

Frontino a través del *Scratch*

Por: Simón Parra Villegas.

Estudiante de tercer semestre de Comunicación Social - Periodismo de la UPB, sede Medellín.



Un grupo de estudiantes de grado undécimo de la Escuela Normal Superior Miguel Ángel Álvarez encuentra en el *Scratch* la manera de preservar y difundir el patrimonio de Frontino, su municipio, ubicado en el occidente de Antioquia.



Ilustraciones: Jennifer Andrea Rodríguez González

Todo comenzó con una idea; el profesor Daniel Alejandro Valencia Hincapié (Q.E.P.D.) propuso a sus estudiantes algo distinto: mirar su municipio no solo con los ojos de quien habita sus calles, sino con la curiosidad de quien quiere contárselo al mundo. Así fue como nació la idea de resaltar el **patrimonio** cultural, histórico y turístico de su querido Frontino mediante la programación con *Scratch*.

Pero, ¿qué es *Scratch*? Es una plataforma digital que permite crear historias, juegos, narrativas y animaciones sencillas a partir de la programación en bloques de códigos visuales de color. Estos se relacionan y ensamblan como un rompecabezas, permitiendo el acceso gratuito a un entorno interactivo y multimedia; además, la plataforma cuenta con una comunidad en línea para compartir ideas y colaborar en diversos trabajos. Este instrumento fue desarrollado por el MIT Media Lab (Instituto de Tecnología de Massachusetts) en el año 2003.

Desempolvando historia

Con libretas y grabadoras en mano, los estudiantes recorrieron el municipio y realizaron alrededor de cincuenta entrevistas.

En ese camino no solo recopilamos información, también vivieron las sorpresas que da la investigación. Una tarde, al entrar a una casa colonial, encontraron un antiguo tocado con más de quinientos discos de acetato, medallas indígenas y objetos que parecían sacados de un museo secreto.

En otro de sus hallazgos, encontraron un documento histórico que contenía la partitura del himno de Frontino, hasta entonces olvidada en el tiempo. En total, identificaron cincuenta y dos lugares patrimoniales, desde la Basílica Menor de Nuestra Señora del Carmen hasta el cerro El Plateado. La información la organizaron en categorías: religión, historia, naturaleza, cultura, gastronomía, aventura y recreación, y abrieron así una nueva ventana de conocimiento sobre el patrimonio local.

El paso siguiente fue traducir todo lo aprendido en animaciones de *Scratch*. Los personajes, las voces de los entrevistados y las historias recogidas empezaron a cobrar vida en la pantalla. No fue fácil, hubo noches en las que apenas durmieron, intentando que el código por bloques funcionara. Aun así, el cansancio se fue convirtiendo en motivación mientras florecían los resultados. “Queremos recuperar a los jóvenes para que se interesen por su cultura, mediante el uso de la misma tecnología que los distancia de ella”, cuenta el estudiante Juan Mateo Guisao.

Su sueño es que el proyecto se convierta en un programa municipal, abierto a toda la comunidad, y que las animaciones sigan creciendo hasta convertirse en un legado digital para futuras generaciones.

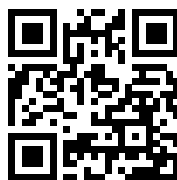
Promesas de un futuro con memoria

Al final del recorrido, el proyecto demostró ser más que un ejercicio escolar; esta investigación transformó la visión de los estudiantes hacia su municipio. Ahora ven cada calle, rincón y celebración como un tesoro que merece ser contado.

El profesor Jair Enrique Guerrero, coinvestigador, resalta que la experiencia “permitió integrar áreas como historia, geografía, español y medioambiente, demostrando que la investigación escolar puede transformar realidades locales”. Este arduo proceso investigativo comienza a dar frutos, sitios poco conocidos ganan visibilidad, la comunidad fortalece su sentido de pertenencia y los jóvenes descubren que la investigación puede ser emocionante cuando parte de su propia identidad.

Nota: este escrito rinde homenaje al profesor Daniel Alejandro Valencia Hincapié. “Sin él no hubiera sido posible”, expresan los estudiantes.

Escanea el código QR para explorar la plataforma Scratch.



FICHA TÉCNICA

Nombre del proyecto que da origen al artículo:

Resaltando el patrimonio cultural, histórico y turístico del Municipio de Frontino, Antioquia, a través de animaciones programadas con *Scratch*.

Palabras clave: Patrimonio, *Scratch*, Turismo.

Grupo o semillero de investigación:

Reprogramación Frontino. Programa Ondas Antioquia. Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia y Minciencias.

Docentes líderes del proyecto: Jair Enrique Guerrero Córdoba y Kelly Johana Huertas Farías.

Correos electrónicos: jenguecor25@gmail.com; kjhuertasf@ccta.org.co