### O R3 O PROGR4 O M4M0S

Aprendiendo historia, aprendemos futuro

**MEMORIAS DE NARIÑO** 



Sr

7

feeling Secretaría TIC

### O R3 O PROGR4 O M4M0S

Aprendiendo historia, aprendemos futuro

# MEMORIAS DE NARIÑO







Licencia Creative Commons Atribución – No comercial – Compartir igual

**Feeling en el aula** Desing thinking como herramienta para el aprendizaje por proyectos

Metodología para innovar centrada en el corazón de las personas

Cátedra Futuro / Gobernación de Nariño REprogramamos / Libro de código 2019

Concepto y coordinación: Javier Arteaga , Nathalie Vélez, Camila Narváez Diseño: Camila Narváez, Martín Martínez "REprogramamos" es una adaptación con objetivos pedagógicos de Feeling para que los niños , niñas y jóvenes aprendan de forma divertida el lenguaje del código. Textos: Gustavo Montenegro, Camila Narváez, Camila Pérez Diseño de juegos: Martín Martínez Música: Amadeus, Fabuloso Sexteto Caracha Programa: Scratch Feeling es una metodología desarrollada por Javier Arteaga Romero (www.lohiceconfeeling.com)

(www.catedrafuturo.com)



#### Javier Arteaga Romero



#### Nathalie Vélez Ponce















Puedes sumergirte en este libro y recrear la historia del Corazón del Mundo.

Sin embargo, si eres nuevo en Scratch, lo mejor es trabajar el juego en el orden en que te indican nuestros personajes de Nariño.

Esto te ayudará a comprender de mejor manera cómo funciona el mundo Scratch.

#### Co<u>nteni</u>do

¿Cómo usar este libro?	08
¿Qué es código?	11
¿Qué es Scratch?	17
Explorando Scratch	23
Usando imágenes y sonidos en Scratch	27
El mundo de Feeling	33
Al son de currulao	45
La tierra del sol, el mar y las montañas de fuego	50
La defensa de una comunidad	56
¡Soy Guaneña!	61
¡El líder del pueblo, independencia y contravía!	69
"Nariño"	74
Mi maleta	80

¡Holamundo!



#### Introducción

Al crecer en un mundo donde las computadoras son parte de todo, desde los celulares hasta la nevera de la casa, podemos estar seguros que el lenguaje del futuro es el Código.

El universo se abre y te muestra todo lo que es posible. Cuando aprendes a programar computadoras, también puedes hacer que aquello que ves imposible se sienta real.

Cátedra Futuro te ayudará a que experimentes la historia de nuestro departamento tomando decisiones difíciles, resolviendo problemas con ayuda de la tecnología y el Código.

Hoy, más de 40 años después, la tecnología ha llegado tan lejos que las niñas, niños y jóvenes del Departamento de Nariño puedan aprender fácilmente la historia y el lenguaje del futuro.





### ¿Cómo Usar **Este Libro?**

Scratch se trata de inventar, experimentar y divertirse. Los proyectos en este libro usan momentos de la historia del Departamento de Nariño.

También hay un montón de imágenes y sonidos listos para usar en las bibliotecas de Scratch, cargadas y esperando a que las uses e incluso las personalices.

Usa tu imaginación para hacer realidad tus propias ideas, así como nuestros indígenas que construían sus casas en bareque a partir de palos entretejidos, tierra húmeda y paja, en ellas se protegían de los diferentes climas.



#### Hacer un movimiento.

Mira qué pasa, no necesitas saber todo sobre un entorno antes de comenzar a construir algo nuevo. Si tu creación falla, aprende de tus errores y sigue adelante.

Con este libro llevas contigo una guía de uno de los lenguajes de programación en bloques más populares del mundo.

Scratch fue desarrollado como una forma de permitir que las personas se expresen a través de historias y juegos, utilizando un código simple y enigmático.

A pesar de que Scratch fue creado para niños de ocho años en adelante, más tarde se adoptó en el aula de la universidad como una forma de enseñar lo básico de la informática sin la preocupación de tener que aprender un entorno de programación complicado.

Ahora, puedes beneficiarte de este software fácil de usar, a medida que te adentras en los muchos y emocionantes momentos de la historia de Nariño.





cdiv class="navbar-collapse collaps «ut class="nav navbar-na Chutton, 4512 (HIS ¿Oué es **Código?** 



### ¿Oué es **Código?**

La codificación, o programación de computadora, es decirle a una computadora qué hacer. En este libro aprenderás a controlar a los personajes que marcaron nuestra historia.

Las computadoras necesitan instrucciones detalladas y deben desglosarse en pasos simples que le permitan a la computadora seguir un orden establecido. Estos pasos conforman lo que se llama un "algoritmo".

```
1. public class HolaMundo {
2.
3. public static void main(String[] args) {
4. System.out.println("Hola Mundo");
5. }
6.
7. }
```

Ejemplo de algoritmo con lenguaje de programación JavaScript.

#### ¿Qué son los lenguajes informáticos?

Para que una computadora siga los pasos de un algoritmo, estos deben escribirse en un "lenguaje de programación" especial que la computadora pueda entender.

Hay muchos lenguajes de programación. Algunos tienen nombres extraños como C#, C++, Python y Java. En este libro aprenderás cómo hacer programas en Scratch, que es un lenguaje de programación simple, diseñado para principiantes.





**Algoritmo:** es un conjunto de instrucciones que se siguen para realizar una tarea en particular. Los programas informáticos están apoyados en algoritmos.

**Bug:** es un error en el programa.

**Código:** las instrucciones de computadora escritas en un lenguaje de programación a menudo se llaman código. La codificación es la programación.

**Debugging:** ayuda a encontrar y eliminar errores (Bugs) de piezas de código.

**Program:** instrucciones escritas en un lenguaje de programación que una computadora puede seguir.

**Run:** comando para decirle a una computadora que realice las instrucciones en un programa.









Scratch es un lenguaje de programación diseñado para principiantes. Utiliza bloques simples y listos para construir programas. Comenzar en Scratch es realmente fácil, y el límite es lo que pueda recrear tu imaginación.

#### ¿Qué podemos encontrar en Scratch?

En los proyectos de Scratch, los Códigos, controlan caracteres y objetos. Los objetos aparecen en una parte de la pantalla de Scratch llamada "escenario".

**Objetos:** Los objetos que se mueven alrededor del escenario de en un proyecto pueden ser Utuy, Bolívar o Agualongo. Tú puedes darles vida a los objetos.



**Códigos:** Los códigos están hechos de bloques de colores que se arrastran con el mouse y se juntan como piezas de rompecabezas. Cada bloque contiene una instrucción. Scratch lee un programa de arriba a abajo. (El programa hace que el objeto se mueva o hable).

**Los Bloques:** Scratch tiene bloques de instrucciones que pueden hacer muchas cosas diferentes. Aquí hay un pequeño ejemplo:



Scratch está diseñado para ser comprendido fácilmente. La acción realizada por cada bloque está escrita en él, por lo que normalmente puedes averiguar qué hace un script simplemente leyéndolo.

(¿Puedes adivinar qué hace este libro a los objetos?)





**El escenario:** : la acción en el proyecto Scratch se da en el escenario. Los objetos pueden moverse alrededor o frente de una imagen de fondo llamada "escenario". Scratch mide distancias el escenario en unidades llamadas "pasos". El escenario consta de 480 pasos de ancho y 360 pasos de alto.

**Bandera verde:** la bandera verde te ayudará para observar como comienza o corre el proyecto. Esto activa todos los programas que has construido.

Botón rojo: el botón rojo detiene todos los programas.



**Proyectos:** Scratch tiene infinitas posibilidades y se trata de experimentar. En la sección de exploración del sitio web Scratch verás millones de proyectos (isí, millones!) hechos por personas como tú. Puedes hacer cuentos, animaciones, juegos, música, arte o viajar por el tiempo, o como en nuestro caso, podrás aprender un poco más sobre la historia del Departamento de Nariño.

30%

#### Scratch 3.0

Este libro está basado en **Scratch 3.0**, que es la última versión de Scratch disponible al momento de escribir este artículo. Los proyectos no funcionarán en una versión anterior, así que asegúrate de tener 3.0. Puedes descargar Scratch desde **https://Scratch.mit.edu/download** 





### Explorando Scratch



#### Nombrando las partes

Durante el viaje y con ayuda del libro, necesitarás saber qué hay en la ventana de Scratch. Aquí se muestran los nombres de las diferentes áreas. Las pestañas sobre la **PALETA DE BLOQUES** abren otras áreas de Scratch para editar sonidos y trajes de objetos o personajes (Aquí, por ejemplo, podrías cambiarle la ropita a nuestra guaneña). (Selecciona código para observar las posibilidades de movimientos, acciones, sonidos, etc. que podemos encontrar.)

> (Utilizar la pestaña de disfraces para cambiarle el vestuario o apariencia a los personajes.)

(Utiliza la pestaña de sonidos y agrega músicaque te guste o crea tus propios sonidos.)

Tittoriales

- Archivo

J. Distaces

Editar

Toright Somitor

Paleta de bloques: este es el bloque de instrucciones para hacer que los programas aparezcan en el centro de la ventana de Scratch. Arrastra los que quieras utilizar al área de programa.

> **Área de programación:** arrastra los bloques a esta parte de la ventana de Scratch y únelos para programar las acciones de cada uno de los objetos.

(Clic aquí para aumentar y disminuir.)

rax (190) y. (

----

-190 Yr.

¿color () tocando

¿toda flecha dorecha + pre

puntar en dirección 🧐

3 0000

2

#### Explorando **Scratch**

Cuando inicies el editor de Scratch esto es lo que verás. Las herramientas para crear programas están a la derecha, mientras que la etapa a la izquierda te muestra lo que está sucediendo mientras se ejecuta su proyecto. No tengas miedo de explorar.







## Usando imágenes y sonidos **en Scratch**



### Usando Imágenes **en <u>Scratch</u>**

Para crear proyectos en Scratch necesitaras imágenes. Cada objeto necesita una imagen y un escenario. Hay cuatro formas de obtener imágenes para tus proyectos.

Usa el libro de imágenes de Scratch: para elegir un objeto listo para usar de la biblioteca de objetos de Scratch, haz clic en el botón de biblioteca de objetos en el menú NUEVO OBJETO (Q). Si la imagen no es exactamente lo que deseas, puedes personalizarla con el editor de pintura incorporado.

Cargar tu propia foto: para usar una imagen almacenada en tu computadora, haz clic en el ícono del archivo (1) en el menú NUEVO OBJETO y selecciona la foto que deseas. De toda la imagen puedes recortar un área usando el editor de pintura. Dibuja tu propia imagen: las posibilidades son infinitas si dibujas tu propio objeto con el software de editor de pintura incorporado de Scratch. Para dibujar una imagen haz clic en el ícono del pincel ( ) en el menú NUEVO OBJETO.

Usa una imágen sorpresa: al hacer clic en el ícono de las estrellas (☆) en el menú del NUEVO OBJETO, permites que el programa de Scratch escoja una imagen al azar. Si no necesitas usar toda la imagen el editor de pintura te permitirá editar y cortar la imagen. Un pixel es el punto de color más pequeño que se puede mostrar en la pantalla. Es el trazo del pincel más pequeño en Scratch.

**El editor de dibujo:** tú puedes dibujar cualquier cosa con Scratch. Una vez que hayas hecho tu objeto, mira cuidadosamente alrededor de tu dibujo en busca de píxeles no deseados y bórralos, de lo contrario, muchos evitarán que el juego funcione correctamente. También necesitarás centrar tu objeto.



Imágenes de fondo: el fondo de tu juego puede estar decorado con la imagen que desees. Las imágenes de fondo funcionan exactamente de la misma manera que las imágenes de objetos. Los iconos son los mismos, excepto el botón de biblioteca de fondo (). Todos ellos se encuentran en el menú NUEVO ESCENARIO.





### Usando sonidos **en <u>Scratch</u>**

Puedes adherir los sonidos al escenario para crear la atmósfera en el juego de Scratch. Si es un ruido de una sola vez cuando algo sucede o música de fondo constante. Hay tres formas de agregar sonidos para reproducir en tus proyectos, todas encontradas en la pestaña SONIDOS en la parte superior del editor de Scratch.

Usa la librería de sonidos de Scratch: selecciona el ícono de sonido (Q) para elegir un sonido listo para usar de la biblioteca de Scratch. Haz doble clic en el sonido que deseas cargar en un objeto.

Importa un sonido a la fila: para cargar un sonido que esté listo en tu computador, dale clic (企) y selecciona el sonido del archivo que prefieras.

Miauuu!

BeeP-BeeP!



Graba tu propio sonido: si no encuentras el sonido que necesitas puedes grabar tu propio sonido. Clic en el ícono del micrófono (♥) para acceder al micrófono de tu computador.

Importa un sonido sorpresa: para cargar un sonido que esté en la biblioteca de Scratch, haz clic (:\*:) y mágicamente aparecerá un sonido.

31

#### Bloques de sonidos:

La codificación relacionada con los sonidos usa los bloques de color rosa del programa. Ellos se encuentran en la paleta de los bloques de sonidos, en la pestaña del escritorio. Una vez se cargue un sonido en el objeto aparecerá en los menús despegables en los bloques de color violeta.

tocarsonido (Miau 🔻

**El editor de sonido:** una vez que tengas tu sonido cargado entra a un objeto, y debe aparecer como un rastro en el editor de sonido. Tu puedes usar el editor para eliminar partes o adherir efectos.



EL MUNDO DE FEELING La llave Feeling abre la puerta a un mundo desconocido, innovador y con un gran tesoro lleno de nuevos aprendizajes.

Solamente con un amor profundo al conocimiento podrás comenzar este viaje y con ayuda de tus amigos vas a conquistar todas las sorpresas guardadas en este libro.

Feeling es una metodología para innovar centrada en los sentimientos, deseos y el corazón del ser humano. Feeling ayuda a generar procesos de innovación de manera efectiva, combinando el Design Thinking (pensamiento de diseño), con la creatividad surgida desde las realidades del contexto. Las fases del viaje que se emprenden en Feeling son cinco: preparar el viaje, despegar, volar,

explorar y aterrizar.

feeli


Vamos a la mesa de trabajo **Código**, arrastraremos los bloques al hacer clic en (eventos), por siempre" (control) y tocar sonido Video Game 1 hasta que termine (sonido) en nuestra mesa de trabajo principal.



En la mesa de trabajo Objeto busca en la carpeta **Memorias de Nariño** haz clic en la carpeta **El mundo de Feeling.** 



35



En la mesa de trabajo Disfraces vamos a subir el otro perfil de nuestro viajero, haz clic en subir imagen y busca la carpeta Memorias de Nariño, ahí encontrarás la carpeta El mundo de Feeling.





En la parte izquierda de la pantalla encontrarás la mesa de trabajo **Sonidos.** Haz clic en el botón **Sonidos**.



¿Quieres que tu personaje salte?, para ello debes seguir la gráfica y mover los bloques con código a tu mesa de trabajo principal.



Finalmente, nuestro viajero tendrá que aprender durante su viaje, para ello vamos a incluir la frase que tanto nos identifica.



En la mesa de trabajo **Disfraces** vamos a subir el otro perfil del zorro, haz clic en subir imagen y busca la carpeta **Memorias de Nariño** ahí encontrarás la carpeta **El mundo de Feeling.** 



En la parte izquierda de la pantalla encontrarás la mesa de trabajo **Sonidos**. Haz clic en el botón **Sonidos**.



Ahora podrás darle vida a este zorrito, él será el corazón de este juego. Sigue la gráfica y descubre que hay en su interior.





En la parte izquierda de la pantalla encontrarás la mesa de trabajo **Sonidos**. Haz clic en el botón **Sonidos.** 



## ¿Sabías QUE...?

El proceso de Feeling se inspira en la novela "El Principito" del escritor y aviador francés Antoine de Saint-Exupéry, lo que lleva a comparar los viajes del personaje, con las fases de la metodología, a través de las cuales se emprende el proceso que lleva a la innovación.

60%

El currulao es un género musical que forma parte de la cultura presente de la región Pacífico de Colombia, es considerada como una de las más significativas danzas que conforman el folclor de esta región del país. El pacífico nariñense sí que sabe de currulao.

AL SON DEL

#### ¡Es hora de que bailemos juntos!



Haz clic en la imagen llamada **Fondo.** 



fondo

2. En la parte izquierda de la pantalla encontrarás la mesa de trabajo **Sonidos.** Haz clic en el botón **Sonidos.** 



 Vamos a la mesa de trabajo Código, arrastraremos los bloques al hacer clic en (eventos) y Fondo (sonido) en nuestra mesa de trabajo principal.



 En la mesa de trabajo Objeto busca en la carpeta Memorias de Nariño, haz clic en la carpeta Al son de currulao.



5. En la mesa de trabajo Disfraces vamos a subir el otro perfil de Mario, haz clic en subir imagen y busca la carpeta Memorias de Nariño ahí encontrarás la carpeta Al son de currulao.



🗗 Cami 🛛 🤠

En la mesa de trabajo **Código** arrastraremos los bloques de colores que nos muestra la gráfica en nuestra mesa de trabajo principal, vamos hacer que nuestros personajes bailen al son del currulao.

6.

Ador



# ¿Sabías QUE...?

El currulao es un sonido que nació en un balafón en el África de la época prehispánica hasta extender hoy hasta el último sonido de la marimba de chonta que se interpreta en el Tumaco urbano.



¿Te gustaría conocer cómo vivían las comunidades indígenas ?

Te invitamos a realizar un viaje por el pasado, pero para hacerlo más divertido vamos a bailar y cambiar un poco de color mi escenario.



En la parte izquierda de la pantalla encontrarás la mesa de trabajo **Sonidos.** Haz clic en el botón **Sonidos.** 



Vamos a la mesa de trabajo **Código**, arrastraremos los bloques al hacer clic en (eventos) y Fondo (sonido) en nuestra mesa de trabajo principal.



En la mesa de trabajo **Objeto**, busca en la carpeta **Memorias de Nariño**, haz clic en la carpeta **Tierra del sol, el mar y las montañas de fuego.** 





En la mesa de trabajo **Sonidos**, vamos a grabar la voz de Utuy, recuerda que podemos modificar el audio, cambiarle el nombre, el tono de la voz, la velocidad, etc. Recuerda experimentar.





En la mesa de trabajo **Disfraces** vamos a subir el otro perfil de Utuy, haz clic en subir imagen y busca la carpeta **Memorias de Nariño** ahí encontrarás la carpeta **Tierra del sol, el mar y las montañas de fuego.** 



Utuy 2



#### Vamos a **BAILAR**

En la mesa de trabajo Código arrastraremos los bloques de colores que nos muestra la gráfica en nuestra mesa de trabajo principal, vamos a hacer que Utuy nos enseñe cómo baila









 Cada una de las comunidades tenía un cacique que era el líder político, líderes religiosos como los chamanes, artesanos, agricultores y comerciantes.

- Intercambiaban productos y saberes con otras comunidades habitantes del territorio.
  - Tenían una profunda conexión con la madre naturaleza. Así era la vida de las comunidades indígenas que fueron testigas de la construcción de la historia.

### ¿Sabias QUE...?

Nuestros hermanos que hoy habitan la costa pacífica cerca al mar o a los ríos como los Awá, Iscuandé, Tapajes, Barbacoas, Sanquiangas y Telembíes, también vivían de la agricultura y además de la navegación y la pesca. De igual manera trabajaban el oro realizando hermosas creaciones inspiradas en los bellos paisajes marítimos.

💽 Cami 📩 🏠 Ador 🛛 M



Vamos a la mesa de trabajo **Código**, arrastraremos los bloques al hacer clic en (eventos) y Fondo (sonido) en nuestra mesa de trabajo principal.



En la mesa de trabajo Objeto busca en la carpeta **Memorias de** Nariño, haz clic en la carpeta La defensa de una comunidad.



5. En la parte izquierda de la pantalla encontrarás la mesa de trabajo **Sonidos**. Haz clic en el botón **Sonidos**.







60

Nuestras casas estaban hechas en bareque que elaborábamos a partir de palos entretejidos, tierra húmeda y paja.

Vivíamos en armonía entre nosotros y la naturaleza.

 Vivíamos principalmente de todo aquello que sembramos y cosechamos en la tierra.

## ¿Sabías QUE...?

Las comunidades indígenas que habitaron las montañas nariñenses eran descendientes de los Incas y hablantes de Quechua en el altiplano.

75%

 $\bigcirc$ 



Las llamadas "Campañas del Sur" buscaron llegar a la ciudad incontables ocasiones, pero la geografía de la región y el absoluto conocimiento que las comunidades tenían sobre él fueron gran obstáculo para que las tropas independentistas llegaran a la ciudad. Las mujeres lucharon y llevaron el fusil al lado de sus hermanos y esposos en las batallas. Por eso las mujeres de este sur somos conocidas como luchadoras, jsomos guaneñas!.



En la parte izquierda de la pantalla encontrarás la mesa de trabajo **Sonidos.** Haz clic en el botón **Sonidos.** 

2.



4

5.

En la mesa de trabajo Objeto, busca en la carpeta **Memorias de** Nariño, haz clic en la carpeta **Soy guaneña.** 



Rosario 1

Follado 1

En la mesa de trabajo **Sonidos**, vamos a grabar la voz de doña Rosario. Recuerda que podemos modificar el audio, cambiarle el nombre, el tono de la voz, la velocidad, etc. Recuerda experimentar









En la mesa de trabajo Disfraces vamos a subir otras prendas de vestir, para Doña Rosario, haz clic en subir imagen y busca la carpeta Memorias de Nariño ahí encontrarás la carpeta Soy guaneña, por último buscaremos la imagen titulada follado.

8.



9. En la mesa de trabajo Código arrastraremos los bloques de colores que nos muestra la gráfica en nuestra mesa de trabajo principal.





**69** 

### ¿Sabías QUE...?

La ciudad de Pasto era paso obligado entre Caracas, Popayán, Quito y Lima por lo cual se convirtió en una ciudad próspera pues era una ruta de comercio y comunicación, punto esencial del territorio, era la "Puerta del sur".

F

80%



iHola! soy Juan Agustín Agualongo Cisneros, militar del Ejército Real Español. Durante trece años enfrenté a los ejércitos independentistas en los territorios del sur, haciendo frente al mismísimo libertador Simón Bolívar en la "Batalla de Ibarra". Tuve un papel principal en los ejércitos realistas. Mido un metro con cuarenta centímetros, mi cabello y cejas son negras, mis ojos color café, color de piel algo moreno y por mis apellidos españoles fui llamado mestizo. Soy el único militar mestizo en América Latina con el rango militar de Brigadier General.

Escenario

£

32

1

Q

69

#### Seré tu compañía en este momento de la aventura. Juntos nos divertiremos. ¡Vamos a hacer una carrera!

Carga un fondo



En la mesa de trabajo Escenario haz clic en el ícono.

Busca en la carpeta Memorias de Nariño, haz clic en la carpeta El líder del pueblo, independencia y contravía. Haz clic en la imagen llamada "fondo".



fondo

En la parte izquierda de la pantalla encontrarás la mesa de trabajo **Sonidos**. Haz clic en el botón **Sonidos**.

t	Carga un sonido
	Busca el sonido llamado <b>"fondo"</b>
Ŷ	2 3
Q	<b>"</b> "
	fondo 378.44

Vamos a la mesa de trabajo **Código**, arrastraremos los bloques al hacer clic en **(eventos)** y Fondo **(sonido)** en nuestra mesa de trabajo principal.




En la mesa de trabajo **Objeto**, busca en la carpeta **Memorias de Nariño**, haz clic en la carpeta **El líder del pueblo**,

independencia y contravía



En la parte izquierda de la pantalla encontrarás la mesa de trabajo **Sonidos**. Haz clic en el botón **Sonidos**.



En la mesa de trabajo Código arrastraremos los bloques de colores que nos muestra la gráfica en nuestra mesa de trabajo principal, vamos hacer que Agualongo tenga velocidad.

6.



La libertad del nuevo mundo es la esperanza del universo.

Un pueblo que oprime a otro pueblo no puede ser libre.

## Vamos a ESCRIBIR

Agualongo lideró con valor, lealtad, constancia y entrega absoluta la resistencia del pueblo antes la crueldad de las invasiones y la guerra. Después de años de lucha realista fue capturado y fusilado en Popayán el 13 de julio de 1824. Antes de morir pidió que no vendaran sus ojos. Gesto que fue considerado símbolo del carácter de los habitantes del sur al defender su tierra. Característica presente aún en la actualidad.



¡Hola! Soy Julián Bucheli Ayerbe. Nací en la ciudad de Pasto en 1865. Estudié Derecho y Ciencias Políticas. Obtuve el grado de Coronel durante la "Guerra de los Mil Días" y junto a Daniel Zarama fundé el periódico "El Carácter", con el propósito de promover la candidatura de Rafael Reyes. Tras la búsqueda de la creación del "Décimo estado", tuvimos gran apoyo de comerciantes, empresarios, banqueros y familias de la ciudad de Pasto, además de personajes intelectuales quienes se unieron a la fundación de nuestro Departamento.

Los acompañaré en el final de esta gran aventura.

90%



Vamos a la mesa de trabajo **Código**, arrastraremos los bloques al hacer clic en **(eventos)** y Fondo **(sonido)** en nuestra mesa de trabajo principal.



En la mesa de trabajo **Objeto**, busca en la carpeta **Memorias de Nariño**, haz clic en la carpeta **Nariño**.



En la mesa de trabajo **Disfraces** vamos a subir el otro perfil del primer gobernador del Departamento de Nariño Julián Bucheli, haz clic en subir imagen y busca la carpeta **Memorias de Nariño**, ahí encontrarás la carpeta **Nariño**.

5.

6.



En la parte izquierda de la pantalla encontrarás la mesa de trabajo **Sonidos**. Haz clic en el botón **Sonidos.** 



En la mesa de trabajo **Código** arrastraremos los bloques de colores que nos muestra la gráfica en nuestra mesa de trabajo principal.

[7.]



## Vamos a ESCRIBIR

• Mi nombre es Julián Bucheli Ayerbe. Fui poeta, escritor, periodista y militar.

Tomé posesión del cargo como Gobernador de Nariño el 18 de octubre de 1904 ante el Doctor José María Navarrete, Presidente del Tribunal del sur.

Inicié la construcción del Palacio de la Gobernación. Durante mi administración se presentó ante el Gobierno Nacional el proyecto que permitió que se abriera una vía directa hacia Tumaco.

Durante mi mandato fundé la Universidad de Nariño y la Escuela Normal de Varones y Señoritas.

## ¿Sabías QUE...?

El Departamento de Nariño fue creado el 6 de agosto de 1904. Se conformó con la parte de las regiones segregadas del antiguo Departamento del Cauca y como resultado del esfuerzo de un pueblo valiente que honró la independencia territorial. Por nuestras venas corre sangre de luchadores, somos hijos de las montañas, de los ríos, los mares y de los volcanes.

¡Todas y todos unos campeones!

100%



Aquí te compartimos un vínculo para que puedas descargar todo el material de Memorias de Nariño para que puedas seguir aprendiendo de la historia con las herramientas del futuro.

## http://cort.as/-Esa3



80

