca – Guaymaral



Fuente: Archivo propio

Ilustración 7

Bogotá aviturística – Humedal Santa María del Lago



Fuente: Archivo propio

Ilustración 8  
Bogotá aviturística – Partes del pájaro

### Partes del pájaro "Body parts of a bird"

## Bogotá aviturística

**DIETA**  
Tipo de alimento del cual depende una especie de ave

**DIET**  
Type of food consumed by birds

**Common name:** Siriri común

**Scientific name:** *Tyrannus melancholicus*

**Diet:** Fruits and insects

**State of conservation:** Least concern

**General facts:** It is a big flies catcher with a straight stance and a light grey head, olive gray back, olive yellowish breast and yellow belly.

Fuente: Archivo propio

*Ilustración 9*  
Soporte desarmable



Fuente: Archivo propio

Para la realización de estos diseños finales se trabajó con una empresa dedicada a la impresión 3D y digitalización de diferentes proyectos. Siendo así, que el producto que se fabricaría sería de muy buena calidad pues los materiales cotizados brindaban durabilidad y soporte a su uso constante, en el anexo 4 se evidencia el material, el tamaño y el costo de fabricación del juego.

#### **Fase 4: Reflexiones de fondo**

Como se ha mencionado en apartados anteriores, el proyecto inició como propuesta de juego virtual tomando como referencia los caminos ancestrales en los Cerros Orientales pues no se conocían otro tipo de proyectos o documentos a nivel recreativo y/o turístico que hablaran del tema, siendo esta la primera propuesta presentada al IDT.

Este primer diseño tuvo varias modificaciones, una de ellas fue pasar de juego virtual al diseño de una cartilla que permitiera visibilizar la importancia de los Cerros Orientales para Bogotá y los caminos ancestrales que se pueden encontrar en ellos, sin embargo, esta propuesta tampoco fue muy llamativa pues no solo el IDT cuenta con documentos sobre el tema, sino también la Corporación Autónoma Regional y la Secretaría Distrital de Ambiente y se buscaba un material más dinámico y que permitiera interactuar tanto a los funcionarios del IDT con los docentes como con los estudiantes de los CAT.

De esta manera, luego de relacionar los ejercicios en el espacio académico Ecoturismo Pedagógico y las necesidades del IDT, la idea del proyecto se transformó hacia las temáticas de humedales y aviturismo, con el diseño de tres tableros interpretativos e interactivos, esta última propuesta se afianzó más a los parámetros y directrices expuestas por la entidad, encaminando el proyecto a fortalecer la línea ambiental del CAT. Posteriormente, se buscó material existente con relación al aviturismo en Bogotá, encontrando la Guía de Aves de Bogotá, documento que en ese momento se encontraba en proceso de publicación.

En consecuencia, se evidencia que el material nombrado en el párrafo anterior es de contenido investigativo y muy detallado acerca del aviturismo y su práctica

en la ciudad, su lenguaje técnico puede ayudar a fortalecer algunos conceptos en los estudiantes de los CAT, sin embargo no muestra mayores beneficios en tanto a lo didáctico, además de permitir reforzar y relacionar contenidos desde un enfoque netamente tradicional basado en la lectura, la escritura y la repetición memorística, el IDT está buscando constantemente alternativas que logren cautivar el interés de los estudiantes en temas turísticos propios del programa CAT. Encaminados en buscar alternativas de solución a esta problemática se nos permitió desarrollar esta idea de proyecto.

Para lograr la aceptación del juego se tuvo en cuenta la participación y las observaciones de varios funcionarios de IDT encargados de diferentes áreas, como la promoción del aviturismo en Bogotá y el programa de bilingüismo en turismo, esto nutrió el contenido del juego pues en cada versión se evidenciaban cambios significativos permitiendo que este tuviera componentes educativos en temas de aviturismo e inglés, siendo así, que cada tablero aportaba a estos temas desde un enfoque accesible e incluyente, pues al incluir formas, sonidos e información en inglés es atractivo para toda población, que a su vez aporta a su formación dentro del programa CAT.

En este espacio, cabe resaltar la importancia que tiene el Encuentro Distrital del programa CAT, pues allí el IDT visibiliza los proyectos que tienen como entidad en materia de turismo en Bogotá en conjunto con los PEI de las instituciones vinculadas al programa. En estos encuentros el IDT ha pretendido impactar a los asistentes con variedad de actividades que fortalezcan todas las líneas de acción del CAT, en su versión número V realizada en el año 2019 sería el primer encuentro nacional y distrital del programa en la ciudad de Bogotá, allí se esperaba poder presentar el juego “Bogotá aviturística”, sin embargo, debido a procesos internos del IDT en la organización del dicho evento y las mismas dinámicas de la Universidad Pedagógica Nacional y la ciudad durante finales del semestre 2019 - 2, como lo fue el paro estudiantil, que llevó al aplazamiento del semestre ocasionando que este solo pudiera finalizarse hasta febrero del año 2020, este cese de actividades hizo que procesos académicos como clases,

prácticas educativas y proyectos de grado no continuaran y tuvieran que parar, por ello no se logró materializar el juego para presentarlo en dicho evento, pese a esto, se continuó con el trabajo y la mejora del mismo, llegando al resultado que hoy día se tiene.

El proyecto fue tomando forma gracias a la constante comunicación con los funcionarios del IDT, pues gracias a sus recomendaciones se logró el diseño final de los tableros que se ajustaban a sus necesidades como entidad y fortalecían nuestra formación académica, también es importante resaltar de este proceso los diferentes campos de acción que tiene el Licenciado en Recreación y Turismo como transformador de posibilidades en entidades como el IDT, pues gracias a la formación crítica y reflexiva el egresado se logra adaptar a las diferentes necesidades de las instituciones a las que se vincula manteniendo su visión social del quehacer recreativo y turístico.

#### **Fase 5: Proceso de análisis, síntesis e interrelaciones**

Finalmente, el trabajo realizado durante estos últimos semestres ha llevado a reflexionar sobre el quehacer de un Licenciado en Recreación y Turismo, el cual debe estar presto a las verdaderas necesidades de una comunidad ya sea desde una entidad pública o privada, mostrando alternativas reflexivas para un crecimiento colectivo el cual permite ser verdaderos actores de iniciativas en el sector recreativo y turístico; llevando a cabo la implementación de relaciones conceptuales y teóricas de los diferentes espacios académicos y la Práctica Pedagógica en Turismo, donde el trabajo realizado generó un acercamiento con las personas encargadas del IDT, facilitando la comprensión de diversos temas y productos turísticos desde la entidad pública, para así mostrar propuestas que generaran un compromiso con la institución y observar el crecimiento profesional que el docente en formación debe tener bajo los parámetros académicos, evidenciando la poca promoción del programa y mostrar como estudiantes el posicionamiento de esta frente a instituciones reconocidas que potencialicen estrategias de aprendizaje frente a prácticas turísticas a nivel nacional.

La propuesta se centra en brindar una posible solución llamativa e innovadora a la falta de recursos poco tradicionales que ofrecen los estudiantes en este proyecto, como una forma de adquirir un conocimiento básico de manera más amena y atractiva, buscando articular el juego y la enseñanza frente a la adquisición de saberes turísticos y los impactos socioeconómicos que este proceso involucra.

Por otro lado, cabe resaltar la importancia de reconocer los trabajos realizados en las entidades donde se presentan las prácticas pedagógicas o proyectos de grado, es decir, tener la posibilidad de patentar los documentos o creaciones que los procesos hayan dejado como resultado, pues de esta manera se deja una huella y se resalta el papel del Licenciado en Recreación y Turismo, no obstante, el proceso de patentar el juego propuesto requiere de diversas indagaciones y gestiones por parte del creador, que en esta oportunidad no se logró llevar a cabo debido a dos situaciones:

1. Durante el segundo semestre del año 2019 la Universidad y Bogotá vivió un paro estudiantil que forzó el cierre de la universidad y varios procesos académicos, entre ellos proyectos de grado, quedaron parcialmente cancelados y por ende todas las actividades o sesiones relacionadas con ellos.
2. Para la culminación del semestre académico 2019 – 2 se retomaron actividades en febrero del año 2020, sin embargo, al culminar este semestre e iniciar el 2020 – 1, el país entró en aislamiento obligatorio, haciendo que universidades deban implementar un sistema de educación 100% virtual y, por otro lado, las fábricas también debieron cerrar sus instalaciones, haciendo casi imposible materializar el juego y poder patentarlo.

Ante estas dos situaciones es necesario reconocer que no solo el Licenciado en Recreación y Turismo, sino en general un egresado de la Universidad Pedagógica Nacional tiene la formación idónea para adaptarse a los cambios que la sociedad presenta día a día, acondicionándose a las necesidades que esta presenta.



Durante el proceso realizado tanto en la investigación como en el diseño del juego planteado, se generaron diversas coyunturas y cambios, que se adaptaron a partir de las necesidades identificadas y falencias del programa CAT, es un reto crear un juego que posibilite la enseñanza de un tema en específico, que ayude a competir con las tecnologías y que posibilite procesos de enseñanza desde lo interactivo y lo pedagógico. Durante la construcción tanto del documento como del juego, se establecen ciertos parámetros que intensifican el verdadero desarrollo de lo que se quiere, pero esto genera una gran comprensión al relacionar temas que aporten al resultado que se quiere llegar, se puede observar que el planteamiento de una propuesta conlleva a la identificación de problemáticas. Cabe resaltar que el resultado final mostrara el diseño de tres tableros interactivos de interpretación ambiental con contenidos temáticos de las aves y el reconocimiento de dos humedales adaptados para los colegios amigos del turismo donde permita un acercamiento al aviturismo desde una mirada pedagógica.

### **Conclusiones**

En conclusión, el diseño del juego “Bogotá Aviturística” presentado al IDT contribuye a la apropiación de territorio frente a nuevas tendencias turísticas como lo es la práctica del avistamiento de aves en humedales de la ciudad, esto de una manera accesible para todo tipo de población, pues al traducir un lenguaje técnico a uno más ameno y entendible para los participantes, permite adquirir la comprensión de temas educativos de forma innovadora y original rompiendo los esquemas de un aprendizaje tradicional.

Por lo anterior, la interpretación ambiental permitió la construcción de un juego acerca de las aves, el cual fue ambientado en dos de los humedales más representativos de la ciudad de Bogotá, permitiendo conocer un poco más de los términos científicos y comunes del aviturismo, fortaleciendo la estructura del juego en cuanto a contenido y metodología del mismo, la observación de aves en su entorno y sus prácticas naturales, donde se establecen formas de fácil entendimiento para el individuo que aprende acerca del aviturismo.

De esta manera, la temática central del juego se desarrolla en una estructura interpretativa e interactiva que adopta nuevas experiencias educativas, mencionando que cada vez que se diseñaba este, se realizaban cambios drásticos que fortalecían lo planteado inicialmente, diseñar un juego implica investigación, construcción y análisis pedagógico, lo que permite adaptar procesos de enseñanza solidificando la estructura y la articulación desde la concepción de juego y turismo, que en conjunto posibilitan la apropiación de ciudad. El hecho de definir un diseño de juego es de alta complejidad, principalmente, cuando se requiere de interpretar una práctica específica, teniendo en cuenta las diferentes observaciones que este va recibiendo, siendo esta retroalimentación en ocasiones tomada como obstáculo, pues cuando se concibe el diseño final, se encuentran pequeños detalles que hacen replantear nuevamente la propuesta, poniendo a prueba las nuevas reformaciones que el autor esté dispuesto a asumir para el proyecto.

Finalmente, se obtiene un resultado que diversifica las nuevas formas de aprendizaje y enseñanza en un proceso educativo, mostrando los nuevos métodos pedagógicos que fortalecen el desarrollo social y académico durante el tiempo que sea utilizado, de esta manera se aclara que, el proyecto al plantearse como propuesta, queda a investigación de nuevos métodos o mejoras del mismo para tener un mejor resultado al aplicarlo, el IDT al permitir que se haga posible este proceso y teniendo en cuenta las observaciones que se sugieren al establecer los diseños finales y la ficha técnica terminada y aprobada por la entidad, para así más adelante buscar opciones de reactivación del proyecto, ponerlo en marcha y poder llegar a una aplicación en las instituciones vinculadas al programa CAT.

### Bibliografía

- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2019). *Aves de Bogotá Guía de aviturismo*. Bogotá, Colombia. Recuperado el 15 de Junio de 2019, de <http://www.bogotaturismo.gov.co/sites/default/files/BogotaGuiadeAves2019.pdf>
- Barretto, M. (2007). *Turismo y cultura*. Tenerife, España: ACA y Pasos. Recuperado el 17 de Junio de 2020
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica* (Vol. 144). Madrid, España: Narcea, SA. Recuperado el 06 de Mayo de 2020, de [http://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2018/09/Creatividad-y-aprendizaje\\_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf](http://otrasvoceseneducacion.org/wp-content/uploads/2018/09/Creatividad-y-aprendizaje_-El-juego-como-herramienta-pedago%CC%81gica-Natalia-Bernabeu-Andy-Goldstein.pdf)
- Bueno González, E. (2000). Los juegos en la educación ambiental. Recuperado el 05 de Junio de 2020, de [https://www.miteco.gob.es/en/ceneam/articulos-de-opinion/2000-ester-bueno\\_tcm38-163575.pdf](https://www.miteco.gob.es/en/ceneam/articulos-de-opinion/2000-ester-bueno_tcm38-163575.pdf)
- Colombia productiva. (30 de Julio de 2017). *Tips de productividad*. Obtenido de Colombia productiva: <https://www.colombiaproductiva.com/ptp-capacita/tips-de-productividad/aviturismo-8-buenas-practicas-para-ejercerlo-con-r>
- Entorno Turístico. (s.f.). *Qué es la Cultura Turística y diez principios básicos*. Obtenido de Entorno Turístico, Hablemos de Turismo: <https://www.entornoturistico.com/que-es-la-cultura-turistica-y-diez-principios-basicos/>
- Gallardo, P., & Fernandez, J. (24 de Agosto de 2010). *El juego como recurso didáctico en educación física*. Obtenido de <https://www.agapea.com/libros/El-juego-como-recurso-didactico-en-educacion-fisica-9788498237832-i.htm>

- Giménez, G. (2005). *La cultura como identidad y la identidad como cultura*.  
Mexico: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Recuperado el 05 de  
Mayo de 2020, de  
<https://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/articulos/gimenez.pdf>
- Ham, S. (1992). *Interpretación ambiental, una guía práctica para gente con  
grandes ideas y presupuestos pequeños*. Golden, Colorado: North  
American Press.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial S.A.  
Recuperado el 25 de Mayo de 2020, de  
<http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-espan%CC%83ol.pdf>
- Instituto Distrital de Turismo. (2013). El Enfoque distrital del CAT. *Formando en  
Turismo Cartilla Programa Colegios Amigos del Turismo*. Bogotá, Colombia:  
Preparación editorial e impresión.
- Instituto Distrital de Turismo. (2013). Estructura modelo C.A.T. *FORMANDO EN  
TURISMO Cartilla Programa Colegios Amigos del Turismo Nodo Bogotá*.  
Bogotá, Colombia: Preparación editorial e impresión.
- Instituto Distrital de Turismo. (2019). *Aviturismo*. Obtenido de  
<https://www.bogotadc.travel/es/descubre-bogota/bogota-natural/aviturismo>
- Instituto Distrital de Turismo. (23 de Septiembre de 2019). *Bogota turismo*.  
Obtenido de <http://www.bogotaturismo.gov.co>
- Instituto Distrital de Turismo. (s.f.). *Colegios Amigos del Turismo, del aula de clase  
a la acción local*. Obtenido de  
[http://bogotaturismo.gov.co/sites/default/files/contenido\\_colegios\\_amigos\\_d  
el\\_colegio.pdf](http://bogotaturismo.gov.co/sites/default/files/contenido_colegios_amigos_d<br/>el_colegio.pdf)
- Jara, O. (2018). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros  
mundos posibles*. Bogotá: Fundación Centro Internacional de Educación y  
Desarrollo Humano CINDE.

Lucero Lima, G. A. (Enero de 2018). *Diseño de un medio interpretativo aviturismo en la comunidad de Chilmá Bajo, para el desarrollo del turismo rural sustentable*. Obtenido de Repositorio UTN:

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/7947>

Madrona, P., Contreras, F., & Gomez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista Iberoamericana de Educación*, 48, 71-96. Recuperado el 28 de Octubre de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2736759>

Minerva Torres, C. (Octubre- diciembre de 2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6(19), 289 - 296. Recuperado el 12 de Mayo de 2020, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>

Ministerio de Comercio, Industria y Turismo. (Diciembre de 2014). Presentación CAT. Bogotá.

Ministerio de Comercio, Industria y Turismo. (2017). *Guía de buenas prácticas para la actividad de aviturismo en Colombia*. Obtenido de <http://www.mincit.gov.co/CMSPages/GetFile.aspx?guid=2aaff59c-e5b5-45c7-b0e7-e78304e362f5>

Moreira-Watchel, S., & Tréllez Solís, E. (2013). *La interpretación del patrimonio natural y cultural, una visión intercultural y participativa*. Lima, Perú, Perú: Ministerio del ambiente. Obtenido de <https://repositoriodigital.minam.gob.pe/handle/123456789/134>

Morillo Moreno, M. C. (2011). Turismo y producto turístico. *Visión Gerencial*(1), 135 - 158. Recuperado el 05 de Julio de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/4655/465545890011.pdf>

OMT. (s.f.). *Glosario de términos de turismo*. Recuperado el 04 de Mayo de 2020, de <https://www.unwto.org/es/glosario-terminos-turisticos>

Redacción Bogotá. (02 de Mayo de 2019). *Llega a los humedales de Bogotá el evento mundial que promueve el aviturismo*. Obtenido de

<https://www.elspectador.com/noticias/bogota/llega-los-humedales-de-bogota-el-evento-mundial-que-promueve-el-aviturismo-articulo-853369>

Redacción El Tiempo. (16 de Octubre de 2008). *25 Hitos de la historia del turismo colombiano*. Recuperado el 31 de Octubre de 2019, de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-4606550>

Reporte en línea. (04 de Octubre de 2019). *Un segmento que se posiciona en el país*. Obtenido de Report en línea: [http://www.reportenlinea.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=37459:-un-segmento-que-se-posiciona-en-el-paisaviturismo&catid=82:destinos&Itemid=114](http://www.reportenlinea.com/index.php?option=com_content&view=article&id=37459:-un-segmento-que-se-posiciona-en-el-paisaviturismo&catid=82:destinos&Itemid=114)

Rueda Esteban, N. R. (20 de Noviembre de 2012). TLC Colombia-Estados Unidos y sus implicaciones en el turismo. *Turismo y sociedad*, 13, 265 - 293. Recuperado el 28 de Octubre de 2019, de <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/tursoc/article/view/3402>

Secretaría de Turismo de Mexico - SECTUR. (2012). *Breviario de Cultura Turística*. Obtenido de [https://moodle2.unid.edu.mx/dts\\_cursos\\_mdl/lic/AET/TC/AM/02/Breviario.pdf](https://moodle2.unid.edu.mx/dts_cursos_mdl/lic/AET/TC/AM/02/Breviario.pdf)

Universidad Pedagógica Nacional. (Abril de 2012). Documento maestro Licenciatura en Recreación y Turismo. Bogotá, Colombia.

USO. (2005). *Manual de Interpretación Ambiental en Áreas Proyectadas de la Región del Sistema Arrecifal Mesoamericano*. Belice, Guatemala , Honduras, México.

**Anexo 1**

**Informe final de la Práctica Pedagógica en Turismo**

**PRESENTACIÓN**

**1. DATOS DE LA (S) EMPRESA (S) Y RESPONSABLES QUE SOPORTAN LA PRACTICA**

*Ministerio de Comercio, Industria y Turismo - Calle 28 No. 13 A – 15*

Ministro: José Manuel Restrepo Abondano

*Viceministerio de turismo*

Viceministro: Juan Pablo Franky Marín

*Dirección de Calidad y Desarrollo Sostenible del Turismo*

Mary Amalia Vásquez M.

*Programa Colegios Amigos del Turismo*

Martha Elena Espinosa Garzón

Equipo mediador

*Instituto Distrital de Turismo - Carrera 24 No. 40 – 66*

*Subdirección de Gestión de Destino*

Yenny Avendaño Amaya

Luis Miguel Ramírez Villamil

**2. DATOS BÁSICOS DE LA PRÁCTICA**

Instituciones educativas asignadas o entidades apoyadas TODAS

*Tabla 1*

Datos de las instituciones apoyadas durante la practica

<b>Nombre de Institución</b>	<b>Dirección</b>	<b>Localidad</b>	<b>Rector</b>	<b>Responsable que atiende acompañamiento</b>	<b>Resultados esperados</b>	<b>Instrumento de seguimiento utilizado</b>
------------------------------	------------------	------------------	---------------	---	-----------------------------	---



PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

66

Ministerio de Comercio Industria y Turismo	Calle 28 No. 13 A – 15	Santa Fe		José Manuel Restrepo Abondano		
Viceministerio de Turismo – Programa Colegios Amigos del Turismo	Calle 28 No. 13 A – 15			Martha Elena Espinosa Garzón	Aportes pedagógicos a las instituciones educativas asignadas.	
Instituto Distrital de Turismo - IDT	Carrera 24 No. 40 – 66	Chapinero	No aplica	Yenny Avendaño Amaya Luis Miguel Ramírez Villamil	Apoyo a la creación de documentos de diagnóstico en instituciones que van a ingresar al programa. Apoyo en el diseño de micro currículos del IED Prado veraniego. Diseño de herramientas pedagógicas para los diferentes recorridos.	Diario de campo

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

67

					Diseño y aplicación de formatos de evaluación de impacto del programa CAT	
Colegio La Amistad IED	Carrera 78 No. 35-30 sur	Kennedy	María del Pilar Castillo Osorio	Ruby Pulido Flórez	Evaluación de impacto programa CAT	Formato de evaluación
Colegio República de Panamá	Carrera 57 A No. 74 A - 32	Chapinero	Pablo Enrique Robayo Muñoz	Pablo Enrique Robayo Muñoz		
IED Nueva Zelândia	Calle 187 No. 49 - 42	Suba	Jairo Humberto Escobar	Johanna Basto		

Fuente: Elaboración propia.

### 3. SEGUIMIENTO AL DESEMPEÑO

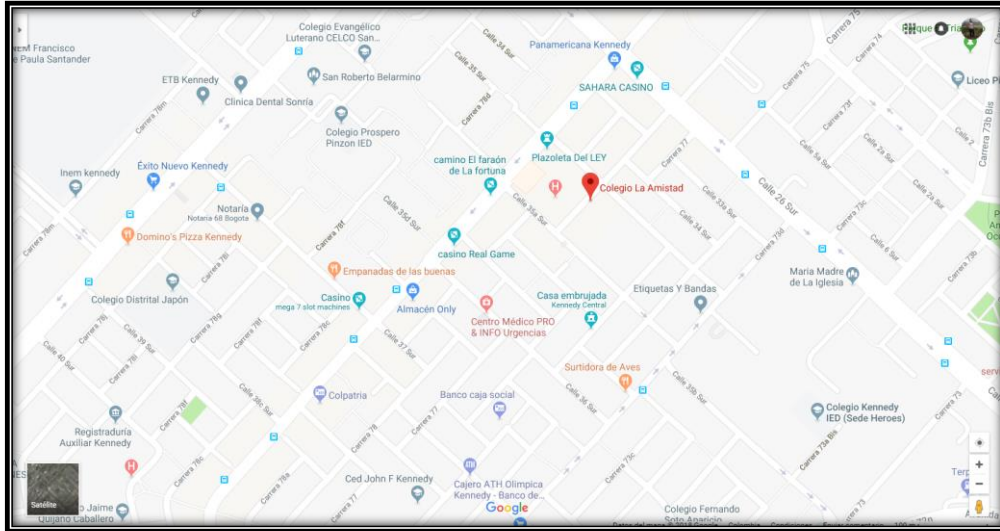
- a. De cada institución educativa o entidad asignada elabore la siguiente descripción:

*Colegio La Amistad IED*

Cuando se fundó la institución, se propuso como nombre Colegio La Amistad Colombia – Florida, en honor al programa de hermandad auspiciado por la alianza para el progreso liderado por el presidente John F. Kennedy, sin embargo, se logró la aceptación del nombre Colegio La Amistad para evitar compromisos con países extranjeros y así resaltar la importancia del valor de la amistad que caracteriza a la comunidad educativa. Desde su fundación su rector y docentes han luchado por mantener viva la lucha por alcanzar lo necesario para los demás en una señal de vida y entrega total.

(Fuente: <http://amistadpege2017.blogspot.com/p/colegio-la-amistad-ieddane.html> )

# PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

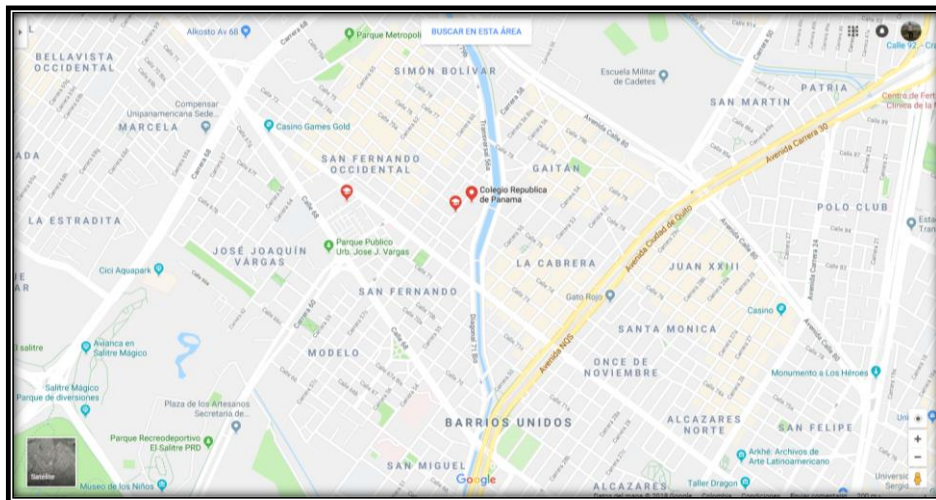


Tomado de google maps

## *Colegio República de Panamá*

La institución inicia sus actividades en el año 1971 en el marco de la apertura de varias escuelas en diferentes localidades, cuyos nombres se daban como un homenaje a la unidad latinoamericana, que en consecuencia traía beneficios durante la presencia de autoridades diplomáticas, sin embargo, esto tuvo acciones adversas pues en las instituciones se conocía mas la bandera de dicho país que la nacional, por ende se llevaron a cabo estrategias para cultivar el nacionalismo y la apropiación de los símbolos patrios colombianos.

(Fuente: <https://docplayer.es/46170163-Colegio-republica-de-panama-ied-dane.html> )



Tomado de google maps

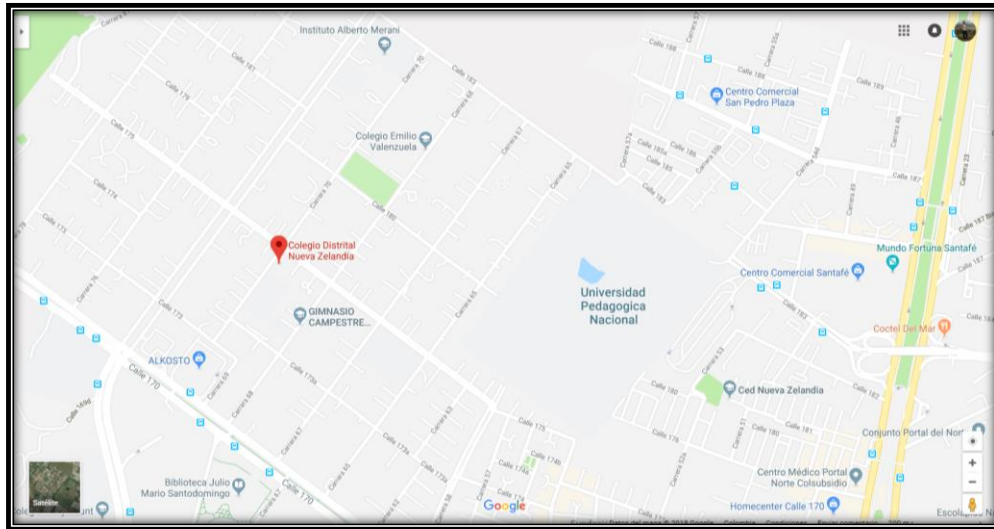
# PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

69

## Colegio Nueva Zelandia

Se ubica en el barrio Nueva Zelandia en la localidad de Suba. Fue fundado por boyacenses que llegaron a la ciudad. En 1976 se destinó un terreno en la casa de José Vicente Castro para la escuela primaria de categoría rural Alberto Charry. En el año 2004 paso a llamarse Nueva Zelandia en honor al barrio donde se encuentra.

(Fuente: (<https://sites.google.com/site/nuevazelandiaied/home/informacion-general> )



Tomado de google maps

## Etapas o fases de la práctica (gráfico)

Tabla 2

Actividades realizadas durante la práctica

<b>Tareas asignadas (Sustento CAT)</b>	<p>La práctica Pedagógica en Turismo tiene como finalidad que el docente en formación apropie los términos y teorías vistas en los espacios académicos a un contexto determinado.</p> <p>Por lo anterior, se hace pertinente que los estudiantes conozcan y fundamenten su práctica en el Viceministerio del Turismo guiado por el Instituto Distrital de Turismo (CAT) bajo los lineamientos del programa Colegios Amigos del Turismo (CAT), se realiza una contextualización sobre el funcionamiento de las entidades a cargo de la práctica y seguido a esto un estudio del plan metodológico CAT.</p> <p>Para la aplicación de estas teorías y estas lecturas se plantea una serie de reuniones técnicas a la espera de la asignación de Instituciones Educativas para fortalecer el proceso del diseño del documento de</p>
--	--

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

70

	diagnóstico en algunas, y en otras entrar a capacitar e informar sobre la plataforma Mooc's de turismo.	
<b>Fecha de inicio</b>	Agosto 21, 2018	
<b>Fecha</b>	<b>Actividad</b>	<b>Análisis de la actividad</b>
Agosto 21	Revisión paginas Ministerio de Comercio Industria y Turismo (MinCIT) e Instituto Distrital de Turismo (IDT)	Se realiza una revisión de los objetivos, la misión y la visión de cada una de las entidades, donde se encuentra que las 2 entidades pretenden aportar a la actividad turística tanto a nivel nacional como local, mejorando la competitividad de cada una de las regiones a través de sus potencialidades con la comunidad e innovando en los productos turísticos.
Agosto 28	Reunión con la docente Sandra Villamizar en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) sede Calle 72	La docente propone un taller de comprensión y argumentación, donde a partir de ciertas afirmaciones se debe concordar o discordar argumentando la respuesta.  En este taller se evidencia la falta de apropiación de algunos términos claves para la práctica, por ello se llega a compromisos para fortalecer el proceso de la práctica.
Septiembre 03	Lectura del documento metodológico CAT	En este primer acercamiento a la metodología CAT se encuentra que se enfoca a las necesidades de la institución y del sector turismo, teniendo en cuenta los lineamientos del Viceministerio de Turismo.  Al momento de integrar el turismo al currículo y a los proyectos de la institución se fomenta una práctica consiente y responsable del turismo, teniendo en cuenta el contexto socioeconómico del contexto.

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

71

		<p>Se debe diseñar un perfil del estudiante y del egresado acorde a las habilidades desarrolladas en el sector turístico y brindar un soporte pedagógico del mismo para que los egresados no solo salgan a crear empresa turística sino que tengan la intención de diseñar proyectos de carácter social en pro de un avance en el sector.</p>
Septiembre 12	Lanzamiento plataforma Mooc's	<p>Este tipo de herramientas son de gran ayuda para la enseñanza y el aprendizaje, pues son accesibles y de fácil entendimiento para los estudiantes o personas que quieran conocer más sobre el turismo.</p> <p>Al ser una plataforma interactiva hace más ameno el curso y el aprendizaje, sería bueno que saliera al público lo más antes posible.</p>
Septiembre 13	Reunión en el Viceministerio de Turismo	<p>En esta reunión se presentan todas las expectativas con relación a la práctica por parte del viceministerio y de los practicantes, en este tipo de encuentros se reconocen las expectativas y el grupo de trabajo.</p>
Septiembre 18	Reunión en el IDT	<p>En esta reunión se hace un encuentro directo entre los practicantes y la entidad encargada de direccionar la práctica (IDT). Se hace una contextualización de la práctica y cuáles son los pasos a seguir.</p> <p>Se propone el diseño de 2 juegos para aplicar en los diferentes eventos que tiene la entidad.</p>

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

72

<p>Septiembre 25</p>	<p>Visita al colegio Prado Veraniego</p>	<p>En esta institución se evidencia un proceso adelantado en relación a la implementación del programa CAT.</p> <p>Es necesario el apoyo de la UPN para el diseño de los temas y el currículo a brindar en el proceso educativo, pues de esta manera se formaran ciudadanos conscientes de su entorno y de las diferentes prácticas que se dan dentro del turismo.</p>
	<p>Diseño de juego</p>	<p>El grupo de practicantes al salir de la reunión en la Institución Pardo veraniego se reúne para concretar el diseño del juego propuesto en reuniones pasadas en el IDT, en este espacio se define la forma del juego, las reglas y las pistas por localidad del mismo.</p>
<p>Septiembre 27</p>	<p>Día mundial del turismo</p>	<p>Se realiza una lectura sobre la historia del día del turismo, siendo esta una fecha memorativa, pues el 27 de septiembre de 1970 se realiza la primera asamblea general de la Unión Internacional de Organismos Oficiales de Turismo (UIOOT), donde se establecen los lineamientos a seguir para la formación de la OMT.</p> <p>El 27 de septiembre de 1980 se posiciona el día del turismo, con el fin de fomentar el desarrollo del turismo y concientizar a la comunidad de los impactos sociales, económicos, culturales y ambientales de su práctica.</p> <p>Cada año este día se celebra bajo un lema diferente. 2018 – “El turismo y la transformación digital Budapest – Hungría”</p>

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

73

<p>Septiembre 28</p>	<p>Enfoque multidisciplinar del turismo como elemento clave de las comunidades (Foro)</p>	<p>En el marco del día mundial del turismo, el Colegio Mayor de Cundinamarca organiza un foro donde se habla del turismo desde un enfoque multidisciplinar, donde se tocan temas de carácter social y económico.</p> <p>Se expone que el turismo es un concepto polisémico, que según el enfoque y el contexto este tiene una función diferente. Finalmente, surgen ciertas preguntas:</p> <p>¿Cuál es el papel pedagógico del turismo?</p> <p>¿Qué papel cumple un Licenciado en Recreación y Turismo?</p> <p>¿Existe una pedagogía del turismo?</p> <p>¿Cómo educar al turista?</p>
<p>Octubre 02</p>	<p>Reunión con la docente Sandra Villamizar en la Universidad Pedagógica Nacional (UPN) sede Valmaría</p>	<p>Se expone la idea concretada del juego a la docente Sandra Villamizar y se comparte la experiencia obtenida por parte de los practicantes hasta ese momento de la práctica.</p>
	<p>Ficha de juego “El Conquistador”</p>	<p>Se realiza el documento que sustenta teóricamente el diseño del juego, especificando allí objetivos, metodología, justificación y un marco teórico que respalda la pertinencia del juego para este espacio.</p> <p>Este documento se envía por correo electrónico.</p>
<p>Octubre 09</p>	<p>Recorrido histórico – Plaza de Bolívar</p>	<p>El recorrido inicia en la Plaza de Bolívar realizando una contextualización de cada una de las edificaciones que allí se encuentran.</p> <p>Se ingresa a la calle de la Casa de Nariño, de igual manera se contextualiza</p>



PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

74

		<p>ese espacio y se reflexiona sobre algunas prácticas hacia la mujer de la época.</p> <p>Finalmente, se regresa a la Plaza de Bolívar y se realiza una reflexión sobre la historia que estos lugares y que Bogotá guarda y que muchas veces es desconocida por nosotros mismos.</p>
Octubre 16	Reunión en el IDT	Se realiza una reunión con el fin de exponer el juego y concretar los detalles de material y demás del mismo.
Octubre 29	IV Encuentro Distrital CAT	<p>En el marco de este encuentro se realiza un apoyo logístico y se aplica el juego diseñado con anterioridad.</p> <p>En este lanzamiento del juego se realizan cambios metodológicos pues las piezas no llegan como se habían planteado, sin embargo, este logra atrapar la atención de los participantes al evento, siendo un éxito.</p> <p>Es una experiencia gratificante, pues a partir de la recreación se deja huella en los participantes, se refuerzan conocimientos sobre la ciudad haciendo de este un encuentro de saberes y experiencias.</p>
Noviembre 07	Reunión en el IDT	Se realiza una reunión donde se expone evidencia la preocupación por la práctica y su rumbo. En esta reunión se propone realizar una evaluación de impacto del programa CAT en las instituciones adscritas al mismo, de esta manera cada practicante se compromete a realizar la evaluación a 3 o 4 colegios.

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

75

	Diseño de formatos	Teniendo en cuenta las necesidades de la evaluación y las características de la misma, se diseña el formato a diligenciar en cada una de las instituciones para de esta manera diseñar el plan de acción del siguiente año.
Noviembre 09	Gestión telefónica y envío de correos	Se realiza el contacto vía telefónica con los docentes o rectores de las instituciones a mi cargo para la realización de la evaluación.
Noviembre 20	Reunión en el IDT	Después de realizar las respectivas evaluaciones, se realiza una reunión donde cada practicante debe socializar los formatos diligenciados para identificar las necesidades más comunes y las ideas a desarrollar por parte de los docentes.  De igual manera se confirma el deseo de continuar en el proceso de vinculación de las instituciones nuevas.
Noviembre 22	Visita al Colegio Nueva Zelandia	Se visita a la institución para realizar la evaluación, esta se realiza con la docente Johanna Basto quien es la líder del proceso en la institución.  Durante la evaluación hace saber la inconformidad de la comunidad por la presencia de la institución allí y el poco apoyo por parte de los demás docentes y el nuevo rector hacia el programa, entre otras observaciones que se plasman en el formato.
Noviembre 27	Cierre de práctica	En la Institución Prado Veraniego se realiza el cierre de la práctica, exponiendo las necesidades

		identificadas en las instituciones visitadas.
--	--	---

Fuente: Elaboración propia.

**Descripción de habilidades, cualidades, capacidades, destrezas, actitudes y aptitudes requeridas para cada tarea y actividad.**

- b. Cronograma de las actividades y tareas (en formato **Excel ANEXO 1**)
- c. Papel o rol del practicante en las etapas de la practica

Durante la práctica se evidencian varios momentos, en una primera parte más documental, donde nosotros como practicantes debemos contextualizarnos sobre la metodología CAT y su análisis para una posible aplicación de la misma en alguna institución.

Luego de esto una de las tareas fue el diseño de un juego que permitiera fortalecer los procesos de identidad y apropiación del territorio (Bogotá).

Finalmente, se cumple la labor de evaluadores donde con la aplicación del formato de evaluación se llegan a ciertas conclusiones que direccionan el plan a seguir durante el 2019.

Describa lo que se esperan de sus acciones: comportamiento, actitudes y valores; servicios que presta como practicante; saberes que debe aplicar en la práctica y a que teoría corresponden.

- d. Productos / resultados de la práctica por institución educativa
- e. Describa el valor agregado o aporte CAT-Pedagógica a cada institución educativa: presentación power point, fichas didácticas, carteleras, plegables, juegos, apoyo en eventos, propuestas y otros.

Los productos fueron:

- En el IDT se deja como producto o aporte el diseño del juego “El Conquistador” el cual permite reconocer la ciudad a partir de los conocimientos previos de la ciudad y la apropiación de la misma.
- A cada una de las instituciones se realiza la evaluación de impacto para identificar las necesidades de cada una frente al programa CAT, temas de turismo y/o vinculación de la institución.
- Con las evaluaciones realizadas se direcciona el plan a seguir en el 2019. Con base a las necesidades de las instituciones evaluadas.

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

77

**4. DESCRIPCION DE RESULTADOS**

a. Matriz de aprendizajes, dificultades y aciertos

Describe en la siguiente matriz y explique:

Tabla 3

Matriz de aprendizajes, dificultades y aciertos.

INSTITUCION	DIFICULTADES	ACIERTOS	CONOCIMIENTOS O ESPACIOS ACADEMICOS QUE AYUDARON A ESTA PRACTICA	NUEVOS APRENDIZAJES O APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS		VACIOS PRESENTADOS POR TEMAS ESPECÍFICOS, DE TÉCNICAS, MÉTODOS, ACTITUDINALES, DE HABILIDADES Y OTROS
				Personales	Profesionales	
Viceministerio de Turismo	Poco acompañamiento directo al proceso de práctica.		Los temas de articulación al currículo vistos en el espacio académico de legislación y pedagogía del turismo aportarían en gran parte a esta practica	Las entidades no siempre brindaran el apoyo que se necesita en diferentes procesos, por ello hay que buscar otras alternativas y aliarse con otras entidades o sectores para lograr los objetivos.	En todo proceso laboral hay que buscar otras alternativas y nuevos apoyos para seguir con las metas y los objetivos propuestos.	Temas de gestión e iniciativas para la generación de proyectos e ideas.
Instituto Distrital de Turismo - IDT	Falto más apoyo a Yenny Avendaño por parte de sus compañeros que estaban también organizando los	Cuando se concretaron tareas estas estaban direccionadas a un objetivo fijo,	Lectura de la metodología CAT. El espacio de pedagogía latinoamericana y del turismo permite	La perseverancia y la dedicación ayudan a formar al individuo como	Implementación de nuevos proyectos y programas a las instituciones es un proceso que	A pesar de haber realizado un análisis de la metodología CAT, si considero que falto un poco más

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

78

	temas de la práctica. Organización en cronograma y tareas específicas a realizar durante el proceso de práctica.	de igual manera permite que los practicantes tengan un trabajo autónomo e individual para apropiación de temas y conceptos de turismo.	aterrizar la teoría a la práctica, teniendo esta un sentido social.	persona que aporte al campo social, teniendo en cuenta su saber.	requiere de dedicación. Los proyectos nacen de ideas pequeñas que permiten el cambio de ver el mundo aportando a una mejora social.	a de apropiación de la misma.
Colegio La Amistad IED	La poca información que había de la institución en la base de datos del IDT. La poca información por parte de administrativos y docentes frente al programa CAT.	Se logró la evaluación a pesar de no haber concretado con alguien específico el diligenciamiento de la misma.	La parte de comunicación y buen uso de las tecnologías permiten realizar un contacto con los semejantes para el logro de diversos objetivos.	Muchas veces arriesgarse es lo que lleva al logro de los objetivos propuestos.	Cuando se quiere conseguir algo se evidencia el esfuerzo y la dedicación que se le presta al proceso.	
Colegio República de Panamá	Falta de comunicación interna entre directivos y administrativos en la institución.	Se logra la evaluación de impacto.				
Colegio Nueva Zelandia	Poco tiempo para la realización de la evaluación, pues la institución se encontraba en cierres y no contaban con el espacio para realizar tal evaluación.	La evaluación de impacto queda diligenciada con muchas ideas a desarrollar y proyectos a retomar en el siguiente año	Al articular el turismo transversalmente en la malla curricular de una institución se debe conocer de ciencias, sociales, historia, movilidad y tener el talento para articular todo	Cuando se cree en un proyecto o un estilo de vida se hace todo lo posible para conseguir su objetivo y lograrlo llevar a cabo.	Muchas veces los mismos colegas buscan el “quiebre” a nuestros proyectos e ideas, por ello hay que sustentar muy bien las ideas	

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

			de tal manera que no sea una materia más sino una articulación que permita visualizar otros modos de vivir y ver el mundo.		para que estos no se caigan.	
--	--	--	--	--	------------------------------	--

Fuente: Elaboración propia

b. Descripción de la experiencia y lecciones aprendidas

(Relate cómo se ha sentido llevando a cabo las tareas, labores y experiencias, qué sentimientos experimentó y por qué. Ej.: satisfacción, impotencia, alegría, tristeza entre otros)

La práctica inicio con grandes expectativas frente a nuestro quehacer como docentes en formación, de esta manera los documentos y la contextualización que debíamos realizar en temas metodológicos y turísticos era grande pues la idea era llevar a la practica la teoría vista en clase; con el pasar de las semanas estas expectativas fueron bajando y no le encontraba sentido a esta práctica.

Luego con el diseño del juego las expectativas vuelven a subir pues ver que el juego cumple su objetivo de apropiarse del territorio es satisfactorio, por otra parte en el apoyo que realice en la parte de la realidad virtual es gratificante ver a los niños bajar de la bicicleta felices y con la iniciativa de realizar este recorrido en du propia bicicleta.

Finalmente, con las evaluaciones realizadas en las instituciones, en un principio no estaba de acuerdo con realizar esta tarea en 1 semana tan coyuntural para todas las instituciones pues se encontraban en cierre de año y demás, sin embrago lo tomé como un reto.

Para concluir, esta práctica nos permite dimensionar que en ocasiones nuestros planes no se llevan a cabo como se tienen diseñados, muchas veces se deben buscar otras alternativas o métodos para conseguir nuestros objetivos y seguir adelante con nuestros proyectos, siendo estos siempre medibles y que aporten a un cambio social.

c. Plan de Mejora

(Describa, los aspectos que debe mejorar en lo profesional, nivel personal y como estudiante de acuerdo con los resultados de la práctica)

Como practicantes nosotros también podemos proponer planes de acción que sigan los lineamientos de la entidad que está a cargo de la práctica, por ello es indispensable concretar tareas en común acuerdo que permitan el logro de objetivos colectivos.

PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

80

Por otro lado, es importante seguir los planes y tener en cuenta las actividades que se proponen con anterioridad.

Elabore un plan de mejora de acuerdo con sus propios inconvenientes académicos, personales, profesionales.

Tabla 4

Plan de mejora

POR MEJORAR	ESTRATEGIA DE MEJORA	FECHA DE SEGUIMIENTO (entre 21 de Agosto a 26 de Noviembre)
Practica Pedagógica en Turismo en el IDT	Mayor organización por parte de la entidad y mayor claridad en las tareas a asignar a los practicantes.	Siguiete semestre (2019 – 1)
	Crear cronogramas claros de las tareas a realizar.	
	Desde el comienzo de la práctica asignar instituciones y/o tareas específicas a los practicantes.	
A nivel personal la iniciativa	Proponer tareas o ideas a realizar durante la practica	2019

Fuente: Elaboración propia.

- d. Recomienda que esta práctica pedagógica en turismo siga: SI o No. Argumente la respuesta.

Si, pues es una práctica que permite ver el turismo desde la parte política a nivel nacional y local, de igual manera fortalece los procesos pedagógicos al articularse con instituciones educativas. Por otro lado, hace que el practicante lleve procesos autónomos de articulación teórico – práctica llevando a cabo el logro de objetivos personales e institucionales.

e. Escriba recomendaciones para mejorar la práctica y el rol de los actores involucrados:

Mayor organización de las tareas y las funciones de cada actor teniendo en cuenta el papel y los objetivos de cada uno.

**5. REPORTE FOTOGRÁFICO (Incluir por fase fotos y videos de cada institución o evento)**



**Lugar:**

Biblioteca Julio Mario Santo Domingo

**Nombre de la actividad:**

IV Encuentro Distrital Colegios Amigos del Turismo

**Fecha de la actividad:**

Octubre 29, 2018

**Breve descripción de la actividad:**

Este tipo de encuentros fortalece los procesos que llevan a cabo en cada una de las instituciones vinculadas al programa CAT, en este encuentro hubo 2 momentos, una primera parte en el auditorio, donde se expusieron temas relacionados al CAT. En la segunda parte, al aire libre se tuvo actividades de integración, allí se estrena el juego “El conquistador”, un juego diseñado por los estudiantes de la UPN, Licenciatura en Recreación y Turismo de la Practica Pedagógica en Turismo.





PROPUESTA DE JUEGO PARA LA ENSEÑANZA SOBRE LAS AVES EN LOS  
COLEGIOS AMIGOS DEL TURISMO – INSTITUTO DISTRITAL DE TURISMO

82

**Lugar:**

Plaza de Bolívar

**Nombre de la actividad:**

Recorrido Histórico

**Fecha de la actividad:**

Octubre 9, 2018

**Breve descripción de la actividad:**

Se realiza un recorrido por la plaza de Bolívar y sus alrededores, reconociendo la importancia histórica y cultural de este sector. De igual manera se realiza una reflexión frente a nuestro conocimiento de la ciudad y su historia.

**Anexo 2**

**Formato proyecto de grado siete preguntas básicas**

Licenciatura en Recreación  
 Facultad de Educación Física  
 Universidad Pedagógica Nacional

Este formato tiene como propósito que los estudiantes realicen un planteamiento inicial de su Proyecto de Grado conforme la resolución de siete preguntas fundamentales para la proposición de todo tipo de proyecto. Cada estudiante, o por grupo (si es el caso), debe llenar la casilla inferior correspondiente a la pregunta orientadora en el siguiente cuadro:

Nombre del estudiante(s):

Sirley Andrea Piamba Ramírez

Freddy Alexander Ospina Pérez

Carlos Javier Copete Acosta

Preguntas orientadoras	Estructura del documento
Qué quiero hacer	Planteamiento del problema y objetivos
Un aplicativo digital que permita reconocer la importancia histórica y cultural de los caminos usados por los Muisca en el Cerro Cruz Verde.	Planteamiento del problema: Las caminatas que se realizan por estos senderos se realizan a manera de recreación, olvidando el significado cultural e histórico que tiene este lugar.  Objetivo general: Diseñar una aplicación digital que permita reconocer el significado cultural e histórico de los Caminos Reales utilizados por los Muisca en el Cerro Cruz Verde.
Con quién lo voy a hacer	Individual, colectivo, con comunidad

<p>Sirley Andrea Piamba Ramírez                  Freddy Alexander Ospina Pérez                  Carlos Javier Copete Acosta</p>	<p>Estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo de VII semestre.</p>
<p>Por qué lo voy a hacer</p>	<p>Justificación</p>
<p>El uso de aplicativos digitales se constituye como herramienta de aprendizaje llamativa y acorde a las nuevas prácticas tecnológicas en los diferentes entornos educativos.</p> <p>No se reconoce la importancia histórica y cultural los Cerros Orientales.</p>	<p>Los Muisca fue una comunidad indígena que habitaba la sabana de Bogotá durante la época prehispánica y colonial. Dentro de su organización social y política se caracterizaban por conformarse por grupos y cada grupo tenía su líder. La división de estos grupos se definía por límites territoriales, y los Cerros Orientales jugaban un papel especial pues dividía el cacicazgo de Bogotá y Guatavita (El tiempo, 1992).</p> <p>Los Cerros Orientales eran de gran importancia para los indígenas, pues estos eran sagrados, era allí donde realizaban sus rituales y ofrendas en agradecimiento a sus dioses, es por ello que estos Cerros se constituyen como un punto de encuentro histórico y cultural. Estos peregrinajes a los ritos se realizaban generalmente por “camino de herradura”, que posteriormente, con la llegada de los españoles se tecnificaron convirtiéndolos en “camino reales” que permitían la fácil comunicación entre una y otra población (El tiempo, 1992).</p> <p>Marta Souto (1999) define un dispositivo pedagógico como un instrumento complejo “constituido como combinatoria de componentes heterogéneos que tiene disponibilidad para generar desarrollos previstos e</p>

	<p>imprevistos y poder para ser proyectado, instalado, realizado y analizado”. Los componentes que la autora propone son: la finalidad, espacios, comunidad, tiempo, técnica, teoría y estrategias, esto con el fin de que el aprendizaje sea más fácil, pues este conjunto organiza el conocimiento desde la una lógica no lineal.</p>
Para qué lo voy a hacer	Resultados esperados
<p>Dar a conocer los “caminos reales” utilizados por los Muiscas en los cerros orientales, específicamente en el Cerro Cruz Verde.</p>	<p>Una aplicación digital que permita el reconocimiento y apropiación del territorio y de la historia que el Cerro Cruz Verde guarda, en temas de transporte y conectividad con las poblaciones cercanas antes y durante la época colonial.</p>
Cómo lo voy a hacer	Metodología
<p>Apropiación teórica. Diseño de un aplicativo digital. Aplicación del aplicativo. Análisis de las experiencias vividas por los participantes.</p>	<p>Se plantea una metodología cualitativa, la cual permite el análisis de la realidad en un contexto natural, buscando el sentido de la interpretación de los fenómenos sociales y culturales, recogiendo la información a partir de la experiencia propia, textos históricos, entre otros, que permiten describir una situación y el significado de la misma para cada individuo.</p> <p>El enfoque utilizado para este proyecto es: Acción – Participación, pues este modelo propone la participación activa de la comunidad y a partir de la producción de conocimiento el individuo se empodera del proceso y de un conocimiento construido.</p>

	<p>Primero se realizará una apropiación teórica de los conceptos claves del proyecto (Muiscas, Cerros Orientales, Aplicación digital). Con la información teórica y práctica recolectada se diseñará el aplicativo que posteriormente se compartirá con los participantes y estos darán a conocer su experiencia.</p>
Cuándo lo voy a hacer	Cronograma
<p>Se realizará durante el VIII y IX semestre de la Licenciatura en Recreación y Turismo</p>	<p>Durante el 2019 – I se realizará la etapa exploratoria y diseño de la aplicación.</p> <p>En el 2019 – II se realizará la aplicación de la aplicación y el análisis de las experiencias compartidas por parte de los participantes.</p> <p>Finalmente, durante el 2020 – I se realizara el documento final y la sustentación del proyecto.</p>
Dónde lo voy a hacer	Localización o contexto
Cerro Cruz verde	<p>El Cerro Cruz Verde sitúa entre los 3.250 y 4.230 metros de altitud y comprende los páramos de Choachí, Las Ánimas, Monserrate, Andabobos, El Cajón, El Cedral, Sumapaz, El Nevado, Nuevo Mundo, Pasquilla, Usme, Chisacá y Las Mercedes, entre otros.</p> <p>El Cruz Verde está al suroriente de Bogotá, a unos 18 kilómetros, y es compartido por Bogotá, Chipaque, Ubaque, Choachí y un pedacito de La Calera.</p>

### Posible Bibliografía

1. Bur, A. (2010). El estudio de casos como parte de un dispositivo pedagógico. Tomado de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=168&id\\_libro=127](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=168&id_libro=127)
2. El Tiempo. (1992). EL PAÍS DE EL DORADO Y LOS MUISCAS. Tomado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-219009>
3. Dirección de ambiente y ruralidad. (2007). *Los caminos de los cerros* [PDF]. Bogotá. Tomado de <https://www.cerrosdebogota.org/pdf/index/libro-camino-de-los-cerros2.pdf>
4. *LOS CERROS: PAISAJE E IDENTIDAD CULTURAL Identificación y valoración del patrimonio ambiental y cultural de los cerros orientales en Santa Fe de Bogotá.* [PDF] (pp. 32 - 38). Tomado de <https://www.cerrosdebogota.org/bibliotecavirtual/articulosypublicaciones/assets/cerrosdebogota.pdf>

### Anexo 3

#### Reunión en el Instituto Distrital de Turismo el 25 de julio de 2019

Transcripción de la reunión llevada a cabo en las instalaciones del Instituto Distrital de Turismo - IDT el 25 de julio de 2019 a la 9:00 am, en este encuentro se expuso el juego a los funcionarios del IDT, donde cada uno hizo sus observaciones frente al mismo.

**Sirley Piamba (SP):** Buen día, nos presentamos, somos estudiantes de la Licenciatura en Recreación y Turismo, este proyecto lo hemos planteado con mis compañeros Freddy Ospina y Javier Copete como nuestro proyecto de grado. Y hoy nos acompaña por parte de la Universidad Pedagógica Nacional la profesora Erika Páez.

**Javier Copete (JC):** Tenemos 3 tableros, con el mapa de un humedal diferente, en cada uno se encuentran 20 aves diferentes con información clave para identificarlas. Cada tablero tiene una función diferente: Torca Guaymaral – formas, Santa María del Lado – canto y La Conejera – ingles.

**Freddy Ospina (FO):** Los tableros tienen un tamaño de 2m de ancho por 1m de alto, las figuras de las aves son en impresión 3D y el árbol donde se encontrarán las figuras es de 1m de alto.

**Yenny Avendaño (YA):** ¿Cómo se llama el juego?

**FO:** Una Ciudad Aviturística.

**Invitada 1:** ¿O Bogotá Aviturística?, para darle la connotación de que estamos hablando de Bogotá.

**YA:** Este juego está súper lindo para llevarlo al encuentro nacional, este año van a venir niños de otras ciudades, para que vayan conociendo la ciudad.

**Invitada 1:** Ese árbol esta divino.

**Luis Ramírez (LR):** ¿En qué material?

**FO:** Eso es plástico biodegradable, es bastante resistente, hay varias opciones, 1 dejarlo más delgado o 2 colocarle una base al tablero para que quede de pie y se pueda ubicar de tal manera que se vea el mapa para que no pisen.

**Invitada 1:** ¿De qué tamaño?

**FO:** De 2m por 1m

**Invitada 1:** Entonces debe tener una base para que se pare.

**FO:** La idea es tener una base que nos ayudaría de soporte para todos los tableros.

**YA:** Les doy un consejo desde la experiencia, tengan en cuenta que no se les vaya a complicar al momento del transporte, que sean unas bases fáciles de armar, que no loes vaya a ocupar un camión, que sea algo muy bonito, impactante, porque el otro quedo grane e impactante, que sea pedagógicamente asertivo y además logísticamente sea fácil de armar, piensen en todo eso

**LR:** Se ve muy bonito, pero piensen en Ciudad Bolívar donde los vientos son una cosa loca, que tienen que amarrar, eso les complica. Más bien en el piso, una buena lámina encima, que lo van a llevar lo levantan lo echan y ya, se evitan tanta vaina.

**YA:** De hecho, con el árbol van a tener ese tema de viento, miren que el material sea liviano para cargar, pero no tan liviano para que el viento se lo lleve.

**Invitada 1:** O una forma de anclarlo al piso.

**YA:** De pronto al pasto anclado, si es en cemento no sé cómo.

**Invitada 1:** Y el material del mapa del año pasado.

**YA:** Lo que yo les decía, si sirve, sino que de tanto pisarlo se vuelve feito, nuevo se ve divino, pero ya con el uso, por ejemplo, esos banderines quedaron muy difíciles de cargar, son un encarte, por eso les digo piensen que sea funcional, que metan en una maleta todo, o la maleta de las láminas y la maleta de las aves. Yo a esto le augurio un éxito pedagógico muy bueno.

*En este punto llega Lina Castro, otra invitada al encuentro quien es la encargada del tema de aviturismo en el IDT, se realiza un resumen corto del proyecto y de lo que se ha hablado en la reunión.*

**Lina Castro (LC):** Entonces ¿El objetivo del juego es?

**SP:** Identificar las aves de los humedales de Bogotá.

**LC:** ¿Con qué propósito?, conservación, a quien va dirigido.

**SP:** en primera instancia es identificar las especies, también cada tablero se va a tener el estado de conservación de cada una de las aves, identificado por lo colores.

**YA:** Cuando ellos empezaron a plantear su proyecto de grado, la idea es que este juego se rote por los 36 amigos del turismo para un trabajo de apropiación del territorio y reconocimiento de los humedales y las especies. Ellos clasifican las especies por endémicas, casi endémicas.



**LC:** Se va a sacar una guía de aves de Bogotá, dirigida al turismo, identificando 3 tipos de avituristas: hardcore, ecoturista y turista normal, la guía va dirigida sobre todo al primer y segundo tipo de aviturista, es una herramienta pedagógica que contextualiza. Tenemos un mapa donde se ubican los lugares para el aviturismo. Nosotros también manejamos las iconografías, por eso es muy interesante, pues se puede llevar el juego las guías.

**YA:** Lina, ¿la iconografía es mundial?, es decir cualquier persona experta ve esto y entiende?

**LC:** Los nombres sí, los iconos no, nosotros las identificamos como aves viajeras no aves migratorias.

**YA:** Hay que revisar ese tema de tecnicismos, al niño hay que darle la información un poco más light, pero hay que dársela.

**LC:** Por ejemplo, acá (en la guía) se hizo la iconografía del ambiente, humedales, cerros, áreas abiertas como ríos o canales. Acá también encontramos las partes del pájaro, de hecho, describir un ave en inglés es más fácil si se saben las partes, por ejemplo, en inglés es el lugar, la parte del cuerpo y el color o algo muy específico del cuerpo y la especie, por eso pedagógicamente si es muy interesante incluir las partes de las aves, que de hecho es el tercer ejercicio con el tema de inglés. Se puede hacer el ejercicio del nombre de ave y la parte para identificarlas más fácil. Es muy interesante porque finalmente es una innovación en una herramienta pedagógica, por lo que entiendo. De hecho, les podemos pasar la guía para que comparen y revisen la información.

**YA:** estas son las aves que van a trabajar.

**SP:** Estas son las aves del ejercicio del día de hoy, porque se tiene diseñado que sean 20 aves por tablero.

**LC:** Entonces si las pueden combinar mejor, entre endémicas y migratorias, terrestres y acuáticas.

**LR:** En todos los tableros serían las mismas 20.

**YA:** No, serian 60 aves.

**LR:** Es mejor hacer 20 aves y salir familiarizado con 20, con su silueta, su canto y su nombre en inglés, que con 60.

**YA:** Así se refuerza más el conocimiento.

**LC:** De hecho, es más que colocar el pajarito, es entender el entorno, de que se alimenta, así se identifica que tipo de arbole so arbustos son los idóneos para la conservación de las especies y atraer otras.

**Santiago Mendieta (SM):** También podrían poner un pájaro con las alas abiertas para identificar las partes en inglés.

**LR:** Si, porque el tema del inglés en los colegios, entonces si vamos a meter ingles tiene que ser muy básico, las partes principales.

**LC:** Las alas, el pico, las patas, el abdomen, esas son las partes más básicas de un ave.

**YA:** Bueno, ustedes deben priorizar según el objetivo de su proyecto, acá nosotros les damos consejos desde la experiencia, ellos que están en el campo, en contacto permanente con esta información, con todo lo que aprendieron en recreación y turismo es el momento de ponerlo en práctica.

**LR:** Es un muy buen ejercicio, además que van a aprender mucho, con el tema de costos y materiales.

**LC:** Yo creo que este material también le podría interesar a la CAR, por el tema ambiental.

**De esta reunión se concluye que:**

1. Es importante tener en cuenta el objetivo de cada uno de los tableros, esto ayudara a identificar la forma y el contenido del mismo.
2. Hay que agregar la ubicación del humedal, para identificarlo rápidamente dentro de la ciudad.
3. Es pertinente escoger 20 aves para todo el juego, no 60 aves.
4. El tablero de inglés se puede cambiar por un ave donde se identifiquen sus partes.
5. hay que revisar la iconografía, para que sea agradable y entendible.
6. Los materiales de fabricación deben ser durables y fáciles de transportar.

Anexo 4

Especificaciones técnicas y costo de fabricación



www.publimagen.com.co

www.publimagen.com.co

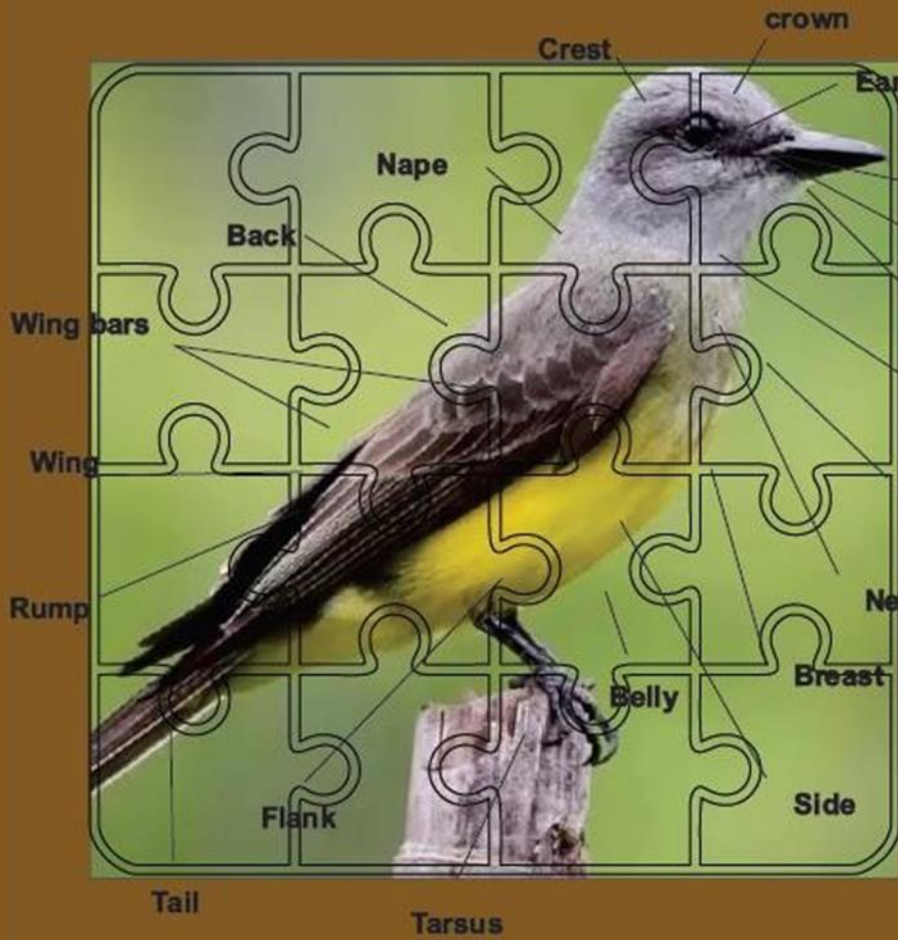
- Avisos Luminosos  
Impresión Digital  
Pancartas
- Diseño Gráfico  
Imagen Corporativa  
Páginas Web
- Señalización  
Impresos Comerciales  
Tapetes Publicitarios

info: 299 0467  
300 276 5268  
310 780 5987

Calle 43 sur (Av. Villavicencio) No. 82 B - 42  
publimagenjb@hotmail.com

Partes del pájaro  
“Body parts of a bird”

Bogotá aviturística



**Common name:** Sirirí común

**Scientific name:** Tyrannus melancholicus

**Diet:** Fruits and insects

**State of conservation:** Least concern

**General facts:** It is a big flies catcher with a straight stance and a light grey head, olive gray back, olive yellowish breast and yellow belly.



# Bogotá aviturística

## HUMEDAL SANTA MARÍA DEL LAGO

**Modo de juego:** "Ubica en cada nido el ave correspondiente teniendo en cuenta su canto"

Se encuentra ubicado al noroccidente de Bogotá, en la localidad de Engativá, entre las calles 73 y 76.

Cuenta con 10.86 hectáreas, de las cuales 5.64 conforman el espejo de agua.

En este humedal podemos encontrar alrededor de 28 especies de aves.

EN	En peligro / Endangered
NT	Casi amenazadas / Near threatened
VU	Vulnerable y bajo riesgo / Vulnerable and low risk
LC	Precaución menor / Least concern

Problemas: Cambio climático, Pérdida de hábitat, Contaminación, Comercio ilegal de especies, Caza furtiva, Pesca excesiva, Introducción de especies invasoras, Cambio climático, Pérdida de hábitat, Contaminación, Comercio ilegal de especies, Caza furtiva, Pesca excesiva, Introducción de especies invasoras.



MATERIAL	UNIDADES
maderas mdf	5
acrilico	1
varillas metálicas	1
tubo de hierro cuadrado de 2 pulgadas	12
bisagras de 3 pulgadas	12
ruedas	12
seguros	8
lamina de hierro	1
pintura	2
sellador	1
tornillos	20
IMPRESIÓN 3D	
diseño aves	20
aves	30
ELECTRICOS	
arduino mini pro	30
arduino mega	2
baterias	30
cargador	1
baffles reproductores	30
cableado	30





Bogotá D.C. Septiembre 18 de 2019

Tableros en madera cubierta y sellada con de ceración en vinilo adhesivo 3M, impresión 3D en filamento PLA con sistema arduino.

3 Tamaños de 1.50 x 100cm  
 Son tres (3) ambientes diferentes  
 Humedal torga, humedal santa maría y body parts of a bird Valor de los tres

tableros..... \$ 4,000,000

Para estudiantes universitarios





soportes tipo escritorio para tablero en madera con impresión 3D

3 Tamaños de 1.20 x 120cm  
Son tres (3)

Valor de los tres soportes..... \$ 2,000,000

**Valor total..... \$ 6,000,000**

Tiempo de entrega: 25 días hábiles a partir de la orden de pedido.

Atentamente

Rubiela Castillo

Dpto. ventas

Somos Régimen Simplificado.