“Espiral de tiempo Historia de Marinilla: Ecos de la historia, recuerdos y vivencias”

NOMBRE DEL PROYECTO:	**“ESPIRAL DE TIEMPO HISTORIA DE MARINILLA: ECOS DE LA HISTORIA, RECUERDOS Y VIVENCIAS”**
POBLACIÓN OBJETIVO:	Habitantes del municipio de Marinilla, turistas regionales, nacionales e internacionales; historiadores
PRESENTADO POR:	Corporación Universitarios y Profesionales Marinilla, CORUM



Marinilla
2023

Dirección General

Corporación Estudiantes Universitarios y Profesionales Marinilla

PROYECTO "ESPIRAL DE TIEMPO DE LA HISTORIA DE MARINILLA: ECOS DE LA HISTORIA, RECUERDOS Y VIVENCIAS"

INFORME DE AVANCE 3, ETAPA FINAL:

NÚMERO DE CONTRATO: 193SC2023

PORCENTAJE DE EJECUCIÓN: 90%

PAGO CORRESPONDIENTE: 30%

VALOR: $52.120.197,6

FECHA DE ENTREGA: 04 DE JULIO DEL 2023

OBJETO DEL CONTRATO

Producción y entrega de la "Maleta didáctica y pedagógica" del proyecto "La espiral del Tiempo de la Historia de Marinilla: hechos, recuerdos y vivencias", donde se refleje la impronta de los habitantes de la ciudad, de acuerdo con el producto de la investigación de campo y diseño preliminar, que aportará el Municipio.

I. PRESENTACIÓN

El proyecto "Espiral de tiempo de la historia de Marinilla: ecos, recuerdos y vivencias" tiene varias etapas: la etapa 1, comprendió de cinco meses y medio (5,5 meses) que corresponden al tiempo entre el 1 de febrero y el 15 de julio de 2022. La etapa 2 con duración de 4 meses comprendió al trabajo de campo de la investigación y la sistematización de la información y el diseño preliminar de la maleta pedagógica y didáctica. La etapa 3, del presente contrato, consta de 5 meses, dedicada a la edición, impresión y disponibilidad electrónica de los materiales para la difusión en la Web. Igualmente, en esta última etapa se realizará la divulgación y socialización de la investigación.

II. ESTRUCTURA Y ENTREGABLES DEL PROYECTO

Entregable	Actividad	Descripción

"Maleta didáctica y pedagógica" del proyecto de investigación "La espiral de tiempo de la historia de Marinilla: hechos, recuerdos y vivencias"	Podcast	Planteamiento de realización de una serie de podcast, utilizando para esto herramientas para la grabación y edición, así como herramientas digitales que incluye almacenamiento de audios y disponibilidad en internet a través de configuraciones de plataformas comerciales.
	Videos	Videos para la divulgación de la investigación, para los cuales es necesario la realización de guiones, ilustraciones la grabación y la edición de los mismos.
	Material interactivo	Contempla los ajustes pertinentes del entorno web y las herramientas de consulta Página: https://espiraldetiempomarinilla.com.co/ Página auxiliar: https://gomezmunera.github.io/historia/ Repositorio: https://github.com/GomezMunera/historia
	Libro	Contempla la escritura de los textos preliminares que comprenden el reporte y el libro de la maleta pedagógica
	Juego	Contempla ilustrar y distribuir de manera espacial el tablero (esto acorde a que es un juego de mesa), además de la elección de preguntas que se ajusten al contexto.
	Pasaporte	Pasaporte para mostrar de manera sucinta la investigación y las potencialidades del municipio, con la respectiva realización de

		ilustraciones.
	Elementos complementarios	Estos elementos permiten complementar el tablero principal de la maleta y está concebido con algunos elementos como: - Postales - Separadores - Stickers
	Ciudad Parlante	Estrategia de divulgación a través de afiches para ser distribuidos y pegados en diferentes partes del municipio de Marinilla

III. AVANCE QUE SE PRESENTA EN ESTE INFORME FINAL:

El avance presentado para efectos de este tercer informe, de la etapa final, se realizaron las siguientes actividades:

1. Versión del libro para impresión
2. Versión del pasaporte para imprimir
3. Versión de las instrucciones para impresión
4. Versión de las preguntas para impresión
5. Versión de postales para impresión
6. Versión de separadores y stickers
7. Avances del entorno web

IV. DESCRIPCIÓN DE AVANCES

1. Versión del libro para impresión

En este avance se presenta la versión final del libro con la respectiva adecuación de los textos que van a ir incluidos dentro de la maleta pedagógica junto con la introducción del texto y la presentación del alcalde, para el cual se hizo una revisión exhaustiva. La revisión consta de los siguientes capítulos:

- PRESENTACIÓN DEL ALCALDE
- INTRODUCCIÓN
- CONTEXTO TERRITORIAL
- EVOLUCIÓN FÍSICO - ESPACIAL
- PROCESOS SOCIALES Y COMUNITARIOS

- MIGRACIÓN
- PAISAJE CAMPESINO
- ACTIVIDAD ECONÓMICA
- EXPRESIONES CULTURALES

El libro puede consultarse en el anexo 1.

2. **Versión del pasaporte para imprimir**

Se presenta la versión del pasaporte para la impresión, donde se tiene una referencia con las diferentes categorías y descripciones cortas de todo lo que compone la investigación, en un versión más pequeña y transportable para divulgar la historia de Marinilla.



Anexo 2 pasaporte.

3. Versión de las instrucciones para impresión

Instrucciones descriptivas del juego didáctico y pedagógico, con la respectiva explicación e ilustraciones que permiten saber los diferentes iconos, las reglas del juego y el uso de las respectivas fichas.



Instrucciones del Juego

OBJETIVO

Llegar de primero a la casilla "PARQUE PRINCIPAL", obteniendo las cuatro tarjetas en cada una de las categorías: Idea, Imagina, Interpreta e Ingenia, además de superar el reto final.

1

¡PREPARANSE!

Armen los equipos (de mínimo 2 personas), preparen el tablero, **repartan los comodines*** a cada equipo y verifiquen que todos tengan acceso a la plastilina, el dado, el cronómetro del celular, los lápices y el papel

*Cada comodín en su respaldo lleva la descripción de la ayuda que presta. Son 3 por cada equipo. No olviden repartirlos. Solo se pueden usar en las preguntas marcadas con este signo:

2

MECANICA DEL JUEGO

Los equipos avanzan por el tablero según indique el número en el lanzamiento del dado. Una persona del equipo tomará la tarjeta y la leerá en voz alta para su mismo equipo, indicando la prueba o la pregunta a realizar sin permitir que el equipo vea la respuesta. Si se trata de una prueba de "Interpreta" o "Ingenia", solo deberá dar la pista. Para cada prueba se controla el tiempo por medio del cronómetro del celular, teniendo un (1) minuto para realizar cada actividad. En caso de que el equipo apruebe la respuesta, GANA LA TARJETA. En caso contrario, el equipo no gana la tarjeta, se descarta sobre el tablero hacia abajo y simplemente continúa el avance del juego.

3

CONOCE LOS TIPOS DE CASILLAS

CASILLA BIEN PUEDA: Es la casilla de partida

CASILLA RETO: Dependiendo del color en el que caiga la ficha deberán solucionar el reto en cada categoría así: verde: imagina, azul: interpreta, amarillo: ingenia, fucsia: idea

CASILLA MULTICOLOR: Pueden escoger la categoría del reto que desean desarrollar

CASILLA ICONO: Deben resolver el reto de la categoría que le corresponde al color del icono y pueden quitarle a cualquier equipo una tarjeta para completar su combo ganador. En caso de caer en el icono pan, pueden quitarle uno de los comodines a cualquier equipo en lugar de la tarjeta que es probable aun no tengan.

CASILLA BANDERIN: Pueden escoger la categoría del reto que desean desarrollar. Además podrán retar a otro equipo en cualquier categoría y en caso de que pierda, pueden quitarle 2 tarjetas o comodines. El equipo perdedor además se debe devolver en el tablero el número de casillas que esté indicando el dado.

CASILLA PARQUE PRINCIPAL: Punto de llegada. Para optar por ganar el equipo que llegue debe tener 4 tarjetas(1 de cada categoría). Si no las tiene debe seguir dando vueltas al parque por las casillas de colores hasta que las complete. Finalmente, cuando llegue un equipo con las 4 tarjetas, el equipo que se encuentre más lejos de la casilla "PARQUE PRINCIPAL" le propondrá un reto final, que el equipo debe superar para ser el ganador.

Reto final:
El equipo retador, toma una tarjeta del color de la categoría donde se encuentre. El equipo que está en el parque debe superar la prueba para ser el ganador; de lo contrario, la ronda continúa hasta que supere el reto final.

Anexo 3 instrucciones.

4. Versión de las preguntas para impresión

Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás dibujar para tu equipo la palabra que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Cultivo transitorio producido en marinilla.** **R/ Repollo**	Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás moldear en plastilina para tu equipo la palabra que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Cultivo permanente muy producido en Marinilla, y que sirve como base para las ensaladas.** **R/ Aguacate**	Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás dibujar para tu equipo la palabra que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Sitio de comercialización.** **R/ Plaza de ferias**	Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás dibujar para tu equipo la palabra que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Sitio de comercialización.** **R/ Plaza de mercado**	Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás dibujar para tu equipo las palabras que se encuentran en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Sitio religioso, patrimonio cultural.** **R/ Capilla**	Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás dibujar para tu equipo la palabra que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Sitio religioso de arquitectura particular.** **R/ Santuario de Maria Auxiliadora**
Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás dibujar para tu equipo la palabra que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Nombre popular** **R/ La Vaca en la Torre**	Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás moldear en plastilina para tu equipo la palabra que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Fabricado en el municipio.** **R/ Guitarra**	Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás moldear en plastilina para tu equipo la palabra que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Sitio para la recreación y el deporte.** **R/ Unidad Deportiva**	Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás dibujar para tu equipo la palabra que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Sitio para el aprendizaje.** **R/ Parque Educativo**	Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás dibujar para tu equipo la palabra que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Sitio para la recreación y el deporte.** **R/ Coliseo Municipal**	Ingenia Tú, que tomaste la tarjeta, deberás dibujar para tu equipo la palabra que se encuentra en la parte inferior de la tarjeta, mientras los demás tratan de adivinar. No podrás hablar, solo darles esta pista **Pista: Sitio para la recreación y el arte.** **R/ Teatro al Aire Libre- TAL**



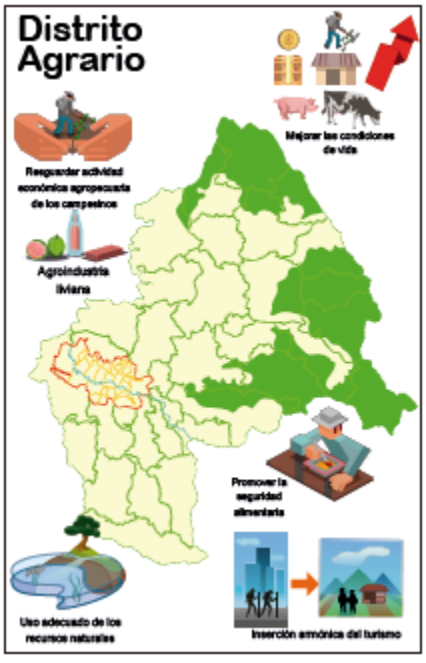
Imagina ¡Completa! Marinilla pasó de tener 42 tiendas en 1960 a más de _____ establecimientos en 2022. **R/4.000**	Imagina ¿Es cierto o falso que... La dimension económica del PBOT 2022, establece una Municipalidad "enfocada a la vocación socioeconómica del turismo, el comercio y los servicios"? **R/ Cierto**	Imagina ¡Completa! Marinilla hace parte de los 12 _____ que tiene asistencia técnica dentro del programa "ADN MÁS PRODUCTIVAS" de Colombia Productiva y del Ministerio de Comercio, Industria y Turismo. **R/ Distritos Creativos y Culturales de Colombia**	Imagina ¡Completa! Artista y Escultor Medellinense que vivió por más de 40 años en Marinilla:_____ **Pista: Sembrador de estrellas** **R/ Alonso Ríos Vanegas**	Imagina ¡Completa! Medio de transporte comunmente usado hacia las veredas:_____ **R/ Chiva**	Imagina ¿Es cierto o falso que... en la época del siglo XVIII las Instituciones Educativas de Marinilla fueron promovidas en su mayoría por la iglesia protestante, lo que ayudó a forjar una identidad cultural muy arraigada a las prácticas y ritos de la misma? **R/Falso. En su mayoría fueron promovidas por la iglesia Católica.**
Imagina ¡Completa! Cuando los Centros de Desarrollo Infantil reemplazaron los antiguos hogares comunitarios, pasaron de ser 51 hogares comunitarios a ____ CDI. **R/ 9**	Imagina ¡Completa! Para el año 2023 la única Institución de Educación Superior con sede en Marinilla es... **R/ Fundación Tecnológica Rural COREDI**	Imagina ¿Es cierto o falso que... Los deportes más destacados del municipio de Marinilla son en su orden histórico el fútbol y el karate? **R/ Falso. Son el ciclismo, el fútbol y el karate**	Imagina ¿Es cierto o falso que... El índice de juventud (porcentaje de población joven en un territorio) de acuerdo al DANE es del 24% ? **R/ Cierto**	Imagina	Imagina



Anexo 4.

5. Versión de postales para impresión

Postales referentes para impresión







Anexo 5.

6. Versión de separadores y stickers



Anexo 6.

7. Avances del entorno web

En los siguientes enlaces se muestra el despliegue del avance web, uno de ellos ya relacionado con el dominio directo de la investigación, el otro como una página auxiliar y el último correspondiente al repositorio donde se encuentran.

Página:

https://espiraldetiempomarinilla.com.co/

Página auxiliar:

https://gomezmunera.github.io/historia/

Repositorio:

https://github.com/GomezMunera/historia

V. ESTRUCTURA GENERAL DEL DISEÑO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

1. Objetivo General

Reconocer diferentes ecos de la historia de Marinilla representados en los recuerdos y las vivencias de sus habitantes, que inspiren mayor cohesión social, armonía comunitaria y alianza para un desarrollo humano integral de la ciudad.

2. Objetivos Específicos

a) Identificar actores, sectores y medios que constituyan fuentes de información para la recuperación de los recuerdos y las vivencias de los habitantes de Marinilla
b) Compilar recuerdos y vivencias de actores, sectores y medios, desde diferentes metodologías, que generen nuevos aportes sobre el pasado y el presente de la historia de Marinilla
c) Ofrecer a la comunidad una maleta didáctica y pedagógica sobre la espiral de tiempo de la historia de Marinilla, que tiene ecos, recuerdos y vivencias de sus habitantes

Para el diseño del proyecto de investigación, se planteó una estructuración que puede definirse en dos partes: la primera correspondiente a un reporte técnico que tiene un formato de investigación académica y la segunda parte puede definirse como un libro a incluirse dentro de la maleta didáctica y pedagógica en el que se expresan percepciones y se muestren las vivencias y las dinámicas que se desarrollan en el municipio, que permitan un mejor conocimiento de la historia reciente y a su vez propicie mayor sentido de pertenencia a la ciudad y sus gentes.

Dentro de la estructura del libro y de la maleta didáctica y pedagógica se encuentran explícitamente las categorías, así como las líneas de investigación a trabajar.