



RECORRIDO DE OBSERVACIÓN:

Desafiando el virus del conflicto y del olvido

Pista 1: En el tramo Casa Administrativa del Parque-El Tablón (por la carretera) identifiquen una vivienda que les llame la atención por lo tradicional que resulta su arquitectura y buscarán a alguna persona mal parqueada con sombrero y con pinta estrafalaria, si hacen buenas preguntas es posible que logren conocer los secretos sobre diferentes formas de construir viviendas en Tierradentro.

Prueba 1: Indaguen de donde se obtenían los materiales empleados en la construcción, quienes definían el lugar, las épocas de construcción y las características principales de las viviendas tradicionales habitadas por los antiguos pobladores. Hagan una comparación resaltando las diferencias entre una casa tradicional y una casa moderna (actual).

Terminada la prueba, pidan el sello de seguridad a personaje estrafalario para recibir su segunda pista.

Duración: 30 minutos

Pista 2: Continúen el recorrido hasta la portada naranja que los conducirá al lugar que lleva el nombre de una tabla gruesa y grande donde encontrarán __ personajes muy quietos y contemplativos.

Prueba 2: La epidemia es tan letal que las mismísimas estatuas pueden ser exterminadas por el virus, seleccionen el personaje que más les llame la atención y descríbanla de manera que cualquier persona pueda imaginarla, invente un mito sobre el origen del personaje seleccionado y hagan un dibujo detallado señalando las partes que identifican.

Una vez terminen, pidan el sello de seguridad a quien les entregó el desafío, para que les de la siguiente pista.

Duración: 30 minutos



Instituto Colombiano de Antropología e Historia
Guion Carrera de Observación "Desafiando el virus del conflicto y del olvido"
Octubre de 2017
Parque Arqueológico de Tierradentro
Coordinadora: Margarita Reyes
Asistente investigación: Yaid Ferley Bolaños Díaz

Pista 3: Continúen el recorrido al alto que por su nombre parecería ser encantado

Prueba 3: En el recorrido un árbol elegirán y sus bondades preguntarán, dibujarán y describirán. Realicen un dibujo al estilo botánico o a manera de herbario desde la semilla, la hoja, el tronco, el fruto, el tallo y la flor. Los integrantes del grupo deben tomarse un selfie con el árbol y enviarlo al número 3105719507.

Continúen rumbo al sitio señalado

Duración: 30 minutos

Pista 4 Cuando lleguen al alto de El Duende busquen el mejor sitio donde puedan disfrutar de la majestuosa topografía, pónganse cómodos para que puedan inspirarse...

Prueba 4: Hagan gala de sus dones de escritores y seleccionen una figura literaria con la que puedan transmitir el imponente paisaje que tienen antes sus ojos. Ahora que lograron el más alto grado de inspiración como escritores, harán gala de sus dones de artistas y realizarán un dibujo del paisaje, lo más detallado posible, poniendo los nombres de cada sitio que están dibujando.

Una vez terminen pidan al personaje indicado la siguiente pista.

Duración: 30 minutos (11:40 a 12:10)

Pista 5: Y ahora el camino buscarán, bajarán e identificarán a un trabajador del parque "cabecipelado" y "colorado" a quien deben leer la descripción que hicieron del paisaje en el Alto del Duende, si logran convencerlo, él les entregara la siguiente prueba.

Prueba 5: Dibuja una secuencia de imágenes estilo caricatura que cuente una posible versión del paso a paso de cómo los antiguos pobladores de Tierradentro pudieron realizar estas construcciones bajo tierra *¿Qué historias contarán? Muchos las han querido interpretar, pero nadie su verdad podrá sacar.*

Una vez terminen, pidan el sello de seguridad a quien les entregó la prueba, para que les de la siguiente pista.



Duración: 30 minutos

HASTA AQUÍ

Pista 6 Tomen el camino empedrado y diríjense hasta encontrar la quebrada y el puente de guadua, allí encontrarán materiales muy resistentes que podrán ser transformados por su ingeniosidad.

Prueba 6 Encontrarán piedras de todos los tamaños, escogen la más llamativa y elaboren una pieza (figura) tan duro como el metal, tan natural como una hoja y tan resistente como para sobrevivir muchos años intacto bajo la lluvia y el sol. Bajarán al río y harán una escultura con piedras de río, le pondrán un nombre y harán un texto sobre en que está inspirada la obra artística. Subirán la obra a la casa administrativa y la instalarán en los corredores del museo etnográfico, ubicado en el segundo piso.

Duración: 30 minutos

Para el alimento reclamar, cantarán o un poema recitarán (puede ser el poema del Alto de Segovia) y si al mesero conquistarán su almuerzo recibirán.

Espacio para descansar y degustar un plato tradicional de Tierradentro.

Duración: 40 minutos

Pista 7 En la casa museo etnográfico identificarán un tema que consideren deba narrarse e incluirse en el museo. Propongan temas sobre algo que consideren importante contar para que el resto de la gente dibuje y escriba qué y cómo se debería exponer.

Prueba 7 Dejarán un mensaje sobre un sueño o un proyecto que les gustaría hacer para mejorar las cosas en Tierradentro. (Posibles temas a trabajar:)

- Importancia de los bastones de mando.
- Relatos de vida de los personajes históricos más destacados de la región.
- Importancia de los páramos y las lagunas. Además de los árboles, orquídeas, aves e insectos de la región.
- Un pequeño lugar llamado Iglesia. Voces de la gente.



- Tejidos, interpretación de los símbolos que acompañan los tejidos, cuidado del agua etc.

Duración: 30 minutos

Pista 8 Por el sendero que los lleve al museo arqueológico identificarán algo que por su color y belleza les llame la atención, pregunten por su nombre, sus cambios y transformaciones durante el año.

Prueba 8 En los árboles encontrarán las más diversas orquídeas que embellecen el parque y los senderos por su exótica belleza. Sus raíces, hojas y flores son el refugio de muchos animales, pensando en ellos, crean una obra de arte para exhibir en los corredores del Museo Arqueológico. El equipo ganador recibirá una bebida de gran calidad y renombre mundial. Allí recibirán el siguiente desafío y algo que los reanimará para continuar con el viaje.

Duración: 30 minutos

Pista 9 En el museo arqueológico seleccionen un objeto que consideren debe ser la pieza más importante para el museo, para el Parque y la región.

Prueba 9: Dibujarán, describirán e inventarán la historia del personaje que la realizó hace cientos de años.

Duración: 30 minutos

Prueba Final: Hemos llegado al final de esta carrera de observación. Pero antes de terminar es importante dejar un mensaje a las personas que en un futuro abran la urna.

Recreen un slogan que invite a cuidar nuestro patrimonio y que pueda ser parte de un pendón o una postal.

Duración: 30 minutos