“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

Corporación Estudiantes Universitarios
y Profesionales Marinilla

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 4, ETAPA FINAL:

NÚMERO DE CONTRATO: 193SC2023

PORCENTAJE DE EJECUCIÓN: 100%

PAGO CORRESPONDIENTE: 30%

VALOR: $17.373.399

FECHA DE ENTREGA: 31 DE AGOSTO 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 realizó la divulgación y socialización de la investigación.

II. ESTRUCTURA Y ENTREGABLES DEL PROYECTO

Marinilla
2023

Dirección General

Corporación Estudiantes Universitarios y Profesionales Marinilla

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. https://open.spotify.com/show/6ZuXSjZud08mtbQTr8Z7tG
	Videos	Videos para la divulgación de la investigación, para los cuales es necesario la realización de guiones, ilustraciones la grabación y la edición de estos. https://www.youtube.com/@corporacioncorum
	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 del informe final, de la etapa final, se realizaron las siguientes actividades:

1. Maletas armadas y preparadas para la distribución (libros impresos, pasaportes impresos, juego impreso, material de la maleta impreso)
2. Evento de socialización en el marco de la jornada de maestros del municipio
3. Selección y distribución de maletas
4. Disponibilidad de material digital (entrono web, podcast y videos)

IV. DESCRIPCIÓN DE AVANCES

1. Maletas armadas y preparadas para la distribución

Marinilla
2023

Dirección General

Corporación Estudiantes Universitarios y Profesionales Marinilla

Se presenta la versión final de la maleta didáctica y pedagógica que componen el material para la divulgación didáctica de la historia del municipio de Marinilla.



Figura 1. Maleta didáctica y composición

La misma contiene los siguientes ítems:

- **Libro**:

Marinilla
2023

Dirección General

Corporación Estudiantes Universitarios y Profesionales Marinilla



- PRESENTACIÓN DEL ALCALDE
- INTRODUCCIÓN
- CONTEXTO TERRITORIAL
- EVOLUCIÓN FÍSICO - ESPACIAL
- PROCESOS SOCIALES Y COMUNITARIOS
- MIGRACIÓN
- PAISAJE CAMPESINO
- ACTIVIDAD ECONÓMICA
- EXPRESIONES CULTURALES



Figura 2. Capítulos

El libro puede consultarse en el **anexo 1**.

- **Pasaporte**
  Contiene 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.



Figura 3. Pasaporte

- **Juego**

El juego contiene un tablero que permite ir recorriendo por las casillas a la vez que va conociendo la historia del municipio, con la posibilidad de apoyarse en el libro y del conocimiento que se va obteniendo a través de la lectura de este.

Marinilla
2023

Dirección General

Corporación Estudiantes Universitarios y Profesionales Marinilla

Anexo 3.



Anexo 4 instrucciones.

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.

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**



Figura 8. Preguntas relacionadas de ingenia

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



Figura 9. Preguntas relacionadas de imagina

Material complementario (separadores de libros, postales y stickers) Anexo 5



2. Evento de socialización del proyecto

Enmarcado dentro del encuentro docente con los educadores del municipio, donde se realizó la socialización del proyecto y presento la maleta, acompañada por las palabras del alcalde.



Figura 10. Evento de entrega del proyecto

Anexo 6, presentación.

3. Selección y distribución de maletas

Se realizó una lista para la distribución de algunas de las maletas realizadas en la investigación

DISTRIBUCIÓN DE MALETAS DIDÁCTICAS "ESPIRAL DEL TIEMPO DE LA HISTORIA DE MARINILLA" 17 DE AGOSTO DE 2023 CASA DE LA CULTURA		
Nro.	**NOMBRE DE ENTIDAD O COLECTIVO**	**CANTIDAD**
1	ASOCOMUNAL	1
2	BIBLIOTECA "BERENICE GOMEZ A."	2
3	C.B.A. "REMANSO DE LOS ABUELOS"	1
4	C.B.A. "SAN JOSÉ"	1
5	CABILDO MAYOR (don Ricardo)	1
6	CCM TELEVISIÓN	1
7	CENTRO ACADÉMICO DE HISTORIA	2
8	CENTRO DÍA	1
9	COLECTIVO DE JUVENTUD	1
10	CORPORACIÓN "ACORDES"	1
11	CORPORACIÓN "AMIGOS DEL ARTE"	1
12	CORPORACIÓN "CORUM"	2
13	CORPORACIÓN "GIRANTE"	1
14	CORPORACIÓN "LICANIA"	1
15	CORPORACIÓN CEAM	1
16	ESCUELA DE MÚSICA Y BELLAS ARTES	1
17	GRUPO MIGRANTES (Liz)	1
18	GRUPO TEATRAL "MARINÍ"	1
19	GRUPO VÍCTIMAS (Zaida)	1
20	JUBILADOS (Doña Helena Peña)	1
21	MESA DIVERSA DE MARINILLA	1
22	MUSEO HISTÓRICO Y ARQUEOLÓGICO	1
23	PAN Y VIDA	1
24	PARROQUIA "SAGRADO CORAZÓN"	1
25	PARROQUIA DE "LA ASUNCIÓN"	1
26	PARROQUIA DE "MARÍA AUXILIADORA"	1
27	PERIÓDICO "EL MARINILLO"	1
28	PREESCOLARES	4
29	VIGÍAS DEL PATRIMONIO	1
	Subtotal:	**35**
	DESPACHO DEL ALCALDE	5
	TOTAL:	**40**

Figura 11. Distribución de maletas

Marinilla
2023

Dirección General

Corporación Estudiantes Universitarios y Profesionales Marinilla





Marinilla
2023

Dirección General

Corporación Estudiantes Universitarios y Profesionales Marinilla

Distribución de Maletas didácticas para las Instituciones Educativas del municipio

Consolidado matrícula SIMAT agosto 8 del año 2023						
INSTITUCIÓN EDUCATIVA			N° ESTUDIANTES MATICULADOS	PORCENTAJE	# KIT	TOTAL
C. E. R. FABIAN SEBASTIAN JIMENEZ			255	2%	1,353263754	60
C.E.R OBISPO EMILIO BOTERO GONZALEZ			350	3%	1,857420838	60
I.E.R ROSALÍA HOYOS DE R.			578	5%	3,067397842	60
I.E.R FRANCISCO MANZUETO			739	7%	3,921811428	60
I.E.R TÉCNICO DE MARINILLA			594	5%	3,152308509	60
I.E NORMAL SUPERIOR RAFAEL MARÍA GIRALDO			1490	13%	7,907305855	60
I.E ROMAN GÓMEZ			2061	18%	10,93755528	60
I.E SAN JÓSÉ			1524	13%	8,087741022	60
I.E TÉCNICO INDUSTRIAL SIMONA DUQUE			2605	23%	13,82451796	60
COBERTURA CONTRATADA						60
I. E. R. MARIA DEL ROSARIO			1110	10%	5,890677516	60
			11306			



Ciudad Parlante

Esta es una estrategia para que propios y visitantes puedan interactuar con el material creado del proyecto, tales como videos, podcast, entorno WEB, libro, a través de códigos QR.

Se podrán encontrar en diferentes espacios del municipio donde convergen muchas personas, tanto locales como visitantes, tales como: Instituciones Educativas, Centro día,

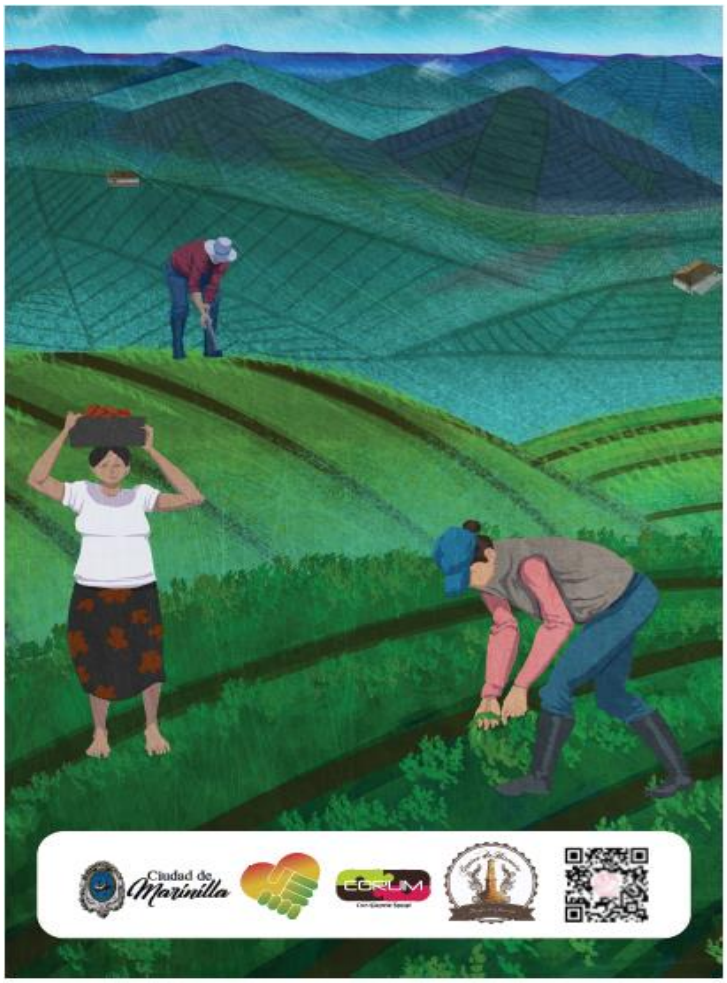
Marinilla
2023

Dirección General

Corporación Estudiantes Universitarios y Profesionales Marinilla

Centro cultura Valerio Antonio Jimenez, Casa de Cultura, Coliseo, Alcaldía y sus sedes anexas, Parque Educativo, Centros de Salud rurales, entre otros,





Marinilla
2023

Corporación Estudiantes Universitarios
y Profesionales Marinilla

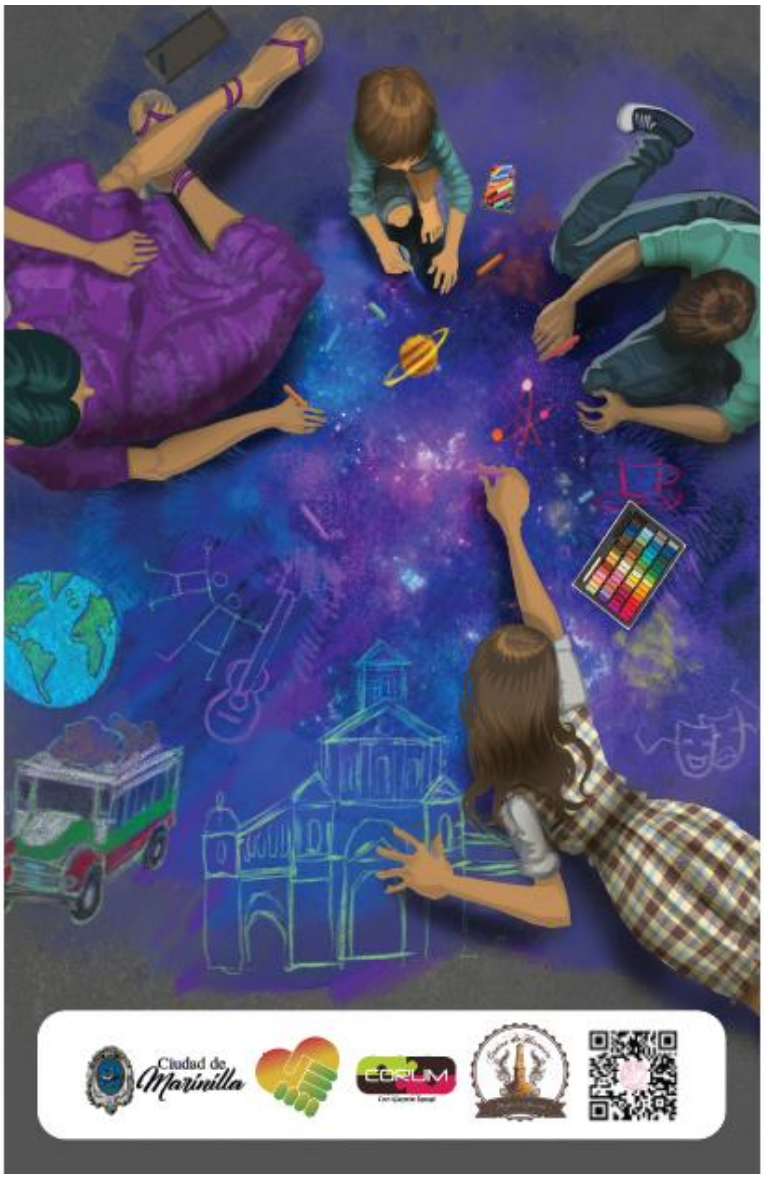
Dirección General



Marinilla
2023

Corporación Estudiantes Universitarios y Profesionales Marinilla

Dirección General



Marinilla
2023

Dirección General

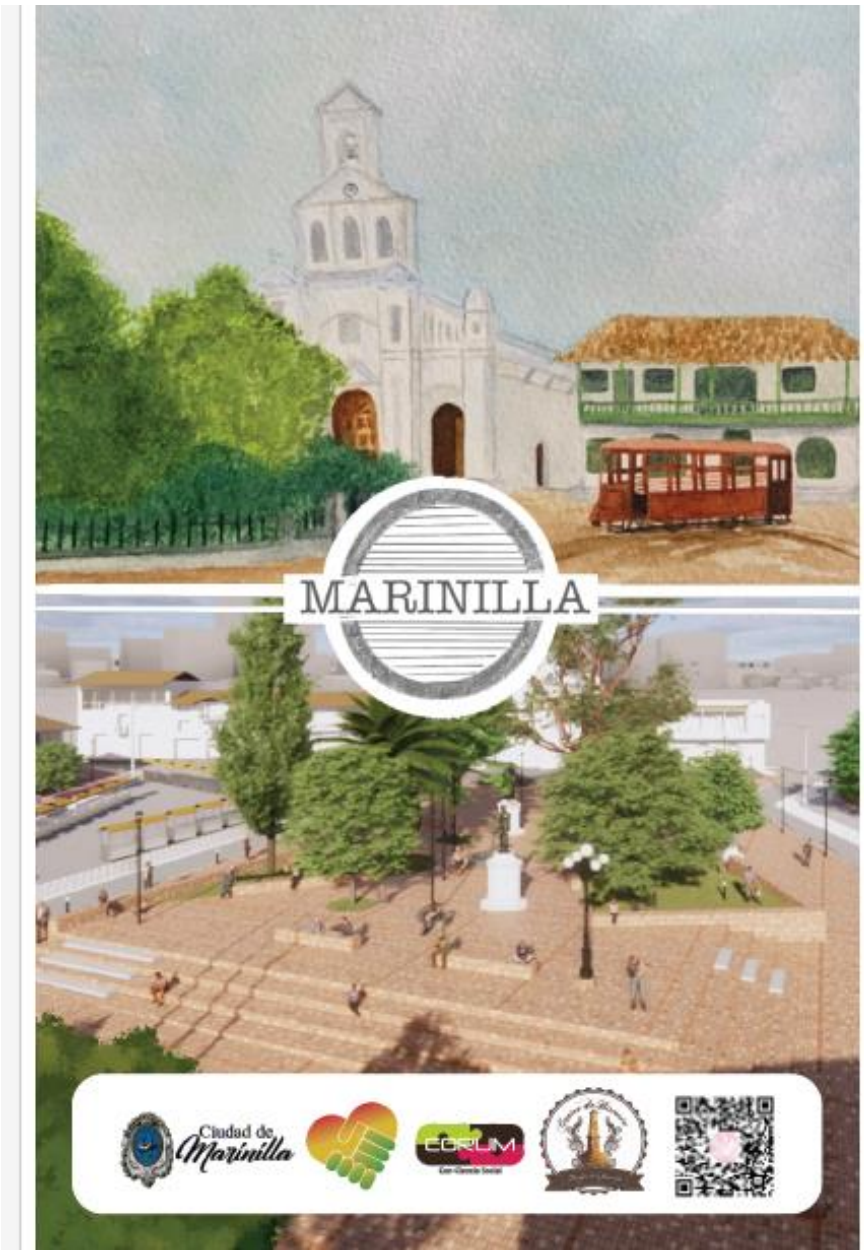
Corporación Estudiantes Universitarios
y Profesionales Marinilla

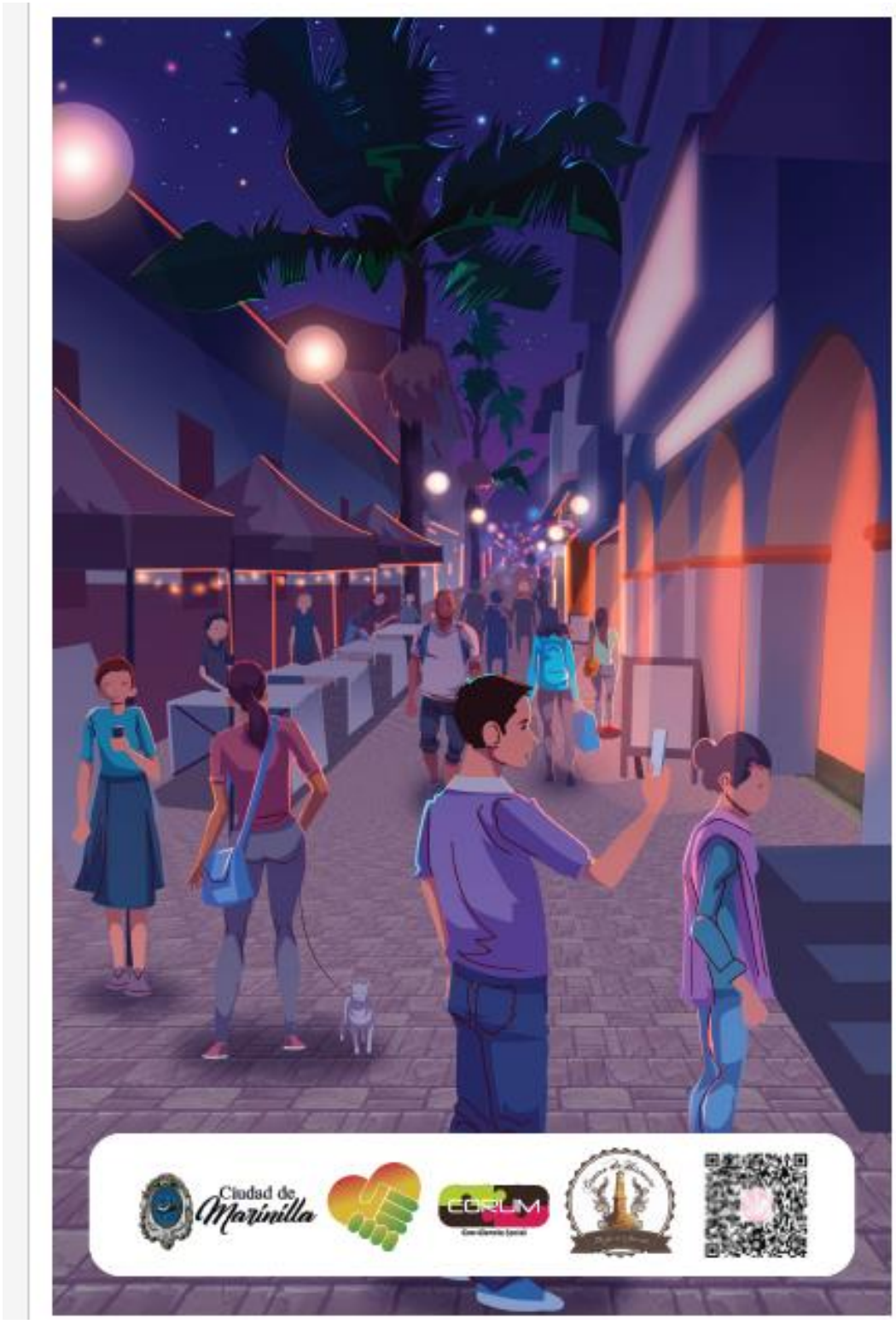




Marinilla
2023

Dirección General





4. Disponibilidad Material digital

En los siguientes enlaces se muestra el despliegue 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



Figura 14. Página web

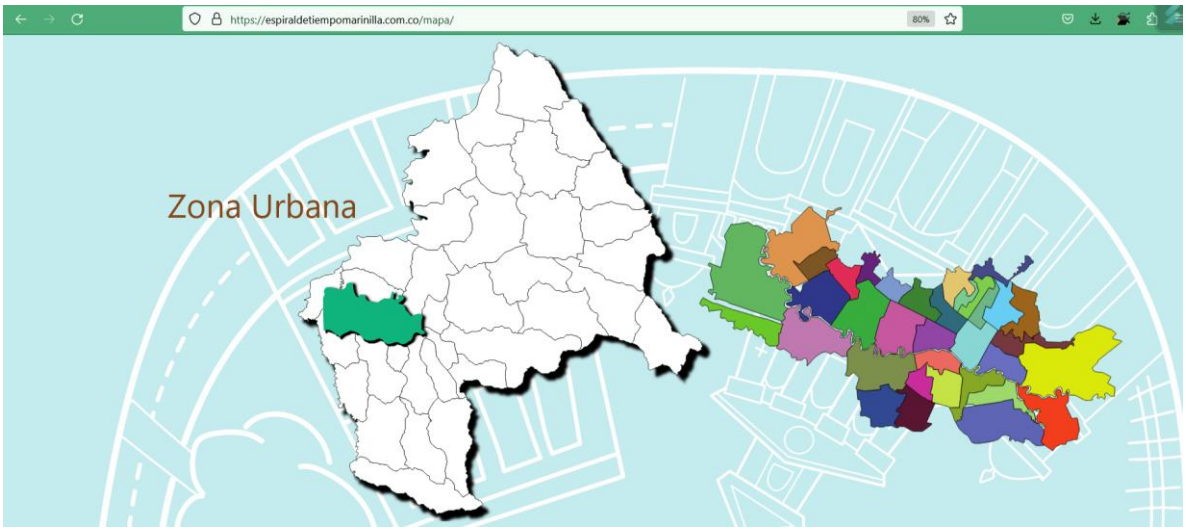


Figura 15. Segunda pestaña de página web

- **Videos**

Videos alojados en internet sobre las diferentes categorías, en los que se presentan también percepciones de los habitantes, los cambios en las costumbres y la participación juvenil para la construcción de ciudad.



Figura 16. Videos

https://www.youtube.com/@corporacioncorum

- **Podcast**

Enlace directo en Spotify donde se encuentra alojado los podcasts realizados en la investigación



Figura 17. Podcast

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 con un libro que se incluye 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.