

Trabajo de grado

Historia, patrimonio de la ciudad de Medellín y métodos de enseñanza

Alejandro Jiménez Muñoz

Alejandro Pineda López

Santiago Salazar Zapata

Universidad Católica Luis Amigó

Facultad de Comunicación, Publicidad y Diseño

Diseño Gráfico

Medellín

2019

Dedicatoria  
Agradecimientos o reconocimientos

Este trabajo se lo queremos dedicar a nuestra familia, que nos apoyaron en todo momento y que gracias a ellos dentro de poco culminaremos una etapa que ha marcado nuestras vidas....

# Índice

1. Introducción .....	3
2. Resumen del proyecto .....	4
3. Planteamiento del problema .....	5
4. Objetivos .....	9
4.1 Objetivo general .....	9
4.2 Objetivos específicos .....	9
5. Justificación .....	10
6. Antecedentes .....	11
7. Marco Teórico .....	13
7.1 Marco conceptual .....	13
7.2 Historia de Medellín .....	18
7.2.1 Conquista y colonización .....	19
7.2.2 Fundación .....	20
7.2.3 Periodo Colonial .....	22
7.2.4 Reconquista .....	25
7.2.5 Periodo de la Gran Colombia.....	26
7.2.6 Congreso y constitución de Cúcuta .....	26
7.2.7 Industrialización.....	27
7.3 Modelos educativos .....	37
7.2.1 Modelo Pedagógico Tradicional .....	37
7.2.2 Modelo Pedagógico Conductista .....	38
7.2.3 Modelo Pedagógico Humanista.....	40
7.2.4 Modelo Heurístico .....	40
7.2.5 Modelo Constructivista .....	41
7.2.5 Modelo Romántico .....	42
7.2.5 Modelo Desarrollista .....	46
7.4 Tipos de videojuegos.....	49
8. Metodología .....	54
9.1 Limitaciones .....	56
9. Análisis e interpretación de resultados .....	57
10. Conclusiones .....	61
11. Referencias .....	66

## Lista de imágenes

1. Primer plano de la ciudad de Medellín 1770 ..... **23**
2. Boceto propuesta ..... **65**
3. Boceto propuesta 2 ..... **66**
4. Boceto propuesta 3 ..... **66**

## Introducción

En este trabajo de grado se lleva a cabo una investigación que permite conocer cuál es la mejor manera de enseñar la historia del centro de Medellín de la comuna Aranjuez, Candelaria y Prado centro, a los estudiantes de la universidad católica Luis Amigo, así mismo en este trabajo se encontrara los diferentes lugares, personas e historias emblemáticas que de alguna manera han hecho parte de lo que ahora es la ciudad, para conocer la mejor manera de enseñar esta historia se da a la tarea de reconocer cuales son los métodos educativos, su definición y sus características, de esta se parte como antecedente para investigar cuál de estos métodos puede ser la más asertiva para enseñar la historia de Medellín, también se encuentra algunos antecedentes de lo que se ha hecho para la reapropiación del patrimonio de la ciudad, estos antecedentes sirven para dar una noción de lo mucho o de lo poco que se ha hecho por el reconocimiento de lugares, personas y hechos históricos en la ciudad, esta investigación se hace por y para hacer notar todos aquellos acontecimientos, lugares y personas que de alguna manera han influido a lo que es la ciudad en este momento que se transforma de manera agitada.

Para esto se requiere describir y analizar lo que los jóvenes de la universidad Católica Luis Amigo conocen sobre la historia del centro de Medellín, y conocer cuál metodología será la indicada para una mejor comprensión, asimilación de la historia.

## **Resumen del proyecto**

Medellín cuenta con una tasa de crecimiento anual de 1,74 %, esto evidencia el aumento de 40.675 habitantes en el periodo 1993-2020. Llevando a la construcción de nuevas edificaciones, con el costo de la pérdida de sus patrimonios arquitectónicos, sus sitios representativos y personajes que en algún momento fueron importantes e icónicos para la ciudad.

Se puede enseñar a las futuras generaciones el significado que tuvieron para la ciudad, lo importante es hallar la manera de hacerlo y generar un interés, que lo aprendan porque realmente lo desean y disfrutan con ello, una manera de enseñar la historia y patrimonio cultural de la ciudad de Medellín es a través de un videojuego.

Se reconocerán los aspectos históricos de las comunas 4 y 10 de Medellín. Se identificarán los modelos educativos y definirán los diferentes tipos de videojuegos, para realizar el planteamiento teórico de una herramienta educativa. Se pretende realizar una narrativa jerarquizada sobre la historia de las comunas “Aranjuez” y “La candelaria”.

Este proyecto utilizará la combinación de las metodologías de investigación de corte cualitativo y cuantitativo para identificar los factores necesarios para el desarrollo del video juego para de enseñar el patrimonio histórico y cultural de la ciudad de Medellín.

## Planteamiento del problema

Según la real academia de la lengua evolución es una serie de transformaciones continuas que va experimentando la naturaleza y los seres que la componen, una ciudad se puede comparar con un ser vivo ya que sufre a medida del tiempo transformaciones tanto en su urbanismo como en la gente que la habita, la ciudad de Medellín es conocida actualmente como la capital mundial de la innovación, por haber sido la ganadora del concurso City of The Year, organizado por el diario estadounidense Wall Street Journal y Citigroup, este dato demuestra su evolución, sin duda evolución va de la mano a la historia, pero que es la historia. El término griego historia, derivado del sustantivo histor (veedor o testigo) y del verbo historein (ver, conocer, investigar algo por uno mismo, pero también narrar o atestiguar ante otros lo averiguado), nace en la Grecia antigua para nombrar un cierto tipo de saber o de conocimiento acerca de los seres y sucesos del mundo, obtenido mediante la investigación empírica y expuesto mediante la narración literaria, la historia de Medellín es bastante amplia y está es la que ha llevado a su situación actual. Según un estudio sobre los patrones de migración hacia Bogotá, Medellín, Cali y Barranquilla (Hernández, 1993) la tasa de crecimiento anual es de 1,74%, con un aumento de 40.675 habitantes nuevos por año en el periodo 1993-2020. Un 42% del total de su población es migrante. Más de la tercera parte de los hogares está conformada por jefe y cónyuge migrantes y sólo un 16% por nativos, estos migrantes llegan de diferentes lugares del país o inmigrantes de otros países, ejemplo como los 40.000 venezolanos que residen en este momento en la ciudad.

La ciudad de Medellín ha experimentado un proceso de evolución, en su búsqueda de la modernidad, lo que ha llevado a construir nuevas edificaciones que le permiten calificarse como moderna, pero que tienen como consecuencia la pérdida cultural del patrimonio de la ciudad. El centro de Medellín es considerado un centro tradicional, sin embargo, este no puede ser considerado como histórico. La llamada zona histórica del centro está delimitada de la siguiente manera: un área que va de la avenida San Juan, la calle 44, a Echeverri, la calle 58; de la carrera 39, la que cruza detrás del Teatro Pablo Tobón, a la Avenida del Ferrocarril, la carrera 57. Se le suma además todo el territorio que ocupa el barrio Prado Centro. Según el historiador Ricardo Adrián Vergara, los centros históricos son núcleos urbanos de planeamiento y construcción de un área urbana “No se trata de nada más que una infraestructura con bienes vinculados con la historia a partir de la cultura que le dio origen a una ciudad”

Medellín cuenta actualmente con 206 bienes arquitectónicos de interés cultural, entre algunos de ellos se encuentran: la estación Medellín del Ferrocarril de Antioquia, las iglesias La Candelaria y la Veracruz, etc. Estos son tesoros urbanos, desde el punto de vista de los expertos, debido de la transformación de la ciudad. Según Jorge Valencia Jaramillo, “Todas las ciudades del mundo reflejan cual espejo el pueblo que las habita”, con el constante cambio de la ciudad, la identidad y la historia de esta no será posible de reconocer, una realidad que no se ha identificado debido al enfoque de avance, que se busca en estos cambios. El antropólogo e investigador urbano, Gregorio Henríquez afirma que el patrimonio de la ciudad ha vivido un “arrasamiento” constante. “De pronto no es la propuesta de arrasar el patrimonio de manera consciente, sino que es más bien un afán de

siempre ser una ciudad moderna y como actualizada, por lo tanto, una ciudad termina borrando a la anterior”.

Un ejemplo de este comportamiento es el edificio Coltejer, uno de los símbolos arquitectónicos actuales de Medellín, que fue construido donde alguna vez se encontraba el teatro Junín. “La construcción del edificio Coltejer demuestra que aquí no ha habido un sentido social de la conservación, sino que todo ha sido medido bajo el lente de la rentabilidad”, afirma el sociólogo Luis Guillermo Pardo, quien expone que esta situación está relacionada con el afán de conseguir dinero.

Medellín, capital del departamento de Antioquia, fundada el 2 de marzo de 1616, El territorio municipal asciende a 37.621 hectáreas y está compuesto por 10.210 ha. de suelo urbano (27,1% del total), 401 ha. de áreas de expansión urbana (1,1%) y 27.010 ha. de suelo rural (71,8%), y con una población total de 2,37 millones de habitantes, registra una tasa de crecimiento de 6,5% de 2005-2018, (DANE, 2018)

Existen evidencias arqueológicas del arribo de cazadores al valle que procedían de las zonas bajas tropicales, seguramente del bajo Cauca y del Magdalena. Las puntas de flechas talladas en piedra que se han localizado se remontan al año 10.500 a. de c. Sin embargo, en distintas zonas del valle, como El Poblado, Manrique, Aranjuez, Envigado y otros, se han localizado vestigios que confirman un poblamiento sostenido hacia los siglos V y VIII. (Medellín: la ciudad y su gente *Pablo Rodríguez Jiménez, Medellín, 2009*), Es desde ahí donde comienzan los primeros habitantes y comienza la historia de lugar que se conoce ahora como Medellín.

Medellín a finales de los años 90 empezó a ver una salida a la época de violencia que azotó a la ciudad durante mucho tiempo, para dejar atrás ese pasado y un título para nada deseado de “ciudad más violenta del mundo” se buscó fomentar la cultura y desarrollar el crecimiento de la ciudad. Se implementaron programas sociales y se desarrolló la ciudad como solución y señal de esperanza, la construcción del metro trajo consigo una remodelación urbanística muy grande, tras su construcción fue necesario remodelar parque Berrio debido al mal estado en el que quedó, remodelación que causó polémica, ya que, la gente sintió que se perdió la identidad del parque pues solo encontraron una jungla de cemento.

No solo la infraestructura de la ciudad está cambiando, su misma cultura se está perdiendo con el paso del tiempo, como lo menciona Aristizábal (2017) “Antioquia presenta un problema con la pérdida de la identidad de su música tradicional. Sus habitantes ya no escuchan los ritmos de sus raíces por considerarlos “de viejitos””.

A modo de ejemplo, la identidad musical de la ciudad se ha estado perdiendo con el paso del tiempo y la llegada de nuevos géneros. El bambuco, el pasillo, la música de carrilera, la guasca, el tango o las trovas son géneros representativos del pueblo antioqueño y la ciudad, sin embargo, el único evento significativo que se genera con referencia a estos géneros es el Festival de la Trova, organizado por el canal TeleMedellín.

Parte de esta problemática surge desde la educación, como lo menciona Aristizábal (2017) “En las Instituciones públicas, principalmente, se ha hecho a un lado la enseñanza de la música y el arte en general por ser consideradas materias blandas, de poca trascendencia en el acto educativo”.

Siguiendo a Aristizábal, desde las mismas instituciones educativas se ignoran las raíces musicales de la ciudad no se puede esperar que las próximas generaciones

reconozcan su herencia cultural, y estamos hablando de un problema que se presenta actualmente, de continuar la situación de esta manera ¿Quién sabe cuál será el resultado dentro de 50 años? No obstante, es importante que los jóvenes no sientan que deben aprender esto por obligación, ellos deben desarrollar su propio nivel de interés para de esta manera disfrutar el tema, lo que no quita la importancia de que la aplicación de esta materia se realice en las instituciones.

La ciudad ha crecido mucho, prueba de esto es el título de ciudad más innovadora que recibió en el año 2013, y motivo de orgullo para sus habitantes, pero con el costo de la pérdida de sus patrimonios arquitectónicos y de sitios representativos, zonas que en algún momento fueron importantes e icónicas para la ciudad, ahora están a la sombra de nuevas construcciones. La pregunta problema que se realiza es: ¿De qué manera se puede enseñar a los jóvenes estudiantes universitarios sobre la zona histórica de Medellín?

## **Objetivos**

### **4.1 Objetivo General**

Estructurar el planteamiento teórico apropiado para proponer una herramienta o plataforma virtual educativa o videojuego, para la reapropiación de la historia de las comunas “Aranjuez” y “la candelaria”, determinando la viabilidad de este como una herramienta educativa para reapropiar la historia de las comunas propuestas.

### **4.2 Objetivos específicos**

- Reconocer los aspectos históricos y representativos de las comunas “Aranjuez”, “la candelaria” y Prado Centro.
- Definir los modelos educativos idóneos para la plataforma.
- Identificar los diferentes tipos de videojuegos.

- Listar los modelos educativos y de enseñanza.
- Categorizar los tipos de videojuegos con sus diferentes características y especificaciones.
- Seleccionar el tipo de videojuego cuyas características permita implementar el componente educativo.
- Elaborar una propuesta como herramienta educativa que permita contar la historia de la zona de la ciudad seleccionada.

### **Justificación**

Medellín es una ciudad que en cada rincón tiene una historia por contar, esta investigación se hace para conocer cuál es la mejor manera de enseñar a los jóvenes de la ciudad de Medellín. más exactamente los universitarios de la universidad Luis Amigó la historia de los lugares, personajes, historias, que construyeron lo mejor de la ciudad y han sido referentes tanto culturales como históricos. Consideramos que es necesario identificar un método para abordar la problemática de pérdida de identidad que está sufriendo el centro histórico de la ciudad, y de hacerlo llegar a un público joven universitario para que se pueda reapropiar esa historia. Esta investigación puede aportar como beneficio una herramienta de educación como un medio para recuperar la historia e identidad de la ciudad o en caso contrario, determinar la viabilidad de dicha herramienta y si funciona como una solución. También aporta un conocimiento teórico que puede evidenciar de mayor manera la problemática enunciada anteriormente. Se realiza esta investigación para crear un precedente y con este en un futuro crear una solución real para esta problemática.

## **Antecedentes**

En la ciudad de Medellín se han realizado algunos proyectos en los cuales se ha intentando enseñar la historia de la ciudad, se ha hecho desde la secretaria de educación un intento por acercarse a través de la historia a los estudiantes de los colegios, un proyecto particular es el de Medellín abraza su historia es una idea para devolver en el tiempo a los jóvenes que no vivieron la ciudad en sus momentos más violentos, con este proyecto se busca contar la historia desde el punto de vista de las personas que fueron afectadas por la violencia y no por los victimarios. En este proyecto se han realizado cartillas, flyers, pancartas, y se lanzó en el metro de Medellín un tren conmemorativo llamado el tren de la memoria. (tiempo, 2019).

El canal TeleMedellín que es un canal regional y que funciona gracias a los recursos del municipio tiene entre sus programas una emisión que se llama Quiere a Medellín este programa lo suben a la plataforma de YouTube en donde las personas pueden acceder a este, su metodología para abordar la historia es a través de una conversación entre dos periodistas, recorren el lugar y van hablando sobre los acontecimientos que ocurrieron allí, que personajes influyeron en ese lugar y cual ha sido su evolución, los videos duran aproximadamente 3 minutos y medio. (Telemedellín, 2019)

Existe un grupo de trabajo llamado Unidad de Memoria y Patrimonio Cultural, que esta adscrita a la subsecretaria de la Lectura, Bibliotecas y Patrimonio de la secretaria de la Cultura de la Alcaldía de Medellín, este grupo trabaja con las memorias y los patrimonios

culturales de la ciudad intentando activarlos, re- significarlos, consérvalos, divulgarlos, enseñarlos y conectarlos con los habitantes de Medellín, a través de mediación entre lo que los ciudadanos creen, piensan y sienten sobre los patrimonios culturales, también procuran que la administración cumpla con las leyes sobre el patrimonio. (Memorias y patrimonio Medellín, 2019)

Para real academia de la lengua española observar significa examinar detalladamente, Iván Márquez en su libro guía para la navegación urbana tiene un apartado sobre la importancia de la observación al recorrer la ciudad, la observación como método para descubrir y conectar las personas con lugares en la ciudad, ya que los ciudadanos caminan distraídamente por sus calles, este autor propone una herramienta la cual es la cámara fotográfica preferiblemente las análogas ya que el proceso con esta cámara permite mayor interacción la cual permite que la información se adquiera de una mayor facilidad.

(Quintela, 2010)

El valor formativo de la historia se debe entender como una aproximación al conocimiento en construcción ya que el tiempo sigue en constante movimiento, la aproximación a este conocimiento se debe dar de manera que incorpore la indagación a una ciencia social y no solo que se quede en un conocimiento solo por saberlo o por curiosidad. El tiempo es concebido de diferentes formas en las diferentes culturas, la más común es que el tiempo va de manera lineal, otras culturas perciben el tiempo como cíclico sin principio ni final, la función de la historia en la humanidad se ha visto de diferentes funciones tales como La función patriótica, de refuerzo del sentimiento de autoestima de un colectivo, la función propagandística, de lanzamiento de mensajes positivos sobre un régimen o sistema, la función ideológica, que consiste en introducir ideas o sistemas ideológicos a través de la

museografía, la función de memoria histórica, que consiste en mantener vivos determinados recuerdos, la función científica, la función pseudodidáctica, la función para el ocio cultural, la historia como materia idónea para la educación. (Prats, 2011)

## **Marco Teórico**

### **7.2. Marco conceptual**

**Videojuego:** Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

recuperado de: <https://dle.rae.es/?id=bmnbNU7>

**Tradición:** En varias religiones, cada una de las enseñanzas o doctrinas transmitidas oralmente o por escrito desde los tiempos antiguos, o el conjunto de ellas.

<https://dle.rae.es/?id=aDbG8m4>

**Interactividad:** se utiliza para referirnos a la relación de participación entre los usuarios y los sistemas informáticos.

recuperado de : <https://es.wikipedia.org/wiki/Interactividad>

**Aprendizaje:** es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas, y valores, como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento, y la observación. recuperado de:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

### **Historia:**

1. f. Narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria, sean públicos o privados.

2. f. Disciplina que estudia y narra cronológicamente los acontecimientos pasados.
3. f. Obra histórica compuesta por un escritor.
4. f. Conjunto de los sucesos o hechos políticos, sociales, económicos, culturales, etc., de un pueblo o de una nación.
5. f. Conjunto de los acontecimientos ocurridos a alguien a lo largo de su vida o en un período de ella.
6. f. Relación de cualquier aventura o suceso.

Tomado de: <https://dle.rae.es/?id=KWv1mdi>

### **Pedagogía:**

1. f. Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza, especialmente la infantil.
2. f. Práctica educativa o de enseñanza en un determinado aspecto o área. *Pedagogía musical*. U. t. en sent. fig. *Hay que insistir en una pedagogía del esfuerzo*.
3. f. Capacidad para enseñar o educar. *Le falta pedagogía*.
4. f. Actividad del **pedagogo** (|| preceptor que instruía)

Tomado de : <https://dle.rae.es/?id=SHmDVXL>

### **La historia a través de los videojuegos**

La humanidad ha jugado a juegos desde el comienzo de la historia. Uno de los primeros que se conocen es un antiguo juego egipcio llamado set, que data, según las pruebas arqueológicas, del 3500 a.c. En Egipto, también se jugaba al Juego Real de UR. En la década de 1920, Sir Leonard Woolley encontró dos juegos de mesa cuando investigaba en la antigua ciudad de Ur, que databan aproximadamente del 2600 a. C. (videojuegos manual para diseñadores gráficos, *Jim thompson*, 2008)

## **La narración de la historia**

La narración es uno de los factores que ha adquirido mayor importancia en la evolución de los videojuegos (evidentemente, después de los avances tecnológicos). Aunque las implementaciones de historias hayan sufrido más de un tropezón a lo largo del camino, la mera ambición de impulsar la narración interactiva en los videojuegos ha empujado a los diseñadores a ser cada más imaginativo. (Videojuegos manual para diseñadores gráficos, *Jim Thompson*, 2008, pág. 56,)

## **Concepto del juego**

La creación de dibujos conceptuales de los componentes del juego, como personajes, niveles, vehículos, es una tarea que corre a cargo el diseñador. Este proceso es similar al trabajo visual que se lleva a cabo en la industria cinematográfica para desarrollar la apariencia y la ambientación de una película. El sonido es una parte fundamental, en la industria trabajan músicos y técnicos de sonido especialistas que se encargan de construir e implementar el sonido dentro de un juego. La tarea de un diseñador en esta etapa del proceso es sugerir efectos de sonido y diálogos para orientarles en su tarea. (Videojuegos manual para diseñadores gráficos, *Jim Thompson*, pág. 94,2008).

## **Historias Callejeras**

“El viaje no termina jamás. Solo los viajeros terminan. Y también ellos pueden subsistir en memoria, en recuerdo, en narración... El objetivo de un viaje es solo el inicio de otro viaje”. Con este fragmento de Viaje a Portugal de José Saramago se da inicio a este

proyecto de la alcaldía de Medellín, el cual da cuenta de las historias de las calles de la ciudad y sus ocupantes.

Las calles Colombia, San Juan, Ayacucho, la playa, calibio, Girardot, tejelo y el infierno son los puntos que construyen las historias de este archivo histórico de la ciudad. El archivo traza estas historias desde las épocas de la colonia y por medio de su narración y el uso de fotografías explica no solo el crecimiento, la expansión y transformación de estas calles, también explica su identidad y el cómo estas zonas llegaron a recibir sus nombres. La ciudad está constituida de muchas calles, cada una de ellas con sus respectivas particularidades, lugares que fueron dotados de sentido por los usos que se dieron a sus espacios, por la manera en que fueron transitados y por aquellos que lo habitaron.

La ciudad de Medellín se ha reestructurado y modernizado con el paso del tiempo, este archivo presenta un medio para recuperar y mantener vivas las historias y edificaciones que han desaparecido con el tiempo. Historias de Medellín narra el Medellín que antecedió y del que aún quedan vestigios, vestigios que han de mantenerse y no olvidarse.

Es interesante formar parte del viaje que plantea este archivo para descubrir todos los cambios que conllevaron estas calles, las diferentes situaciones que dieron resultado la ciudad de Medellín que hoy se conoce.

### **Videojuego y sociedad**

Los videojuegos tienen muchas formas de ser visto como que es una ventana o puerta para ver o ser lo que las personas se imaginen como lo mencionan (I/O videojuegos computadoras y seres humanos, octubre. 2009, pág. 65), siguiendo lo anterior el jugador que aparentemente está solo en realidad no está tan solo ya que su poder imaginativo lo puede llevar a verse a sí mismo como un superhéroe, policía, ladrón alguien diferente de lo

que es en la realidad en nuestro caso un arqueólogo el cual está haciendo un gran hallazgo de la ciudad de Medellín.

Como se ve el mundo está en continuo avance y estos traen consigo cosas muy buenas como las tecnologías de comunicación las cuales nos permiten un sinnúmero de cosas, como hablar con personas que viven alejadas de nosotros, con esta necesidad surgen las redes sociales, las cuales siendo estas virtuales les permiten al individuo pertenecer a tantas como él desee y varias al mismo tiempo sin ningún problema, además de poder navegar sin ningún problema entre ellas, pues no están ligadas a la política, a lo social, ni cultural; son pluriculturales, porque cada uno de sus individuos está filosóficamente inscrito en diversas culturas; y plurinacionales, porque sus diversas culturas viven en función de objetivos diversos que pueden llegar a ser diversos (I/O videojuegos computadoras y seres humanos, octubre. 2009, pág. 83)

“El Homo sapiens crea tecnología constantemente, pero cuando tal cosa sucede una parte de la humanidad se muestra complacida, mientras que otro grupo parece temeroso.” (I/O videojuegos computadoras y seres humanos, octubre. 2009, pág. 22), esto se evidencia cuando las personas de mayor edad ven a un joven disfrutando de un videojuego y solo piensas que se está malgastando y perdiendo tiempo y que esto acarrea otros problemas, pero por otra parte están los de mente abierta quienes piensan que los videojuegos es una forma de desconexión de la vida cotidiana o donde las personas pueden fantasear como a ellos les plazca los videojuegos hoy en día no son un estilo de vida, un deporte, un trabajo.

Como lo mencionan en I/O videojuegos computadoras y seres humanos hay casos en los que los videojuegos pueden ayudar a niños o incluso adultos a mejorar el desarrollo físico y psicológico todo esto demuestra que los videojuegos no son un mal para tanto para

sociedad y la humanidad como lo dice la gente solo está la diferencia en el uso que a esta ayuda tecnológica se le dé.

### **Historia de Medellín**

El comienzo del desarrollo de Medellín se remonta al 24 de agosto de 1541, día en que fue descubierto el valle de Aburrá por el capitán Jerónimo Luis Tejelo y su ejército expedicionario, enviado por el mariscal don Jorge Robledo, la tradición señala que su entrada al valle se dio por Heliconia hacia Itagui y Guayabal, sin establecer ningún tipo de población. Por haber llegado el día del apóstol San Bartolomé, recibió el nombre de Valle de San Barolomé de los Alcázares.

La región estaba poblada por el grupo de los Nutabes, concentrados en su mayor parte en el valle de Aburrá. Este grupo indígena comprendía a las siguientes tribus: Cacamí, moscataco, curquisi, cuerimé, taquiburri, niquía, simijaca, titiribí, ebejico, anorí, caramanta, cuerquía, omoga, tiquirá, ochalí, yusca, aburrá, bitaguí, maqlra, oceta, y muchas otras. Se entablaron luchas con los aborígenes, el capitán y sus hombres se enfrentaron con los habitantes de la región, quienes defendían su territorio y luchaban por su supervivencia. El territorio continuó en poder de las tribus, hasta la llegada del conquistador don Gaspar de Rodas, quien pidió merced de estas tierras el 5 de enero de 1574. Envío una solicitud a los señores del cabildo de Antioquia pidiendo:

“Como a vuestras mercedes consta, esta tierra se va ensanchando y padeciendo necesidades de comidas, e como respecto a la obligación que tengo de servir a su majestad e al bien de esta tierra, atento al aparejo que hay en el Valle de Aburrá donde tengo mis indios de encomienda, en nombre de su majestad pido a Vuestras Mercedes, que hagan merced de dicho Valle de Aburrá, que está a diez leguas de aquí, poco más o menos, cuatro

leguas de tierra para fundar hatos de ganados e estancias de comidas; las cual merced suplico se me haga desde los asientos viejos de Aburrá para abajo(...) e que la corte de la una parte a la otra del Valle, hasta los altos de la cordillera (...) ” (330 años de historia de Medellín, pág. 20)

La solicitud fue acogida por el cabildo que había recibido la autorización necesaria del gobernador de la provincia de Popayan, don Jerónimo de Silva. Fue don Gaspar de Rodas el primer dueño de un título de propiedad en el Valle.

### **Conquista y colonización**

Medellín comenzó como una colonia agrícola durante el gobierno de don Gaspar de Rodas, cuando él dio el principio a la colonización del Valle de Aburrá con colonos de la población de Antioquia. Esta tarea la realizó el conquistador con sus hijos María y Alonso, allí vivió con ellos hasta su muerte, tras la cual sus terrenos fueron heredados a sus hijos. 9 años después de su muerte, el 2 de marzo de 1616, se adelantó la fundación del poblado de San Lorenzo de Aburrá, germen del futuro Medellín, fue un resguardo para los indios y obra del licenciado don Francisco de Herrera Campuzano. Se ha discutido sobre la fecha de este suceso, sin embargo, para muchos se remonta a ese año, cuando se organizó el sitio denominado como El Poblado, este contaba con 300 indios que formaban la encomienda del Valle, había algunos pocos españoles, estos eran atendidos por el cura, el maestro Juan Gomez de Ureña.

Hacia 1630 existían en el Valle de Aburrá otros asentamientos tales como La Tasajera (Copacabana), Aná, La Culata (San Cristóbal), Itagüí, Envigado, Hatoviejo (Bello) y Guayabal.

Por las necesidades de los nuevos asentamientos en el Valle de españoles que querían establecerse en estos lugares, se fue dando la creación del pequeño embrión de la

futura ciudad. La Iglesia de construcción pajiza fue erigida cerca de la colina conocida como morro del salvador, como centro de la población. Para el año 1969 era obvio el crecimiento del asentamiento, por esa razón el maestro Juan Gómez de Ureña, reuniría a varios vecinos con la intención de convencerlos sobre la necesidad de construir un mejor templo en reemplazo del existente, alrededor del cual se desarrollaría con mayor armonía el asentamiento. Se aceptó la idea, y tras realizar los primeros donativos se adelantó su construcción, con tanto ímpetu que se terminó la edificación en poco tiempo con un techo de paja. La iglesia recibió el nombre de Nuestra Señora de la Candelaria, desde allí se dio comienzo a la historia del templo.

Al poblado se fueron uniendo un número considerable de españoles de importancia, que estaban diseminados por todo el Valle. El 17 de noviembre de 1969 se levantó la parroquia Nuestra Señora de La Candelaria. Para el año 1670 el grupo colonizador había extendido ampliamente su rango de influencia, los habitantes comenzaron a trabajar sobre la idea de lograr que el asentamiento fuera erigido como Villa, impulsados por Juan Gómez de Ureña, don Antonio Restrepo y el gobernador Francisco Montoya y Salazar.

### **Fundación**

La población llegó a contar con 700 habitantes durante esos años. A pesar de la oposición por parte de la población de Antioquia, Montoya y Salazar decretó el 20 de marzo de 1671 la fundación de la villa en el sitio de Aná (poblado ya existente), el cual consideraba el más idóneo pues estaban asentadas más de 30 familias de españoles y algunas otras de mulatos y mestizos.

El 29 de marzo de 1671 se reunió el primer cabildo de Aburrá basado en la decisión tomada por Montoya y Salazar unos días antes. En este se trató entre otros temas, las

mercedes de solares, bienes de difuntos, la votación del patrón de la villa a San Juan Bautista, se eligieron varios cargos en oficios como los alcaldes ordinarios, alcaldes de la santa hermandad, el procurador general y el mayordomo de propios y depositario. Se designó como iglesia parroquial la de la Candelaria, que llegó a ostentar la calidad de patrona formal de la villa, por la real cedula de 22 de noviembre de 1674 fue erigida en Villa el pequeño poblado alrededor del templo Nuestra Señora de La Candelaria, por la reina regente de España, doña María Ana de Austria, viuda del rey Felipe IV, en nombre de su hijo Carlos II.

El gobernador Montoya y Salazar falleció antes de ver su obra terminada. El 9 de marzo de 1675 llegó un correo desde España, en el que se nombraba como reemplazo al señor Don Miguel de Aguinaga y Mendigoitia como gobernador, quien tomó posesión el 12 de octubre del mismo año.

Con el nombramiento, se remitió la real cedula con la cual se concedía real licencia a la fundación oficial de la villa. El 14 de octubre de 1675 el gobernador la recibiría, y para ejecutar lo ordenado, decretó que se adelantara la matrícula de los habitantes determinados por familias, el resultado fue que el valle tenía 3500 habitantes.

El 2 de 1675 se hizo la ejecución de la real cédula, fácilmente, pues ya era un proceso adelantado por el anterior gobernador. Sobre el nombre de Medellín, se dice que es palabra derivada de Metelo, nombre del fundador de Medellín en Extremadura, y fue dado en homenaje a don Pedro Portacarrero y Luna, Conde de Medellín y entonces presidente del consejo de Indias, por el interés que tomo en la construcción de la nueva villa. (330 años de historia de Medellín, pág. 29).

Desde el principio, las actividades económicas del Valle de Aburrá fueron tanto agropecuarias como mineras, ese pequeño embrión de la ciudad arranca jurídicamente

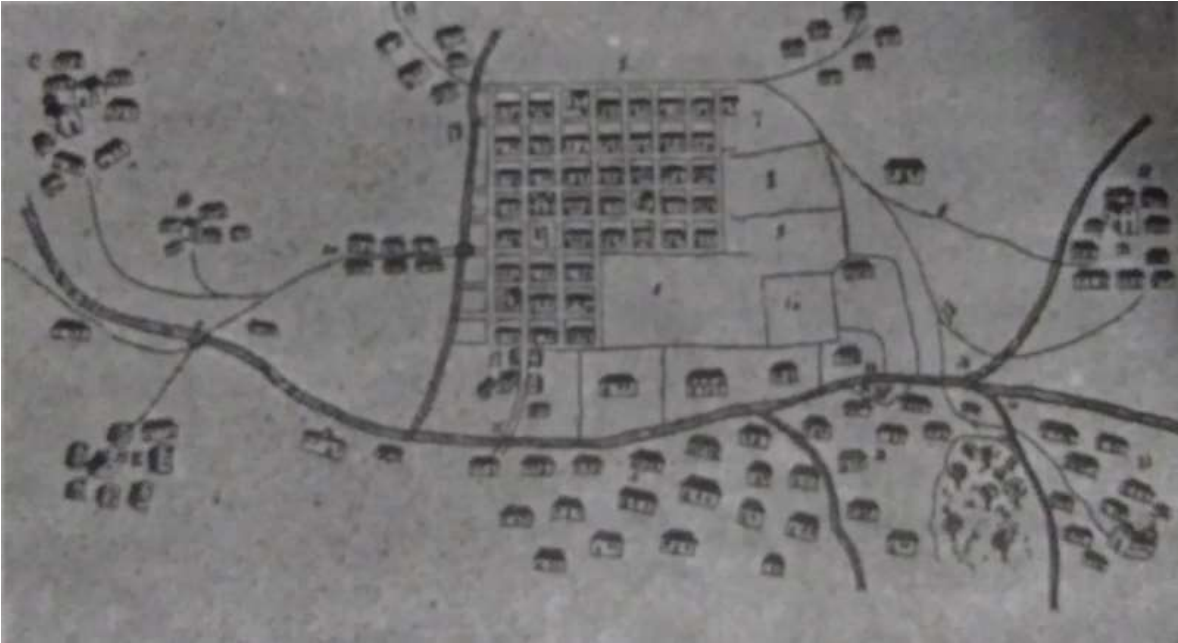
desde entonces. El 24 de junio del año siguiente informaron los capitulares acerca del incremento que fue tomando la villa y que estaban bajo el patrocinio de Nuestra Señora de La Candelaria. Se terminaron estos primeros pasos con lo que se denominó la Cédula Real del 31 de marzo de 1678 por la cual obtuvo escudo de armas, otorgado por el concejo de Indias el 9 de febrero de 1678. Fue el primer escudo de Medellín. (330 años de historia de Medellín, pág. 29).

### **Periodo Colonial**

Pasados los años siguientes a la consolidación de la fundación de la villa de Medellín, se dio el inicio del aspecto educativo en la ciudad, don Pedro Castro abrió la primera escuela para enseñar a leer, el día 8 de mayo de 1680. Llegó también un periodo que inició el recorrido de una larga etapa: la apertura de calles, la demarcación de la plaza, muros y techos de la iglesia, la construcción de la capilla en honor del santo de Asís, este proceso duró hasta el final del siglo.

En 1712 el tercer cura párroco, don Carlos de Molina y Toledo, se propuso reedificar el templo, que siguió siendo el símbolo de la comunidad, mientras vivía cambios periódicamente. Entre los años 1766 y 1767 la anterior iglesia fue demolida, y se comenzó la construcción con la que eventualmente sería la iglesia actual. El 12 de marzo de 1678 se inició la edificación del nuevo templo, que sería inaugurado el 2 de febrero de 1776, día de la fiesta patronal.

Durante estos años se levantaron los primeros planos conocidos de la ciudad, que datan del año 1770, el original puede encontrarse actualmente en la Biblioteca Nacional. En estos planos pueden evidenciarse algunas pocas manzanas alrededor de la iglesia mayor y de la plaza principal.



*Imagen 1 Primer plano de la ciudad de Medellín 1770*

El perímetro urbano estaba limitado por las actuales carreras El Palo y Cúcuta, por la calle Maturín y la quebrada Santa Elena, con excepción de un espacio de ocho manzanas terreno vacío. Un hecho interesante, es poder observar como coincide casi en su totalidad, con lo que en la actualidad se ha definido el anillo del centro de la ciudad. En ese año contaba Medellín con las siguientes vías: la Calle Real, Camino del Monte, San Roque, La Amargura, La Carrera, La consolidación, El Sauce, La Alameda, El Prado, La Palencia, La Asomadera, Barbacoas, y El Chumbimbo, que correspondían a la actualidad en su orden a las calles actuales de: Boyacá, Bolívar, Palacé, Ayacucho, Maturín, Junín, Carúpano, Pichincha, Colombia, Carabobo o Benjamín Herrera y El Palo o Ángel Gómez. (330 años de historia de Medellín, pág. 32).

Durante los años 1782-1785, el gobernador de Antioquia era por segunda ocasión, don Francisco Silvestre y Sánchez. Fue un gran servidor e influenció mucho para acelerar el desarrollo de Medellín en las posibilidades de la época. Debido a las circunstancias en las

que se encontraba se dirigió hacia la real audiencia de Santa Fe, con la intención de que enviaran un visitador, ya que la provincia no se encontraba en buen estado.

La solicitud fue recibida y fue entonces, cuando la provincia de Antioquia recibió a quien en ese momento era el decano de la real audiencia, el señor Oidor don Juan Antonio Mon y Velarde Cienfuegos y Valladares, llamado el regenerador de Antioquia. Sobre este gobernante escribió Gonzalo Restrepo Jaramillo, se encargó de despertar de su estado larval. La transformación y desarrollo económico y social de Antioquia se debió, a la obra del Oidor y visitador de la provincia en 1784. Fueron muchos los logros del oidor y es necesario mencionarlos por la influencia que el desarrollo de la provincia tuvo a su vez en la ciudad de Medellín.

Fueron los siguientes;

- Cambió las estructuras social y jurídica, con el reparto de tierras y autorización a utilizar aquellas con dueño, pero no trabajadas, presagio de una reforma social agraria.
- Creó las juntas de agricultura y asignó bonificaciones para fomentar el cultivo de cacao y algodón
- Organizó en Rionegro, Antioquia y Medellín Juntas de agricultura. Estas se reunían mensualmente y tenían el objetivo de buscar el mejoramiento de la industria agrícola
- En 1786 dispuso a numerar las casas y que se marcaran los nombres de las calles
- Se construyeron los desagües subterráneos y se dotó de agua limpia a la población
- Para prevenir el hambre, ordenó la fundación de graneros públicos en lugares adecuados, donde se almacena el sobrante de las cosechas
- El 28 de junio de 1788 ordenó el uso, manejo y comercio de la moneda de plata, lo que representó un gran cambio ya que hasta entonces se utilizaba el oro.

- Impulsó el comercio e instituyó la diputación de comercio, que tenía como objetivo fomentar las actividades mercantiles.

Todos estos logros demuestran la importancia del oidor en la región y el porqué de su título regenerador de Antioquia. (330 años de historia de Medellín, págs. 35, 36 y 37)

### **Independencia, Republica y Siglo XX**

Los protagonismos de Medellín en todos los acontecimientos pertinentes a la formación de la nueva república se encuentran íntimamente ligados a lo ocurrido en ese tiempo a la que aún era la capital de la provincia, Santa Fe de Antioquia.

### **Reconquista**

El periodo de la reconquista fue aquel reconocido entre los años 1816 y 1819, también conocido como el periodo del terror. En Antioquia no se vivió la represión que desató don Pablo Morillo en Bogotá, al contrario, se vivió una época de relativa paz. En ese entonces el gobernador era Vicente Sánchez de Lima, sucesor de un temido oficial español Francisco Warleta y nombrado con el título el 20 de julio de 1816; en septiembre sería llamado por Morillo a Bogotá a ocupar otra posición, pero la reacción negativa de cuatro de los cabildos de la provincia (Antioquia, Medellín, Rionegro y Marinilla), cual forzó a Morillo a rectificar su decisión y conservar a Sanchez de Lima en Antioquia. En marzo de 1818 finalmente se retiraría del cargo, siendo reemplazado políticamente por el señor Pantaleon Arango y en el campo militar por José Guerrero.

La administración de estos fue fugaz, ya que en el mes de abril ya habían dejado sus cargos, se posesionaria como nuevo gobernador el señor Miguel Valbuena, quien solo gobernaría hasta el 3 de noviembre del mismo año, cuando tomara del cargo el señor Carlos Toirá.

Toirá manifestó que aquí no se había sancionado a los insurgentes por sus crímenes, debido a la tolerancia del gobernador Sánchez, y buscaba iniciar un periodo del terror como el de Bogotá, sin embargo, la batalla de Boyacá, acabó con sus planes de venganza. Por esta razón se puede decir que la reconquista no afectó a esta provincia, de la misma manera como lo hizo con otras.

### **Periodo de la Gran Colombia**

El 17 de diciembre de 1819 fue creada la Gran Colombia por el congreso de Angostura, y este gran cambio constitucional del país apenas se conoció en Medellín el 1° de marzo de 1820, cuando la noticia se publicó por orden de Córdova.

El artículo 5° de la ley de Angostura decía que la Republica de Colombia se dividiría en tres grandes departamentos: Venezuela, Quito y Cundinamarca, que comprenderán la provincia de Nueva Granada, cuyo nombre quedaría desde ese día suprimido.

### **Congreso y constitución de Cúcuta**

El congreso se llevó a cabo el 6 de mayo de 1821, aunque inicialmente debía reunirse en enero. Fue designado como presidente el antioqueño doctor José Félix de Restrepo. Este congreso decretó el gobierno popular y representativo. Se dispuso también que la nación sería conocida con el nombre de República de Colombia, que sería siempre independiente de la monarquía española y que no sería patrimonio de ninguna familia o persona. Para efectos de administración, la asamblea dividió la república en seis departamentos y expidió la ley de manumisión de los esclavos, cuyos recursos eran destinados al objetivo de liberarlos. Otro hecho sobresaliente fue la ley de 1826, que decretó el traslado de la capital de Antioquia de la ciudad de Santa Fe a Medellín.

## **Industrialización**

Un grupo de investigadores de la universidad EAFIT reveló que la industrialización de la ciudad comienza en 1900 con apertura de las siguientes empresas Estrada y Wolff, fundada en 1901; Cervecería Antioqueña (1901), Compañía Antioqueña de Tejidos (1902), Zimmerman, Tagnard y Compañía (1903), Posada y Tobón –hoy Postobón– (1904), Coltejer (1907), Harinera Antioqueña (1912), Noel (1914), Manufactura Nacional de Sombreros (1914), Compañía Nacional de Puntillas (1916), Fábrica Nacional de Conservas Alimenticias (1917), Coltabaco (1919), Compañía de Calzados Rey Sol (1919), Compañía Nacional de Chocolates (1920), Fabricato (1920), Fundición y Talleres de Robledo (1920), entre otras. La investigación dio a conocer que para mayo de 1916 existían alrededor de 70 industrias como de cigarrillos, granos, bebidas, libros, tejidos y fósforos.

Un ejemplo de la rápida industrialización de la ciudad de Medellín se da en los primeros años 20 del siglo XX con la fundación de la Cervecería Antioqueña la cual ahora en 1930 toma el nombre de Cervecería Unión que todavía persiste.

Hubo dos hechos fundamentales en el progreso y consolidación de la industria en Antioquia. Primero, el avance del sistema de transporte férreo a Puerto Berrio, que conectó a Medellín con el río Magdalena y con los puertos situados sobre el Atlántico; este sería terminado el año 1929, cuando se diera servicio al túnel de la Quebra; y también al ferrocarril llamado entonces de Amaga, el cual, tras ser terminado, adquiriera el departamento de Antioquia. Sin la disponibilidad de estos medios de transporte, la industria en Antioquia se habría demorado mucho más en levantarse. (330 años de historia de Medellín, pág. 73)

También fue muy importante para el fomento de la industria, las medidas económicas adoptadas por el gobierno del ingeniero Pedro Nel Ospina, entre ellas, la creación del Banco de la República y de la Contraloría, abrieron espacio a la inversión extranjera, ya que el país contaba con un sistema financiero confiable.

En 1930 en Medellín y sus alrededores se asentaba el 21% de las fabricas existentes en el país. En 1935 se creó en Medellín la primera empresa productora de Cementos, Argos y en 1937 se estableció la primera empresa siderúrgica, destinada a conseguir acero por medio de chatarra.

Es importante resaltar que Medellín contó con una ventaja para el desarrollo de la industria, el cual fue contar con energía eléctrica disponible y a bajos costos. En el año 1945 se realizó en Medellín la primera exposición de la industria nacional, evento en el cual Medellín mostró su pujanza en ese campo de la economía del país.

Un hecho importante en la industria en la década 1950-1960 fue la creación de Ecopetrol, al extinguirse las concesiones dadas a las empresas extranjeras. En un comienzo se pensó que no existía el personal capacitado para realizar esa función. Sin embargo, la Universidad Nacional y la escuela de Minas se encargaron de formar al personal para cumplir esas tareas.

En términos generales, puede decirse que entre 1970 y 1990 la industria creció de una manera dinámica. Sin embargo, en otros sectores importantes como la agricultura, su crecimiento no mostró el mismo nivel de dinamismo.

La industria de Medellín desde sus inicios estuvo en un apogeo constante y todo debido a que Medellín siendo muy céntrica y recibiendo el nombre de ciudad industrializada y la segunda con mayor extensión (Medellín, página 14), estos “Títulos” que se le dan a Medellín desde sus inicios dan una muestra de que Medellín lleva mucho tiempo

con ese ímpetu de mejorar y evolucionar como ciudad, de mostrándose desde sus inicios siendo la ciudad con dos ferrocarriles como los fueron el ferrocarril de Antioquia siendo vía principal de transporte de mercancía a el mar, uniendo la ciudad con el Rio Magdalena que inician a operar en 1910 y también disponía de otro ferrocarril llamada del Cauca siendo vía de transporte hasta el Océano Pacifico y como si esto fuera poco contaba con tramos viales que conducían a el Océano Atlántico por el Golfo de Urabá llegando a el puerto de Turbo o a el puerto de Necoclí y realizándose obras de otra vía hacia el Océano Atlántico atravesando el Rio Sinú, llegando hasta el Golfo de Morrosquillo para poder vincular más fuertemente la economía Nacional, cercana al Pacifico existe una carretera que conecta a Medellín con el Mar Pacifico llamada la vía Panamericana y con el aeródromo “las playas” situado en el lado sur de Medellín; siendo no solo de carga si no también con el transporte de pasajeros y conto con el uso de tranvías para él transporte de pasajeros pero tiempo después serian retirados , debido a estas vías Medellín gozo de un apogeo económico lo que llevo a él mejoramientos de sus calles como la avenida Poblado, Guayabal y vías más céntricas como la avenida Junín, Juan del Corral y la avenida las Playas y todas estas salidas nacionales generando una alza en la valorización de la ciudad y con estas mejoras viales se vio necesario el mejoramiento de los tipos de vehículos como fue el paso del tranvía a los buses tipo mack y de ellos más adelante a el actual metro de Medellín, tranvía Ayacucho, metro plus y metro cable.

Con todo esto la ciudad de Medellín alzo su valorar en la valorización en el año 1949 alcanzando 102.5045 metros en repavimentación;25336 en pavimentación;38223 en afirmado;30.022 en explanaciones;1127 metros lineales en filtros ;4726 metros cuadrados en andenes;4863 metros cuadrados en alcantarillado :2039 metros cuadrados de prados, y 70 metros de cobertura para la quebrada Santa Elena, siendo esta quebrada quien da vista a

la avenida de las playas está dando paso a el boulevard del poblado y la venida guayabal siendo caracterizadas por su hermosa belleza.

Gracias al aumento, el auge que tiene Medellín, este vio necesario la educación a este pueblo en alza ya que la educación solo era para unos cuantos como curas, sacerdotes, gobernadores, funcionarios y los hijos de estos y solo se les enseñaba a leer y escribir y a partir de esta problemática se decidió iniciar la construcción de colegios para que ya la educación fuese para todos. En 1675 don Pedro de Castro funda en Medellín la primera escuela que enseñaría a contar, leer, escribir y seguir con la doctrina cristiana. En 1700 don Miguel Sánchez decide abrir otra escuela con las intenciones que más personas pudiesen aprender, en 1723 Cristóbal Rodríguez fue uno de los iniciadores para que el pueblo Medellinense se comenzara a educar de una mejor forma no solo siguiendo las doctrinas Cristianas, si no permitiendo que el pueblo tuviera más libertad, no dependieran tanto de alguien más y aprendieran algún arte u oficio, en 1730 se amplían las ramas de la educación en Medellín ya permitiendo a el pueblo estudiar Filosofía, Latín y Vocación Sacerdotal. En 1851 se crea la Escuela Normal en el gobierno de Pedro Justo Berrio, en esta escuela se formaron grandes maestros como don Joaquín Antonio Uribe, don Jesús María Giraldo, para 188 Medellín ya gozaba de tener 27 escuelas. Como nos dicen en el libro 330 años de historia de Medellín pasado, presente y futuro; la educación la educación para las mujeres inicia en 1832 donde enseñaban lectura, escritura, aritmética y geografía en el colegio llamado Colegio de Santa Teresa de Jesús aunque este sería clausurado tiempo después en 1851, seguido de su clausura se decidirían abrir 3 escuelas para mujeres las cuales tendrían una gran demanda. En 1899 las madres de la Compañía de María fundarían el Colegio de la Enseñanza.

Para la educación Superior Universitaria se inició con el Colegio y Convento Franciscano , fundado en 1803 siendo esta quien daría origen a la Universidad de Antioquia que para 1822 recibiría el nombre de Colegio de Antioquia tiempo en el cual se abrirían la facultad de Derecho y tiempo después se cambiaría de nuevo su nombre en 1871 recibiendo el nombre de Universidad de Antioquia siendo esta una universidad del estado y donde se formarían grandes hombres para el pueblo colombiano como ministros, gobernadores, parlamentarios, científicos, poetas, escritores, etc. y tiempo después sus facultades aumentando con facultades como Economía, Química, Farmacia, Odontología, Filosofía y letras, Bellas artes siendo en 1870 cuando en Medellín se funda la primera escuela de artes y oficio en Colombia, Ingeniería y Medicina. Esta última siendo una de las facultades que conseguiría mayor reputación y conseguiría mayor materia de investigación científica.

Otra de las grandes universidades en Medellín fue la Universidad Pontificia Bolivariana que nace en 1936 y donde sus directivas son nombradas por el arzobispo de Medellín ya que este es un centro Pontificio y cuenta con facultades como Ciencias Económicas, Ciencias Pedagógicas, Filosofía y letras, Químicas Industriales, Arquitectura, Arte y Decorados, Artes Manuales, kindergarten, y Derecho y Ciencias Políticas. Teniendo una Escuela Nocturna para trabajadores recibiendo pudiendo recibir un diplomado en Contabilidad, Comercio, Artes Manuales, Etc. Siendo una universidad ortodoxa, en la cual no existe, ningún tipo de discriminación.

Otra universidad que reside es la universidad de Medellín con un proceso de iniciación con apenas escuelas de derecho y varios cursos de bachillerato per con un futuro muy exitosos por delante y finalmente la última universidad seria la universidad nacional de Colombia, cuyo centro principal es Bogotá pero que tiene varias sedes universitarias en

diferentes ciudades en fin de facilitar la educación en Medellín funcionan la escuela de minas, agronomía y veterinaria.

Medellín pasó de ser un pueblo a convertirse en una ciudad en la que estaba involucrada en asuntos económicos, políticos, sociales y culturales. La migración de las personas de los pueblos aceleró este crecimiento, esto atrajo a diferentes personajes importantes que han sido históricos para la ciudad, y que pasaron años de su vida siendo reconocidos en las comunas de la candelaria y Aranjuez, entre ellos hay poetas, escritores, abogados, empresarios y artistas.

En este artículo se mencionarán los más importantes, uno de ellos fue el poeta Epifanio Mejía (1858-1915), en su adolescencia se desplazó hacia la ciudad de Medellín, y vivió sus años en la calle sucre, esta se encuentra en la comuna de la candelaria, empezó allí a escribir sus primeros versos, y poco después estos poemas no demoraron en recorrer la ciudad, sus poemas fueron inspirados en su esposa y en los paisajes de Antioquia, los poemas de Epifanio fueron publicados en algunas revistas que circulaban en el país, como lo eran el Oasis, el Álbum, y la revista Antioqueña, luego fueron publicados en algunos libros y después musicalizados, sus obras son de aproximadamente de 134 poesías, la cual una de ellas es el himno Antioqueño, este se titula El canto del Antioqueño. Epifanio Mejía perdió la razón cuando tenía 31 años, y por lo cual fue internado en el manicomio de Aranjuez hoy el centro cultural San Ignacio.

León de Greiff, nacido en 1895 en la villa de la candelaria, fue uno de los más destacados poetas del siglo XX en Colombia, hizo los estudios básicos en el Liceo Antioqueño y tres años de carrera en la Escuela de Minas de la Universidad de Antioquia, más adelante participo en un grupo llamado los Panidas, un grupo que se convirtió en movimiento literario y artístico. En 1925 se publicó la revista Los Nuevos, en la cual una

"nueva" generación empezó a hacerse sentir, en 1958 León de Greiff ejerció el cargo de secretario de la Embajada de Colombia en Suecia y en 1970 fue reconocido con el Premio Nacional de Poesía. Algunas de sus obras más destacadas son Libro de relatos, Libro de Signos, Semblanzas y comentarios, Greiff muere en Bogotá en el año de 1976.

Pedro Nel Gómez Pintor, muralista, escultor, ingeniero civil, arquitecto y urbanista antioqueño (Anorí, julio 4 de 1899 - Medellín, junio 6 de 1984) la comuna de Aranjuez fue importantísima para este personaje ya que sus estudios de dibujo y pintura los realizó sus primeros estudios de dibujo y pintura en la Academia de Bellas Artes de Medellín, el maestro Pedro Nel Gómez fue el primero que introdujo en Colombia el movimiento de las grandes composiciones murales al fresco, con aspiraciones hacia un arte monumental y popular, con gran significado social. La actividad de Gómez continuó incansable en los proyectos y ejecución de los nuevos y grandiosos murales.

Al igual que Pedro Nel Gómez, Jesusita Vallejo también realizó sus estudios en la Escuela de Bellas Artes, donde desarrollo una habilidad para la creatividad y la acuarela, influenciada por el impresionismo, sus temáticas para la pintura eran la nostalgia y el paisaje. También estudio en Bellas Artes el Maestro Rodrigo Arenas Betancourt, fue un escultor y pintor nacido en Fredonia en 1919, trabajo como asesor artístico de la universidad de Antioquia, ministro consejero de la embajada de Colombia ante el gobierno de Italia, fundador y profesor de la escuela de Artesanías ciudadela de México, reconocido por su obra monumentalista, en la cual plasma su afán por resaltar las epopeyas del pueblo colombiano y los personajes que han formado la cultura de la nación, sus obras han adornado el centro de la ciudad.

El 18 de enero de 1931 nació en Andes, Antioquia, Gonzalo Arango fue escritor, poeta y periodista, en su juventud viajo a Medellín a estudiar Derecho en la Universidad,

esta que queda en la comuna de Aranjuez, luego de dos años abandono la carrera defraudado de las leyes, después de esto emprendió un viaje autodidacta por la literatura y el arte contemporáneo del siglo XX, en 1958 fundó el nadaísmo, un movimiento de vanguardia artística y filosófica, Para fundar el movimiento Gonzalo Arango convocó a sus amigos al parque Berrío de Medellín, en donde leyó un discurso contra Miguel de Cervantes escrito en papel higiénico. Gonzalo Arango muere un 25 de septiembre del año de 1976.

Pedro Nel Gómez Pintor, muralista, escultor, ingeniero civil, arquitecto y urbanista antioqueño (Anorí, julio 4 de 1899 - Medellín, junio 6 de 1984) la comuna de Aranjuez fue importantísima para este personaje ya que sus estudios de dibujo y pintura los realizó sus primeros estudios de dibujo y pintura en la Academia de Bellas Artes de Medellín, el maestro Pedro Nel Gómez fue el primero que introdujo en Colombia el movimiento de las grandes composiciones murales al fresco, con aspiraciones hacia un arte monumental y popular, con gran significado social. La actividad de Gómez continuó incansable en los proyectos y ejecución de los nuevos y grandiosos murales.

Al igual que Pedro Nel Gómez, Jesusita Vallejo también realizó sus estudios en la Escuela de Bellas Artes, donde desarrollo una habilidad para la creatividad y la acuarela, influenciada por el impresionismo, sus temáticas para la pintura eran la nostalgia y el paisaje. También estudio en Bellas Artes el Maestro Rodrigo Arenas Betancourt, fue un escultor y pintor nacido en Fredonia en 1919, trabajo como asesor artístico de la universidad de Antioquia, ministro consejero de la embajada de Colombia ante el gobierno de Italia, fundador y profesor de la escuela de Artesanías ciudadela de México, reconocido por su obra monumentalista, en la cual plasma su afán por resaltar las epopeyas del pueblo

colombiano y los personajes que han formado la cultura de la nación, sus obras han adornado el centro de la ciudad.

Cuando se habla de Medellín también se habla de una ciudad comercial, en donde el papel de los empresarios es destacado, el nombre de Gustavo Toro como empresario está ligado al de Almacenes Éxito S.A, una empresa comercial de la que fue socio y fundador por 30 años, y la cual se ha expandido por todo el país, este almacén empezó en marzo de 1949 en la calle pichincha del barrio Guayaquil, ubicado en la comuna de la Candelaria.

Luis Eduardo Vieco fue un pintor y dibujante que fundó la sociedad de Artistas Decoradores y de la Galería Nacional de arte. Fue también director del instituto bellas Artes ubicado en la comuna de Aranjuez, es considerado el pionero del paisajismo urbano así mismo como lo hizo Francisco Antonio Cano reconocido por ser pionero de la prensa ilustrada en Antioquia, una de sus obras más importantes y ha sido reconocida y la cual estuvo mucho tiempo adornando el centro de la ciudad, en el parque de Cisneros y que ahora es el parque de las luces, situado en la comuna Aranjuez es la obra llamada horizontes.

Contando con una universidad femenina llamada colegio mayor de Antioquia siendo este centro fundado para mejorar la enseñanza que en su momento era ineficaz y dejar mejor preparado al pueblo.

Débora Arango (Medellín, 11 de noviembre de 1907 - Envigado, 4 de diciembre de 2005) fue una pintora expresionista y acuarelista colombiana. Hija de Castor María Arango Díaz y Elvira Pérez. Fue alumna de los maestros Eladio Vélez y Pedro Nel Gomez. En

1938 comenzó a trabajar sola, experimentando con desnudos a tamaño natural y pintando escenas de la vida real. Estudió en México, España, Inglaterra, Francia y Austria. Débora abordó en sus trabajos la crítica social y política del país en su época. Fue la primera mujer colombiana en pintar desnudos, lo que la convirtió objetivo de múltiples y fuertes críticas. Recibió varias condecoraciones durante su carrera como: el premio a las Artes y las Letras, la medalla al Mérito Artístico y Cultural, la Cruz de Boyacá y el título Maestra Honoris causa de la Universidad de Antioquia. Débora falleció en diciembre de 2005, a los 98 años siendo reconocido por su talento y aportación al arte colombiano. (Debora Arango, 2019)

Fernando Botero Angulo (Medellín, 1932) Hijo de David Botero Mejía y Flora Angulo de Botero. Su formación artística fue autodidacta. A los 19 años presentó su primera exposición individual en Bogotá. Viajo y residio en Madrid, Barcelona, Paris y Florencia, en septiembre de 1958, con su obra “Homenaje a Mantegna” se comenzaría a consolidar el estilo que alguien llamó “boteroformismo”. En 1964 daría sus primeros pasos en el campo escultórico y a partir de 1975 se dedicaría entusiastamente a la escultura. En 1977 expuso sus bronce por primera vez en el Grand Palais de Paris. En el 2000 realizó una donación al museo de Antioquia de 114 pinturas, 23 esculturas que ahora conforman la plaza de botero y 21 obras de artistas de su colección personal. (Biografías y vidas, 2019)

Luis Fernando Vallejo Rendón (Medellín, 24 de octubre de 1942) inició estudios de filosofía en la Universidad Nacional de Colombia que no concluyó. Su obra literaria se sitúa en aquella tradición contestataria antioqueña iconoclasta y rebelde, que incluye nombres como Porfirio Barba Jacob, Fernando Gonzales y Gonzalo Arango. Por su prosa se hizo merecedor de un puesto destacado en la narrativa colombiana. Su obra central es la serie

autobiográfica “el no del tiempo” en la que ha publicado seis volúmenes. Entre sus novelas destaca la virgen de los sicarios, publicada en 1994, que narra el mundo violento del narcotráfico en Medellín durante la época de Pablo Escobar. En 2003 recibió el prestigioso premio Rómulo Gallegos, por su novela “el desbarrancadero”. (Biografías y vidas, 2019)

### **Modelos educativos**

Un modelo educativo consiste en una recopilación o síntesis de distintas teorías y enfoques pedagógicos, que orientan a los docentes durante la elaboración de un programa de estudio y a sistematizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es un patrón conductual por el cual se esquematizan las diferentes partes y elementos de un programa de estudio. Los modelos varían según el periodo histórico, debido a que su utilidad y vigencia dependen del contexto social.

Puesto que no existe ningún modelo capaz de hacer frente a todos los tipos y estilos de aprendizaje, no debemos limitar nuestros métodos a un modelo único, por atractivo que sea a primera vista (Joyce y Weil, 1985, 11)

Los elementos fundamentales de un modelo son: que se enseña, como se enseña y como medir los objetivos alcanzados

### **Modelo pedagógico tradicional**

Se caracteriza por la diferencia de los roles entre el alumno y el profesor. En este sistema el alumno es un receptor pasivo de la información, mientras que toda la responsabilidad del proceso de educación le concierne al profesor, que debe ser un experto en el tema.

Este modelo pedagógico se remonta a las antiguas academias de la Alta Edad Media, a lo largo de esta etapa el conocimiento se restringía a la comunidad cristiana, estas tradiciones se educativas se mantuvieron limitadas a la clase religiosa hasta el siglo XVIII, cuando se produjo una primera revolución educativa.

Revolución que surgió de la mano de John Amos Comenius, considerado padre de la educación moderna. Quien creó una reforma educativa que rápidamente se expandió por toda Europa. A raíz de esta revolución surgieron numerosas teorías, sistemas y métodos de enseñanza por lo que, con el objetivo de agrupar, unificar y generalizar estas ideas se creó la primera cátedra de pedagogía; desarrollada por la Universidad de Halle en Alemania, en el año 1770.

Con la llegada de la revolución industrial, los gobiernos vieron en el modelo pedagógico tradicional para transmitir la educación y valores deseados a un gran número de personas al mismo tiempo, razón por la cual se crearon numerosas escuelas y centros educativos que impartían una educación universal. Esta estandarización que se dio a finales del siglo XVIII aún permanece, al ser este el sistema educativo más practicado en el mundo.

#### Características:

- Su principal característica es que se fundamenta sobre unas bases de transmisión y recepción de la información y conocimientos
- El profesor debe generar sus propias estrategias de enseñanza
- La principal herramienta de aprendizaje del alumno es la memoria
- Los alumnos asientan el conocimiento mediante práctica y repetición
- Los exámenes y pruebas evaluativas permiten conocer al profesor si los alumnos han entendido la información

## **Enfoque pedagógico conductista**

Este modelo consiste en que el maestro proporcionara estímulos, buscando obtener unas respuestas de los estudiantes y sigan una conducta esperada. En este modelo se produce un estímulo que da una respuesta, al repetir la respuesta se llama refuerzo y con el refuerzo se da el aprendizaje.

### Características:

- La función del maestro se reduce a verificar el programa y a constituirse en un controlador que refuerza la conducta esperada y autoriza el paso siguiente a una nueva conducta
- Los objetivos instruccionales son los que guían la enseñanza e indican los pasos a seguir por el alumno, por esto a los docentes les corresponde el papel de evaluador
- El alumno no es un receptor pasivo, pues requiere emitir la respuesta o solución a la situación
- La repetición y frecuencia de la práctica es un factor importante para la retención de conocimientos
- El profesor evalúa frecuentemente al alumno y dicha evaluación se centra en los conocimientos y el comportamiento del alumno

( escuela de suboficiales Gonzalo Jiménez de Quesada, 2019)

## **Modelo pedagógico humanista**

La idea básica del humanismo es considerar a la persona en primer lugar, reconociendo la libertad y dignidad de todo ser humano y la importancia de su formación como derecho para su progreso social y personal. Este modelo consiste en desarrollar al máximo al alumno, en formarlo íntegramente y que este decida lo que es y quiere llegar a ser.

Los objetivos de la educación humanista según Hamachek(1987) son: ayudar a desarrollar las individualidades de la persona, apoyar a que los alumnos se reconozcan como seres humanos únicos y asistirlos a que desarrollen sus potencialidades.

### Características:

- Se crea un clima de aula positivo para fomentar el proceso de enseñanza-aprendizaje y se genera a través del dialogo
- El profesor es un guía para el alumno y debe incentivar y mantener un clima de interés hacia el contenido por parte del alumno
- El alumno es activo dentro del proceso de aprendizaje y este busca su propio conocimiento
- El aprendizaje no se produce por repetición
- El concepto de evaluación es continuo

## **Modelo Heurístico**

Peralta (2000) define al método heurístico, como la actividad del estudiante en el proceso de aprendizaje; En este modelo el profesor se centra en motivar y en despertar el interés de los estudiantes, el docente acompaña al estudiante y así ayuda a resolver errores,

de estos se aprovecha para que el estudiante descubra por sí mismo los conceptos y pueda encontrar de forma creativa nuevas soluciones a problemas.

Fortea (2003) describe que en el método heurístico el protagonista es el estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje ya que este método permite que el estudiante investigue y a través de experimentación resuelva problemas. El docente en este modelo actúa como guía o tutor, y le presenta a los estudiantes problemas, pero les suministra materiales y contrasta soluciones de estos.

Concepto de enseñanza:

- Promueve la capacidad de autogestión del alumno.
- Debe realizarse en un ambiente lúdico rico en medios didácticos.
- Utiliza herramientas tecnológicas tales como:
  1. A) Simuladores y juegos educativos.
  2. B) Micro mundos exploratorios.
  3. C) Sistemas expertos.

### **Modelo Constructivista**

Para Giambattista Vico filósofo napolitano el constructivismo nace a partir de las explicaciones que elabora el ser humano de lo que sucede a su alrededor, solo él puede conocer aquello a lo que sus estructuras cognitivas le permite construir. En el constructivismo el conocimiento es una construcción del ser humano: la persona percibe una realidad a la cual le da sentido y convierte en su única realidad.

Características

- El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje
- El alumno construye el conocimiento por sí mismo y nadie puede sustituirle en esta tarea
- El alumno relaciona la información nueva con los conocimientos previos
- Establecer relaciones entre elementos potencia la construcción del conocimiento.
- El alumno da un significado a las informaciones que recibe.
- La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que ya están elaborados; es decir, son el resultado de un proceso de construcción a nivel social.
- El profesor debe ser un orientador que guía el aprendizaje del alumno.

### **Modelo Romántico.**

Este modelo se caracteriza por ser un modelo donde el niño, alumno se convierte en la meta y en sí un método (MANUELA GÓMEZ - NÉSTOR RAÚL POLANÍA 24 de abril de 2008, 59), según esto se plantea que la meta es desarrollar el interior del niño y de esta forma se convierta en el eje central donde todos los otros factores son cosas secundarias que rodean y dan apoyo a que el niño tenga una mejor vivencia y donde toda esta vivencia radica en la libertad llegando a el punto donde el estudiante realiza lo que desea.

Por lo que más se preocupa este modelo es por auxiliar a los alumnos y que estos puedan encontrar o alcanzar esta felicidad. Siendo esta un enfoque diferente a el tradicional que puede llegar a ser intimidante generando individuos hipócritas y miedosos. Mientras el método romancista permite que la persona escoja mediante la libertad y esto los lleve a alcanzar su propio camino siendo este método el que renuncia a la imponencia de algún

tipo de autoridad, esto para generar un desarrollo más natural y espontáneo del alumno y los contenidos de enseñanza son realizados de acuerdo a como los solicite el alumno.

El docente se transforma en un auxiliar el cual le brinda apoyo a el estudiante y brinda espacios de libertad donde el alumno aprende más espontáneamente para no interferir con la libre expresión del alumno, técnicamente hablando convertirse en un amigo del estudiante y donde el estudiante ve que en él hay cosas que le pueden enseñar y que le pueden ayudar para su vida.

En el aula todos tienen los mismos derechos y ninguno tiene más importancia que otros, entendiéndose esta libertad como una construcción en la que todos hacemos parte, a los problemas que surgen en el día a día son resueltas por una asamblea en la que cada persona, sea alumno, profesor o funcionario, tiene derecho a hablar y votar, manteniéndose el principio de que todos los votos valen lo mismo. Las normativas para las escuelas de este tipo de modelo es que todas estas normas son construidas por todos para así sentir a todos como un colectivo unido en el que todos trabajan para mejorar.

En este modelo, los logros del estudiante no requieren evaluación y no hay comparación con el desempeño de los otros, de modo que se prescinde de la calificación o de cualquier otra forma de medición, Se asume que el niño es innatamente juicioso y realista (MANUELA GÓMEZ - NÉSTOR RAÚL POLANÍA 24 de abril de 2008, 61) se demuestra que el individuo tiene todas las capacidades para crecer y ser una persona de bien con una gran capacidad de autocontrol para la sociedad.

Este modelo se fundamenta en las ideas filosóficas y pedagógicas de Rousseau (1998) presentadas en su obra *Émile ou de l'éducation* y se identifica en la praxis con las propuestas de pedagogía no directiva implementadas por Neill en la escuela de Summerhill (MANUELA GÓMEZ - NÉSTOR RAÚL POLANÍA,2008,59), se da sus inicios con el

romanticismo movimiento que nace en Francia, Alemania e Inglaterra cerca al siglo XVII, junto con la primera revolución industrial, la revolución francesa, el dominio de la ilustración. Siendo este método señalado como el método de la rebeldía y que buscaba de una manera distinta que surgieran nuevos individuos.

### **Características:**

- Los contenidos provienen de lo que estudiante informa al profesor desde sus campos de interés para el aprendizaje.
- Cada estudiante tiene sus propias inquietudes e intereses de aprendizaje, y por ellas debe orientar el profesor su tarea de enseñanza.
- El estudiante está en capacidad de desarrollar sus propios métodos y estrategias de aprendizaje, de manera natural.
- Cualquier aprendizaje debe desarrollarse dentro de un marco de máxima autenticidad y libertad individual por parte del estudiante.
- El profesor es sólo un facilitador para el aprendizaje de los temas de interés del estudiante.
- El profesor es un auxiliar que debe permitir experiencias de aprendizaje libres y espontáneas.
- Dado que la educación es una experiencia personal del estudiante, no necesita ser evaluada.
- La evaluación es inútil cuando se entiende que los aprendizajes son personales y por lo tanto pueden confirmarse o refutarse. (Dalton, 2012)

### **Método Desarrollista.**

Está cimentado en el principio de la educabilidad; en consecuencia, al estudiante le sobreviene la posibilidad de auto-realizarse plenamente; en otras palabras, tiene que ver con su propia disposición para formar su personalidad a partir de sus potencialidades particulares y/o individuales (Janeth Sacker - Mirna Patricia Bernal, 2013, 62), Un aporte significativo de Piaget (1983, p. 54) es el referido al “desarrollo moral”. La aplicación pedagógica de los dilemas morales ha sido relevante en el diseño de programas orientados a desarrollar el juicio moral y los razonamientos que encauzan las decisiones morales de las personas.

El modelo desarrollista se propone entonces para una sociedad industrial, técnica y científica, localizada en un régimen abierto, donde el medio fundamental es la comunicación y el conocimiento, El maestro, desde la enseñanza recíproca, las interacciones sociales compartidas, la realimentación cotidiana, la interlocución con los aprendices, genera el andamiaje educativo cultural, los apoyos, las mediaciones, las herramientas, los signos, los mundos posibles del lenguaje, los intereses, las motivaciones, las curiosidades y la afectividad pertinente, para alcanzar los propósitos establecidos en relación con el conocimiento.

El estudiante debe aprender a pensar y aprender haciendo. El estudiante debe estar preparado para buscar la información, una vez hallada reconocerla, problematizarla, reconstruirla, comprendiendo el qué quiere decir, para qué sirve, cómo aplicarla, qué relación tiene con lo que cada uno es como sujeto y como sociedad, cultura, historia; en proyectos pedagógicos que respondan a lo abierto, local, global, público, institucional, situacional, interdisciplinario, pluricultural, diverso, complejo, cívico y lo informático.

La metodología está basada en pedagogías activas: el alumno aprende haciendo, realizando actividades desde sus propios intereses, a través de experiencias directas con los objetos por conocer y, en situaciones concretas, debe tener la posibilidad de comprobar sus ideas por medio de sus aplicaciones, descubriendo por sí mismo su validez. La metodología que se debe seguir es, entonces, la hermenéutica, por involucrar entre otras la dialéctica de la crítica, el análisis, la interpretación y la reiteración.

### **Características:**

- Los procesos educativos, que consisten en formar a través de la exploración de la cultura como producto del desarrollo científico, hombres y mujeres inteligentes.
- Los procesos instructivos en el modelo pedagógico, que consisten en que los alumnos no solo aprendan los contenidos de la lógica de las ciencias en tanto teorías, leyes y conceptos sino el método con que estas ciencias se han construido.
- El modelo pretende potenciar el pensamiento de los estudiantes en tanto evolucionan sus estructuras cognitivas para acceder a conocimientos cada vez más elaborados. Los alumnos son personas que pueden descubrir el conocimiento y construir sus propios procesos de aprendizaje. El conocimiento se construye a través de las experiencias vividas y de la expresión de dichas experiencias.
- El currículo es el conjunto de responsabilidades de la Institución para promover una serie de experiencias y prácticas en las que se posibilita que el (la) alumno(a) pueda desarrollar su pensamiento. (García2, 2013)

## **Tipos de videojuegos**

En la actualidad más allá los modelos de aprendizaje existente, existen muchas herramientas digitales que permiten el acceso a la información y a maneras de entretenerse, los videojuegos se han desarrollado y expandido bastante en las últimas décadas, convirtiéndose en una actividad que no solo permite al usuario entretenerse, también incluyen la capacidad de contener mucha información y generar un proceso de aprendizaje, a continuación procederemos a definir el concepto de videojuego, sus categorías y cuál de sus tipos sería el más indicado para el proceso de aprendizaje que se busca.

Definir los tipos de videojuegos ser un poco complicado ya que hay muchas variantes que pueden impedir una correcta clasificación de estos, por esa razón nos basaremos principalmente en la variable de “la finalidad del juego” (Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas, 2011), pero antes de enfocarnos en esto, vamos a ver primero que es un videojuego. Las palabras juego y videojuego no se pueden definir muy fácilmente ya que estas tienen diversas percepciones del público, por lo tanto, no existe una percepción definitiva sino de diferentes individuos, Para Roger Caillois, un juego es “una actividad que es esencialmente libre/voluntaria, separada en el tiempo y el espacio, incierta e improductiva que se rige por las reglas de la fantasía”, Roger Caillois (Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para educación, 28/03/2013 pag. 4), (Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para educación,28/03/2013 pag. 4). Huizinga da la siguiente definición a la palabra juego “una actividad libre que se mantiene conscientemente fuera de la vida corriente por carecer de seriedad, pero al mismo tiempo absorbe intensa y profundamente a quien la ejerce”. (Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como

herramientas para educación, 28/03/2013 pag. 4), y otro autor importante es Piaget el cual nos dice “el juego se centra en el uso de normas diferenciando juegos con normas y sin normas, y equipara el cambio de un juego sin límites a uno basado en normas con el desarrollo de la infancia ya que los juegos basados en normas requieren de la socialización.” (Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para educación, 28/03/2013 pag. 4), estas definiciones son para dar a entender que no importa que disciplina trate de dar una definición o precepción estas se pueden llegar a entender como “una actividad libre, incierta, poco seria, fuera de la realidad, una fuente de desorden.”(Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para educación, 28/03/2013 pag. 4), todo esto para explicar mejor que a pesar que todos los juegos tienen un orden su finalidad o idea principal como juego es que la persona entre como a otra realidad y con esto pueda entender mejor el tema que uno desea explicarles.

Ahora bien videojuego tiene algunos autores también representativos los cuales dan su interpretación de esta palabra por ejemplo “Frasca (2001) menciona “incluye cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red.”(Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para educación, 28/03/2013 pag. 5), Para Juul (2005) cuando hablamos de videojuego “hablamos de un juego usando una computadora y un visor de video. Puede ser un computador, un teléfono móvil o una consola de juegos”. Con todo esto entenderemos por video juego como una interacción con una plataforma o software de entretenimiento digital ya sea por computadora o algún dispositivo móvil mediante el cual la persona disfruta de una aventura única e inigualable. Otra definición que se puede encontrar de videojuego es la siguiente”

los videojuegos son sistemas complejos en términos de gráficas, interacción y narrativa que pueden ser categorizados en diferentes géneros de acuerdo con su tipo.” Kirriemur y Mcfarlane (2005)( Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos, 07/11/2016, pag. 3), otros autores ven necesario el entender dos conceptos para poder comprender adecuadamente que es un video juego”. Primero, el jugar (Play) y luego, el juego (Game). Jugar es una acción que proporciona placer, incrementa la participación y permite aprender.” Mitchell y Savill-Smith (2005); Nussbaum, Rosas, Cumsille, Marianov, Correa, Flores y Salinas (2003)( Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos, 07/11/2016, pag. 4).

Todas estas definiciones que hemos expuesto dan pie a un sinnúmero de interpretaciones ya que ninguna está errada, teniendo en cuenta que el videojuego permite ese viaje por distintas dimensiones- realidades para el jugador. Ahora bien, dentro de los video juegos hay diversos géneros y con cada uno tiene finalidades distintas buscando generar una mayor y mejor experiencia de juego para el jugador, estas experiencias son:

Géneros de juego según la dialéctica asimilación vs. Acomodación, la acomodación se puede entender como la adaptación del sujeto a su entorno (Piaget, Géneros de juegos y videojuegos una aproximación desde diversas perspectivas teóricas, 07/02/2011, pag. 6) y la asimilación como una manipulación que hace el sujeto a su entorno conforme sus intereses, El género de juego propio de la asimilación pura es lo que Piaget denomina juego simbólico (Piaget e Inhelder, 2007: 65), un claro ejemplo de este juego es la imaginación de los niños, ya que ellos hacen uso continuo de esta capacidad para imaginar diversas circunstancias para su entretenimiento, como el visualizarse siendo caballeros con la misión de rescatar a una princesa o que son pilotos de carreras profesionales, etc. Según esto

entenderemos el género de acomodación-asimilación como la imaginación que tiene un individuo en diversas circunstancias y momentos, en los al sujeto le generen interés.

Géneros de juego en función de la estructura del juego. Caillois encuentra dos fundamentos en las estructuras de juegos, juego paidea y el juego ludus. El juego paidea es una estructura de juego abierto donde se puede evidenciar la improvisación por lo cual puede llegar a ser desordenado y espontaneo y el juego ludus por lo contrario se basa en una estructura ordenada donde hay reglas, disciplina y perfeccionismo (caillois, Géneros de juegos y videojuegos una aproximación desde diversas perspectivas teóricas, 07/02/2011, pag. 8) .

Géneros de videojuego según la finalidad del jugador. Este género tiene varios tipos como:

Videojuegos de acción y de estrategias, este suele ser uno de los tipos de videojuegos relativamente rígidos pues el jugador tiene que acomodarse a ciertas normas, limites los cuales el jugador no puede traspasar pues la finalidad de este es que el sujeto o gane o bien pierda generando un ambiente de competitividad para el usuario lo cual dificulta más este tipo de videojuego (géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas 07/02/2011 pag.10). Estos son algunos de los géneros más usuales dentro de esta industria, cuyo objetivo es el de generar un espacio de competitividad, colocando al jugador frente a un enemigo y no presenta un ambiente de aprendizaje para el jugador.

Géneros de juego y videojuego según la dominante de mecánicas de juego. Para entender este género es necesario primero entender unas palabras clave como que es una mecánica de juego prototípica lo cual se puede resumir como las acciones que realiza el personaje en un video juego de un jugador lo que lleva esto a tener una experiencia de juego y con esta lograr metas y objetivos, una mecánica de juego aglutina es el uso de controles que te ayudan a tener una mejor realización de acciones dentro del juego (Géneros de juego y videojuego según la dominante de mecánicas de juego,07/02/2011 pag. 12) con esto se plantea que son los tipos de videojuegos los cuales se centran en juegos de recolección, caza, alineación, carrera los cuales son unos juegos con unos objetivos específicos en los cuales se hace uso de un mando, control para tener una jugabilidad más cómoda.

Nos centraremos en el género de video juego según la finalidad pues queremos llegar al público y generar un estímulo que los haga reflexionar, este género tiene varios tipos que son: Ganar/perder el cual tiene un enfoque más competitivo, un alcance más de descubrimiento y/o construcción de experiencias y otra con la finalidad de la comprensión del funcionamiento de las cosas, a través de la experimentación.

Videojuegos de simulación y de simulador su finalidad es dar a entender las situaciones diversas que pueden ocurrir en situaciones determinadas de una manera empírica, pero en a que el usuario va aprendiendo y mejorando en su toma de decisiones, en este video juego podemos lograr contener a todos los otros tipos de video juegos pues este recolecta de todos los tipos una pequeña parte. Y tenemos el ultimo que es el tipo de videojuego de rol y aventura donde le gameplay es mucho más abierto permitiéndole a el usuario una mayor interacción y es un área donde se permiten cosas como descubrimiento

de zonas, hacer expediciones, más concretamente hablando tener una historia narrada de una manera adecuada a través de pequeñas actividades que permiten superar fases, aunque suene un poco contradictorio pues esto lo convierte en una gameplay rígida ya que estas sesgado a hacer cosas concretas también está a libertad de escoger que sesgamientos escoger, siendo este el más apropiado para generar una herramienta, ya que queremos que las personas puedan interactuar con diferentes partes de Medellín como con un personaje histórico o algún lugar que sea muy importante y de esta forma podemos lograr que el usuario se centre en una de las “misiones” y que al concretarlas pueda seguir explorando las demás zonas buscando que tenga un mayor conocimiento y entendimiento de la historia de Medellín, cabe aclarar que estos tipos son las bases con las cuales se les da vida a otros juego gracias a la fusión de las características de estos.

## **Metodología**

El presente estudio combina la metodología cualitativa y cuantitativa para realizar la identificación de factores de comportamiento y tenencias de los individuos en las Características cualitativas o cuantitativas que describen el fenómeno de historia de Medellín.

Desde el corte cuantitativo se desarrollará una investigación correlacional entre los diferentes factores y/o características que describen el fenómeno en cuestión. Esta técnica se utiliza en las ciencias sociales para observar comportamientos sin que estos sean afectados de ninguna forma.

Adicionalmente, es empleado por los investigadores para evaluar simbologías, discursos entre otros comportamientos. Esta técnica de corte cuantitativo comienza con una descripción de patrones permitiendo conocer las situaciones, costumbres y actitudes

predominantes a través de la descripción exacta de las características y/o variables, ya sean cualitativas o cuantitativas, que identifican a los individuos objeto de estudio.

La recolección de los datos se realiza mediante un cuestionario como instrumento cuantitativo que permite definir claramente las características con sus categorías de medición para identificarlas posibles asociaciones entre dos o más variables significativas que contribuyan a la descripción del fenómeno.

### **Técnica de análisis Correlacional**

La investigación correlacional que se desarrollará en el presente estudio permite medir el grado de asociación entre dos o más variables y cuantifica el grado de asociación estadística entre ellas. Es así, como el presente estudio busca identificar y describir las relaciones que existen entre los factores identificados en los hechos y/o en la teoría fundamentada. Esta técnica permitirá hacer una comprensión del fenómeno a estudiar mediante un análisis multifactorial.

Este análisis correlacional también denominado análisis de correlación, se utiliza para determinar el grado en que en una variable o factor se mueve con respecto a otra u otras variables. El grado de asociación entre las variables puede ser muy alta o muy baja o puede ser nula. Es por esto que se desea determinar grado de asociación y el tipo de asociación mediante el coeficiente de correlación,  $r$ . La fórmula para cuantificar el grado de asociación coeficiente de correlación que se identifica con el símbolo  $\rho = \text{rho} = r$ , es: Donde el coeficiente de correlación se mueve entre -1 y +1, es decir,  $-1 \leq r \leq +1$ .

Las variables pueden hallarse estrecha o parcialmente relacionadas entre sí, pero también es posible que no exista entre ellas relación alguna. Puede decirse, en general, que la magnitud de una correlación depende de la medida en que los valores de dos variables aumenten o disminuyan en la misma o en diferente dirección.

Si los valores de dos variables aumentan o disminuyen de la misma manera, existe una correlación positiva; si, en cambio, los valores de una variable aumentan en tanto que disminuyen los de la otra, se trata de una correlación negativa; y si los valores de una variable aumentan, los de la otra pueden aumentar o disminuir, entonces hay poca o ninguna correlación.

El coeficiente de correlación sólo permite expresar en términos cuantitativos el grado de asociación que dos variables guardan entre sí, no significa que tal relación sea de orden causal.

Por lo tanto, se desarrolla la metodología de pruebas de hipótesis. Esta técnica estadística permite formular la hipótesis nula,  $H_0$ , de que la relación entre las dos variables no existe contra la hipótesis alternativa,  $H_a$ , de la existencia de un grado de asociación entre la variable existe.

Esta hipótesis se valida con una distribución estocástica t-Student. Para decidir se hace que la probabilidad de ocurrencia de la estadística t-Student es menor al 5% de significancia se podrá rechazar la  $H_0$ .

Para estudio se tiene la siguiente información:

La población para esta investigación son los jóvenes universitarios de la ciudad de Medellín, la muestra se realizará con un tipo de muestreo al azar simple procedimiento en el cual todos los elementos tienen la misma probabilidad de ser seleccionados. Dicha probabilidad, conocida previamente, es distinta de cero y de uno. La recolección de datos se hará con la técnica de la entrevista en la modalidad cuestionario con un formato de cuestionario establecido para luego hacer el un mejor análisis de los datos

### **Limitaciones**

## **Público objetivo**

Jóvenes entre los 18 y 25 años de edad, estudiantes de la Universidad Católica Luis Amigo, interesados en la cultura, historia y patrimonio de la ciudad

## **Análisis e interpretación de resultados**

En cuanto a la población, encontramos los siguientes resultados. La población se encuestó en un rango de edad desde 17 años hasta 31 o más, en el cual el rango entre 20 y 25 años tuvo el mayor resultado con más encuestados con un porcentaje de 74,4 %, seguido del rango entre 25 y 30 con un 11,6 %, a continuación, está el rango entre 17 y 20 con un 9,3 % y finalmente el rango entre 31 o más años de edad con un 4,7%.

El 60,5 % de los encuestados fueron hombres y el 39,5 % restante mujeres

De los encuestados el 51,1 % son estudiantes de Diseño Gráfico, la segunda carrera con más resultados fue Psicología con 18,6 %, Publicidad fue la siguiente carrera con 6,9 %, Comunicación social tuvo un porcentaje de 4,6%, mismo porcentaje de algunos encuestados que no respondieron que carrera cursan, finalmente con un 2,3 % de los encuestados aparecen las siguientes carreras: Administración de Empresas, Arquitectura, Actividad Física, Comunicación Gráfica Publicitaria, Diseño Industrial y Ecología.

1. ¿Cuánto conoces de la historia del surgimiento de Medellín?

Según los resultados podemos concluir que la mayoría de los encuestados tienen algunos conocimientos de la historia y surgimiento de Medellín, ya que la respuesta con más resultados con un 74,4 % fue que conocían un poco de esta historia, la segunda respuesta con más resultados fue que no conocían nada con un 16,3 %, finalmente, solo un 9,3 % de los encuestados respondieron conocer muchos sobre el surgimiento de la ciudad.

2. ¿Cuántos personajes que hayan contribuido al desarrollo de la ciudad conoce?

Según los resultados podemos inferir que es poco el conocimiento que se tiene sobre personajes que han aportado al crecimiento de la ciudad y son una minoría los que saben más sobre este tema, la respuesta con más resultados que conocían entre 1 y 2 personajes con un 46,5 %, la siguiente respuesta fue que no conocían a ninguno con 34,9 %, a continuación, con 14 % respondieron que conocían entre 3 y 5 personajes y finalmente solo un 4,7% señalaron conocer más de 5 personajes.

3. ¿Cuando estás en el centro de la ciudad reconoces los lugares más históricos?

En esta pregunta se encontró que la mayoría de los encuestados son capaces de reconocer los sitios más históricos, ya que el 83,7% respondieron que sí y solo un 16,3% respondieron de manera negativa.

4. ¿Conoce algún sitio histórico que haya sido demolido?

En esta pregunta la mayoría de los encuestados respondieron conocer sobre sitios que fueron demolidos con un 62,8% y un 37,2% señalaron no tener conocimiento alguno sobre esto. La siguiente pregunta fue formulada para los que respondieron que sí y buscando identificar cuáles son los sitios de su conocimiento.

5. En caso de haber dicho que sí ¿Puedes nombrarlo?

Encontramos las siguientes respuestas a esta pregunta, 8 personas dieron como respuesta el Teatro Junín, 2 dieron como respuesta el ferrocarril de Antioquia, entre otras respuestas estaban el edificio Mónaco, la antigua plaza de mercado donde ahora se encuentra el parque de las luces y el hotel Europa.

6. ¿Has visitado algún museo de la ciudad?

En esta pregunta buscamos conocer si los encuestados sí se interesaban por conocer sobre la historia de la ciudad, la mayoría respondieron que sí con un 86%, mientras que el restante 14% respondió negativamente.

7. En caso de haber dicho que sí, consideras que enseñan la historia de la ciudad de manera:

Según los resultados podemos inferir que las mayorías de los encuestados consideran que los museos enseñan de manera positiva la historia, 15,4% respondieron que enseñaban de muy buena manera, 43,6 respondieron buena, lo que demuestra que más de la mitad consideran de manera positiva la enseñanza de los museos, el 35,9% creen que es regular, mientras que solo el 2,6 % opinan que es mala y otro 2,6 % que es muy mala.

8. ¿Conoces alguna institución que se encargue de enseñar la historia de la ciudad?

Los resultados señalaron que la mayoría no conocen ninguna institución con un 65,1%, mientras 34,9% respondieron sí hacerlo, según esto podríamos inferir que hay pocas instituciones que enseñen la historia o que no son reconocidas.

9. ¿Considera que el patrimonio de la ciudad ha sido protegido?

Buscando conocer que tan de acuerdo los encuestados estaban con esta pregunta, encontramos las siguientes respuestas, la mayoría se encontraban en desacuerdo con que ha sido protegido, 32,6 % señalaron estar en desacuerdo y 14% totalmente en desacuerdo, lo que nos demostraba que casi la mitad de las opiniones eran negativas, 32,6% no se inclinaban a una opinión positiva o negativa lo que nos puede llevar a pensar que hay una indiferencia hacia este tema, mientras que solo el 20,9% estaban de acuerdo con que el patrimonio ha sido protegido.

10. ¿Qué método de enseñanza prefiere?

La mayoría de los encuestados demostraron una inclinación a medios más visuales para aprender, si tenemos en cuenta que el 48,8 % señalaron los videos como su método preferido, seguido de las infografías con un 23,3% y de los juegos con un 18,6%, 7% mostraron un gusto más tradicional al señalar la lectura y de ultimo con un 2,3% aparece la opción del audio.

11. ¿Considera que un juego es un método de aprendizaje apropiado?

Los resultados arrojaron una opinión muy positiva en cuanto a los juegos como un método de enseñanza, 48,8% señalaron estar totalmente de acuerdo con ese punto de vista y

un 39,5% estaban de acuerdo, un 9,3% no tenían ninguna opinión, mientras que solo el 2,3% estaban en desacuerdo.

## 12. ¿Qué método de aprendizaje no convencional le interesa?

Para esta pregunta obtuvimos respuestas muy variadas, pero muchas de ellas tenían un aspecto en común, el uso de medios digitales y otras se enfocaban en el juego como método de enseñanza. Las respuestas fueron las siguientes: videos interactivos, juegos, realidad virtual, competencias, talleres vivenciales, caminatas históricas, juegos y representaciones, videojuegos, juegos, infografías, juegos didácticos, juegos de mesa, contenido digital, películas, video tutoriales, juegos y animaciones, conferencias, waldorf, uso de multimedia en hipertextos y videos interactivos, juegos, exposición de la historia, realidad aumentada, uso de apps, videos, películas, cartografías, realidad aumentada, performances, voz a voz, realidad virtual y experimentos.

## **Conclusiones**

Según los resultados anteriores podemos sacar varias conclusiones, la mayoría de los encuestados tenían pocos conocimientos en lo referente a aspectos históricos de la ciudad. El ítem más evidente fue en el surgimiento de la ciudad, la mayoría de los encuestados tenían poco conocimiento, y aquellos que sí conocían eran un porcentaje muy bajo, hay un contraste claro con las siguientes preguntas, ya que la mayoría respondieron sí reconocer los sitios históricos del centro de la ciudad, lo que nos lleva a pensar que los encuestados identifican estos lugares y zonas, saben moverse por el centro, pero no son conscientes de la importancia o historia de esas zonas. En el ítem de los personajes históricos notamos que también es un tema con unos conocimientos muy superficiales, un

34,9% respondieron no conocer sobre personajes que hayan aportado al crecimiento de la ciudad, y un 46,5% solo conocen 1 o 2 personajes. Hubo una mayoría que respondió conocer sobre sitios históricos que se perdieron al ser demolidos, sin embargo, entre los sitios que se nombraron solo se mencionaron 5 sitios diferentes, el teatro Junín y su anexo el hotel Europa , el ferrocarril de Antioquia, el edificio Mónaco y la plaza de mercado en la Alpujarra conocida como Las Galerías. Es un número particularmente pequeño entre tantos cambios estructurales que ha vivido el centro de Medellín.

En la sexta pregunta el 86% de los encuestados afirmaron haber visitado museos anteriormente, según esto se puede inferir que ellos poseen un interés en ciertos aspectos históricos de la ciudad, basándonos en esta pregunta damos el primer paso al tema de la protección del patrimonio, la mayoría de los encuestados consideraban que los museos cumplían un rol para contar la historia desde regular, que se puede considerar como aceptable hasta muy bueno, y las opiniones negativas fueron muy bajas, esto demuestra que los museos son un medio muy recomendable para conocer sobre la historia. A continuación, buscamos conocer si los encuestados en su interés por la historia, conocían de alguna institución especialmente enfocada en el relato de la historia de la ciudad, y la mayoría de las respuestas son negativas, según esta respuesta podemos inferir varias teorías, que son pocas las instituciones con esas tareas, que no son debidamente reconocidas o que no existe un interés pronunciado en esta tarea. Pasamos directamente al tema de la protección del patrimonio, la mayoría de los encuestados señalaron que no consideraban que el patrimonio de la ciudad ha sido protegido, opinión que refleja una problemática resultado de los diferentes cambios de la ciudad. Otra de las respuestas puede evidenciar un posible factor de esta situación, un 32,6% respondieron que no tenían una

visión negativa o positiva sobre la protección del patrimonio, posiblemente sea una señal de indiferencia de los mismos habitantes que han permitido la aparición hasta cierto punto de la pérdida de patrimonio.

El siguiente tema a tratar dentro de las preguntas fueron los métodos de enseñanza, se evidenció una preferencia hacia los medios audiovisuales o métodos alternativos para el aprendizaje, en la décima pregunta casi la mitad de las respuestas señalaron como método favorito los videos, algo coherente si tenemos en cuenta los avances tecnológicos y la facilidad creciente para acceder a estos medios. Hablando de métodos alternativos, pudimos notar que, para los encuestados, los juegos también son una opción viable para enseñar, la mayor parte de las opiniones estaban de acuerdo con la visión de que son un método apropiado de enseñanza. Finalmente buscamos conocer el interés en métodos alternativos de enseñanza en los encuestados, y la tendencia hacia los medios audiovisuales continuó, la mayoría de las respuestas giraban alrededor del uso de videojuegos, herramientas digitales como la realidad aumentada, animaciones o el uso de aplicaciones. También se incluían entre las respuestas las opciones de juegos didácticos, lo que refuerza aún más la visión de que son un método interesante para enseñar.

## **Recomendaciones**

### **Propuesta**

Teniendo en cuenta el análisis de los modelos educativos y de los diferentes tipos de juegos, se propone el siguiente proyecto. Se tomará el modelo pedagógico conductista y se aplicará en una app, que según los tipos de juego se puede clasificar en el tipo de rol. Las

mecánicas de juego serían las siguientes: el usuario comenzara creando un avatar, al cual se le pondrá un nombre y se le dará una apariencia; una vez creado el personaje aparecerá en un mapa de la ciudad de Medellín, que será de las zonas establecidas del centro histórico de la ciudad. Al personaje se le dará una lista de instrucciones sobre “misiones” que debe completar para desbloquear nuevas zonas a las cuales, de acceder, el personaje tendrá una cámara fotográfica que utilizara en sus misiones, al disparar la cámara este se transportara a una época específica donde ocurrieron hechos relevantes en la ciudad. Las misiones podrán involucrar lugares o personajes históricos, las mecánicas serán de mini juegos que completar de acuerdo al personaje o lugar, también se darán datos interesantes y mostrarán imágenes. A medida que el jugador completa estas misiones podrá avanzar a otras zonas originalmente bloqueadas, además de acceder a otros personajes.

La decisión de este tipo de juego y modelo está basada en la idea de generar que los usuarios se interesen y generen su conocimiento a través de la realización de misiones y la información que se les entrega a medida que avanzan en el juego. Además, el ir completando los mini juegos para conseguir mejores puntuaciones y desbloquear las nuevas zonas, genera un estímulo de recompensa que invita a seguir participando.

En el ámbito de la informática, un avatar es un elemento gráfico que identifica a un usuario en una red social, un programa informático u otra herramienta o servicio digital. Por lo general se trata de dibujos o de fotografías, aunque también hay avatares con movimiento.

(Definición, 2019)

## Bocetos



Imagen 2 Boceto prouesta



Imagen 3 Boceto propuesta 2

Imagen 3 (Boceto propuesta 2)

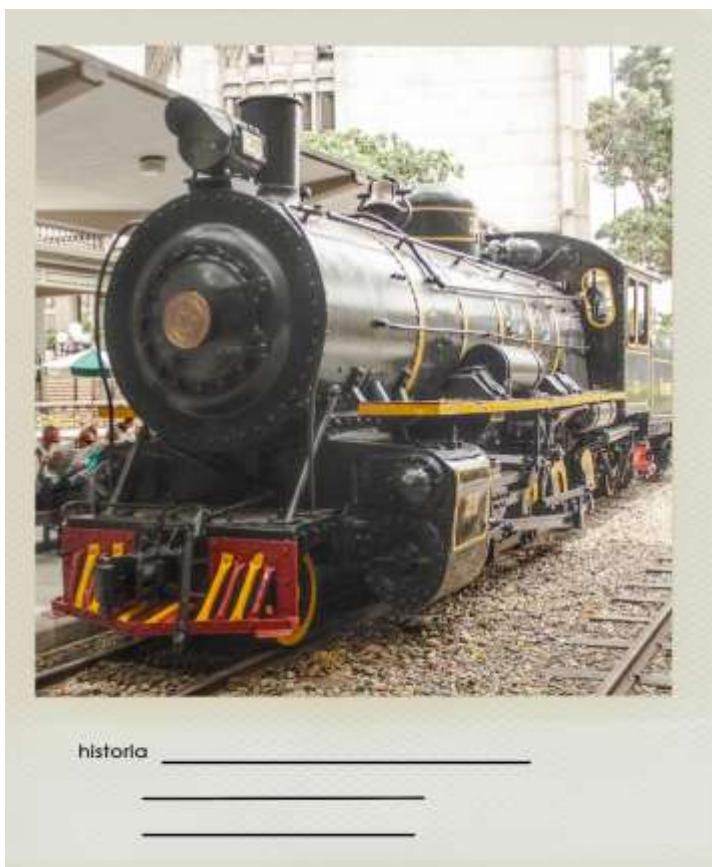


Imagen 4 Boceto propuesta 3

## Referencias

Bravo Betancur; Ramirez Martinez; Restrepo Restrepo. (2005). *330 años de historia de Medellín : pasado, presente y futuro*.

escuela de suboficiales Gonzalo Jiménez de Quesada. (08 de 10 de 2019). *pedagogia y didactica*.

Obtenido de pedagogia y didactica:

<https://sites.google.com/site/pedagogiaydidacticaesjim/Home/capitulo-iii-la-formacion-docente-en-educacion-informatica/bjklh>

Biografias y vidas. (13 de 09 de 2019). *Biografias y vidas*. Obtenido de Biografias y vidas:

[https://www.biografiasyvidas.com/reportaje/fernando\\_botero/](https://www.biografiasyvidas.com/reportaje/fernando_botero/)

Dalton, M. V. (2012). *Modelos pedagogicos Centrado en el Estudiante*. Uned.

DANE. (2018). *CENSO*. Medellín: DANE.

Debora Arango. (15 de 09 de 2019). *Debora Arango*. Obtenido de Debora Arango:

<https://deboraarango.edu.co/portal/index.php/nuestra-historia-debora-arango>

Definición. (09 de 10 de 2019). *Definición*. Obtenido de Definición: <https://definicion.de/avatar/>

García2, J. S. (2013). *Pedagogía desarrollista en la práctica del docente*. Barranquilla: Universidad de la Costa.

Hernández, W. C. (1993). *Patrones de migración hacia Bogotá , Medellín, Cali y Barranquilla*.

Instituto Santa Teresa. (s.f.). *pedagogia Desarrollista en la practica del docente*.

Medellín, A. d. (2006). *Medellín y su población* . Medellín: Alcaldía de Medellín.

Memorias y patrimonio Medellín. (14 de 10 de 2019). *patrimoniomedellin*. Obtenido de patrimoniomedellin: <https://patrimoniomedellin.gov.co/nosotros/>

Prats, J. (2011). *Enseñanza y aprendizaje de la Historia en la Educación Básica*. Mexico: Dirección General de Desarrollo Curricular.

*psicologia y mente*. (06 de 10 de 2019). Obtenido de psicologia y mente: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/modelo-pedagogico-tradicional>

Quintela, I. M. (2010). *Guía para la navegación urbana*. México: Universidad Iberoamericana.

Telemedellín. (11 de 02 de 2019). *Quiere a Medellín*. Medellín, Colombia .

tiempo, E. (Noviembre de 2019). La campaña con la que ‘Medellín abraza su historia’. *La campaña con la que ‘Medellín abraza su historia’*.