

**LA PRODUCCIÓN ESPACIAL DE LA CIUDAD COLONIAL EN COLOMBIA:  
ANÁLISIS COMPARATIVO Y PEDAGÓGICO DE LAS CONCEPCIONES SOBRE  
EL ESPACIO EN LOS VIDEOJUEGOS DE MAPA O ESTRATEGIA Y LOS  
LIBROS DE TEXTO ESCOLARES**

**CAMILO JOSÉ ZÁRATE ESQUIVEL**

**Código: 2016260082**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES**

**BOGOTÁ**

**2023**

**LA PRODUCCIÓN ESPACIAL DE LA CIUDAD COLONIAL EN COLOMBIA:  
ANÁLISIS COMPARATIVO Y PEDAGÓGICO DE LAS CONCEPCIONES SOBRE  
EL ESPACIO EN LOS VIDEOJUEGOS DE MAPA O ESTRATEGIA Y LOS  
LIBROS DE TEXTO ESCOLARES**

**CAMILO JOSÉ ZÁRATE ESQUIVEL**

**Código: 2016260082**

**Trabajo de Grado para optar por el título de Licenciatura en  
Ciencias Sociales**

**Dirigido por:**

**JUAN SEBASTIAN DIAGO CAMACHO**

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**LICENCIATURA EN CIENCIAS SOCIALES**

**BOGOTÁ**

**2023**

## **Resumen**

El presente trabajo investigativo, surge de un gusto particular por los videojuegos y la curiosidad por querer entender el objetivo formativo de los libros de texto escolar. El tema espacio-temporal que aborda la investigación en cuestión, es la producción social del espacio durante la Colonia en Colombia. El análisis comparativo propuesto se enfoca en el estudio de las espacialidades o concepciones espacio temporales representadas en los videojuegos de mapa y libros de texto, donde se hace reflexión desde un enfoque crítico-social de los contenidos geo-históricos presentes en el desarrollo de los materiales, lo cual permite indagar acerca de las nociones de espacio allí presentes. Así mismo una parte importante del texto interpela acerca de las relaciones desiguales en aspectos sociales, económicos, políticos y culturales existentes en la ciudad colonial durante los procesos de producción espacial en las primeras urbes de Colombia. Estos hechos histórico-espaciales sobre el proceso colonizador en América, son representados de una forma u otra en el videojuego *Age Of Empires III* y los libros de texto *Primera cartilla de ciencias sociales cuarto grado* y *Primera cartilla de ciencias sociales quinto grado* (ambos materiales para Escuela Nueva, producidos por el Ministerio de Educación Nacional en el año 2011) y es allí donde se centrará la investigación, en la indagación sobre las diferentes representaciones geográficas que contienen estos materiales para el aprendizaje sobre la producción y constitución de la ciudad en Colombia.

## **Abstract**

The present investigative work arises from a particular taste for video games and the curiosity of wanting to understand the educational objective of school textbooks. The spatio-temporal topic that the research in question addresses is the social production of space during the colonial period in Colombia. The comparative analysis of the text focuses on the study of the spatialities or spatio-temporal conceptions represented in map video games and textbooks, where criticism and reflection are made from a social critical approach to the geo-historical contents present in the development. of the materials, which allows us to investigate the notions of space present there. Likewise, an important part of the text questions the unequal relationships in social, economic, political and cultural aspects existing in the colonial city during the processes of spatial production in the first cities of Colombia. These

historical-spatial facts about the colonizing process in America are represented in one way or another in the video game *Age Of Empires III* and the textbooks *First booklet of social sciences fourth grade* and *First booklet of social sciences fifth grade* (both materials for one of the rural school education programs in Colombia- *Escuela Nueva*, produced by the Ministry of National Education in 2011) and that is where the research will focus, on observing the different geographical representations that these materials present for learning about the production and constitution of the city in Colombia.

# ÍNDICE

<b>Introducción.....</b>	<b>10</b>
<b>Capítulo 1: Limitaciones y alcances de los videojuegos de mapa y los libros de texto como una posible herramienta para la enseñanza de la geografía. ....</b>	<b>13</b>
<b>1.1. Limitaciones y alcances de los libros de texto escolares en la enseñanza de la geografía. ....</b>	<b>14</b>
<b>1.2. Limitaciones y alcances de los videojuegos de mapa en la enseñanza de la geografía.....</b>	<b>16</b>
<b>1.3. El concepto de espacio y de geografía.....</b>	<b>23</b>
<b>Pregunta de investigación.....</b>	<b>25</b>
<b>Objetivo principal.....</b>	<b>25</b>
<b>Objetivos específicos.....</b>	<b>26</b>
<b>Capítulo 2: Revisión de antecedentes.....</b>	<b>27</b>
<b>2.1. Ciencias sociales y videojuegos .....</b>	<b>28</b>
<b>2.2. Libro de texto escolar y geografía.....</b>	<b>32</b>
<b>2.3. Geografía crítica y educación.....</b>	<b>34</b>
<b>2.4. Síntesis analítica de la revisión de antecedentes investigativos.....</b>	<b>37</b>
<b>Capítulo 3: Marco teórico.....</b>	<b>40</b>
<b>3.1. Geografía crítica .....</b>	<b>40</b>
<b>3.2. Espacio geográfico .....</b>	<b>43</b>

3.3. Distintas concepciones del tiempo espacio en la geografía.....	46
3.4. Producción social del espacio.....	48
<b>Metodología.....</b>	<b>51</b>
Referentes de la realización del ejercicio pedagógico.....	51
Metodología cualitativa en la geografía contemporánea.....	51
Paradigma sociocrítico .....	51
Análisis comparado y análisis documental.....	52
<b>Capítulo 4: La ciudad colonial en Colombia.....</b>	<b>54</b>
4.1. La ciudad colonial: el espacio del control y la doctrina.....	59
<b>Capítulo 5: Ejercicio de análisis documental y análisis comparado .....</b>	<b>63</b>
5.1. Las concepciones espaciales de la ciudad colonial presentes en Age of Empires III y en los libros de texto de Ciencias sociales del MEN para Escuela Nueva en el 2011 de grado cuarto y quinto.....	63
5.1.1. Análisis comparativo de los libros de texto y el videojuego.....	64
5.1.2. Instrumentalización del espacio: análisis sobre el uso del concepto de espacio en el proceso de producción social desigual de la ciudad colonial, presente en el libro de texto escolar y el videojuego Age Of Empires III.....	64
5.1.3. Estructura urbana de la ciudad colonial: análisis de la morfología, génesis y producción social del espacio en la urbe colonial.....	74
5.1.4. Análisis de las concepciones del concepto de espacio y del proceso de producción espacial presentes en el Videojuego y Libros de texto escolar.....	85

<b>Conclusiones.....</b>	<b>89</b>
<b>Sugerencias para el uso pedagógico del videojuego Age Of Empires III y las Cartillas de ciencias sociales de cuarto y quinto grado para Escuela Nueva del MEN.....</b>	<b>91</b>

## Índice de ilustraciones

<b>Ilustración 1:</b> Captura de pantalla guerra en Age of Empires III.....	18
<b>Ilustración 2:</b> Imagen del centro histórico de la ciudad de Bogotá.....	20
<b>Ilustración 3:</b> Captura de pantalla de una ciudad colonial en Age Of Empires III.....	20
<b>Ilustración 4:</b> Portada unidad dos, libros de ciencias sociales.....	65
<b>Ilustración 5:</b> Imagen conflicto Indios Caribe contra ingleses.....	65
<b>Ilustración 6:</b> Imagen del descubrimiento y actividad.....	65
<b>Ilustración 7:</b> Mapa Antiguo de Suramérica.....	67
<b>Ilustración 8:</b> Mapa Antiguo de América en Age Of Empires III.....	67
<b>Ilustración 9:</b> Mapa con descripción de lo inhóspita que era América.....	68
<b>Ilustración 10:</b> Mapa de las rutas de los españoles a América.....	68
<b>Ilustración 11:</b> Mapa con descripción de la visión, que tenían los españoles del mundo.....	69
<b>Ilustración 12:</b> Imagen sobre tortura con perros a indígenas y actividad.....	70
<b>Ilustración 13:</b> Ilustración con descripción sobre el proceso de producción espacial durante La Colonia.....	70
<b>Ilustración 14:</b> Imagen de asentamiento nativo en Suramérica con exploradores ingleses.....	71
<b>Ilustración 15:</b> Batalla naval entre piratas e ingleses.....	72
<b>Ilustración 16:</b> Mapa de fundación de ciudades en Colombia.....	72
<b>Ilustración 17:</b> Imagen de ciudad inglesa, desde la cual se controlan los exploradores en América.....	73
<b>Ilustración 18:</b> Actividad sobre el uso de la tecnología en la colonia.....	74
<b>Ilustración 19:</b> Objetivos formativos sobre la colonia.....	75
<b>Ilustración 20:</b> Actividad de interpretación y búsqueda de información.....	75
<b>Ilustración 21:</b> Explicación sobre el proceso colonial en Colombia.....	76
<b>Ilustración 22:</b> Cuestionario sobre la colonia.....	76
<b>Ilustración 23:</b> Selección de político para avanzar de edad.....	78



<b>Ilustración 24:</b> Centro urbano español, invadido por ingleses.....	78
<b>Ilustración 25:</b> Centro urbano colonial de la república de los Estados Unidos en Suramérica.....	79
<b>Ilustración 26:</b> Explicación de uno de los papeles de la iglesia en la colonia.....	80
<b>Ilustración 27:</b> Cooperación militar entre Amelia Black y Simón Bolívar, para combatir a los españoles.....	81
<b>Ilustración 28:</b> Cooperación militar entre Amelia Black y los Incas, para huir de los españoles.....	82
<b>Ilustración 29:</b> Explicación e ilustración de la revuelta de los comuneros.....	83
<b>Ilustración 30:</b> Traducción de los derechos del hombre y del ciudadano.....	84
<b>Ilustración 31:</b> Conflicto entre ingleses y españoles.....	84
<b>Ilustración 32:</b> Conflicto entre independentistas y españoles.....	85
<b>Mapa 1:</b> Mapa antiguo de América del año 1726.....	69
<b>Mapa 2:</b> Mapa antiguo de América del año 1562.....	69

## **Agradecimientos**

Esta investigación, que me brinda la posibilidad de concluir mi proceso de profesionalización como maestro, se la debo a todas las personas que me rodearon y alentaron en momentos en que creí no poder lograrlo. En primer momento dedico este texto que escribo con todo el amor y devoción por el saber y educar a mi familia. Fue mi familia la que me alentó en momentos de desespero o de incertidumbre que de cierta manera influyeron en el adecuado desarrollo de la investigación. A mi pareja por estar conmigo en momentos complejos, por alentarme e impulsarme a ser colegas desde la aplicación ética y amorosa de la labor educativa. A mis amigos de la universidad, en especial a Fabián Ramírez Cárdenas, a quienes agradezco por dar consejos, por los festejos y las penurias que juntos atravesamos y que hoy nos junta en el objetivo común de cambiar nuestras realidades sociales desde la educación. A la hermosa casa que me dio su amor y me formó como profesor, la Universidad Pedagógica Nacional, que hasta el día de hoy acobia al país con su misión de educar y transformar, misión que sentí y apropié a lo largo de mi proceso, como reflejo de mis maestros y alma mater.

## **Introducción**

La investigación en cuestión, es un análisis documental comparado, sobre las concepciones espaciales presentes en los libros de texto para ciencias sociales producidos por el Ministerio de Educación Nacional en el año 2011 y el videojuego de mapa o estrategia Age Of Empires III, que sitúan su espacio-temporalidad en La Colonia y que sirven como referente ilustrativo para la educación en ciencias sociales sobre nuestro país.

El texto presenta de forma general una inquietud sobre las concepciones espaciales existentes tanto en videojuegos como en libros de texto escolares de ciencias sociales. En el primer apartado se indaga acerca del potencial educativo presente en estas herramientas, entendiendo que estas mismas tienen ciertos aspectos que hacen posible su uso y que así mismo puedan ser problematizadas. Aquí mismo se establece una lectura general de los materiales educativos (videojuegos y libros), los potenciales y así mismo limitaciones a la hora de usarlos para la enseñanza de la geografía escolar.

Para entender los materiales y el análisis comparado propuesto, se hace de manera previa un estado del arte que intenta interpelar los conceptos que se consideran transversales dentro del análisis documental de los videojuegos y los libros de texto. En la lectura y búsqueda de información, se logran delimitar tres categorías claves de búsqueda sobre las cuales se filtra y selecciona la información inicial para la investigación. Estas categorías se construyen a partir de una lectura generalizada sobre el uso de estos materiales en la escuela: *Ciencias Sociales y Videojuegos*, *Libro de texto Escolar* y *Geografía y Geografía crítica y Educación*. Estas categorías claves de búsqueda son importantes en tanto relacionan de manera interconectada las temáticas que se consideran centrales en la investigación, y permiten su problematización desde las concepciones críticas de la geografía abordadas en otros trabajos.

El sustento teórico del texto busca definir el concepto de espacio geográfico teniendo en cuenta diferentes aspectos que lo componen. En primer momento se define qué son las concepciones críticas de la geografía, su origen epistemológico y así mismo histórico-espacial, que son importantes para entender el paradigma desde el cual se enuncian los conceptos de *espacio geográfico* y *producción social del espacio*. Estos términos permiten entender la ciudad y las formas en que se produce.

Así mismo para entender e identificar que existen diferentes concepciones espaciales presentes en el material de análisis (videojuegos y libros de texto), se establece de manera cronológica, una diferenciación en el concepto de espacio en las escuelas geográficas que han existido durante el desarrollo científico y disciplinar de la geografía.

Se hace una lectura espacio-temporal sobre el proceso de producción social de la ciudad colonial en Colombia durante los siglos XVI, XVII y XVIII. Allí se establecen características generales sobre la ciudad colonial en Colombia, el papel de la empresa colonial española en el control del territorio nacional y cómo esto influye en la morfología urbana del espacio social.

El análisis documental que compone la investigación se divide en dos momentos que son el objeto de la discusión sobre las concepciones espacio-temporales utilizadas en los materiales educativos en cuestión (*Age Of Empires III* y *Libros de Texto Escolares del MEN*). El primer momento del análisis indaga sobre la forma en que se instrumentaliza la

espacio-temporalidad de la Colonia en Colombia. Es allí donde se hace crítica de las inconsistencias o pasividad en el abordaje de temáticas que son importantes para entender las relaciones sociales y de poder que definen y constituyen las ciudades. Esta es una crítica al contenido histórico-espacial tradicional, que poco se refuta allí y que proyecta versiones hegemónicas sobre la historia espacial del país y el continente americano.

La siguiente parte se encarga de un análisis de la producción social de la estructura y morfología urbana de la ciudad colonial en el desarrollo desigual primigenio de la misma. En este apartado del análisis, se muestra cómo se representan las estructuras urbanas de la ciudad y se indaga sobre la fidelidad de las representaciones espaciales presentes en los materiales. Allí se problematizan las representaciones, actividades escolares y demás alusiones directas a la ciudad como espacio de la actividad humana que a su vez se produce de manera diferenciada y desigual.

Finalmente, el texto concluye con afirmaciones que expresan el potencial y así mismo deficiencias a la hora de utilizar estas herramientas y el papel del maestro en el desarrollo de actividades que contemplen el uso de las mismas. También se hacen una serie de sugerencias que pueden ayudar al lector a entender cómo se puede hacer uso de este material en el contexto latinoamericano y en especial el colombiano.

## Capítulo 1

### **Limitaciones y alcances de los videojuegos de mapa y los libros de texto como una posible herramienta para la enseñanza de la geografía.**

Los videojuegos de mapa y los libros de texto son herramientas que se han implementado en la educación con intención de mejorar las metodologías existentes. Aunque la implementación de los libros de texto escolares en el aula puede ser de corte tradicional, se han intentado cambiar los contenidos, los cuales de acuerdo con varias situaciones e investigaciones acerca del caso, recaen en el error de plasmar contenidos cuestionables o con errores conceptuales debido a un bajo rigor académico y pedagógico aterrizado a la producción del material.

Por otro lado, los videojuegos de mapa han sido una herramienta de uso un poco más actual respecto al uso tradicional de los libros de texto en la escuela. Pero el hecho de que haya uso de estas herramientas tecnológicas en la educación geográfica e histórica, no es sinónimo de tener una ausencia de crítica en cuanto a su producción e intención. Se debe cuestionar el contenido por igual que en el libro de texto, pues muchos de los contenidos plasmados allí, tienen una visión histórica y geográfica hegemónica y lineal.

Las diferencias en el concepto de espacio presentes en el videojuego y el libro de texto es el interés principal para el presente ejercicio investigativo, pues la intención apunta a cómo se podría entender el espacio, teniendo en cuenta que las representaciones geográficas de los videojuegos y los libros de texto son diferentes, lo que lleva a que en su producción se estipulen ciertos contenidos con ciertas miradas específicas (pueden tener en su representación espacial una perspectiva regional, positivista, determinista, entre otras). En el marco de la intención de hacer un abordaje pedagógico sobre la producción social del espacio en las ciudades de origen colonial en Colombia, se propone tener en cuenta la noción de espacio que ofrecen los videojuegos de mapa en comparación con aquellas propias de los libros de texto, en la búsqueda de proyectar estrategias pedagógicas que permitan proponer didácticas que introduzcan al estudiante en la lectura crítica de la información brindada por ambos tipos de fuentes.

El enfoque tanto de los libros de texto como de los videojuegos tiene sus limitaciones en la forma y rigurosidad en la que se representa el espacio social. El enfoque de estos materiales ilustrativos tiene un rigor espacial muy limitado, dando más prioridad al saber histórico reduciendo el espacio a un plano en el que se desarrollan los hechos sociales, es decir el espacio como el contenedor de los hechos dejando por fuera perspectivas como las de Smith (2020), que entienden el espacio como un producto del conflicto social e histórico, y que ubican al ser humano en una relación dialéctica con la naturaleza.

A continuación, se expondrán las limitaciones y alcances de los libros de texto y videojuegos como herramientas para el abordaje de la geografía, teniendo en cuenta los conceptos de espacio utilizados para la ejecución y producción en la programación del videojuego y la edición de los libros de texto escolares.

### **1.1. Limitaciones y alcances de los libros de texto escolares en la enseñanza de la geografía.**

Los libros de texto tienen claras intenciones y se inclinan por percepciones en las que se prioriza y se pone como protagonista de las ciencias sociales el saber histórico. Por ejemplo, podemos referir la investigación de un grupo de docentes chilenos que hacen crítica a la construcción de un relato histórico presente en los libros de texto sobre la colonia en Chile. En el texto se muestra cómo se toman las fuentes escritas de los conquistadores españoles como referencia para las representaciones del pueblo indígena originario, una reflexión sobre las miradas eurocéntricas del siglo XVI (Altamirano, Godoy, Manghi, & Soto, 2014). Esto fortalecería el poco protagonismo que se le da a las visiones oprimidas o canceladas del reconocimiento social, como las cosmovisiones de los pueblos originarios de Chile; se reproduce la idea de que la conquista de las Américas fue un proceso civilizatorio donde el espacio es instrumentalizado y reducido al lugar de acción de la historia y la actividad humana. Aquí el relato histórico-espacial que se crítica, es de tendencia conservadora y positivista, así que la preocupación por poner en cuestión los hechos espacio-temporales de la época de la conquista en América y darle mayor profundidad al abordaje del espacio y su utilidad más allá que una fuente inagotable de recursos como se enseña tradicionalmente, no es la principal prioridad.

La idea de Colonia en los libros de texto se expone como un proceso de dominación, validado desde la producción de los mismos materiales. El libro de texto tiene la facilidad de ser un material de fácil difusión en los ámbitos escolares, pero no por ello quiere decir que cumpla con el objetivo de problematizar o enseñar de manera crítica los procesos espacio temporales de la historia social del continente americano. El determinismo geográfico es uno de los marcadores más comunes de racismo presentes en el aspecto socio espacial de los libros de texto.

En el caso específico de Méjico, las profesoras Sarah Corona Berkin y Rozzen Le Mûr (2017) hacen crítica a la visión colonialista presente en los libros de texto que da gratuitamente el ministerio de educación durante el año 2015 y 2016. A los pueblos originarios se les asigna la culpabilidad por el atraso del país en aspectos políticos, económicos y tecnológicos (desde una visión eurocéntrica). Las condiciones ambientales serían en este sentido las determinantes de dicho atraso, pues en esta perspectiva determinista, las condiciones ambientales son las que precisamente determinarán el desarrollo social. Mientras de manera irónica se alimenta la idea de un mejor desempeño o avance en términos sociopolíticos de los europeos, además de colocarlos como referente en cuanto a la transformación y producción del espacio donde habitan, lo que deja la imagen del indígena en un papel netamente folclórico ausente de alguna identidad fuera del exotismo de su cultura pasada.

Observando las claras falencias e intencionalidades de los libros de texto, es difícil pensar que estos materiales, posean un objetivo crítico en la enseñanza de las ciencias sociales; además, se evidencia un claro déficit de contenido en aspectos geográficos, pues el espacio social es apenas mencionado y si se menciona se hace alusión al continente americano como una gran fuente de recursos para la creciente industria europea de la modernidad, es decir como un gran hallazgo, una gran adquisición y un territorio idóneo para la cristianización y el esclavismo, cuestión que no escapa ni es ajena a la realidad colombiana.

La ciudad contemporánea en Colombia tiene en común un pasado colonial, un pasado que aborda todo el continente americano. Este aún se presencia en las construcciones, arquitectura y monumentos que dejan al descubierto el paisaje urbano. Cuando se hace un acercamiento a estas ciudades desde diferentes aspectos, se puede observar que hay muchos

tipos de construcciones, que aparentan ser muy viejas, pero ¿se sabe del origen de estas construcciones? ¿por qué se construyó ahí y no en otro lugar? ¿cómo se produjeron estos espacios urbanos? ¿qué usos tenían estos espacios o ciudades?

Es necesario cuestionar la realidad y los contenidos de los libros de texto a partir de una interpretación crítica de la realidad. El material pedagógico no debe ser únicamente una herramienta ilustrativa, debe ser también una forma de entender la espacio-temporalidad propia y situarse como parte del territorio, preguntarse cómo este ha cambiado y razonar sus dinámicas específicas.

## **1.2. Limitaciones y alcances de los videojuegos de mapa en la enseñanza de la geografía**

El videojuego *Age of Empires III*, es un juego de contenido histórico y geográfico que se desarrolla en el espacio de la modernidad colonial occidental, llegando a abordar en su desarrollo histórico la Colonia en América. El uso de este juego como herramienta, sirve para abordar de manera lúdica e interesante ciertas temáticas, pero sus contenidos deben ser problematizados y sometidos a crítica, pues no hay que olvidar el hecho de que fue producido por *Microsoft*, una corporación multinacional que es funcional a las dinámicas de mercado, que son reproductoras de ciertas ideas hegemónicas sobre la sociedad y, así mismo, de la historia de la Colonia en América sobre los siglos XVII, XVIII y XIX.

*Age of Empires III*, desarrolla gran parte de su historia en los imperios europeos y colonias en América durante el siglo XVIII y el siglo XIX, lo cual podría entenderse inicialmente como una ventana al pasado colonial de estas ciudades, las nociones espaciales que maneja el juego, además de responder a las preguntas anteriores, que rondan en torno a las ciudades del país que tienen estas características y origen. Pero, como ya se dijo, la reflexión no se hará exclusivamente desde los videojuegos, pues el libro de texto escolar es una herramienta que se enfoca en la promoción de contenidos históricos y geográficos, los cuales, al igual que en el caso de los videojuegos, pueden tener intenciones, que a su vez albergan sesgos y obedecen a ciertas perspectivas hegemónicas que se quieren mantener, es decir que estos textos representan ciertas espacialidades y geografías que se deben observar y problematizar.



*Age of Empires III* consiste en introducir al jugador en el periodo espacial e histórico de la Colonia en América. Para explicar la Colonia, el videojuego narra una historia en la que se plasman los procesos de mestizaje entre europeos, indígenas y esclavos del África, además de mostrar las dinámicas económicas de la época en que se producen los espacios urbanos, que se conocen como centros históricos en nuestro tiempo. El videojuego muestra cómo América, es objeto de la pugna imperial del siglo XVI hasta el siglo XIX, conflicto entre los españoles, británicos, franceses, portugueses, holandeses, rusos, alemanes y otomanos, por el dominio de los recursos naturales, necesarios para los primeros pasos del capitalismo industrial europeo.

*Age of Empires III* muestra cómo los aldeanos toman recursos naturales que se encuentran cerca de donde se asientan y convierten esta naturaleza en mercancía y material necesario, para producir el espacio social habitado por el ser humano. En dicho espacio se producen jerarquías, fronteras, conflictos y demás relaciones socio espaciales durante el desarrollo del juego. Estos sucesos serían consecuencia de los procesos de acumulación de capital y poder administrativo, presentes en la producción social del espacio en la ciudad colonial. Todo lo anterior permite reflexionar sobre las realidades sociales de las ciudades coloniales de Colombia y sus orígenes histórico-espaciales desiguales.

Ahora bien, a propósito de la comparación propuesta, es necesario revisar si los libros de texto escolar representan estos conflictos y a qué profundidad indagan en estas temáticas espacio-temporales de las ciencias sociales (en este caso la Colonia). Cómo se aborda la colonia en los libros de texto y observar si la noción del texto escolar es una representación de algún tipo de poder. Aquí se debe mirar la intención educativa del texto escolar, si es verdaderamente crítica o si simplemente quiere hacer representaciones lineales en términos temporales y espaciales que corresponden a visiones hegemónicas y tradicionales de la geografía (Delgado, 1999).

Un ejemplo del uso de videojuegos en la educación es CAESAR III. Es un videojuego de estrategia o de mapa similar a *Age of Empires III*, que muestra a los estudiantes, los espacios y momentos históricos, en que se han desarrollado y producido los avances sociales de los romanos. En la investigación de Vera y Cabeza (2008) se muestran cambios

significativos en el interés por las clases y en la búsqueda de información que se hace de forma empírica, incentivado por esta herramienta:

Dichos cambios se debieron a la iniciación y práctica, por parte del alumno, en un juego de estrategia por ordenador titulado CAESAR III. La práctica permitió que el alumno mejorara su interés por la época en la que se desarrolla el juego, (Imperio Romano), y que dicho interés fuese extendiéndose a épocas anteriores y posteriores a la citada, incluyendo la contemporánea. (Vera & Cabeza, 2008, págs. 249-250)|.



**Ilustración 1:** Captura de pantalla guerra en Age of Empires III.

**Fuente:** La imagen ha sido tomada de [www.lavanguardia.com](http://www.lavanguardia.com), visitada el 14 de Julio de 2021.

Esta experiencia muestra cómo los videojuegos pueden ser una forma de acercar y de generar intereses en temas que, en muchas ocasiones, se escapan de las nociones que tienen de la realidad los estudiantes, pero con la limitación de que no se problematizan conceptos y nociones del espacio, dejando el juego en un plano meramente lúdico y referencial. Cuando se mira lo que realizan los personajes de los videojuegos, en los espacios que realizan sus actividades, los tipos de actividad, etc., se puede ver un espacio tanto geográfico como histórico en el que no se puede estar, pero sobre el cual se puede indagar, puesto que es imposible volver en el tiempo, pero si es más fácil entenderlo cuando un videojuego muestra comportamientos sociales en momentos específicos de la historia, en espacios geográficos específicos. Ejemplo de ello la ilustración 1, que presenta un momento de guerra marítima entre el imperio español y el inglés.

Se puede observar que los videojuegos no son solo una herramienta que capte la atención, también es una forma representacional de una noción, una corriente o una teoría

espacial. Estas herramientas lúdicas (videojuegos) motivan a adentrarse aún más en las temáticas, pues estas se exponen allí de manera sencilla y entendible. El punto es hacer cuestionar la noción de espacio presente en el videojuego, pues las representaciones espaciales que exponen o de las que se apropian pueden ser específicas e intencionadas por parte del emisor del videojuego, exponiendo ciertas versiones de la espacio-temporalidad colonial del continente obedientes a las versiones hegemónicas impuestas por el imperialismo español.

En el intento de hacer uso de los videojuegos para enseñar la geografía, se debe tener en cuenta que son de gran ayuda debido a las representaciones audiovisuales que brinda, pues como lo afirma María Gálvez (2012):

Dentro de la propia figuración espacial debemos hacer especial hincapié en la representación de edificios, entornos urbanos y rurales, aldeas, etc... En muchas ocasiones, su elaboración viene precedida de importantes esfuerzos de documentación que logran reproducir la realidad con un elevado índice de veracidad (pág. 7).

Según la anterior cita se puede deducir que, por medio de videojuegos que muestran estos aspectos, es posible generar análisis comparaciones del periodo histórico, que se quiere abordar pedagógicamente. A propósito, las ciudades de Colombia que conservan aspectos coloniales, en su arquitectura, construcción y monumentos, se pueden percibir en las construcciones que aparecen en el Age of Empires III, como muestra la ilustración 2, comparado con la ilustración 3, en la que se pueden entender que hay ciertas coincidencias que se pueden ver en el videojuego y se podrían ver directamente hoy día en las ciudades. Este ejercicio permitirá al estudiante de ciencias sociales, situarse tanto espacial como históricamente, en los procesos coloniales de producción social de los espacios urbanos colombianos, interpretando la dinámica urbana y espacial que esconde el pasado de estos lugares y que el videojuego representa de cierto modo, sobre todo en los lugares que hoy día llamamos centros históricos.

Como se puede observar, el videojuego ha servido para crear ciertas nociones de espacio, pero la intención no es solo ésa, también hay que cuestionar las percepciones de espacio que brindan los videojuegos, pues las posturas críticas en la geografía llevan a indagar sobre las percepciones del espacio y este paso es algo que no se puede ignorar y

menos dejar de problematizar teniendo en cuenta que la producción de estos videojuegos obedecen a dinámicas de mercado.



**Ilustración 1:** Imagen del centro histórico de la ciudad de Bogotá.

**Fuente:** La imagen ha sido tomada de [www.vozhoy.com](http://www.vozhoy.com), visitada 14 de Julio de 2021.



**Ilustración 3:** Captura de pantalla de una ciudad colonial en Age Of Empires III.

**Fuente:** La imagen ha sido tomada de [www.3djuegos.com](http://www.3djuegos.com), visitada 14 de Julio de 2021.

Un abordaje pedagógico crítico bien puede partir de los profesores Juan Santamaria, Claudia Benitez, Scarlet Sotomayor y Luis Barragan (2019), quienes reflexionan sobre la necesidad de hacer de la escuela y demás espacios formativos, lugares de reflexión y cuestionamiento de las estructuras hegemónicas presentes en las instituciones del estado, y dentro de estas la escuela, acudiendo a principios propios de *la Escuela de Frankfurt*, que propone una praxis de reflexión crítica y dialéctica, una forma de cuestionar y entenderse dentro de las estructuras sociales hegemónicas. En este contexto, los videojuegos de mapa y

libros de texto al ser usados como herramientas de enseñanza, deben tener como objetivo formativo, cuestionar la realidad propia y entenderse dentro del espacio como un producto de conflictos sociales, históricos y espaciales.

Lo que se pretende indagar es cómo el videojuego podría crear representaciones básicas de lo que significa el espacio de la ciudad colonial, o cómo se puede ver desde los videojuegos las nociones espaciales e históricas que tienen los estudios a la hora de producir los videojuegos y cómo se pueden comparar con la realidad o cómo esto se puede aterrizar al ámbito escolar. Todo lo anterior con la intención de entender por qué existen ciertos aspectos en la urbanidad actual que provienen de coyunturas históricas y espaciales que ni nuestros padres han vivido. Pero no se logra una reflexión crítica simplemente observando símbolos y significados comunes entre el videojuego, el libro de texto y la realidad. Hay que observar mucho más allá y es aquí donde la profesora Rodríguez (2010), identifica la necesidad de ahondar en los procesos de conceptualización en todo ejercicio pedagógico, lo cual aplica al presente interés sobre la producción del espacio colonial, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

El aprendizaje de conceptos es el segundo tipo de aprendizaje significativo, sobre concepto hay muchas acepciones, no obstante, una forma simple de entenderlo es “objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos de criterio comunes y que se designan mediante algún símbolo o signo” (Moreira 2000). Los conceptos se pueden formar a partir de las experiencias concretas y al relacionar los nuevos conceptos a los ya existentes. El aprendizaje de proposiciones consiste en captar el significado de nuevas ideas expresadas en forma de proposiciones u oraciones en las que se pueden encontrar varios conceptos (Rodríguez-De Moreno, 2010, pág. 62).

Así, para conceptualizar alrededor del tiempo-espacio colonial, sería necesario indagar las coyunturas presentes en los procesos de producción de la ciudad colonial, que hicieron posibles estos espacios urbanos. En primer momento asociados a un espacio social, que es posible entender gracias al análisis de Age of Empires III, pues es un videojuego, que sitúa al jugador en el espacio de guerra imperial desde el siglo XVIII hasta el siglo XIX, en el cual se dan los procesos coloniales sobre América, desencadenando conflictos imperiales, procesos de producción del espacio, saqueos de materias primas y demás. Lo siguiente, sería darle significado a este espacio de carácter representacional. Para ampliar el marco de

análisis, sería necesario cuestionar por qué se producen los **espacios urbanos**, si hay similitudes entre percepciones espacio-temporales y demás inquietudes sobre el contenido del videojuego, para reflexionar desde una postura geográfica crítica.

La hipótesis que surge en este momento es que, si se comparan las nociones espaciales de los libros de texto y los videojuegos, los estudiantes de ciencias sociales podrían entender que existen diferentes maneras de representar, observar e interpretar el espacio. Esta comparación pretende trascender la virtualidad del videojuego, cuestionando la realidad y permitiendo crear conceptos sobre la producción del espacio social en el colonialismo en Colombia. Las nociones espaciales y temporales que se adquirirían con el videojuego podrían tomar sentido cuando se relacionen con el libro de texto escolar, pudiendo con este método explicar el contexto espacio-temporal proyectado (la Colonia en las ciudades colombianas) pues se espera del libro de texto un material teórico más riguroso. Esto permitiría hacer una claridad respecto a la primera percepción espacial que tengan los estudiantes, donde se haría conjetura con el término de producción social del espacio acorde a la teoría crítica geográfica y la producción del espacio social, entendiendo las relaciones entre el espacio y el poder (Lefebvre, 2013). Esto refiere a pensar el espacio como un producto de su desarrollo desigual a través de la historia.

El objeto de hacer un análisis comparado de las nociones espaciales presentes en los libros de texto escolares y los videojuegos, debe ser indagar acerca de la pertinencia de la enseñanza crítica de los conceptos geográficos y espaciales, presentes en estos dos recursos. Al contraponer estas dos herramientas se intenta interpelar las nociones que se tienen de las ciudades y de los centros históricos, es decir pensar la ciudad, en clave de discutir las pugnas que se presentan y que se presentaron, qué hechos del pasado componen el presente de la ciudad y cómo a partir de ello el estudiante de ciencias sociales podría crear una visión crítica de la misma como efecto del proceso histórico de producción de la ciudad colonial en el país.

La intención de fondo es que estas nociones sean una antesala para ver el concepto de espacio de una manera crítica, que se entienda a partir de ello que el ser humano y la naturaleza tienen una relación metabólica, o que, en palabras de Smith (2020) “[...] la sociedad está incorporada a la naturaleza” (pág. 47). A partir de ello, los procesos de producción del espacio social en la ciudad colonial en Colombia tienen un carácter social

desigual. Dicha desigualdad se ve representada en el acceso a servicios básicos, y en general a las facilidades que brinda la ciudad en la cantidad de espacio habitado por familias desfavorecidas, a diferencia de una con mayores ingresos económicos. La intención sería permitir que, estas relaciones desiguales sean visibles en el espacio y dejar de ver al ser humano como un agresor y dominador del espacio, más bien verlo como un agente activo, ya que sin el hombre no se puede producir el espacio, cuestiones que podrían ser abordadas pedagógicamente por medio del *Age of Empires III* y el libro de texto escolar.

### **1.3. El concepto de espacio y de geografía**

El concepto de espacio ha variado y ha estado mediado por diferentes teorías y metodologías geográficas a lo largo de la historia. Para llegar a esto, se ha hecho un trabajo de lectura desde las perspectivas críticas de la geografía como disciplina científica de la modernidad, teniendo como uno de los pilares fundamentales la geografía radical.

El presente texto, tiene la intención de exponer cómo se puede entender la producción de la ciudad colonial en Colombia desde una visión crítica, cuya intención es “(...) consolidar a la geografía dentro de la teoría social, desde una epistemología materialista y dialéctica, no exclusivamente marxista” (Capdepón, 2004, pág. 147). Esta propuesta se define desde un paradigma sociocrítico, donde los intereses apuntan a entender el espacio social a partir de “... las relaciones entre el espacio y el poder” (Capdepón, 2004, pág. 147). A partir de esta visión del espacio, se harán el análisis y lectura de la producción de la ciudad colonial en Colombia.

Para entrar a hablar de la importancia de los videojuegos y de los manuales escolares en la enseñanza de la producción del espacio en las ciudades coloniales de Colombia, se tiene que hacer un acercamiento a los conceptos de espacio y geografía, sobre los cuales se va a desarrollar y problematizar el texto, pues el tema que se abordará pedagógicamente es un fenómeno geográfico apoyado en el concepto de espacio, problematizado en esta primera parte.

Es necesario dar una definición preliminar a este concepto de producción del espacio, el cual será ahondado en el marco teórico y se desarrollará a profundidad. Se trae una definición básica de Smith (2020), quien define la producción del espacio como la “(...)

integración del espacio y la sociedad en la teoría del desarrollo desigual, en tanto el capital no solo produce el espacio en general, también produce las escalas espaciales que le otorgan su coherencia” (Smith, 2020, pág. 22).

Las geografías críticas han sido una ruptura importante al interior de las comunidades científicas de la geografía, entendiendo el espacio como un producto de la transformación de la naturaleza por parte del capitalismo industrial (Smith, 2020); a partir de ello es posible entender que, el espacio se produce en tanto plasma las condiciones de inequidad que trae consigo la acumulación de capital.

La concepción moderna del ser humano ajeno a la naturaleza ha sido una de las cuestiones más paradójicas epistemológicamente de la geografía, hasta el punto de existir una ambivalencia que la acerca tanto a las ciencias nomotéticas como a las idiográficas. Horacio Capel (1981) hace esta distinción cuando afirma que “(...) conviene recordar que la geografía era una disciplina discutida, impugnada, a la vez, desde el lado de las ciencias naturales y desde las ciencias históricas y sociales” (Capel, 1981, pág. 333). En Colombia se sigue pensando el espacio por fuera de la relación que debería tener con el ser humano, un ejemplo de esto es la definición de geografía que brinda el IGAC (Instituto Geográfico Agustín Codazzi):

La geografía es una ciencia que a través de los años estudia y describe la forma de la tierra, y la distribución y posición de los elementos en la superficie terrestre. También es la encargada de describir los rasgos geográficos como el clima, los suelos, las formas del relieve, el agua o las formaciones vegetales, la geografía no es una ciencia aislada, sino que enlaza con la geología, la astronomía, la historia, la economía política y las ciencias naturales. (Instituto Geográfico Agustín Codazzi, 2020).

A partir de los postulados de Sauer (2006), se puede interpretar y hacer crítica sobre la visión espacial del IGAC que sitúa, en un plano de mayor importancia al espacio natural por encima del ser humano, negando la relación que establece el hombre con el espacio, derogando los aspectos humanos o sociales a simples enlaces del estudio de los fenómenos o a las características objetivas del paisaje natural, la geognosia y clima (Sauer, 2006).

Henri Lefebvre (2013) hace mención de los problemas que ha tenido el uso del concepto de “espacio”, usado por varios campos del conocimiento:



Se plantean sin cesar espacios de esto o de aquello: espacio literario, espacios ideológicos, espacio onírico, topologías psicoanalíticas, etc. Ahora bien, lo llamativo de esas investigaciones que se postulan fundamentales o epistemológicas no es sólo la ausencia del «hombre», sino también del propio espacio, a pesar de que se le menciona página tras página (Lefebvre, 2013).

Es decir que, disciplinas y ciencias ajenas a la geografía o que tienen una distante relación, se apropian del concepto de espacio, hasta el punto de alejarlo del humano, como un aspecto en el cual lo social no tiene relación alguna o no es protagonista; es decir que pensar el espacio en estas perspectivas es definirlo como un contenedor de algún elemento, ya sea material o inmaterial. Es desconocerle al ser humano la posibilidad de poder producir el espacio, quitarle a la sociedad su relación dialéctica con la naturaleza.

Concluyendo con esta primera parte, es necesario puntualizar que el objeto de este primer momento está en entender que, la geografía es una disciplina que estudia la relación del espacio con la sociedad, como un proceso histórico (Capel, 1981), no como un producto espontáneo y único; es decir que entendemos el espacio “(...) en su sentido más general como el espacio de la actividad humana, desde el espacio arquitectónico en la escala más baja hasta la escala de toda la superficie de la tierra” (Smith, 2020, pág. 101). Por lo tanto, uno de los intereses de la geografía crítica está en entender el espacio geográfico como producto de las relaciones dialécticas entre sociedad y espacio, es decir entender el espacio social.

### **Pregunta de investigación**

¿Cómo problematizar, desde un enfoque crítico de la geografía y en lógica comparativa, las nociones de espacio presentes en los textos escolares y en los videojuegos de mapa?

### **Objetivo principal**

- Construir un análisis comparativo de las percepciones espaciales presentes en los videojuegos y los libros de texto escolar, desde una perspectiva crítica, dialéctica e histórica del espacio geográfico, como estrategia de discusión pedagógica sobre la producción y desarrollo desigual del espacio colonial urbano en Colombia.

### **Objetivos específicos**

- ❖ Describir los aspectos presentes en los conceptos de “producción” y “desarrollo desigual del espacio”, que se pueden visualizar en los videojuegos de mapa o estrategia y los libros de texto escolar.
- ❖ Identificar las concepciones sobre el espacio que se representan en los videojuegos y libros de texto sobre la ciudad colonial en Colombia.
- ❖ Comparar los conceptos y desarrollos teóricos sobre el espacio y la ciudad colonial presentes en los videojuegos de mapa o estrategia y el libro de texto escolar.
- ❖ Proyectar pedagógicamente una estrategia para abordar la producción del espacio social en la ciudad colonial colombiana.

## Capítulo 2

### Revisión de antecedentes

La búsqueda de antecedentes del presente texto indaga acerca de las investigaciones que han contemplado alguna de las herramientas o estrategias pedagógicas, que se usan en esta investigación (libro de texto escolar y videojuegos).

Para comenzar a hacer una búsqueda de información, lo primero que se hace es desprender categorías de análisis de la siguiente pregunta problema: ¿Es pertinente abordar pedagógicamente la producción social del espacio en la ciudad colonial colombiana, teniendo en cuenta las nociones de espacio presentes en los videojuegos de mapa o estrategia y los libros de texto? De esta pregunta surgen tres categorías de búsqueda 1) Ciencias sociales y videojuegos. 2) Libro de texto escolar y geografía. 3) Geografía crítica y educación. Sobre estas categorías se hará la búsqueda de antecedentes, ya que las categorías seleccionadas permiten decantar la información a fin a los intereses de la investigación.

En la multiplicidad de textos que se pueden encontrar en esta búsqueda de antecedentes, se pueden resaltar factores principales que se han tenido en cuenta, tales como: el interés del autor en cierta metodología que expresa el texto o similitudes con las categorías y abordaje de temas de interés relacionados con el estudio de las ciencias sociales.

Para la primera categoría se hace un barrido de información en dónde se seleccionan textos sobre investigaciones en el área de las ciencias sociales, en los cuáles se aborda la utilidad de los videojuegos como herramienta didáctica para reflexionar sobre la espacio-temporalidad en diferentes grados educativos, tema que se profundizará en la primera categoría.

Para la segunda categoría, se hace de igual manera una búsqueda de experiencias educativas en las cuales se incluyan el segundo recurso didáctico de interés que se expresa en esta investigación, que sería lo correspondiente al libro de texto escolar como una forma de abordar y enseñar las espacialidades, y en general la geografía, de las cuales se resaltan las experiencias y rutas metodológicas, como parte del análisis sobre las nociones de espacio presentes en el libro de texto.

Para la tercera y última categoría, se hace énfasis en la búsqueda de la relación existente entre las geografías críticas y su aplicación en el aula o su relación con la educación. En este apartado se hace una búsqueda de información en la que se seleccionan experiencias en las que se emplean formas críticas de abordar la geografía, es decir que las perspectivas son diversas y cuestionan la geografía tradicional de la escuela, y emplean nuevas temáticas que se consideran tradicionalmente invisibilizadas.

Las categorías y la información que se buscó son necesarias para encontrar rutas metodológicas que pueden encaminar la investigación, al análisis de cómo se concibe la producción social del espacio en la ciudad colonial colombiana desde una perspectiva crítica en las ciencias sociales, además de encontrar la forma de relacionar y diferenciar nociones de espacio presentes en los videojuegos y los libros de texto escolares.

## **2.1. Ciencias sociales y videojuegos**

Para la primera categoría *ciencias sociales y videojuegos*, se buscaron textos que tuvieran dentro de sí el aspecto geográfico e histórico que deben tener los temas de análisis de la asignatura de ciencias sociales, sumado al uso de los videojuegos de contenido histórico (o que dentro de sí contengan fenómenos sociales), que son una de las herramientas sobre la cual se requiere información. Los videojuegos que tienen estos contenidos se han utilizado en varias investigaciones, las cuales se usan de referente para poder entender las relaciones existentes entre los videojuegos y su uso en las ciencias sociales.

Los referentes que se utilizaron para esta categoría comienzan con el primer texto que se identificó, el cual se titula: *Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria* (Egea, Arias, & Alfonso, 2017). Esta investigación se lleva a cabo en la ciudad de Murcia, con el uso del videojuego “El misterio de la encomienda de Ricote”, el cual aborda el patrimonio histórico y cultural del poblado de Ricote en la región de Murcia en España, y sobre el cual se apoyan para hacer un abordaje pedagógico de la historia del municipio.

El uso de los videojuegos en el área de ciencias sociales es más frecuente de lo que se esperaba, hasta el punto de existir investigaciones cuyo objetivo está en mostrar cómo los docentes en formación pueden usar estas herramientas para nutrirse didácticamente. Ejemplo

de ello es una investigación que se titula: *El uso didáctico de los videojuegos. Concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales* (Jiménez & Cuenca, 2015), que es una investigación que indaga acerca de los usos didácticos que se le pueden dar a los videojuegos, que por lo general son rechazados por los dogmas que descalifican su eficacia en el proceso de enseñanza aprendizaje. En esta investigación se muestran las bondades del uso de esta herramienta y se desmienten los mitos acerca de su ineficacia, poniendo al videojuego como una herramienta o recurso didáctico que deberían tener en cuenta los docentes que se forman en el área de las ciencias sociales.

A la hora de hacer el análisis sobre las ciencias sociales y videojuegos, es paradójico ver que, a esta área de la educación primaria, básica y media, se le han otorgado variados marcos de análisis asociados a relaciones sociales que están presentes en los videojuegos. Lo anteriormente mencionado, se encuentra en una investigación llamada: *Aspectos sociales de los videojuegos* (Sánchez & Alfageme, 2010), en la que los autores buscan poner como primordial la opinión de los estudiantes acerca del uso de los videojuegos en el aula para enseñar las ciencias sociales, donde se tienen en cuenta las sugerencias de los estudiantes y donde se analizan los procesos de socialización y comunicación que permiten el uso de los mismos en el aula.

Aunque los videojuegos son útiles y facilitan la interacción o acercamiento al saber, en ocasiones son descalificados porque se le asocia directamente al ocio y no se le da un valor o significado diferente al entretenimiento. La siguiente investigación se titula: *Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de videojuegos* (Rodríguez & Desirée, 2016), en la que los autores ponen al descubierto la gran importancia didáctica de los videojuegos, ya que en sus tramas muestran una gran gama de contenidos por lo general descartados o criticados con dureza. Es aquí donde los autores resaltan la importancia de los contenidos de los videojuegos, concluyendo que en su uso pueden estar al nivel o por encima de libros de texto, el cine, presentaciones y demás herramientas que se usan en el aula de ciencias sociales.

Es importante encontrar en nuevas herramientas una alternativa lúdica al tradicionalismo y la monotonía a la que acostumbra la escuela. Pero como se ha mencionado anteriormente, el campo de la educación ha incursionado en el uso de nuevas herramientas como son los videojuegos, que han demostrado cada vez más resultados positivos de su

aplicación en el aula. La siguiente investigación se titula: *Plague Inc.: Pandemias, videojuegos y enseñanza aprendizaje de las ciencias sociales* (Téllez, 2015), en la que se hace uso de un videojuego de acceso gratuito en las tiendas de aplicaciones para smartphone, que se llama Plague Inc., el cual tiene como objetivo la creación y propagación de una enfermedad de la que se hace cargo el jugador. El autor hace uso de este videojuego para abordar pedagógicamente múltiples aspectos geopolíticos, que pueden desprender de los problemas de sanidad global que se observan en el videojuego, tales como las crisis socioeconómicas, conflictos étnicos y demás problemas asociados a las crisis sanitarias.

Los videojuegos cargan cuestionamientos, primeramente, por ser asociados al ocio y segundo por ser comerciales, por lo cual le han calificado a estos juegos como instrumentos de entretenimiento creados únicamente para la venta. Pero los videojuegos comerciales han sido objeto de uso e introducción en la educación, tal cual lo muestra la investigación titulada: *Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas* (López & Rodríguez, 2016), en la cual se ha hecho aplicación de estos videojuegos que, aunque sean comerciales, se someten a un estudio exhaustivo de sus contenidos y de cómo estos pueden ser aterrizados al área de ciencias sociales. En esta investigación se hace una caracterización de las facilidades que brinda la herramienta, ya que al ser herramientas para el ocio y de gran inversión en programación y demás aspectos económicos, hace que el videojuego sea llamativo, tenga una buena producción gráfica y así mismo permita, a la vez que se entretiene, que se socialicen y discutan los contenidos que aparecen en el videojuego; pero se considera que, estos contenidos que hay en el juego, sean problematizados y expuestos a críticas sobre ideologías dominantes y demás aspectos que en reiteradas ocasiones las empresas de videojuegos representan en sus productos.

La educación ha sido un campo que ha evolucionado, que ha sometido a crítica aspectos presentes en las prácticas educativas que se relacionan al tradicionalismo en la escuela, pero si hay existencia de un tradicionalismo, también debe existir una alternativa contemporánea que se contraponga y busque alternativas lúdicas aplicadas a la didáctica de las ciencias sociales en el aula. Este es el caso de una investigación que se titula: *Enseñanza de la historia y compromiso ciudadano a través de los videojuegos Civilization VI y Stardew Valley: cómo seleccionar e integrar los videojuegos en el aula* (Delgado E. , 2018), en el que

se muestra el uso de los videojuegos cómo una forma de abordar problemáticas sociales. El interés que sale de esta investigación está en que el autor resalta la importancia del uso de estas herramientas, por el fácil acceso a la tecnología que hay en la presente época, lo que ha permitido una relación y uso con poca dificultad de estos videojuegos y artefactos, que son los recursos de esta investigación para el abordaje de problemáticas de las ciencias sociales.

Las nuevas generaciones han crecido en un momento en el que el uso de la tecnología digital es común y no se separa del proceso de socialización, es decir una generación con acceso a recursos tecnológicos, aunque dicho acceso también estaría mediado por factores económicos que ponen en cuestión dicho acceso. A continuación la siguiente investigación se titula: *Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje* (Gros, 2009), en el cual se hacen afirmaciones en cuanto a decir que los jóvenes adquieren habilidades de “alfabetización tecnológica”, es decir aprender a hacer uso de las diferentes tecnologías; aunque esta afirmación hay que cuestionarla, porque el acceso a la tecnología no es sinónimo de su uso óptimo y adecuado, al igual que no toda ésta generación de forma unánime tiene acceso a la tecnología mencionada.

La maleabilidad y uso de los videojuegos para las ciencias sociales viene movido por un interés en hacer un abordaje pedagógico de conceptos de forma más simple, por la cantidad de información que puede tener dentro de si este recurso multimedia. El siguiente texto que se encontró y que concuerda con los intereses de la presente investigación se titula: *El uso de los videojuegos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales* (Villalonga & Pineda, 2014), en este texto se resaltan aspectos importantes como el uso de los videojuegos para el abordaje de momentos histórico-espaciales y por lo tanto sociales representados en diversos videojuegos, por lo que los autores abogan a su uso como una forma de brindar información suficiente a los estudiantes de una forma lúdica y poco tediosa, siempre con acompañamiento docente para direccionar el uso de este recurso al aprendizaje de conceptos y contenidos propios de las ciencias sociales.

El uso de los videojuegos también debe ser cauteloso e intentar ver mucho más allá de lo que sale en pantalla, pues el trabajo del docente debe ser de interpretación previa antes de presentar los contenidos de los videojuegos como información fiable y es allí donde el artículo titulado: *Videojuegos y Ciencias Sociales ¿Un binomio imposible?* (Lima, 2017),

encuentra que el uso de los videojuegos no se puede ver de una forma siempre idónea y de igual forma irrefutable, pues, así como se encuentran *pros* en el uso de esta herramienta, también hay *contras* en su uso igualmente. El autor explica que los videojuegos tienen la capacidad para abordar gran cantidad de información, captando la atención y haciendo que los estudiantes se interesen en contenidos de las ciencias sociales que en ocasiones se ignoran. Por otro lado, el autor hace hincapié en los *contras* en cosas tales como: la fiabilidad histórica o teórica que tengan los videojuegos en sus contenidos, el foco de dichos juegos en lo bélico que ignora otros factores importantes que se muestran en el videojuego, por lo tanto, es necesario un acompañamiento docente en la implementación de la herramienta y una revisión de sus contenidos.

Para finalizar la búsqueda de antecedentes para la categoría de *Ciencias Sociales y videojuegos*, se puede concluir que los materiales analizados apuntan a un uso de los videojuegos como una parte importante del uso de las TIC, y la facilidad que estas brindan a los procesos de enseñanza-aprendizaje en el área de las ciencias sociales. Pero adicional a esto añadir que el trabajo del docente tiene que ser activo y responsable, ya que su conocimiento es necesario para elegir, descartar, hacer análisis o crítica de los videojuegos que se implementarán como herramienta en las intervenciones didácticas, por lo tanto el trabajo docente no se debe reducir a la selección de contenidos y herramientas, sino también a cómo hacer la implementación correcta de cierto tipo de videojuegos de acuerdo con el contenido propuesto y las poblaciones implicadas.

## **2.2. Libro de texto escolar y geografía**

La presente categoría tiene como intención, indagar acerca de las investigaciones que han hablado del libro de texto escolar y cómo aparece reflejado en ellos el saber geográfico. Preguntarse cómo se usa o se instrumentaliza la geografía en estos textos, qué críticas tiene a nivel escolar el uso de estos materiales o cómo puede ser provechoso su uso pedagógico.

El primer texto, es una crítica a los manuales escolares en España que se titula *Identidades nacionales y territorialidad en los libros de texto. Los estereotipos enciclopédicos en la geografía escolar* (Ciscar, Santiago, & Souto, 2012), es un texto que



hace crítica sobre el uso de los manuales escolares con fines políticos de adoctrinamiento, con la intención de crear sentidos de patriotismo e identitarios territoriales, por medio de la implementación del manual como guía didáctica. El autor presenta un ejemplo comparativo histórico y asemeja estas intencionalidades de los manuales escolares, al modelo de adoctrinamiento en la época de Franco en España, como parte de su política fascista de propaganda y reeducación.

Para entender un poco el problema de contenido en los libros de texto de geografía e historia, se seleccionó un texto titulado *Geoinformación e innovación en la enseñanza-aprendizaje de la geografía: un reto pendiente en los libros de texto de secundaria* (De Miguel, 2013), es un texto que critica el contenido y estrategias que se muestran en los libros de texto de geografía e historia, donde cuestiona el objetivo formativo de estas herramientas, donde el libro de texto y sus propuestas didácticas de abordaje de los temas espaciales y urbanos no permite el desarrollo adecuado del pensamiento espacial y lo hace desde una búsqueda en las falencias de actualización de contenido de estos libros.

El siguiente material aterriza sobre el caso del texto escolar en Colombia, el texto se titula *Permanencia del determinismo geográfico en la enseñanza de la geografía en Colombia* (Delgado, O., 1986) que es una lectura crítica de las espacialidades representadas en el libro de texto escolar en Colombia. En este se observa cómo el determinismo geográfico sigue siendo una forma representacional del espacio, es decir una visión con poco criterio y nula actualización a la vanguardia científica de la geografía, reduciendo esta disciplina a una asignatura escolar y disminuyendo el rigor y reconocimiento que tiene esta área de conocimiento.

Pero todos los aspectos que conciernen al libro de texto no tienen que ser negativos, así como tiene críticas, también tiene apuntes acerca de su uso fructífero como elemento de análisis. Esto se evidencia en el texto titulado *El manual escolar como objeto de investigación en historia de la educación: apuntes al texto de geografía* (Aguirre, 2015). En este trabajo se muestra el libro de texto como un elemento de análisis histórico por medio del cual se analiza cómo ha evolucionado la socialización en las escuelas por medio de los contenidos presentes en el material, es allí donde se hace uso del libro de texto como un elemento de memorias históricas, memorias didácticas y espaciales.

El saber geográfico plasmado en los libros de texto está amparado en un saber científico, este saber debe ser transmitido de la forma más idónea posible, es decir que debe ser adaptado de manera pedagógica y proyectado a cumplir su función formativa. Para abordar esta temática, se tomó el texto *Geografía escolar: discursos dominantes y discursos alternativos* (Delgado, O., 1999), en donde el autor con un grupo de educadores y geógrafos, someten a discusión las visiones espaciales, los contenidos pedagógicos de las ciencias sociales presentes en los textos escolares, a partir de una premisa a la que le llaman “el analfabetismo geográfico” haciendo referencia a las visiones hegemónicas de la geografía que se replican mayoritariamente en los textos escolares, negando otras visiones alternativas, necesarias en una creciente demanda de una educación espacial más humana.

Las críticas a la educación geográfica en las escuelas latinoamericanas, trasciende a un ámbito epistemológico propio de la discusión espacial. Se hace referencia a la visión Euclidiana del espacio presente en los libros de texto de geografía y para este caso específico Denis Ritcher y Gabriel Martins (2019), traen a colación el caso de Brasil con los libros de secundaria, donde su crítica gira en torno a la visión reduccionista del espacio como un ambiente donde tienen lugar exclusivamente los fenómenos naturales, negándole así al ser humano su relación con la naturaleza y como esta relación hace posible la configuración del espacio y sus relaciones de poder.

Para concluir, es necesario afirmar que el libro de texto escolar es una herramienta que posee un gran potencial, por ello es un elemento que es fuertemente criticado al ser un material que tiene una intencionalidad, unos sesgos, unas facilidades de uso. Por ello es importante interrogar acerca del contenido en tanto referente de diferentes perspectivas geográficas que posee. Es ahí donde se puede entender que, si un material pedagógico se aborda sin criterio, se puede caer en la instrumentalización de la información (en este caso el saber geográfico), pudiendo ser funcional a las perspectivas hegemónicas, que son las que están finalmente detrás de la masificación y difusión de estos materiales teóricos.

### **2.3. Geografía crítica y educación**

La categoría que en este fragmento de la búsqueda de antecedentes se ubica, es una búsqueda y así mismo una orientación que muestra las formas, metodologías y estrategias

para abordar la geografía desde perspectivas críticas en la escuela, de este mismo modo se intenta hacer una observación de estas perspectivas y sus aportes a la presente investigación, para perfilar opciones de abordaje pedagógico de las teorías críticas existentes en la geografía.

El primer texto es titulado: *Geografía crítica, Educación popular y socioformación: Triple fundamentación para Pensar el Desarrollo Social Sostenible* (Luna, 2019), que es un trabajo en el que se hace un abordaje pedagógico desde una perspectiva crítica del concepto de desarrollo a través de una lectura contrahegemónica del progreso capitalista, donde se pone en discusión el concepto de bienestar, los costos humanos y espaciales del desarrollo de la urbanidad, pues a partir de esta instrumentalización conceptual se priman intereses particulares y proyectos políticos que benefician la acumulación de capital y por demás propician la desigualdad socio-espacial.

Una de las formas o metodologías que se encontró para hacer un abordaje reflexivo de la geografía, se ubica en el texto *El lenguaje cartográfico como instrumento para la enseñanza de una geografía crítica y para la educación ambiental* (Jérez, 2006), en el cual la cartografía tiene una mirada desde las perspectivas críticas de la geografía, es decir, un lenguaje que representa las realidades espaciales de cada individuo, es allí donde la cartografía dejaría de ser una visión totalizante del espacio, a ser una forma de comunicar realidades espaciales, así mismo sería una forma de interpretar, analizar y controvertir, lo que se denomina como lenguaje cartográfico.

El siguiente texto que sirve como referente, es *Giros en la Educación Geográfica: renovación de lo geográfico y lo educativo*, en el cual, los autores hacen un cuestionamiento a las percepciones y construcciones existentes en la educación geográfica, haciendo crítica a los enfoques, metodologías y finalidades de la enseñanza de la geografía en Chile. De esta forma se hace una lectura de la geografía de la escuela tradicional en Chile, y cómo perspectivas críticas dentro de la educación geográfica, han modificado y cambiado el rumbo de una nueva lectura del espacio, a verlo en aspectos sociales y humanos más amplios, lo que en el mismo texto denominan una renovación geográfica y educativa (Arenas & Salinas, 2013).

Para poder hacer un abordaje más amplio del aspecto geográfico, el texto *La olvidada geografía rural en el currículo y manuales de la educación secundaria*, es una mirada crítica de cómo se ha segregado el aspecto rural en la geografía, hasta el punto de centrar la importancia del estudio de la geografía en el desarrollo y estudio de la urbanidad, de este modo el espacio rural está relegado a nociones que lo asocian directamente con la ausencia de desarrollo, así que el autor insiste en la necesidad de resignificar el campo resaltando su valor y utilidad, además de exaltar la dependencia de la ciudad al campo, pues a este le debe gran parte de su desarrollo y expansión (Armas, Rodríguez, & Macías, 2018).

El aprendizaje de la geografía está atravesado por muchas visiones del siglo XIX y en el siguiente texto titulado: *Geografía crítica y conocimiento social: demandas de una geografía escolar renovada*, se cuestionan las visiones sistémicas del espacio que se traen a colación en la escuela, las cuales hacen parte de la visión hegemónica espacial europea, que no toman en cuenta las relaciones de la sociedad con la espacialidad. Estas perspectivas tradicionales tratan el espacio y la sociedad como entes aparte sin relación alguna, más bien observa la sociedad como transgresora de la naturaleza y así mismo categorizando y dividiendo los campos de estudios sociales con respecto al espacio, es decir no interrelacionando campos de estudio geográfico. Los autores proponen una renovación curricular, en la que los contenidos geográficos se problematicen y ayuden a aprender de manera significativa la geografía, cuestionando sus propias realidades y problematizándolas: no ver los hechos espaciales separados, sino entender que obedecen a dinámicas sociales, económicas y políticas, que componen realidades espaciales complejas que son en las que habitan los mismos estudiantes (Rodríguez, Moreno, & Cely, 2010).

El abordaje crítico de la geografía y así mismo de las ciencias sociales, se halla como una necesidad, pues si existe una crítica, es porque en las ciencias sociales hay visiones que no contemplan ciertas realidades y dibujan panoramas un tanto salidos de las condiciones sociales y educativas de las clases populares, por lo tanto, requieren una mirada que cuestione. Un texto que aborda este tema y problematiza las influencias del Banco Mundial, la Cepal y demás organismos internacionales burocráticos en los sistemas educativos es el texto *Una reivindicación de la enseñanza de la historia y la geografía de tipo nacional en el contexto del nuevo (des)orden educativo mundial*, en la que el profesor Renán Vega

Cantor (2008), hace una crítica de cómo estos organismos internacionales, deciden y perfilan cómo deben funcionar y así mismo cómo y sobre qué aspectos se deben dar los contenidos en las escuelas, en las que entran evidentemente la enseñanza de las ciencias sociales. El texto es una mirada de cierto modo emancipadora de las lecturas de la geografía, la historia y las ciencias sociales que imparten los sistemas educativos nacionales, pues en el texto se juzga la mirada comercial y funcionalista al neoliberalismo de la educación geográfica e histórica e invita a discernir de estos lineamientos por medio de un abordaje crítico y social que reconozca las condiciones sociales y materiales de los educandos (Vega, 2008).

Para cerrar esta categoría, se concluye que las perspectivas críticas de las ciencias sociales son una apuesta que amplía las nociones tanto geográficas como sociales de las problemáticas y en especial de las espacialidades presentes en las realidades sociales.

Las concepciones críticas de la geografía cuestionan las formas tradicionales de enseñar las ciencias sociales en la escuela, por lo tanto, las experiencias educativas que en esta categoría se citan, intentan ampliar las lecturas geográficas y así mismo cambiar perspectivas reduccionistas de las ciencias sociales que se reproducen en ocasiones sin ser sometidos a análisis críticos y a la vez poco cuestionadas, poniendo en la discusión geográfica nuevos temas, descentralizando el espacio de la urbanidad, cuestionando los currículos y los planes de estudio, dejando en claro que la geografía no se reduce a lo estipulado por la tradicionalidad escolar.

#### **2.4. Síntesis analítica de la revisión de antecedentes investigativos**

Las cercanías de los abordajes críticos desde las ciencias sociales son múltiples y de la misma manera muestran diferentes lugares de enunciación que por lo general son ignorados, pasan desapercibidos o son segundo plano en los análisis. En este sentido las geografías críticas en una búsqueda de encontrar aquellas cuestiones que pasan por alto tanto en la investigación geográfica como en general las ciencias sociales, propone ampliar el análisis social, que no se reduzcan a visiones eurocéntricas o hegemónicas de la sociedad, el espacio, la historia, la cultura, etc., lo que sería conocido como tradicionalismo en la escuela y que se sigue empleando.

Para hablar de la enseñanza de la geografía, se debe tener claro que esta se compone de dos aspectos que definen este término que es neurálgico, los cuales son el saber geográfico y la didáctica, que sería el medio para enseñar este saber disciplinar. Las didácticas de la geografía dependen del conocimiento sobre el espacio, este se debe llevar a las aulas, para poder apropiarse las espacio-temporalidades. Para ello la guía pedagógica del maestro en el desarrollo de actividades de análisis crítico del espacio es crucial ya que el proceso de enseñanza de la geografía debe servir para entender las condiciones materiales y sociales de los espacios que se habitan.

Teniendo en cuenta los aspectos anteriormente mencionados, hay que puntualizar que las formas de llevar estos contenidos en cuanto a metodologías y estrategias didácticas puede variar. Una forma de hacer este abordaje es por medio de videojuegos, un recurso que se seleccionó por la posible facilidad y capacidad de abordar problemáticas o hechos sociales de interés, de una manera gráfica y animada, una forma de captar la atención además de ser una herramienta que se puede articular a contenidos de las ciencias sociales. Las cuestiones que se pudieron apreciar y de las cuales se toman elementos que se consideran importantes de los textos que se citaron, resaltan variadas experiencias que hablan de las metodologías para enseñar geografía con estos materiales que ponen objetivos y de cierto modo incentivan a los estudiantes a indagar e interesarse en los temas abordados por medio de estas herramientas. De este modo se abre la posibilidad de ver esta herramienta multimedia como una buena opción para abordar diferentes temas, cuando se articula de manera adecuada al diseño didáctico. Así se busca cuál es la mejor opción para hacer el abordaje del tema o problemática de interés, que si se hace de forma adecuada puede brindar resultados interesantes y fructíferos.

El libro de texto escolar es una herramienta muy conocida en el ámbito de la educación, por ser una alternativa que facilita el abordaje didáctico de diferentes temáticas. Pero se ha visto que, por ser una herramienta de relativo fácil acceso, no quiere decir que sea lo más idóneo, pues en la anterior búsqueda de antecedentes, se pudo observar que muchas de las visiones o abordajes teóricos de la historia y la geografía, se hacen con intenciones políticas ya establecidas. De este modo los libros de texto escolar pueden lograr su objetivo de establecer miradas hegemónicas y tradicionales de la espacio-temporalidad en los

estudiantes si no se problematizan o cuestionan los contenidos de manera crítica. Es decir que estos textos desde su producción no son neutrales y tienen claras intenciones políticas e ideológicas a las que desde diferentes investigaciones se ha cuestionado, algo que en materia de educación es importante, para cambiar las visiones eurocéntricas o económicamente hegemónicas que se presentan voluntariamente por las editoriales en los textos escolares de ciencias sociales.

Las perspectivas no tradicionales de la geografía en la educación han sido abordajes que cuestionan lo establecido tradicionalmente en los currículos, pues los textos que se toman para buscar cómo se ha enseñado desde las geografías críticas muestran cómo ver de forma alternativa los temas o problemáticas establecidas en las experiencias pedagógicas y didácticas referidas en este capítulo. Son lecturas de la realidad que expresan que el factor crítico de cualquier estudio social y más de la geografía, son posiciones que no reducen el estudio geográfico al aspecto sistémico o meramente espacial. Estas visiones problematizan los factores sociales cotidianos que son ignorados, abren la mirada de la geografía como una espacialidad que se puede ver y analizar desde diversos aspectos sociales, es decir la geografía no compone su espacialidad únicamente por la existencia del espacio tiempo, sino que las espacialidades se configuran gracias a la convergencia de tensiones y distensiones, que confluyen y configuran en su particularidad los fenómenos espaciales, mediados por lo político, económico y de manera inherente lo social.

Para concluir se puede afirmar que, todas las perspectivas adquiridas y referenciadas para la búsqueda de antecedentes del presente texto, dan una noción y una ruta que indica que se pueden hacer abordajes pedagógicos desde perspectivas críticas, usando herramientas como videojuegos y libros de texto escolar, desde que se tenga claridad y afinidad entre la ruta metodológica y los temas que se pretenden abordar. La eficacia que muestran las experiencias recogidas se destaca por su valor didáctico y su capacidad de problematizar de forma sencilla, pero amplía temas de carácter crítico y contrahegemónico, además de la capacidad de empalme con diversas herramientas que puedan ser empleadas dentro o fuera del aula.

## Capítulo 3

### Marco teórico

#### 3.1. Geografía crítica

La geografía crítica es un concepto clave que permite romper con los paradigmas impuestos por la geografía decimonónica explicada en la descripción conceptual del espacio geográfico. De este concepto surgen dos grandes corrientes: 1) una geografía crítica con una clara orientación marxista y militante, lo cual hace que se le denomine también **geografía radical**, y 2) una geografía crítica que no es exclusiva de la izquierda y que trata de superar al marxismo al considerar que este ya no es capaz de generar comprensiones que engloben a todas las nuevas tendencias de espíritu crítico y sus respectivas manifestaciones regionales (Balaguer, 2018). Y es precisamente esto último, lo que permite que la geografía crítica tenga un marco de desarrollo más amplio para adaptarse a la creciente diversificación de las vías orientadas a la crítica social (Balaguer, 2018).

Así pues, Balaguer (2018) explica los principales rasgos y/o aspectos de la geografía radical: 1) un **rasgo alternativo**, que le permita superar y develar la situación de manipulación social, económica y cultural basada en el discurso del fin de la Historia planteado por Francis Fukuyama, y el triunfo del capitalismo como modo de producción hegemónico a escala mundial permitiendo ofrecer un camino alternativo a esta situación; 2) un **rasgo reivindicativo**, en la que se tome una clara posición militante en relación con los problemas que afronta el mundo actual junto con una llamada a la acción para resolverlos usando las mismas herramientas y armas con las que se ha impuesto el capitalismo y su modelo neoliberal; 3) un **rasgo modernizante**, en el cual la geografía crítica no menosprecie los nuevos avances tecnológicos y que los valore en su justa medida para involucrarse en la lucha a escala virtual o cibernética contra el capitalismo y 4) finalmente un **rasgo integrador**, que permita a otras ciencias sociales y a otras corrientes del pensamiento geográfico, con las cuales tenga ciertas discrepancias y diferencias, sumarse y ampliar las perspectivas de análisis y de lucha de la geografía crítica.

Por otra parte, Cécile Gintrac (2013) explica el surgimiento de la geografía radical y la geografía crítica junto con sus divergencias y aportes a la teoría urbana. La primera surge



en los Estados Unidos en los años sesenta y setenta en medio de un fervor de lucha antiimperialista y anticapitalista y que, a pesar de estar fuertemente influenciada por el marxismo, esta recibió también influencia de corrientes anarquistas y de no violencia. Siendo así que, la geografía radical se enfocó a estudiar el fenómeno espacial urbano usando objetos de análisis de la economía política de Marx, proponiendo conceptos claves para entender la ciudad en medio del avasallante capitalismo tales como: la acumulación por desposesión, la destrucción creativa, la *spatial fix*, la *rent gap* y la gentrificación, entre otros. Mientras que, la segunda sobresale hacia la década de 1980, cuando el excesivo estructuralismo de la geografía radical condujo a su rechazo. Este rechazo se transformaría en la interrupción de la geografía crítica que, aunque fuese cercana a las tesis de la economía política marxista, sus análisis ya no se reducían a las clases sociales, sino que se ampliaba en sus enfoques como en sus objetos de estudio, integrando en su seno a toda una amplia gama de enfoques geográficos progresistas y de izquierda (Gintrac, 2013).

La geografía crítica es definida como una geografía plural, de las minorías, feminista, postcolonial y hasta una nueva geografía económica. De esta manera, ante los fuertes cambios sociales en los cuales el marxismo y la geografía radical se vieron desbordadas, la geografía crítica encontró el espacio para la “*pluralización de las vías de la crítica*” (Gintrac, 2013). Sin embargo, el que la geografía crítica haya ascendido tanto desplazando a la radical no significa que se ha producido una desradicalización de la geografía, eso sería una banalización de la cuestión. Para la autora, ambas constituyen tomas de postura importantes contra las teorías hegemónicas reconocidas y puestas en práctica por la política urbana del capitalismo y su modelo neoliberal (Gintrac, 2013).

De esta manera, la geografía crítica se ampliaba a las necesidades particulares de las situaciones espaciales del Tercer Mundo, como menciona Zusman (2002) citando a Milton Santos (1996) geógrafo brasileño, quien explicaba desde una perspectiva más política que el espacio, desde la perspectiva de la geografía crítica, en el capitalismo era un ámbito de ejercicio del poder y de acumulación de capital. En esta perspectiva, el espacio es funcional en la forma en que en un periodo histórico determinado se establecía los vínculos entre las fuerzas productivas y las relaciones de producción, aunque Santos hacía especial énfasis en el proceso de producción del espacio en el momento en que la sociedad se apropia de la

naturaleza, y es este proceso el que adquiere un carácter global y diferenciado en distintas partes del mundo (Zusman, 2002).

Asimismo, se puede encontrar una corriente que reivindica la necesidad de una geografía física crítica. En esta postura se resalta la importancia de trabajar de manera conjunta los procesos biológicos y físicos de la geografía que siempre se asocian a las Ciencias Naturales y los procesos sociales que siempre son ubicados en las Ciencias Sociales. Esta perspectiva crítica surge en Canadá, buscando ampliar las perspectivas de los geógrafos de su quehacer y sin separar de manera drástica los procesos físicos de los procesos sociales-humanos (Dufour, 2015). En ese sentido, la geografía física crítica será: "(...) ante todo una oportunidad para que los geógrafos físicos puedan desarrollar una mirada crítica sobre sus prácticas cotidianas y así también incrementar sus capacidades de reacción en el seno de la sociedad" (Tadaki et al. citado por Dufour, 2015. pag.11).

Este enfoque crítico, le permitirá a la geografía proveerse de unas bases materiales mucho más sólidas con el fin de reforzar el análisis crítico de temas como la gestión de los recursos o la vulnerabilidad de las sociedades. Y aunque, esta perspectiva es todavía algo reciente, según Dufour la apuesta está enmarcada en la integración de las múltiples prácticas de investigación en el seno de la geografía con el objetivo de producir análisis pertinentes del espacio, de los territorios, de los paisajes y de los procesos espaciales basados en una combinación de los aspectos sociales y naturales (Dufour, 2015).

Para concluir, la geografía crítica es un concepto fundamental en el presente trabajo al marcar distancia con las corrientes acríticas o hegemónicas en los espacios académicos y escolares. Así se puede decir que, el objetivo de esta perspectiva es el cuestionamiento de los aspectos socioespaciales en los que se ha impuesto el capitalismo con su modelo neoliberal. Sin embargo, esta también permite el comprender otros aspectos que no se limitan al espacio y su relación con la sociedad, sino también se puede trabajar aspectos como las luchas reivindicativas como el feminismo y el movimiento *queer* que poco o nada eran trabajados en la geografía convencional. El integrar tanto los aspectos físicos como los sociales-humanos será pieza clave para el desarrollo del problema de investigación planteado, los objetivos mencionados y las posibles resoluciones y/o resultados de investigación.

### **3.2. Espacio geográfico**

Para comenzar a hablar del espacio geográfico es necesario entender que la definición de este concepto está constituido y definido según las variaciones teóricas, epistemológicas e históricas de la geografía como disciplina de las ciencias social (Capel & Urteaga, 1991). Para definir el espacio geográfico en el presente texto, se toma como referente ciertos postulados recogidos de las tendencias contemporáneas de la geografía, conocidas como las nuevas geografías, dentro de las que se encuentran las geografías críticas, estas consideradas como una ruptura tanto epistemológica como teórica en el estudio de la geografía.

Las concepciones de finales del siglo XVIII giraban en torno a los intereses económicos de los imperios europeos, por lo tanto, los estudios geográficos sirvieron de justificación para la subyugación y explotación de pueblos y países alrededor del mundo, concentrándose en la distribución de territorios para la obtención de materias primas y demás recursos (Capel & Urteaga, 1991). El imperialismo del siglo XIX se amparó en las ideas del determinismo geográfico de Karl Ritter para la distribución del continente africano, justificando una inferioridad biológica y social por sus lugares de origen, es decir que el espacio determina la capacidad social de desarrollo. De este modo se le asignó a los países tropicales y subtropicales, un papel relegado en la economía mundial, convirtiéndose en la cuna del extractivismo en plena revolución industrial (Capel & Urteaga, 1991).

Los ejemplos históricos muestran que la geografía tradicional y positivista, sus conceptos, transformaciones y reconceptualizaciones, giraron en torno a la justificación de manera teórica de la desigualdad y la explotación tanto humana como del subsuelo, como lo explica Capel (1981), en su recorrido histórico de la génesis de la geografía como disciplina de las ciencias sociales. Hablar en este sentido de espacio geográfico desde las perspectivas del positivismo lógico es cuestionable, pues los usos y provechos que han tenido los grandes imperios coloniales con estas teorías, ha servido como argumento de subyugación económica y cultural en el mundo.

Es importante tomar el concepto de espacio geográfico desde una perspectiva que se contraponga y cuestione esos postulados, que han tenido un papel pasivo en la erradicación de las pugnas sociales, políticas, económicas y culturales presentes. Por ello, el concepto de espacio geográfico que se utiliza en el presente texto es una visión teórica que proviene de

las geografías críticas, en específico la geografía histórica, que tiene como eje epistemológico el materialismo dialéctico. Este cimenta sus bases teóricas desde el marxismo, la fenomenología y el existencialismo, como una forma de contraponerse y criticar las visiones cuantitativas y positivistas en la geografía (Capel & Urteaga, 1991).

En este contexto, es el espacio urbano el lugar que es en sí mismo el reflejo de las diversas pugnas históricas, sociales, económicas, políticas y culturales mencionadas anteriormente por Capel y Urteaga (1991). Son las ciudades los espacios geográficos de diversidad en el cual se interponen y conflictúan constantemente variedad de actores. Es por ello, que las geografías críticas en su nueva propuesta metodológica cuestionan y derogan las concepciones positivistas tradicionales, haciendo énfasis en el mundo vivido por los hombres y los conflictos que desarrollan espacialmente. Por este motivo el espacio geográfico es un producto social, que es consecuencia y reflejo de la desigualdad que cimenta la base del desarrollo urbano y rural del sistema capitalista (Capel & Urteaga, 1991).

El espacio urbano es una consecuencia de la migración de la inversión y de la concentración del capital, de los espacios rurales a las ciudades o nacientes burgos en la edad media, como la muestra de los inicios del crecimiento urbano, que trae consigo también un traslado de la mano de obra a la ciudad, consecuencia de la miseria que se vive en los campos. El espacio no se puede observar como un ente inhabitado o separado de las realidades y acciones sociales; el espacio es social en tanto el ser humano tiene relación con él y es ineludible esta relación, pues las abstracciones y usos que el ser humano le da al espacio no son solo vitales (producir el espacio en clave de suplir necesidades vitales básicas que dignifican la vida humana); también dicho espacio es supletorio de necesidades no vitales propias de los seres humanos (producir el espacio para el ocio, educación y demás necesidades propias de los seres humanos, como seres racionales), dentro de lo que entra adecuar el espacio y producirlo, asignándole un lugar de socialización a la urbanidad, un espacio producido (Lefebvre, 2013).

El espacio geográfico tiene dentro de sí la materialización de las desigualdades sociales existentes, es decir que el espacio es una reproducción de la disparidad económica existente entre clases sociales, por lo tanto, si es producido por la maquinaria industrial del capitalismo, esta tiene en su seno un desarrollo urbano desigual (Smith, 2020). Las ciudades

son espacios consecuencia de procesos histórico-espaciales, no son espontáneas, se deben a procesos de acumulación de riquezas y poder que modifican y construyen el espacio, es decir que la ciudad es posible gracias a la acción humana y se preserva o modifica en la morfología de su paisaje dependiendo de los intereses o conflictos que se puedan dar durante los procesos de desarrollo desigual del espacio (Smith, 2020).

La concepción del espacio geográfico desde la mirada crítica de Lefebvre (2013), demuestra que el espacio no es un campo aislado de las actividades sociales, por lo tanto, el autor en cuestión le da un sustento teórico al espacio, definiendo la espacialidad como una relación de los territorios con la sociedad, en donde está presente la apropiación tanto material como ideológica en los procesos de producción social del espacio, en cuyo desarrollo existe la pugna de distribución desigual de las urbanidades en sus distintas temporalidades, dando origen al reclamo del derecho a la ciudad y entendiendo a la misma como un producto funcional a la acumulación de capital (Lefebvre, 2013).

El espacio es el lugar de acción y acumulación del capital, por ello el paisaje urbano es muestra de cómo se instrumentalizan las ciudades por medio los intereses de los grandes capitales financieros, dividiendo las ciudades y desarrollándolas de formas desiguales y segregadas (Harvey, 2014). Harvey (2014) explica que el espacio urbano se produce y desarrolla dependiendo de los intereses que tengan los capitalistas, siendo estos los que deciden los usos del espacio, el acceso a los servicios, la vivienda, la movilidad y el trabajo, plasmando en las ciudades, modelos de segregación que perduran en el tiempo.

Para finalizar, se puede afirmar que, el concepto de espacio geográfico que sustentará el presente texto, es una visión desde las percepciones críticas de la geografía, específicamente las visiones cuya interpretación espacial cuestiona el poder, los intereses económicos, políticos e ideológicos presentes en los procesos de producción social del espacio. La teoría de la producción social del espacio es sustentada desde las posturas de la geografía radical, la cual es tomada y problematizada por varios autores en la línea de las geografías críticas.

### 3.3. Distintas concepciones del tiempo espacio en la geografía

Las nociones de espacio han cambiado a través de la historia con la aparición de nuevos paradigmas y metodologías, que surgen de la teorización de nuestra relación como sociedad con el espacio. De este modo, las escuelas de pensamiento geográfico (geografía humana, geografía crítica, geografía regional, geografía sistémica, geografía positivista tradicional, etc.), han hecho sus investigaciones siempre desde un paradigma epistemológico particular que da forma y direcciona la interpretación del espacio.

Para hablar de las nociones espacio temporales, se toma como referentes principales a Ovidio Delgado (2003) y a Capel y Urteaga (1991), pues estos dos autores hacen un recuento histórico acerca de los cambios epistemológicos y metodológicos que ha tenido la geografía a lo largo de la historia, en especial en la contemporaneidad, que será el periodo histórico de localización de las teorías y metodologías de estudio geográficas que serán tenidas en cuenta en el presente texto.

Para empezar, se aborda la geografía sistémica. Se gesta durante la modernidad, en Alemania, siendo esta la cuna de una forma nueva para el momento de ver la naturaleza y así mismo el espacio. Alexander Van Humboldt es el padre de esta perspectiva, quien presenta una propuesta muy innovadora para la época al proponer que la naturaleza no es solo una almacenadora de especies, vegetación u objetos, sino que esta naturaleza, tiene una relación directa con los seres humanos y son parte de la misma. Humboldt afirma que estas relaciones entre especies y ecosistemas, permiten un adecuado equilibrio en el sistema global que funciona como un todo y ante cualquier alteración desequilibra y modifica el funcionamiento de los ecosistemas, a lo que denominaría el *cosmos* (Capel & Urteaga, 1991).

La geografía sistémica surge a la par de las ideas deterministas geográficas de Karl Ritter. Estos eran postulados más inclinados a entender la relación del ser humano con la naturaleza, una perspectiva más desde lo social y menos desde la fenomenología de la naturaleza. En estas producciones científicas surge el término de *erkunde*, que es el espacio de las acciones sociales de los hombres que están determinadas a su vez por factores físicos de las regiones del planeta tierra (Capel & Urteaga, 1991).

Posterior a la era de Humboldt y Ritter, llega una escuela de pensamiento geográfico de corte positivista tradicional, cuyos principios metodológicos apuntan a un uso de las ciencias naturales como referente de estudio de los fenómenos espaciales, con un uso específico del naturalismo como marco referencial y la negación de toda metafísica o cosmovisión anticientífica, como un factor importante en la consolidación de las visiones de espacio (Capel, 1981). Aquí el aspecto empírico inductivo racionalista, es el método para hacer análisis espacial, por lo tanto, la experiencia es la única forma de llegar a las conclusiones sobre la naturaleza (Capel, 1981).

Por otro lado, el estudio de la región, el territorio y los lugares, comenzaron a volverse la categoría de análisis de la geografía. Se delimitaron estos espacios de análisis, al considerar que el estudio de lo contenido en las regiones era lo fundamental, todas las regiones diferenciadas por su contenido y especificidad, que hizo posible una geografía comparativa entre regiones, territorios y lugares a lo largo del mundo (Delgado, 2003), la cual buscaba estandarizar categorías de análisis espacial, todo esto en búsqueda de la especialización de las regiones en ciertos aspectos funcionales a la forma de producción capitalista.

Durante la década de los años cincuenta la geografía occidental toma un giro determinante en lo que a paradigmas y métodos de investigación del espacio refiere. Cansados del empoderamiento de los postulados que enaltecen las ideas y la psiquis humana como un factor determinante en el estudio geográfico, llegan los neopositivistas proponiendo una alternativa en la que las metodologías de las ciencias puras, podrían adaptarse al estudio de los fenómenos sociales espaciales, proponiendo sistemas estandarizados a nivel mundial que consideraban se podían emplear para la planeación urbana y análisis más profundo de las problemáticas sociales desde la reflexión teórica de la física y un ejercicio lógico matemático, pues debido a esto se autodenominan como una corriente filosóficamente empírico analítica (Capel, 1981).

La siguiente corriente de la que se hablará, corresponde a una corriente que se podría denominar como una concepción altamente crítica frente a las concepciones geográficas que han separado al ser humano del espacio o como un actor determinante en éste. La geografía radical marxista, materialista y dialéctica, surge en los años setenta del siglo XX, esto como

consecuencia a las críticas hechas a las concepciones dualistas de la geografía, en las que básicamente el ser humano es solo un objeto más dentro del espacio. En esta teoría y metodología, el espacio es un producto social. Por tanto, ver el espacio como un producto espontáneo o lugar de hechos aislados, es desconocer las relaciones de poder y desigualdad que hacen posible la ciudad, todo esto desde un análisis de las estructuras de poder que hacen posible la producción del espacio en clave de un desarrollo desigual del mismo (Delgado, 2003).

Las consecuencias del debate entre el neopositivismo y la geografía radical, tuvo como producto una nueva tendencia, la geografía humanística, cuya preocupación y énfasis de la geografía está en las percepciones y construcciones individuales sobre el espacio. Guiados por el existencialismo y la fenomenología como sus marcos analíticos, se pone en primer plano al ser humano, como un territorio que determina y compone el espacio de formas específicas de existir y habitar el espacio en relación con otros cuerpos que componen formas individuales específicas de habitar el espacio, es decir donde lo vivido y lo cotidiano de los seres humanos, son pilares fundamentales para entender las realidades geográficas (Delgado, 2003).

Para concluir se puede afirmar que la geografía es una disciplina de las ciencias sociales cambiante y plural, todo esto dependiendo de las nuevas necesidades que haya en las comunidades científicas en el estudio del espacio. Estas concepciones no son unánimes y difieren en varios aspectos, principalmente en la relación en la que se coloca el ser humano respecto a la naturaleza y al espacio.

### **3.4. Producción social del espacio**

Continuando con las definiciones conceptuales del presente trabajo, es menester hablar del concepto de producción social del espacio trabajado por Henri Lefebvre (2013), el cual propone dejar la concepción de la producción *en el espacio* por la del *espacio producido socialmente*. En esta concepción, el espacio es producto de la acción social, de las prácticas, de las relaciones, las experiencias sociales puesto que, cada sociedad produce su espacio. Así pues, el espacio se le considera como un producto, el cual se consume y se



utiliza, pero este no es como otros objetos producidos debido a que él mismo actúa en la producción (Martínez, 2014).

De esta manera, Lefebvre (2013) resalta la necesidad de pasar de una teoría de los productos a una teoría del espacio, en el cual este espacio debe ser analizado en su totalidad y no por separado del proceso de producción y del producto mismo puesto que, este interviene en la producción, organiza la propiedad, el trabajo, las redes de cambio, los flujos de materias primas y energías que lo configuran y que a su vez quedan determinados por él. Siendo así, para poder descifrar la práctica social de una sociedad es necesario comprenderla tanto por medio de la producción y de los productos de manera simultánea, es decir, una sociedad produce prácticas que producen espacios específicos, que diferencian las prácticas y espacios forjados y producidos por otras sociedades (Martínez, 2014).

Asimismo, Lefebvre va más allá de lo que Marx y Engels plantearon frente al contexto urbano, al cual estos últimos poco prestaron atención puesto que, prefirieron concentrar sus energías en el análisis de los mecanismos y procesos del modo de producción capitalista que en indagar en las consecuencias que tenían aquellas relaciones de producción en la vida cotidiana (Baringo, 2013). Es por ello por lo que Lefebvre afirma que:

El espacio debe dejar de concebirse como pasivo, vacío o carente de otro sentido, como los “productos” que se intercambian, se consumen o [se] desaparecen. Como producto, por interacción o retroacción, el espacio interviene en la producción en sí misma. (...) No se puede concebir [el espacio] de manera aislada o estática. Es dialéctico: producto-productor, soporte de las relaciones económicas y sociales (Lefebvre, 1974 citado por Baringo, 2013).

Siendo así, la producción social del espacio desde la óptica lefebvriana debe entenderse desde la *dialectique de la triplicité* (dialéctica de la triplicidad) en donde se reafirma la necesidad de la teoría unitaria de los campos habitualmente estudiados de manera separada: 1) el espacio físico, la naturaleza, 2) el espacio mental, las lógicas y las abstracciones formales y 3) el espacio social, el de la interacción humana. En esta tridialéctica del espacio, el espacio social es fruto de las relaciones de producción que se están dando en un momento específico, así también como la derivación de la acumulación de un proceso histórico que se materializa en una determinada forma espacio-territorial. Así

pues, el proceso histórico de producción social del espacio es una sucesión compleja, y en ocasiones contradictoria, que mezcla cuestiones relativas a las prácticas espaciales que se dan en un determinado espacio, las representaciones simbólicas que se crean en torno a este y el imaginario social que provoca (Baringo, 2013).

En una vía similar, Domnanovich (2016) cita a el geógrafo brasileño Milton Santos (1996), donde menciona que el acto de producir es al mismo tiempo un acto de producción espacial y que no existe una producción que no sea al tiempo una producción del espacio. Así pues, la vida del hombre es el proceso de creación “social” del espacio. De igual manera, Castells (1974) describe la transformación de las formas, las funciones y las significaciones del espacio con el tiempo debido a las expresiones sociales particulares de diversos grupos sociales que se van estableciendo entre sí con el pasar del tiempo (Castells, 1974, citado por Domnanovich, 2016).

Siendo así, la producción social del espacio puede explicarse por las relaciones que los grupos sociales establecen en su interior y entre sí mismos como también que este espacio refleja y/o expresa claramente los modos de organización del grupo social que se localiza, se especifica espacialmente y se desenvuelve en él. Por lo cual, no puede hablarse de una teoría del espacio que excluya a la teoría de la estructura social que se despliega y se especifica localmente (Castells, 1974, citado por Domnanovich, 2016). Y la ciudad es el más claro ejemplo de la construcción social del espacio y de la expresión física de las relaciones sociales que suceden al interior de esta y que a su vez constituyen en una manifestación espacial del valor. Esto es debido a que las diferentes actividades productivas que se realizan en esta tienen un valor incorporado, haciendo de la ciudad un importante depósito de capital fijo acumulado por una producción previa (Valle, 1991).

En conclusión, el concepto de la producción social del espacio es vital para comprender las relaciones que existen o han existido en determinada época espacial, pues como muestra la lectura teórica del presente capítulo, se debe entender el espacio como un producto social e histórico en el que se dan diversas relaciones humanas, económicas y políticas. Esto se hace menester para evitar caer en las miradas segregadoras que tratan al espacio, a la producción y a la sociedad como entes separados que poco o nada tienen

relación entre sí, al contrario, se deben tratar de manera transversal y conjunta, lo cual será pieza fundamental para el desarrollo del presente trabajo.

## **Metodología**

### **Referentes de la realización del ejercicio pedagógico**

El proyecto de investigación presente tiene como referente metodológico el paradigma de investigación crítico social. Tiene como intención principal reconocer las representaciones y concepciones del espacio presentes en el videojuego *Age of Empires III* y en *Libros de texto escolares*. Reconocer e interpelar estas corrientes y teorías geográficas, servirá para hacer crítica sobre las representaciones espaciales de los materiales analizados, esto a su vez para intentar comprender los intereses presentes en los mismos.

### **Metodología cualitativa en la geografía contemporánea**

Para los estudios e investigaciones en las ciencias sociales, la opción de inclinarse al uso de metodologías cualitativas se facilita por la variedad y ampliación del marco de interpretación que brindan. El fortalecimiento de las metodologías cualitativas en los estudios sociales, se debe al surgimiento de escuelas de pensamiento social que contrarían al positivismo lógico en su afán de encerrar a las ciencias sociales en métodos de las ciencias naturales, como si los fenómenos sociales debieran ser solo medibles y deducibles por medio de fórmulas y estándares. Es así que la corriente neopositivista y las concepciones críticas contemporáneas de la geografía, tienen una pugna epistemológica y metodológica que gira en torno a las profundas diferencias de interpretación de la realidad, en donde confrontan las formas de instrumentalización espacial (Capel & Urteaga, 1991).

### **Paradigma socio crítico.**

El paradigma socio crítico, tiene como intención principal interpelar por medio del trabajo reflexivo del investigador las realidades sociales en las que se encuentra inmerso. Todo esto a partir de una interpretación cualitativa de los datos que permitan proponer cambios y posturas respecto a los datos interpretados y seleccionados (Melero, 2011).

El origen histórico de este paradigma se encuentra en la escuela de estudios sociales en Alemania conocida como la escuela de Frankfurt, cuyos orígenes metodológicos y filosóficos en cuanto al estudio de las ciencias sociales, se encuentran en la distancia y crítica sobre el positivismo lógico y su interpretación pasiva y acrítica de los hechos sociales. El criticismo social de la escuela de Frankfurt se contrapone al uso de las metodologías de las ciencias naturales en las ciencias sociales, pues ve en ello una forma de negacionismo de las realidades, y una amputación en cuanto a su capacidad de análisis de los hechos sociales, los cuales no pueden ser equiparables a *leyes naturales* que no contemplan las múltiples aristas del hecho social, sus problemas y posibles soluciones (Loza, Mamani, Mariaca, & Yanqui, 2020).

El uso de este paradigma también implica entenderse como parte de la estructura social que de forma directa o indirecta ayuda a conservar las relaciones de poder presentes en lo que nos rodea como sociedad, ya sea en las condiciones ideológicas, económicas y políticas. Esto con la intención de poder proponer sistemas de razonamiento crítico que permitan hacer cambios sociales por medio del cuestionamiento de lo hegemónicamente establecido y avalado por lo que se conoce como la razón instrumental y sus intereses (Loza, Mamani, Mariaca, & Yanqui, 2020).

### **Análisis comparado y análisis documental.**

Para el presente trabajo se hará uso del análisis documental y el análisis comparado para problematizar las concepciones de espacio presentes en *libros de texto* y en el videojuego *Age of Empires III*, teniendo en cuenta que fueron estos los materiales elegidos para analizar en relación con sus representaciones geográficas sobre La Colonia en América.

Entiéndase en este sentido el análisis documental como la selección y discriminación de materiales para su posterior análisis y problematización del contenido. Estos materiales requieren una descripción y problematización de su contenido, es decir que son herramientas de extracción científico-informativa, donde todos los aspectos tanto de contenido como de producción deben ser elementos para el análisis y la crítica, ya que son parte del texto (ya sea material audiovisual o literario) (Dulzaides & Molina, 2004).

Este análisis documental sirve para identificar la información de materiales que se acoplen a las necesidades investigativas. Así mismo funciona para describir los materiales, con el objeto de evaluar y seleccionar la información de interés en la que se pueden encontrar mensajes subyacentes para ser problematizados o analizados como parte del ejercicio de gestión de la información (Dulzaides & Molina, 2004).

Por otro lado, el análisis comparado es un aspecto importante para la presente investigación, pues la selección de los dos tipos de fuentes abordadas en lógica pedagógica, los videojuegos y los libros de texto, requieren una comparación de contenido para poder encontrar en los mismos los significados y concepciones de lo que los productores de dichos materiales consideran como espacio geográfico (Santamaría F. , 1983).

El análisis comparativo tiene como característica la concepción apriorística de desigualdad o diferencia entre los materiales o situaciones sociales que se quieren confrontar. Por esto mismo, el principio de que pueden ser homogéneos los materiales se descarta, al partir del principio fundamental de que existen diferencias y por ello surge una necesidad de comparación. La comparación debe contener criterios cualitativos y/o cuantitativos de análisis que permitan la interpretación de la información, para poder dar orden a categorías que desprendan de allí y su posible relación o distancia según corresponda (Santamaría F. , 1983).

## Capítulo 4

### La ciudad colonial en Colombia

Los orígenes del proceso de población y desarrollo de la ciudad colonial en Colombia, se podría afirmar que es un proceso de construcción desde la imposición del cristianismo español y la desastrosa intención de reemplazo de la administración del poder, por medio de la instalación de las instituciones de la corona española y la iglesia cristiana, con hambre de riquezas y territorio ante el auge de las expediciones de los grandes imperios europeos.

El proceso de población de lo que actualmente se conoce como Colombia, tiene como diáspora inicial los puertos del Darién ubicados en el golfo del Urabá, que sirvieron como punto de conexión entre Panamá y las nacientes ciudades del litoral Caribe; Santa Marta (como la primera ciudad y puerto fundada en el antiguo Virreinato de la Nueva Granada) y Cartagena (segunda ciudad fundada en el antiguo Virreinato de la Nueva Granada, pero con más importancia administrativa y económica) sobre el siglo XVI. Estas dos provincias que en un principio son lugar de la labor administrativa de las *Reales Audiencias*, para expandir el proyecto colonizador de las Américas, tienen intención de conectar las tierras adentro del continente y el Caribe con el Océano Pacífico, como proyecto de conectar el comercio del extremo occidente con el extremo oriente del globo (Jaramillo & Tirado, 2001).

El proceso de expansión de estos poblados y así mismo su influencia económica y político-administrativa, se vio motivada por la facilidad de extracción de recursos minerales y recursos agrícolas que se producían en la región. Esto da origen a una gran ola de migración española al Virreinato de la Nueva Granada, asociados a las encomiendas y reales audiencias, en tanto principios administrativos y organizativos de los primeros colonos que entran en contacto con las ya organizadas comunidades indígenas de las diferentes regiones, tanto del litoral Pacífico como del Caribe (Jaramillo & Tirado, 2001).

Ante la noticia que se masifica en la península Ibérica, sobre una tierra de riquezas interminables y alimentos sin fin, los españoles pobres y de clase media, migran a La Nueva Granada en búsqueda de las oportunidades que la hambruna de la época les arrebató (Jaramillo & Tirado, 2001). En un principio estos pobladores europeos se instalan sobre las

costas del Caribe, en las ciudades de Cartagena y Santa Marta, sin contar que Cartagena por su mayor cercanía al Pacífico tendría más relevancia en el tráfico marítimo, y así mejor desarrollo en su proyección urbana. De este modo Santa Marta sufre constantes crisis, por el alto flujo migratorio que recibe la ciudad al ser el punto de comienzo de las rutas de expansión hacia tierras adentro del país. Así mismo el desconocimiento de la geografía de la región y de las elevaciones sobre la Sierra Nevada de Santa Marta, entorpecen un desarrollo urbanístico que conecte las tierras del Valle de Upar, con el comercio marítimo del Caribe (Herrera, 2001).

Cartagena de este modo sería el nodo más importante de expansión y población de lo que es hoy día el territorio nacional, pues su posición como puerto receptor de unidades militares y víveres, permite la exploración desde el litoral Caribe hacia las llanuras del Caribe colombiano, que conectan con la Ciénaga del Magdalena y por demás con el río Magdalena, el cual será el camino de expansión e imposición de figuras administrativas de la corona, para lograr mantener un control sobre la mano de obra esclava nativa y los recursos mineralógicos controlados por los cabildos (Herrera, 2001).

Por otro lado, Santa Marta se condena al atraso. En el intento desesperado por fundar cabildos y expandir la zona de influencia de las audiencias reales de la Nueva Granada, Santa Marta se sume en la pobreza, pues los constantes conflictos con los nativos y la poca capacidad de los colonizadores para entablar diálogos pacíficos con las comunidades indígenas que les facilitarían el comercio y la alimentación, conllevó al desabastecimiento de la ciudad, pues en ésta área había poco acceso a minerales preciosos para el comercio, así que la corona centró su atención en el Caribe, ya que a diferencia del Imperio Español, los comerciantes en Cartagena y El Magdalena, gozaban de abundancia en minerales y alimentos gracias a los proyectos colonizadores en el Valle del Magdalena (Montoya, 2018).

La ruta del río Magdalena facilita en gran medida la mediocre administración del continente americano por parte de la corona española. En el Valle del Magdalena estaba la mayor asignación de lo que se conoce como los *Vecinos*, que eran pequeños grupos familiares españoles que se asentaban cerca de los cabildos como una forma de mantener los pueblos en dos órdenes: uno de preservación y reproducción racial y otro para mantener el control administrativo de los auditores sobre zonas que no frecuentaban, pues casi siempre estos se

localizaban y legislaban desde las penínsulas de Cartagena, Santa Marta y posteriormente Santafé, que tomará un poder considerable en el proceso de centralización de la Nueva Granada (Montoya, 2018).

El arribo de Gonzalo Jiménez de Quesada es importante para el proceso de consolidación de una red de comercio y mestizaje en la Nueva Granada. Primero hace el recorrido desde Cartagena hasta Santafé por el cauce del río Magdalena, incentivando así el desarrollo de una región interandina conectada por vías fluviales y precarios caminos que facilitaron el acceso de los colonos y reales auditores a los cacicazgos subyugados por las milicias y enfermedades europeas, de los cuales copiaron y apropiaron su forma de organización, producción y explotación de minerales, que llevaron a un auge administrativo de Santafé por su cercanía y conexión con los demás cacicazgos del altiplano, ricos en minerales y sistemas de producción agrícola (Herrera, 2001).

La llegada masiva de españoles de las altas esferas sociales al altiplano en el siglo XVII motiva la migración masiva de indígenas del altiplano, españoles pobres, mestizos y negritudes provenientes de África hacia las ciudades. Algunos en busca de mejores oportunidades que las brindadas por los resguardos (zona de dominio español de la mano de obra indígena, en donde se adoptó la forma de organización nativa y se pacifican los conflictos, a cambio de un trato menos severo por parte de los hacendados o aristócratas) y cabildos (zonas de organización colonial cuyo objetivo es integrar los diferentes grupos sociales y raciales en la dinámica económica colonial en cabeza de un representante legal). Otros se movilizan hacia tierras más cálidas y aptas para el desarrollo agrícola, conservando sus grupos sociales específicos y dando origen a centros poblados fuera de la jurisdicción del virreinato, lo cual traerá a finales del siglo XVII y principios del XVIII, los primeros vestigios de un sentimiento de independencia tanto de los criollos, como de acumuladores en las regiones que no estaban ordenadas por el virreinato, al igual que las negritudes que emigraban hacia la costa del Pacífico y el golfo del Urabá y los indígenas como una diáspora disipada hacia el pie de monte de la cordillera oriental, el sur de la cordillera central y suroccidente de la cordillera occidental (Herrera, 2001).

Irónicamente en medio de este conflicto, Santafé se consolida como un centro de fortaleza administrativa. De allí que el control territorial y militar sobre la Sabana de Santafé



y Tunja se fortaleciera, paralelamente al debilitamiento del virreinato en zonas donde tenían acceso limitado o férrea resistencia bélica, donde se construían caseríos que obedecían a sus propias leyes y alimentaban en muchas ocasiones el contrabando de los ingleses y holandeses, enfrentando así la política tributaria que tenía la corona española, dirigida hacia los cabildos, ciudades, vecindades, resguardos y las nacientes haciendas (Montoya, 2018).

La morfología de la ciudad colonial, de carácter hidalgo, es fundada siempre en la percepción administrativa del poder político institucional presente en las ciudades del Imperio español (Montoya, 2018). Los centros fundacionales de las ciudades se organizan de tal manera que el poder eclesial, el poder monárquico, las aristocracias y el poder militar, tengan lugar, siendo esta la forma de organizar la administración de los territorios y segregar las ciudades, en las que los centros son los lugares de la actividad económica y la exclusividad social de los españoles adinerados y nobles. Lejos de estos, las clases trabajadoras o desposeídas del poder económico y político se asentaban, rasgo que se conserva en los procesos de crecimiento urbano de las grandes metrópolis del país, por ejemplo Bogotá, ciudad donde los adinerados viven al norte y los pobres al sur, donde el trabajo se concentra en el norte y la mano de obra hacía el sur (Herrera, 2001).

Ante la creciente crisis administrativa y económica española durante el siglo XVII y principios del siglo XVIII, la corona española decide darle más poder administrativo a Santafé, pues Cartagena gozaba de abundancia al ser uno de los puertos más populares de España en el continente americano y decide enviar comerciantes de la aristocracia y a asignarle a colonos y criollos ascendentes de familias de conquistadores, el uso de una figura administrativa en alianza con las figuras de autoridad eclesial como arzobispos y frailes. Esta figura se denomina *hacienda* y es la asignación de gran cantidad de tierras baldías donde se puede cultivar o extraer minerales (Herrera, 2001).

Cabe resaltar que la ley del momento (siglo XVII y principios del siglo XVIII) permitía a los hacendados tener control sobre las comunidades que allí habitaban y así mismo de su mano de obra. Esto con el objeto de hacer de las haciendas, centros de concentración del poder económico y político de los territorios, para después con el crecimiento urbano que se aglomera alrededor de esta figura administrativa, fundar muchos de los poblados o

municipios existentes hasta el día de hoy, que tienen sus orígenes en pequeñas haciendas (Montoya, 2018).

Los hacendados eran comerciantes de España que venían a importar productos agrícolas, mineros y artesanías. Dependiendo del lugar en el que el hacendado tuviera su propiedad (que había sido concedida por la corona), así mismo exportaban o comerciaban de forma cuantiosa diferentes mercancías, a la vez que tenían la obligación de tributar los impuestos necesarios para suplir el déficit presupuestal que atravesaba el imperio español, tal como se promovió en las reformas borbónicas del siglo XVIII (Montoya, 2018).

Las haciendas se adaptaron fácilmente al modo de producción de los indígenas y así mismo mercantilizaron lo que se producía dentro de estos antiguos cacicazgos, volviéndose zonas de especialización económica y productiva. La mayoría de estos territorios rodeaban a Santafé y convirtieron este centro urbano en un punto de interconexión, administración y abastecimiento, del imperio español y de los grandes acaudalados criollos o españoles que eran propietarios de las haciendas circundantes a los centros urbanos, que conglomeraban la mayoría de los pobladores de la Nueva Granada (Herrera, 2001).

De este modo Santafé comenzó por monopolizar y fortalecer el poder administrativo frente a las provincias de Quito y Venezuela, primero centralizando la gestión económica de todos los recursos en Santafé e interconectando por sistemas de caminos el comercio y el proceso de exploración y colonización de los territorios más hacia el oriente que únicamente se autorizaba desde la sabana de lo que hoy se conoce como Bogotá (Herrera, 2001). Pero más tarde esta ambición de expansión, tendría sus inconvenientes. Santafé no estaba teniendo en cuenta que enviar exploradores hacia los llanos tendría sus consecuencias, pues las dificultades de la cordillera oriental y su complicada y fallada formación geológica, separarían administrativamente las haciendas de los llanos, haciéndolas más cercanas a las futuras campañas de independencia que vendrían desde la provincia de Venezuela (Herrera, 2001).

La mala expansión y administración de nuevas penínsulas y haciendas, los constantes conflictos contra subordinados indígenas en haciendas y resguardos, la rebelión de las negritudes en focos disipados a lo largo de la costa Pacífica y Atlántica, la decadente situación económica del imperio español, el poder ascendente de los criollos hacendados y

el auge de un pensamiento ilustrado, que proponía la emancipación de los hombres libres, por medio del derrumbe de las monarquías y la instauración de repúblicas democráticas liberales, y las reformas borbónicas que constantemente aumentaban los impuestos, fueron las causas y el caldo de cultivo de un sentimiento conjunto de los no españoles, en contra del rey de España (Montoya, 2018).

Los primeros que se asocian son los criollos, llamando a la unidad en torno al reclamo de una sociedad donde todos tengan un trato acorde a sus derechos como ser humano libre. Los criollos teniendo la oportunidad de viajar a Europa y comenzando a tener el monopolio de la economía y de las exportaciones e importaciones que llegaban a la Nueva Granada, entienden muy bien que el poder económico y político más que residir en Santafé, se encuentra en las haciendas y resguardos aledaños a las grandes provincias. Por ello, los procesos de liberación de las ciudades se hacen en clave de desabastecer a los españoles para luego atacarlos con las fuerzas reunidas en los territorios zonas de influencia de hacendados, dando a comienzos del siglo XIX con el fin de la ciudad colonial y el comienzo de la ciudad republicana (Montoya, 2018).

#### **4.1. La ciudad colonial: el espacio del control y la doctrina**

Las ciudades durante la Colonia en el territorio de lo que hoy se conoce como Colombia, tuvieron diferentes procesos de producción del espacio social. El centralismo que caracteriza los poblados del altiplano andino y su control religioso y político estricto, se diferencia de la forma en que se administraron los poblados de la llanura del Caribe colombiano. En primer lugar las condiciones espaciales y climáticas de la Ciénaga del Magdalena y su régimen de inundaciones en épocas húmedas, limitó el proceso de poblamiento de estos pequeños asentamientos sobre la ciénaga y cercanías al valle del Magdalena, por lo tanto, la conexión fluvial con estos lugares era estacional y de difícil acceso en tiempos secos, lo que llevó a la priorización de la administración religiosa y política de los pueblos andinos del país que tenían un flujo constante de comercio por el río Magdalena (Herrera, 2001).

La administración de las crecientes urbes y pequeños asentamientos era de carácter estrictamente religioso. Por medio del control de los feligreses y así mismo su adoctrinamiento, fue que se comenzaron a gestar procesos político-administrativos que

centraban su política de control y organización urbana en el control de la espiritualidad. La centralización del poder se concentraba en la iglesia, esta era el lugar de inicio de la expansión de la urbe y la cercanía a los edificios que representaban el poder religioso del imperio español, daba una condición de estatus, exclusividad y poder administrativo. Estas propiedades cercanas a las iglesias, por lo general eran habitadas por españoles con altos cargos políticos o militares dentro de La Nueva Granada (Herrera, 2001).

El desarrollo urbano de las ciudades andinas en un sentido político-administrativo, fue más estricto. Sobre Santa Fe la empresa colonial imprime especial control y prioridad, por su constante conexión con el comercio exterior que llegaba a los puertos de Santa Marta y Cartagena que conectaban a su vez fluvialmente con el río Magdalena y la altura de los Andes que los mantenía alejados de los conflictos imperiales que se vivían en el Caribe. Por este motivo las ciudades andinas se vuelven lugares de residencia de políticos españoles influyentes y de religiosos prestigiosos de la iglesia católica (Herrera, 2001).

Aunque la administración espiritual era importante para los españoles, la concentración de recursos religiosos y así mismo de curas, fue en gran medida suministrada para los territorios andinos. Esto crea un vacío de poder en los asentamientos lejanos al valle del Magdalena y cercanos a la Sierra Nevada de Santa Marta, la Ciénaga del Magdalena y en general la llanura del Caribe colombiano, ya que el acceso limitado por río, debilita el control político-administrativo que permite que se lleven a cabo actividades económicas al margen del control de la empresa colonial española. En estos asentamientos el desarrollo administrativo, económico y político, se vio influenciado por las actividades ilícitas relacionadas con piratería que tenían lugar de acceso por el río Magdalena y expandían su comercio ilegal por poblados de la llanura del Caribe, como por ejemplo el poblado de Mompox el cual se convierte en un bastión del contrabando en esta zona, por la baja presencia de la empresa colonial y sus administradores religiosos (Herrera, 2001).

Los habitantes de los poblados eran los encargados de construir las iglesias y así mismo pagar los servicios religiosos ofrecidos por los curas traídos de España. Como ya se mencionó, las preferencias de los religiosos por las vías de acceso fluvial, hizo que los mismos rechazaran sus asignaciones a poblados de la llanura del Caribe y prefirieran convivir en los pueblos andinos con españoles de altos cargos diplomáticos y militares. Como la

concentración del poder económico y político se concentró en el área andina, las catedrales e iglesias de estos territorios, tienen una construcción con una arquitectura más estilizada y costosa, hecha especialmente para suplir las necesidades religiosas de las altas esferas del poder imperial español en lo que hoy es Colombia (Herrera, 2001).

A diferencia de la urbanidad andina, las construcciones de instituciones religiosas en el centro de los pueblos de la llanura Caribe se caracterizaron por ser más rústicas y de materiales tradicionales usados por esclavos e indígenas como bareque y madera. Por la baja concentración de población acaudalada española en estos lugares, era frecuente que allí no habitaran administradores religiosos, lo que ocasionó una práctica menos estricta del cristianismo impuesto por el imperio español. Esto hizo de los poblados de la llanura del Caribe, lugares de convivencia racial mixta, ya que no había una segregación urbana marcada como si lo presentan los territorios andinos, en los que se dividían los vecindarios (viviendas exclusivamente de españoles blancos que se denominaban a sí mismos vecinos y eran pertenecientes a altos cargos militares y diplomáticos) de los pueblos (lugares habitados por ciudadanos libres de todas las razas) (Herrera, 2001).

La segregación marcada en las ciudades andinas, hizo posible un mayor control territorial de los españoles sobre los indígenas. La forma en que se empleó este control espacial fue por medio de la instauración del sistema de haciendas alrededor de las ciudades. En estos espacios, se empleaba la mano de obra esclava para la producción agrícola que surtía de alimentos frescos a Santa Fe, Santa Marta y Cartagena, además de que los hacendados también poseían el control de las minas que surtían de minerales preciosos al imperio español. Para tener un control efectivo de la mano de obra esclava, se les permitía a los esclavos ir a la iglesia del pueblo para recibir los servicios religiosos, pero no habitar cerca de las instituciones eclesiales. Para poder asegurar estos desplazamientos en masa y un régimen de trabajo constante en el campo y las minas se les asignaba a las haciendas protección militar para evitar insurrecciones (Herrera, 2001).

Por la ausencia de control administrativo y religioso de los poblados de la llanura del Caribe, proliferó una economía mayoritariamente ilegal basada en el contrabando, que ayudó a la formación de poblados tierra adentro y así una red de comercio estacional fluvial en épocas de inundación de la Ciénaga del Magdalena. En las épocas secas, se usaban vías

fluviales alternas a la ciénaga, como ríos pequeños y caminos o senderos en lugares con limitado acceso al agua. Donde el acceso al comercio fluvial era limitado, era común el uso de caravanas de esclavos, propiedad de comerciantes que vivían del contrabando que se negociaba con piratas y se vendía en las nacientes urbanidades de las llanuras del Caribe, convirtiendo estos pueblos en lugar de residencia de exploradores, piratas, contrabandistas y en general habitantes de cualquier origen racial y sin ninguna distribución urbana estricta que exija habitar en ciertos espacios por condiciones raciales y de clase (Herrera, 2001).

Para finalizar se puede afirmar que, el imperio español nunca contempló lo difícil que sería controlar un vasto terreno de difícil acceso como lo era en principio la llanura del Caribe, por esto mismo allí hay un crecimiento exponencial de las economías ilegales. Así mismo el concepto de *lugares* con el que se le da cierta identidad a los asentamientos de la llanura del Caribe, asocia los mismos a la lejanía del control territorial imperial, a diferencia de los vecindarios españoles característicos de las urbanidades de los Andes, que recibieron el nombre de *parroquias* y que tenían un control político-religioso a cargo del párroco, que era pagado y salvaguardado por los diferentes tipos de habitantes que allí convivieran (Herrera, 2001).

## Capítulo 5

### **Ejercicio de análisis documental y análisis comparado.**

El presente ejercicio de análisis tiene como objeto principal, hacer una lectura desde de la geografía crítica sobre las concepciones y percepciones del espacio representadas en el videojuego *Age of Empires III* y libros de texto escolar que abordan el tema del periodo colonial colombiano y la producción espacial de sus ciudades. Para situar el ejercicio de análisis correspondiente a una época espacio temporal, es necesario primeramente hacer una reconstrucción histórica de la ciudad y situar cómo se llevaron a cabo los procesos de producción de las mismas.

Posterior al ejercicio teórico de construcción histórica del concepto de ciudad colonial en Colombia, se procederá a hacer un análisis de los conceptos o representaciones del espacio geográfico presentes en el videojuego y en los libros de texto, haciendo de este trabajo comparativo, un ejercicio de crítica a las concepciones e intenciones de los productores de dichos materiales al reproducir y proponer marcos de representación espacio temporal desde la perspectiva que allí mismo se plasme.

#### **5.1. Las concepciones espaciales de la ciudad colonial presentes en Age of Empires III y en los libros de texto de Ciencias sociales del MEN para Escuela Nueva en el 2011 de grado cuarto y quinto.**

Para comenzar este análisis es importante antes describir los materiales que se escogieron y utilizaron para hacer el ejercicio comparativo, además de los criterios de selección de los dos materiales, tanto el videojuego como los libros de texto. Primero se tuvo en cuenta que el tema que abordaran los materiales fuera correspondiente a la época colonial. Por el lado de los libros de texto se tomaron dos: uno de cuarto de primaria de ciencias sociales y otro de quinto de primaria también de ciencia sociales. Ambos libros son materiales del Ministerio de Educación Nacional de Colombia, específicamente para proyectos de Escuela Nueva, producidos en el año 2011. Estos dos libros tienen unidades enfocadas a la explicación de la Colonia en Colombia desde el proceso de colonización temprana del continente en el siglo XV hasta el nacimiento de las nuevas repúblicas americanas en el siglo XVIII.

Por otro lado, el juego Age Of Empires III se sitúa histórica y espacialmente en todo el continente, pero enfoca la trama de desarrollo del juego en el proceso de colonización y desarrollo social-urbanístico, del norte del continente americano. Este juego muestra un proceso de colonización de América mixto (visibiliza el papel de varios imperios marítimos del siglo XV, XVI, XVII y XVIII y grupos étnicos del continente), pero hay que reconocer que, desde una perspectiva nacionalista, sí enaltece finalmente el proceso de independencia de los Estados Unidos de América, mostrando a los mismos como los influyentes continentales de los procesos de libertad republicana muy propia del pensamiento ilustrado europeo.

### **5.1.1. Análisis comparativo de los libros de texto y el videojuego**

Para empezar este ejercicio comparativo se resaltará primero la Colonia como un proceso espacio temporal de constitución y producción del espacio urbano, entendiendo a la sociedad y el espacio en una relación dialéctico-histórica, que produce el espacio y las relaciones de poder presentes en el mismo. Teniendo en cuenta ello se analizarán los diferentes aspectos representacionales del espacio y se pondrá especial atención en los conceptos de espacio utilizados y cómo estos pueden tener ciertas intencionalidades al reproducirse de manera específica.

### **5.1.2. Instrumentalización del espacio: análisis sobre el uso del concepto de espacio en el proceso de producción social desigual de la ciudad colonial, presente en el libro de texto escolar y el videojuego Age Of Empires III.**

Cuando se habla de espacio colonial, lo primero que llega a los imaginarios de las personas es una idea de choque y proceso “civilizatorio”, muy apegado a las ideas hegemónicas de la cristianización del continente americano y así mismo sus representaciones gráficas sobre la época como una imagen referente a ello como se muestra en la *Ilustración 4*.

Las visiones eurocéntricas sobre el espacio están representadas en estos textos de manera explícita, ya que los procesos de producción del espacio en la Colonia que se muestran allí, se asocian al desarrollo de la “civilización”. Así mismo el estereotipo del indígena como un ser necesitado de civilización y deshumanizado por medio del descrédito



de sus cosmovisiones. Referente a esta idea evangelizadora se muestra la desnudez y la tez de piel como un aspecto diferenciador entre españoles e indígenas, como se evidencia en las ilustraciones 4, 5 y 6.



**Ilustración 4:** Portada unidad dos, libros de ciencias sociales.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera Cartilla 4° Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.



**Ilustración 5:** Imagen conflicto Indios Caribe contra ingleses.

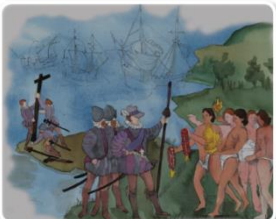
**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.

**Los españoles llegaron a América...**

1. Responde:

- ¿Qué has escuchado sobre el Descubrimiento y la Conquista de América?
- ¿Sabías que antes de los viajes de Cristóbal Colón, los mapas sólo representaban a los continentes de Europa, Asia y África?
- ¿Cómo imaginas los primeros encuentros entre españoles e indígenas?, ¿pacíficos o violentos?

2. Observa la ilustración y responde en tu cuaderno:



**Ilustración 6:** Imagen del descubrimiento y actividad.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 4° Grado, (2011), Ministerio de Educación Nacional.

Lo que se puede identificar en las imágenes es una mirada determinista del proceso de colonización del continente americano, en donde se asocia la producción espacial de las colonias españolas a un proceso de descubrimiento, como si este continente no hubiese sido explorado y producido socialmente antes, por los pueblos prehispánicos de América. Esta visión hegemónica de las prácticas violentas y racistas ocurridas en la Colonia, legitima los “procesos civilizatorios” llevados a cabo en el continente, pues se muestra como necesario para el desarrollo social el intercambio cultural con los europeos, que se impuso por la fuerza.

El libro de texto muestra el encuentro de los europeos con los americanos como un proceso pacificador y de intercambio cultural, cuando en verdad los procesos de colonización y desarrollo desigual de las ciudades coloniales en América sometieron a los nativos a la segregación espacial y esclavizaron su mano de obra para producir las nacientes urbes de El Nuevo Mundo. La actividad de clase que se muestra en la *ilustración 6* se centra principalmente en el concepto de “descubrimiento”, el cual se instrumentaliza al mostrar a los españoles como comerciantes-evangelizadores y se prioriza la percepción imperial sobre el periodo colonial en donde el acaparamiento espacial es sinónimo de poder. Para aumentar el territorio descubierto y producir nuevos espacios funcionales al sistema político y económico del imperio español, se intensificaron las campañas de exploración en las que se logró imponer la práctica del cristianismo como forma de combatir el paganismo y así asegurar a la corona aumentar su poder como potencia mundial de la modernidad naciente.

En el videojuego *Age Of Empires III* la representación espacial está más en la percepción determinista eurocéntrica, donde se representa el Caribe y el continente americano como lugar de particularidades conflictivas e inhóspitas, que no permiten el desarrollo. De esta manera para diferenciar los bandos, el juego sitúa a los villanos con el color rojo y a los héroes con el color azul.

La cartografía que se muestra en las *ilustraciones 7* y *8* obedecen a las representaciones espaciales del continente americano en sus principios coloniales. En estas representaciones se instrumentaliza el concepto de espacio, dónde se observa el continente americano como un cúmulo de tierras vacías y lugares inhabitados por el ser humano que requieren el desarrollo y la civilización, por ello se muestran como espacios a disposición de

ser apropiados por colonos, una concepción propia del imperialismo europeo y sus intereses económico-políticos. Estos materiales ilustrativos, son importantes para indagar sobre los inicios epistemológicos de la geografía, donde el espacio se concebía como el lugar de disputa imperial y acumulación para la producción social de la civilización desde una concepción tradicional eurocéntrica. Es decir, que el reduccionismo espacial de América por parte del imperio español, lleva a perfilar el continente como un abastecedor de materias primas y productos exóticos, para lo cual el uso de la cartografía es importante como forma de representación gráfica del territorio conquistado y así mismo recursos adquiridos.



Mapa Antigo de Suramérica. En esta representación se señalan dos grandes ríos, el Amazonas en la parte superior y el río de La Plata en la parte inferior.

**Ilustración 7:** Mapa Antigo de Suramérica.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 4° Grado, (2011), Ministerio de Educación Nacional.



**Ilustración 8:** Mapa Antigo de América en Age Of Empires III.

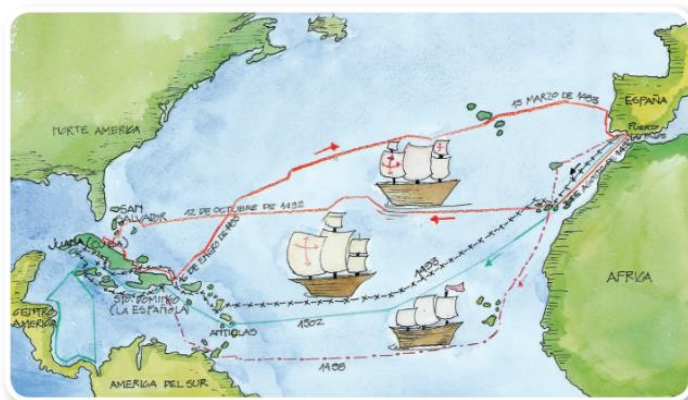
**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.

Las *ilustraciones 9, 10 y 11*, son representaciones cartográficas muy cercanas a las concepciones espaciales del imperialismo de los siglos XVI, XVII, XVIII, donde la cartografía se usa para delimitar el territorio de posesión, extracción de recursos y alcance de los imperios, estableciendo así fronteras y usando el mapa como un símbolo de poder tal cuál como se muestra en los *mapas 1 y 2*. El imaginario era que el nuevo mundo era un lugar lleno de riqueza sin magnitud, el cual se podía colonizar para obtener sus tesoros y beneficios. La necesidad era conectar con Europa para fortalecer su economía y aumentar el margen de acción de su fuerza militar, la cual aseguraría la subyugación de pueblos nativos en América y su uso como mano de obra. Se podría afirmar entonces que estas cartografías tienen un potencial ilustrativo importante ya que sirve para entender como comenzó el proceso de despojo colonial y el extractivismo.



**Ilustración 9:** Mapa con descripción de lo inhóspita que era América.

**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.



Los cuatro viajes de Colón a América.

**Ilustración 10:** Mapa de las rutas de los españoles a América.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 4º Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.

### El 12 de Octubre de 1492

Hace más de quinientos años, los españoles querían llegar a Asia, porque con ese país comerciaban productos tan importantes como la seda, los perfumes, y la pimienta, especie que les permitía conservar los alimentos en esa época, en la que aun no se habían inventado los refrigeradores ni los conservantes artificiales.



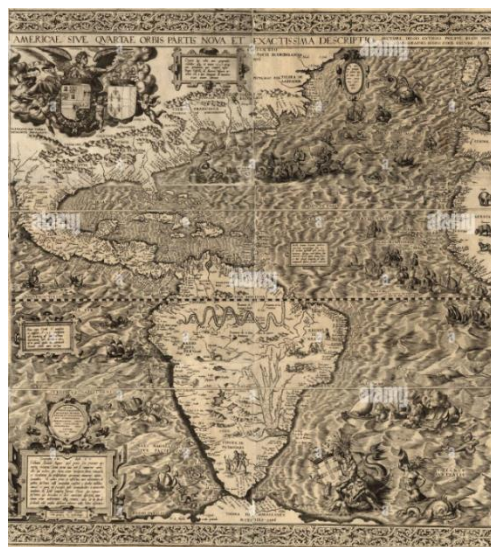
**Ilustración 11:** Mapa con descripción de la visión, que tenían los españoles del mundo.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 4º Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.



**Mapa 1:** Mapa antiguo de América del año 1726

**Fuente:** La imagen ha sido tomada de [www.alamy.es](http://www.alamy.es) visitada el 30 de julio del 2021




**Mapa 2:** Mapa antiguo de América del año 1562.

**Fuente:** La imagen ha sido tomada de [www.alamy.es](http://www.alamy.es) visitada el 30 de julio del 2021

En las *ilustraciones 12, 13 y 14* se muestra que es muy importante para el proceso de asentamiento y exploración del territorio americano, el poder administrativo impuesto por la fuerza. Las ciudades de Colombia se constituyen por medio de figuras administrativas, como las reales audiencias que instauran cabildos para apoderarse de los recursos y de la mano de obra, a cambio de la no agresión. La ilustración 12, hace hincapié en la forma en que los españoles torturan y se imponen de manera violenta frente a la población nativa de América, como manera de sensibilizar sobre cómo se llevaron a cabo los procesos de conquista. Estas representaciones son consecuencia de una narrativa utilitarista imperial europea que, plantea la necesidad de estas acciones para el desarrollo de la civilización.

**¿Qué fue y cómo fue la Conquista de nuestros territorios?**

1. Observa la siguiente ilustración:



Theodoro de Bry. Balboa ataca con perros a los indígenas sodomitas.

2. Con base en el grabado de arriba responde:

- ¿Quiénes son los hombres que están de pie?
- ¿Quiénes son los hombres desnudos que están en el suelo con los animales?
- ¿Qué están haciendo esos perros salvajes a los hombres en el suelo?
- ¿Si los estuviera atacando por qué crees que los hombres de pie parecen estar sólo mirando y conversando?

**Ilustración 12:** Imagen sobre tortura con perros a indígenas y actividad.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 4° Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.

**La Conquista fue una empresa privada**

La Conquista se convirtió en una empresa privada, en manos de personas a las que los reyes autorizaron exploración y explotación de territorios y poblaciones, a través de lo que se conoce como Capitulaciones.

Quienes emprendieron expediciones tuvieron el deber de pacificar y cristianizar a los nativos, fundar villas y ciudades y poblarlas con españoles. A cambio fueron nombrados en cargos administrativos para gobernar las tierras conquistadas. Los Reyes, por su parte, recibieron la quinta parte del botín atesorado por los conquistadores.



**Ilustración 13:** Ilustración con descripción sobre el proceso de producción espacial durante La Colonia.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 4° Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.

Por otro lado, la *ilustración 13*, muestra la forma en que se esclavizó la mano de obra nativa por medio de una alianza entre acaudalados exploradores españoles y la corona real española. Observar estas relaciones político económicas expuestas en el videojuego, sirven para reflexionar sobre el papel de las instituciones administrativo-religiosas como las reales audiencias, resguardos y parroquias, que propician los procesos de producción social desigual del espacio en el proyecto crecimiento urbano español en La Nueva Granada. Esta ilustración evidencia las relaciones de poder desiguales durante la Colonia en América, mostrando el proceso de esclavización de nativos para extraer y explotar la tierra, lo cual facilita la expansión urbana en La Nueva Granada e infla las fortunas de futuras familias hacendadas.

La *ilustración 14* en este mismo sentido representa una relación espacial de la época. La misión que se desarrolla en la imagen es sobre un grupo de exploradores ingleses, que buscan los asentamientos nativos para hacerlos parte de sus ejércitos, a cambio de protección y tributos, por tal la misión apunta a reunir la mayor cantidad de aliados nativos para poder derrotar a los demás enemigos, que también son colonizadores de otros imperios. La concepción espacial de organización urbana que está presente en la *ilustración 14* es la reproducción de una idea arcaica europea sobre la producción espacial de los pueblos nativos en América, con el típico imaginario las culturas indígenas sin organización social compleja, asociando las mismas exclusivamente a prácticas económicas de caza y recolección, con actitud hostil hacía los blancos, una visión que prolifera en la narrativa colonial de los exploradores y que justifica el genocidio étnico en América.



**Ilustración 14:** Imagen de asentamiento nativo en Suramérica con exploradores ingleses.

**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.

Lo siguiente en el marco de análisis, es observar las percepciones que se tienen del territorio americano y colombiano, como un lugar de disputas interminables entre imperios y de los mismos imperios contra los nativos que se oponen al “progreso”. Es en el siglo XVI y principios del XVII, cuando se intensifica el poder económico de hacendados y piratas, que oponen férrea resistencia al monopolio económico de las Américas por parte de los imperios tradicionales de Europa. De este modo se hacen acuerdos económicos con los hacendados por su condición social y se segrega a la ilegalidad a los piratas. De igual manera se evidencia en las *ilustraciones 15* y *16*, la representación de las guerras imperiales de la modernidad, en dónde se pueden observar que los procesos de producción social del espacio se hacen por medio de la imposición bélica imperialista europea, que hacen de América un lugar de disputa imperial, durante el periodo de fundación de las primeras urbes en lo que fue La Nueva Granada.



**Ilustración 15:** Batalla naval entre piratas e ingleses.

**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.

⦿ **Disputas entre españoles:**  
 la conquista se realizó mediante contratos entre el Rey y el jefe de las expediciones, quien tenía el gobierno de los territorios que conquistara. El gobernador era el jefe militar, el jefe de la administración y el principal juez, además de que repartía entre los expedicionarios. Cada expedicionario recibía lotes del territorio conquistado para hacer su casa y su hacienda ganadera con, indígenas forçados a pagarles en trabajo, oro y alimentos.





La representación gráfica de la carrera imperial en la modernidad se presenta en la *ilustración 15*, en dónde se muestra una justa naval entre ingleses y piratas, lo cual era común debido al vasto terreno existente en América del cual no se podía tener control total, por ello era común que la piratería se usufructuara de las riquezas de América y no pagaran los impuestos exigidos por los imperios. Por otro lado, la *ilustración 16* muestra por medio de un mapa y un texto corto, las rutas de asentamiento iniciales en la Nueva Granada, las fechas y así mismo los pueblos fundados en nombre de la corona y en dónde explica, además, las razones que motivan y mueven las expediciones de colonización por el valle del Magdalena, lo cual sirve para entender de forma reflexiva y crítica, como este punto geoestratégico sirve como corredor económico que ayuda a posicionar a las ciudades interandinas como bastiones administrativos y religiosos de La Nueva Granada

La *ilustración 17* muestra de cierta manera las ideas de progreso y civilización que eran representadas por medio de la arquitectura gótica clásica, que se hizo común durante el renacimiento y que a su vez se hace presente en las ciudades europeas, cuyos modelos fueron copiados y adaptados a la arquitectura presente en las ciudades colombianas con pasado colonial, como se presenta en la *ilustración 2* en la ciudad de Bogotá. Esto sirve de principio urbanístico para la producción social del espacio en las ciudades de América en sus inicios coloniales. *Age Of Empires III*, permite al jugador hacer reformas y manejar administrativamente las colonias desde los imperios de Europa, esto es importante pedagógicamente pues permite reflexionar sobre los modelos de organización política imperialista que se emplearon en el continente americano para el fortalecimiento de la empresa colonial española e inglesa y así mismo el posicionamiento de las mismas como potencias mundiales durante la modernidad.



**Ilustración 17:** Imagen de ciudad inglesa, desde la cual se controlan los exploradores en América.

**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.

La *ilustración 18*, por su lado muestra la importancia del uso de la tecnología en el desarrollo de la empresa colonial. El uso y especialización de métodos de ubicación y representación espacial cartográfica, ayudó significativamente a la efectiva colonización y crecimiento urbano en las jóvenes ciudades de la Nueva Granada. Entender los motivos del uso y desarrollo tecnológico durante la Colonia, es fundamental para entender cómo el saber científico influye en la planeación y control urbano que se desarrolla en pro de la eficiencia. La actividad que se muestra en la *ilustración 18*, muestra como la tecnología que usaron los españoles, sirvió para mejorar el control territorial y la navegación que permitió un ingreso masificado de españoles, la creación de una empresa imperial esclavista y extractivista de recursos naturales y mineros sin precedentes.

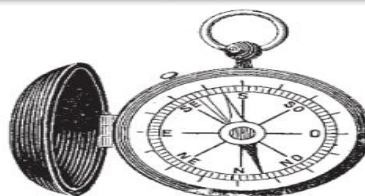
#### Los avances que permitieron las expediciones a América

5. Copia en tu cuaderno la siguiente lista de avances que hicieron posibles las expediciones a América. Luego califica cada avance con una puntuación de 1 a 6. Siendo 1 la más importante y 6 la menos importancia.

Avance tecnológico	Puntuación					
	1	2	3	4	5	6
El perfeccionamiento de las armas de fuego.						
El avance de los nuevos modelos de barcos.						
La mejora de la brújula y el astrolabio.						
La mayor exactitud de los mapas.						
El apoyo financiero de los reyes a los exploradores.						
La experticia de algunos marineros en altamar.						



Astrolabio, Persa.



Brújula antigua.

**Ilustración 18:** Actividad sobre el uso de la tecnología en la colonia.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias sociales primera cartilla 4° Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.

### 5.1.3. Estructura urbana de la ciudad colonial: análisis de la morfología, génesis y producción social del espacio en la urbe colonial.

Esta parte del análisis se centra en los procesos de morfología urbana que se llevaron a cabo en la espacio-temporalidad conocida como la Colonia. Estos procesos son cambiantes y se extienden hasta principios de las pugnas republicanas en la Nueva Granada, en dónde la ciudad adquiere el sentido de ser el espacio de progreso para los ciudadanos libres (esto en perspectiva de las ideas ilustradas liberales). Tanto el libro de texto que se va a analizar, como el videojuego, representan la Colonia como una época histórico-espacial,

que da forma y asigna funciones específicas a las ciudades en América y Colombia por medio del control religioso y territorial que efectúa el imperio español.

El libro de texto en este sentido, tiene la clara intención de mostrar la colonia en la Nueva Granada, como un proceso de poblamiento español y mestizaje, logrado por medio de la conquista imperial que organiza, administra y gobierna las nuevas tierras en América. Todas estas dinámicas, según el *libro de texto*, se llevan a cabo gracias al sistema colonial que requiere de la explotación de la mano de obra esclava para producir las ciudades. En las *ilustraciones 19, 20, 21 y 22*, se puede observar cómo hay una forma somera y plana de abordar la configuración institucional de las colonias en La Nueva Granada, designando únicamente un valor administrativo a las instituciones coloniales, cuando estas mismas fueron importantes para la conformación y organización de las urbes, en clave de la extracción de minerales, explotación de la tierra, administración religiosa y asentamiento por posición social y racial.



**GUÍA 1. ¿QUÉ FUE LA COLONIA?**  
ACCIONES DE PENSAMIENTO Y PRODUCCIÓN

- Identifico los propósitos de las organizaciones coloniales españolas y describo aspectos básicos de su funcionamiento.
- Identifico y comparo algunas causas que dieron lugar a los diferentes períodos históricos en Colombia (Descubrimiento, Colonia, Independencia...).
- Identifico y describo algunas características de las organizaciones político-administrativas colombianas en diferentes épocas (Real Audiencia, Congreso, Concejo Municipal...).

**Ilustración 19:** Objetivos formativos sobre la colonia.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 5° Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.

**GUÍA 2. EL NACIMIENTO DE UNA NACIÓN**  
ACCIONES DE PENSAMIENTO Y PRODUCCIÓN

- Explico el impacto de algunos hechos históricos en la formación limítrofe del territorio colombiano (Virreinato de la Nueva Granada, Gran Colombia, separación de Panamá...).
- Utilizo diferentes tipos de fuentes para obtener la información que necesito (textos escolares, cuentos y relatos, entrevistas a profesores y familiares, dibujos, fotografías y recursos virtuales...).

**Ilustración 20:** Actividad de interpretación y búsqueda de información.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 5° Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.

### La Colonia

Después de que los españoles conquistaron la totalidad del territorio que hoy conocemos como Colombia (1500 - 1550), se inició un periodo que se conoce como la Colonia (1550 - 1810), y que se caracterizó por un intenso proceso de:

- \* poblamiento español de los lugares;
- \* organización de formas de gobierno y administración local;
- \* creación de instituciones de explotación de la mano de obra indígena y africana para la extracción y producción de recursos.

Las instituciones para gobernar las colonias españolas de América



**Ilustración 21:** Explicación sobre el proceso colonial en Colombia.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 5° Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.

**¿Qué fue la Colonia?**

1. Para ti qué significan las siguientes palabras:

- \* Administrar
- \* Gobernar
- \* Institución
- \* Reglamento
- \* Colonia

2. Responde y argumenta tus respuestas.

- \* ¿Qué diferencias hay entre un rey y un presidente?
- \* ¿Qué es un buen gobernante?
- \* ¿Qué es un mal gobernante?
- \* ¿Qué pueden hacer los gobernados si están inconformes con su gobernante?
- \* ¿Tú a quiénes obedeces?

Marcha Democrática, 1° de Mayo, Bogotá 2011.

**Ilustración 22:** Cuestionario sobre la colonia.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 5° Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.

Es irónico que, como se muestra en la *ilustración 22*, el libro de texto nos dé una idea de que nuestros derechos como ciudadanos después de las justas independentistas, se reduzcan a la obediencia al gobierno criollo. En este cuestionario se puede interpretar la transición del colonialismo al republicanismo como únicamente un proceso de cambio de poder reforzando en la idea de que los sistemas político-económicos son similares, además

de que las estructuras de gobierno se reducen a que uno manda y varios obedecen, negando relaciones sociales implícitas en la ciudad que forman y configuran el espacio.

En estos materiales educativos, no se evidencia una diferenciación de morfología urbana de las ciudades, estableciendo el imaginario de que todas las ciudades durante la Colonia son similares en su estructura urbana, cuando el análisis espacio-temporal de la ciudad colonial que presenta este texto, permite visualizar, que tanto el videojuego como los libros de texto replican la urbanidad de las ciudades andinas. Para ampliar esta idea, se puede afirmar que, las instituciones religiosas e imperiales estaban centralizadas y eran el lugar de partida de la producción espacial urbana, pues la organización de las ciudades coloniales en Colombia según Herrera (2001), se caracterizaba por tener una estructura urbana diseñada para controlar y administrar religiosamente las urbes, es por ello que la iglesia e instituciones administrativas se ubican en el centro de la ciudad para ordenar y así establecer un espacio para blancos libres y religiosos y alrededor haciendas para el control de la mano de obra y ubicación por condición racial.

Por el lado del videojuego hay una representación de la idea de democracia republicana reduccionista. En la *ilustración 23* el concepto de democracia se representa con la existencia de sistemas electorales que traen beneficios económicos, políticos y sociales a los ciudadanos (personas libres de cualquier raza). En este sentido el videojuego representa la ciudad como el lugar de la libertad en aspectos económicos, es decir la república o la nación como garante de las condiciones particulares de negocio, proponiendo como el gran logro de las independencias el desarrollo económico de las ciudades. En este sentido las representaciones urbanas del videojuego van direccionadas a mostrar las ciudades como lugares de acumulación de materias primas y de avance en términos tecnológicos. Es por esto que las representaciones gráficas de Age Of Empires III, enaltecen la institucionalidad imperial al colocar iglesias y así mismo instituciones gubernamentales como entes de control en todas las urbanidades del videojuego. Estas instituciones son colocadas a la par de industrias, granjas y minas, como se muestra en las *ilustraciones 24 y 25*, en donde se puede ver una clara representación de las ideas liberales de ciudad, en donde la urbe es el lugar del progreso de los ciudadanos libres.



**Ilustración 23:** Selección de político para administrar política y económicamente la ciudad.

**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.

Se puede observar en las *ilustraciones 24 y 25*, como se representan en estos espacios urbanos la idea de la ciudad como el lugar de gobierno sobre los bienes y recursos naturales. Estas representaciones muestran una morfología urbana colonial funcional a la administración y acumulación de los recursos naturales como se muestra en la *ilustración 24*, donde el ayuntamiento central, está rodeado y protegido por instituciones militares. En este sentido el poder militar protege al poder administrativo para tener un control territorial eficiente sobre la producción.



**Ilustración 24:** Centro urbano español, invadido por ingleses.

**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.



**Ilustración 25:** Centro urbano colonial de la república de los Estados Unidos en Suramérica.

**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.0

Por otro lado, la invasión inglesa que se muestra en la *ilustración 24*, es una representación imperial sobre el continente americano, el cuál es expuesto como un espacio de disputa y así mismo de extracción de recursos, propio de las visiones hegemónicas imperialistas.

El fragmento que corresponde a la *ilustración 25* sobre el videojuego Age Of Empires III, se sitúa en la espacio-temporalidad del colonialismo en América. Este momento de la historia espacial del continente es abordado en el videojuego también en el contexto de los Estados Unidos de América, colocando a este mismo cómo uno de los precursores de la independencia en todo el continente. Irónicamente la ruta libertadora que se representa de manera ficticia en el videojuego, sitúa a los estadounidenses como los precursores de las ideas de libertad en el continente, negando que detrás de las guerras de independencia hubo rebeliones a lo largo del proceso colonial cómo por ejemplo Tupac Amaru y su insurrección al imperio español, San Basilio de Palenque y su sublevación junto a los esclavos de origen africano y así mismo los haitianos en su proceso de fundación de la primera república libre de América.

La independencia no se le debe los Estados Unidos, se omite que uno de los factores que influye de manera determinante en la independencia de América central y del sur, fue la desorganización de la empresa colonial en el control de sus territorios, sumado a la crisis política y económica que sufre el imperio español sobre el siglo XVIII y XIX, que hacen

posible que se organicen rebeliones dirigidas a la toma del poder de los principales virreinos del imperio español en Suramérica.

La organización urbana de las ciudades o poblados de la colonia fue posible gracias al uso de la iglesia como una fuerza ideológica que permitiera el dominio de los indígenas y negros, para hacerlos funcionales a la producción del espacio colonial y así mismo se les dio un lugar en la estructura urbana. La idea de las prácticas paganas dentro de las tradiciones religiosas españolas, se tradujo en una persecución y sometimiento de los pueblos indígenas para ser esclavizados y obligados a producir el espacio social de las ciudades. Para ejemplificar el control territorial ejercido por la coacción religiosa propia de la colonia en La Nueva Granada, la *ilustración 26*, muestra cómo influyen las instituciones religiosas y sus sistemas de control espiritual y así mismo la construcción de iglesias, en el desarrollo administrativo de la empresa colonial que institucionaliza la persecución y criminalización de tradiciones nativas indígenas consideradas paganas por los españoles, para justificar el uso de la fuerza en el control territorial y así mismo la esclavización indígena.

#### La Iglesia en la Colonia

La iglesia católica cristianizó y evangelizó a la mayoría de los indígenas, a través de diferentes estrategias. Los religiosos católicos tuvieron temor por las prácticas y creencias rituales de los indígenas, y sobre todo de los africanos.

Por esta razón la Iglesia a través del Tribunal de la Inquisición persiguió y castigó a los paganos.



Antigua iglesia doctrinera de San Andrés de Pisimbalá en Tierradentro, Huila. En ella los indígenas reinterpretaron la arquitectura española.

**Ilustración 26:** Explicación de uno de los papeles de la iglesia en la colonia.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 5° Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.

Precisamente en las *ilustraciones 25 y 26*, se muestra cómo en la ciudad colonial existía una fuerza administrativa, política y social de la iglesia. Las instituciones religiosas son muy influyentes durante la Colonia, tanto así que, en todas las ciudades de origen colonial en Colombia hay construida una iglesia. Estos materiales no diferencian que la



calidad en las construcciones y así mismo la complejidad arquitectónica de la iglesia, están relacionadas directamente con un papel de mayor protagonismo de la institución religiosa en el control económico y político de la urbe. Para asegurar este control político y religioso de las colonias en América, el imperio español hace efectivo el uso de instituciones religiosas como la Santa Inquisición, que era un órgano de control religioso que institucionaliza la idea del paganismo y replica la persecución a prácticas no cristianas, como parte de la estrategia de instauración de un control territorial por medio del temor a Dios y así mismo a prácticas ajenas a las contempladas en la doctrina cristiana.

La morfología del control ubica a las instituciones religioso-administrativas en la plaza central de la ciudad o pueblo, acompañado de los edificios militares y residenciales de acaudalados, los cuales son financiadores de la construcción de instituciones eclesiales y así mismo del pago de religiosos. Esta estructura urbana, posiciona la plaza central como el lugar donde confluyen los entes que controlan tanto económica como políticamente el espacio urbano. Se debe resaltar que el videojuego representa de forma ilustrativa y sin profundidad el papel de las instituciones religioso-administrativas; a diferencia del libro de texto, que menciona algunas características de manera general tanto en actividades como en lecturas.

La protagonista estadounidense de esta parte del juego, Amelia Black, hace una ruta de persecución a un villano francés (también ficticio) y en esta aventura que encamina, se encuentra con diferentes conflictos entre indígenas y españoles o españoles y criollos, tanto en el virreinato del Perú, como en el virreinato de la Nueva Granada, mostrando la figura del libertador Simón Bolívar en la *ilustración 27* como el líder la independencia.



**Ilustración 27:** Cooperación militar entre Amelia Black y Simón Bolívar, para combatir a los españoles.

**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.

Las concepciones espacio-temporales hegemónicas de la Colonia, direccionan hacía un imaginario bélico y hostil del continente americano durante los procesos independentistas en el siglo XVII y XVIII. Es por ello que una representación desde la visión heroica de los estadounidenses en el juego ayuda a reforzar la idea de los mismos como libertadores del mundo y replica de igual manera el imaginario de los criollos como los precursores de la libertad y el progreso en los países de Suramérica.

Por otro lado, la representación que se hace de los Incas en la *ilustración 28*, muestra de manera ficticia, cómo se llevaron a cabo las alianzas y demás relaciones políticas que se establecieron entre independentistas y nativos en diferentes partes del continente, para poder llevar a cabo saboteos contra el imperio español. Esta representación es importante en tanto sirve para explicar cómo las alianzas políticas y militares de los ejércitos independentistas, se hizo posible gracias a la ausencia de control administrativo y religioso de los españoles en vastas áreas del continente gracias al centralismo político de los virreinos y ciudades andinas.



**Ilustración 28:** Cooperación militar entre Amelia Black y los Incas, para huir de los españoles.

**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.

La visión de las repúblicas como la emergencia de un espacio para la práctica de la libertad, fue una idea que se masificó por medio del movimiento de masas que lograron los criollos conglomerando los intereses de los oprimidos en una causa libertadora. Pero verdaderamente los intereses implícitos de los criollos para agitar y propiciar estas justas,

era hacerse con el monopolio del poder político y económico de los nacientes estados (Tovar, 1992). Por lo tanto, no se puede negar la importancia de las ideas ilustradas liberales europeas en la constitución de un ideal de ciudad como espacio para la práctica de la libertad, el cual será el argumento político para el empoderamiento ciudadano durante y después de la Colonia.

Teniendo en cuenta lo anterior, la *ilustración 29* muestra como las ciudades coloniales son escenarios de revueltas por el uso del poder imperial español por cobros excesivos de impuestos y abusos de poder. La lectura sobre esta coyuntura espacio-temporal presente en el libro de texto, hace poco énfasis en la vulneración de los derechos básicos, sumado a la usura imperial, lo que lleva a los comuneros a reclamar la ciudad como espacio de práctica de la libertad, en donde el imperio español no abuse del poder gubernamental que posee. Se puede agregar que, otra causa fue el yugo de la corona española sobre la Nueva Granada y esto como forzó a los granadinos a producir para sustentar el estilo de vida de los españoles, durante la crisis colonial española que se da a escala mundial durante el siglo XVIII, lo que lleva a plantear las Reformas Borbónicas. Estas reformas tributarias sirvieron para utilizar el espacio socialmente habitado por ciudadanos libres y no libres, de todas las razas, como medio de recaudo monetario para compensar las pérdidas causadas por la guerra imperial contra los ingleses, conflicto que se representa en la *ilustración 31*

#### La revuelta de los comuneros

A finales del siglo XVIII (1783) la insatisfacción por el aumento de impuestos motivó fuertes protestas en Socorro, San Gil, Barichara, Charalá, Simácota y Mogotes. Los manifestantes marcharon hasta la capital a expresar su descontento. El nombre de esta revuelta fue asignado en honor a sus protagonistas: comuneros (gente del común).



**Ilustración 29:** Explicación e ilustración de la revuelta de los comuneros.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 5° Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.

En simultaneo a la guerra imperial, las ciudades coloniales se vuelven escenarios de diversos conflictos civiles internos, esto debido a la sublevación continua de pueblos lejos del control de la corona española en América, conflicto que se representa en la *ilustración 32*. En esta ilustración se puede observar el proceso de apropiación de las instituciones coloniales por parte de los criollos, el cual es representado en el videojuego como un proceso de sustitución de gobierno llevado a cabo por la vía armada. Reconocer estos conflictos urbanos coloniales, es importante para reflexionar sobre cómo la estructura urbana producida por el imperio español sirve para controlar y gobernar los nuevos estados en América, que a su vez son respaldados por la idea republicana de la ciudad como el espacio de consenso social, cuyo principio fundamental son los derechos del hombre garantizados por el estado, como expone la *ilustración 30*.



La traducción de los Derechos del Hombre

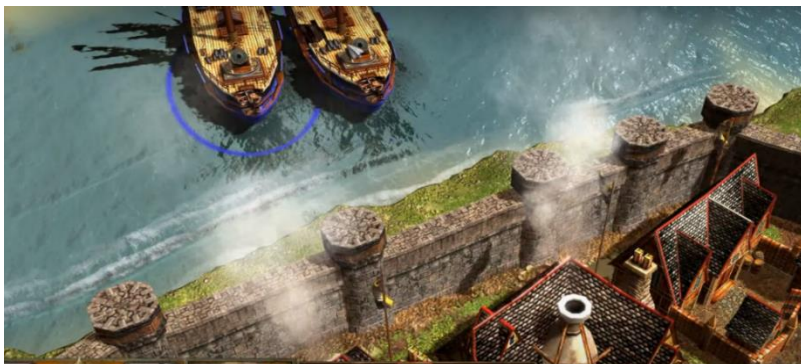
En Europa había sucedido la Revolución Francesa, un hecho que cambió la historia. A finales del siglo XVIII (1789) la monarquía francesa fue derrocada y se estableció una República. Fue entonces cuando se creó una Constitución y se proclamó la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano.

Antonio Nariño y otros criollos tradujeron la Declaración de los Derechos del Hombre y del Ciudadano al español y difundieron varios. Las autoridades coloniales se dieron cuenta y apresaron a Nariño.

Litografía de los Derechos del Hombre y del Ciudadano

**Ilustración 30:** Traducción de los derechos del hombre y del ciudadano.

**Fuente:** Libro de texto de Ciencias Sociales Primera cartilla 5° Grado, (2011). Ministerio de Educación Nacional.



**Ilustración 31:** Conflicto entre ingleses y españoles.

**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.



**Ilustración 32:** Conflicto entre independentistas y españoles.

**Fuente:** Age Of Empires III (Computer Version) [videogame]. (2005). Microsoft Games.

#### **5.1.4. Análisis de las concepciones del concepto de espacio y del proceso de producción espacial presentes en el Videojuego y Libros de texto escolar**

Por medio de este análisis se puede establecer que, la idea tanto del libro de texto como del videojuego sobre la Colonia, tiene visiones que encausan el desarrollo de sus materiales espacio-temporales en una visión hegemónica tradicional en algunos aspectos de la geo-historia, que debe ser problematizada a profundidad. Esto debido a que se le resta importancia a los procesos de morfología y génesis urbana que son importantes para entender como funcionó la empresa colonial en los procesos de expansión urbana y control territorial, además de la apropiación criolla institucional de los entes del estado para gobernar.

El análisis en cuestión, lleva a afirmar que las corrientes epistemológicas sobre las que se produce el espacio en el videojuego seleccionado, están cercanas a las visiones positivistas como se muestra en las *ilustraciones 14 y 5*, que son representaciones muy cercanas a las replicadas por los exploradores de la modernidad como Alexander Von Humboldt, quienes por medio de exploraciones sistemáticas y así mismo la recolección de información, establecieron sistemas teóricos y referenciales para entender el espacio y en las que de cierto modo se le da categoría de inhóspito a América (Capel, Urteaga, 1991). Este enfoque positivista se aplicó durante la época colonial en Colombia, ya que todo el territorio americano, fue lugar de exploraciones y así mismo de expediciones, que sirvieron de cierto

modo también para la delimitación de sistemas naturales y fronteras político administrativas (Le Goff, 1988).

Por otro lado, se puede observar en las *ilustraciones 3, 24 y 25*, que el videojuego tiene rasgos desde el enfoque de la geografía cultural, presentes en las espacialidades representadas y a su vez es algo que se debe rescatar del contenido del material es que muestra los procesos de producción del espacio desde la diversidad cultural de los actores del videojuego, mostrando las diferentes de interacciones de los seres humanos con el espacio y cómo esto puede influir en la morfología y percepción espacial. Para ejemplificar lo anterior, las ilustraciones sobre el videojuego, hacen una diferenciación en los escenarios entre ecosistemas y así mismo entre construcciones y urbanidades, dependiendo del lugar dónde se dé el desarrollo de la historia y de la cultura que protagonice la misión del videojuego, mostrando de cierto modo cómo la relación del ser humano con el espacio da forma al paisaje.

De este modo el videojuego también tiene un enfoque hegemónico en cuanto a la percepción de libertad e independencia, pues se les atribuye un papel demasiado protagónico a los europeos y especialmente a las culturas anglosajonas. De este modo se les asigna un heroísmo ficticio a los estadounidenses, como precursores del republicanismo liberal en América y difusores del mismo sistema, que a su vez se muestra cómo herramienta de liberación del yugo imperial europeo, restando importancia a las luchas independentistas criollas, rebeliones indígenas y afrodescendientes a lo largo del periodo colonial.

Se muestra así de este modo en el videojuego al hombre blanco, como determinante en todos los procesos de independencia, mientras que, al indígena, se le asigna el papel de secuaz o acompañante en todas las coyunturas, más no se posiciona como actor protagónico de la historia sino más bien como un elemento de ayuda por saberes y relación con el contexto, cómo se muestra en la *ilustración 27 y 28*.

Por el lado del libro de texto escolar, se puede encontrar que las corrientes epistemológicas sobre las que se produce el espacio en las diferentes actividades y así mismo en las ilustraciones que contienen mapas, fotografías, dibujos y textos, tienen enfoques diferenciados geográficamente que en varios aspectos se aborda de forma superficial, pero a su vez posee un valor ilustrativo importante. En el libro de texto, se pueden identificar

representaciones geográficas desde perspectivas positivistas, culturales y humanistas, con un bajo énfasis en el análisis crítico de los contenidos que allí mismo se exponen.

Cuando se afirma que hay rasgos positivistas en el libro de texto, es porque en las ilustraciones que tienen dentro de sí representaciones cartográficas, se muestra el mapa vacío, como el lugar en el que no existe civilización y que está a disposición de ser habitado por colonos. En las diferentes representaciones cartográficas presentes en las ilustraciones del libro de texto, no hay una mayor problematización sobre el contenido de los mapas, únicamente se describen de forma somera, sin indagar el motivo por el cuál las cartografías se representan de esta manera específica, como por ejemplo la *ilustración 7*, donde se muestra el mapa, pero no hay un análisis o problematización de este material gráfico.

En este libro de texto se muestra la mezcla cultural como un factor influyente en la arquitectura de los espacios sociales, pues en la *ilustración 26* se muestra como las iglesias son replicadas no de manera precisa en su construcción, pero si en su función administrativa y punitiva en la administración espiritual de los indígenas y africanos. Es así que se muestra la iglesia como una institución que compone parte fundamental del paisaje cultural de las urbanidades en Colombia, pues su papel religioso-administrativo, hizo que hicieran presentes estas construcciones en la gran mayoría de ciudades y pueblos en el país y componiendo en gran medida la identidad arquitectónica y religiosa del paisaje de estos lugares.

Cuando se afirma que el libro de texto tiene un enfoque humanista, es porque el libro de texto, hace un énfasis especial en las formas en que se relacionaron las actividades económicas, políticas y culturales tanto de colonos españoles, cómo de indígenas y africanos durante el periodo colonial. Las relaciones desiguales de poder entre españoles, indígenas y africanos, llevan a que el espacio sea un lugar de conflictos, los cuales configuran el espacio de manera específica y funcional a dichas disputas religioso-administrativas. Las perspectivas del libro concentran en gran medida el concepto de espacialidad al lugar donde se lleva a cabo la actividad humana, al lugar de producción de los significados y así mismo al espacio dónde el paisaje es representativo de la cultura hispano-cristiana, propia de la herencia imperial española que se impone durante el periodo colonial tanto en Colombia como en el centro y sur del continente americano.

Estos materiales deberían tener en cuenta que, para el abordaje de esta temporalidad, es necesario observar la consolidación de la ciudad, teniendo en cuenta factores como los conflictos, proceso de institucionalización urbana y transformación de la misma, como parte del proceso de producción social de la ciudad colonial. Es necesario resaltar que las ciudades coloniales con sus respectivas particularidades, son espacios donde convergen conflictos de poder en los que el hombre abusa al hombre, y bajo esta dialéctica entre opresor y oprimido (como lo evidencian las ilustraciones sobre la época colonial), es que se configura y produce socialmente la morfología de las ciudades colombianas (segregadas, estratificadas y racializadas), donde las instituciones son el punto de partida de la expansión urbana, característica que conservan las urbes que tienen su origen durante la época colonial.



## Conclusiones

Los contenidos ilustrativos y educativos que contienen los libros de texto escolares y los videojuegos son herramientas importantes para el aprendizaje de las ciencias sociales. Estos materiales para su uso escolar, deben ser problematizados y sometidos a crítica para entender las espacialidades presentes en los contenidos tanto del videojuego *Age Of Empires III*, como de los *libros de texto escolares* del MEN para Escuela Nueva. Para hacer análisis del contenido, es necesario plantear una postura crítica que permita observar de manera menos superficial y más exhaustiva el concepto de espacio que presentan los materiales.

El presente trabajo se encarga por medio de un análisis comparativo de encontrar las concepciones de espacio que se presentan, tanto en el videojuego como en los libros de texto. Estos materiales para el aprendizaje espacio-temporal, se problematizan observando los procesos de producción social de la ciudad colonial en Colombia y su desarrollo desigual en el proceso de formación urbana. Los procesos, espacialidades e identidades que se plasman en estos materiales, presentan de manera somera los conflictos y coyunturas que definieron las ciudades de origen colonial y su morfología y preservando en parte, las visiones tradicionales que se tienen sobre esta espacio-temporalidad.

Se debe entender que el videojuego *Age Of Empires III*, tiene otro objeto para su producción, pues su objetivo comercial está direccionado al ocio más que ser una herramienta educativa. A pesar de ser producido para el entretenimiento, el videojuego representa en su desarrollo conflictos y coyunturas desde visiones tradicionales sobre momentos histórico-espaciales como las batallas de independencia y el proyecto colonial de los imperios europeos de la modernidad en América, que de cierta manera ilustran la producción social de la ciudad colonial y su desarrollo desigual, mostrando las pugnas sociales por la apropiación arbitraria de los territorios ancestrales a manos de ingleses, españoles y franceses, que son sobre los que se centra la historia del juego y su disputa en la carrera imperial del siglo VXI, VXII, XVIII y XIX.

Por otro lado, los libros de texto escolares tienen como público específico estudiantes de grado cuarto y quinto, por tanto, su contenido es educativo y así mismo se plantean actividades que buscan problematizar y de cierto modo “evaluar” el conocimiento adquirido por medio de las ilustraciones y textos expositivos sobre la época colonial. Las

concepciones sobre el espacio colonial que presentan los libros son más claras y detalladas en la información abordada a diferencia del videojuego que no intenta interpelar sobre los procesos violentos, racistas y de segregación, que constituyen la morfología de las ciudades e instrumentalizan el espacio de las urbes coloniales, sino que únicamente representan el conflicto sin la profundidad ilustrativa que requiere un material educativo. Ejemplo de esto es el uso de muchas situaciones ficticias que enaltecen el protagonismo de los estadounidenses en los procesos de independencia, como portadores y difusores de la libertad económica y política propias del liberalismo republicano europeo.

La discusión en este caso también debe ser sobre el papel pedagógico del docente de ciencias sociales, cuando se utilizan estos materiales como herramientas para el aprendizaje espacio-temporal de la colonia en Colombia. El profesor como guía de este proceso de reconocimiento espacial, no puede ser neutral, pues los materiales en cuestión, son representaciones que en varios casos llevan a concluir que el proceso colonial fue un choque cultural y civilizatorio al cual se debe el “desarrollo”. Se llega a esta conclusión ya que la exposición de estas pugnas es pasiva y superficial, que reduce de facto la responsabilidad del imperialismo español en el desarrollo desigual de las diferentes urbanidades en los procesos de producción social del espacio.

Una de las conclusiones que resulta en este análisis, es una crítica a la visión oficialista y tradicional sobre la época colonial que se presenta en los materiales de análisis documental que se seleccionaron (videojuego Age Of Empires III y los libros de texto de ciencias sociales para Escuela Nueva del MEN). Para llegar a esta conclusión es necesario entender que las concepciones que se proyectan tanto en el videojuego como en los libros de texto, son las visiones, ilustraciones y representaciones espaciales imperiales españolas, por tanto, las interpretaciones se reducen a una versión de la espacio-temporalidad eurocéntrica que segrega las cosmovisiones y espacialidades tanto de los indígenas, como de afrodescendientes en el país y el continente, las cuales no tienen un lugar o papel protagónico en las representaciones tanto gráficas como audiovisuales de los materiales.

El análisis comparativo que se realizó, lleva a pensar cómo a partir del uso de estos materiales y su problematización, se puede poner en evidencia que hay narrativas de acceso cotidiano que reproducen la idea hegemónica y tradicional sobre el proceso de colonización

de América, en el que se da por sentado que hubo un proyecto civilizatorio-evangelizador, que a su vez desconoce la abusiva intromisión colonial europea en el continente. Durante la Colonia se proliferó el exterminio a las culturas nativas no cristianas, por tanto, el reconocimiento de las espacio-temporalidades no tradicionales, sería una manera de incluir concepciones espaciales contrahegemónicas, que enuncien los procesos de resistencia espacial que han hecho posible la producción social de las ciudades en Colombia y así mismo han configurado la morfología urbana.

Algo más que se puede concluir de este proceso investigativo, es que el abordaje reduccionista y así mismo las representaciones gráficas en el videojuego y el libro de texto, muestran las ciudades coloniales con una morfología propia de las ciudades de los Andes. Así mismo las representaciones de una arquitectura más compleja y estéticamente mejorada, es semejante a las producciones espaciales urbanas que se llevan a cabo en las ciudades tanto interandinas como portuarias de Colombia, lugares de residencia de acaudalados españoles o de altas esferas sociales y militares imperiales, que se diferencia de las ciudades de la llanura del Caribe y del valle del Magdalena, con una arquitectura menos estricta y con una morfología urbana menos segregada y nucleada, característica que prevalece de manera marcada en los Andes.

### **Sugerencias para el uso pedagógico del videojuego Age Of Empires III y las Cartillas de ciencias sociales de cuarto y quinto grado para Escuela Nueva del MEN.**

Para el uso de estos materiales pedagógicos es necesario entender que son diferentes en su objeto de producción, por tanto, el videojuego y el libro deben ser interpretados en su potencial ilustrativo para poderlo trabajar en cualquier escenario educativo. Es por ello que se procede a sugerir desde la lectura pedagógica de los materiales trabajados cómo se considera que se deben usar pedagógicamente, teniendo en cuenta sus diferencias e intenciones, desde el análisis y crítica de su contenido.

Las ciencias sociales deben contemplar las aristas sociales que tienen las espacio-temporalidades y más cuando se aborda una época específica, como en este caso la Colonia, de la que se conservan muchos aspectos hegemónicos en las visiones sobre los procesos de producción espacial de las ciudades tanto en Colombia como en el continente. Es por ello, que se encuentra necesaria una lectura más juiciosa de los contenidos presentes en los

materiales antes de mostrarlos como una alternativa eficaz para la enseñanza de la ciudad colonial y sus procesos de producción social del espacio.

El ejercicio de por sí muestra que es necesario observar con detenimiento que los materiales tienen sus productores específicos y por ello la orientación del contenido puede variar respecto a la perspectiva que se quiere enseñar o reproducir sobre la Colonia. Por esto mismo surge la necesidad de hacer un análisis comparativo de los contenidos expuestos en los materiales, intentando encontrar el potencial pedagógico y lúdico desde el videojuego y así mismo la riqueza pedagógica, ilustrativa y axiológica que se propone desde los libros de texto por medio de imágenes relacionadas a la colonia y sus actividades referentes al tema.

Por consiguiente, se sugiere que, para el uso de los materiales expuestos, se sigan las siguientes recomendaciones para hacer una lectura crítica y no neutral del proceso de producción espacial de la ciudad colonial y su desarrollo desigual:

- ❖ Hacer un acompañamiento a la hora de exponer el videojuego como material de referencia, pues se ha visto que hay anacronismos y elementos ficcionales en el contenido del videojuego que pueden confundir al estudiante.
- ❖ Hacer acompañamiento a la hora del uso de los libros de texto. Pues se ha visto que los contenidos giran más en torno al plano histórico, y este a su vez le da más relevancia a los nodos históricos y económicos del desarrollo de la Colonia en Colombia y reduce la espacialidad a cartografías y regiones en las que se llevan a cabo los eventos históricos.
- ❖ Para evitar la instrumentalización del concepto de espacio se propone hacer una distinción entre las diferentes concepciones de espacio presentes en los materiales, además de hacer un énfasis particular en los procesos de producción espacial desde perspectivas críticas que permitan entender la geografía como disciplina que estudia la relación del ser humano con la naturaleza y no entender el espacio como el plano de ejecución de acciones sociales desarticuladas de la naturaleza.
- ❖ Usar el libro de texto como una forma de ilustrar los hechos espacio-temporales de la Colonia, ya que en este aspecto el libro posee una riqueza informativa que tiene gran potencial educativo.

- ❖ Usar el videojuego como herramienta lúdica, que permita entender la producción social del espacio en la Colonia, además de reconocer diversas espacio-temporalidades presentes en el desarrollo de Age Of Empires III, para compararlas con las ciudades de Colombia, en su arquitectura y morfología urbana.
- ❖ Establecer la instrumentalización espacial como un factor fundamental para el desarrollo de la empresa colonial y así mismo de los procesos productivos y extractivos imperiales de España.
- ❖ Hacer un abordaje de la ciudad colonial desde los procesos diferenciados de morfología urbana que se presentan tanto en la llanura del Caribe colombiano, como en los Andes.
- ❖ Hacer énfasis en que las urbanidades coloniales de La Nueva Granada, no son unánimes y así mismo son configuradas por su uso espacial, población de residencia, ubicación geoespacial y condiciones orogénicas y climáticas.
- ❖ Se propone que los materiales utilizados en la presente investigación, sirvan como componentes ilustrativos para entender el contexto social que habitamos como seres humanos. Esta propuesta haría uso de los videojuegos y los libros de texto, para ilustrar sobre los procesos coloniales que hicieron posible la producción social de las ciudades en Colombia que presentan características coloniales en su arquitectura y que se construyeron de manera desigual durante el periodo colonial.

## Bibliografía

- Aguirre, J. (2015). El manual escolar como objeto de investigación en historia de la educación: apuntes al texto de geografía. *Historia y Sociedad N°28*.
- Altamirano, P., Godoy, G., Manghi, D., & Soto, G. (2014). Analizando los textos de Historia, Geografía y Ciencias Sociales: La configuración multimodal de los pueblos originarios. *Estudios Pedagógicos, vol. 40 N°1*, 263-280.
- Arenas, A., & Salinas, V. (2013). Giros en la Educación Geográfica: renovación de lo geográfico y lo educativo. *Revista de geografía Norte Grande*.
- Armas, F., Rodríguez, F., & Macías, X. (2018). La olvidada geografía rural en el currículo y manuales de educación secundaria. *Revista de Investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*.
- Balaguer, P. (2018). Geografía crítica y pensamiento crítico. *Actualidades Pedagógicas*, 73-95.
- Baringo, D. (2013). La tesis de la producción del espacio en Henri Lefebvre y sus críticos: un enfoque a tomar en consideración. *Quid 16 N°3*, 119-135.
- Capdepón, F. P. (2004). LA GEOGRAFÍA Y LAS DISTINTAS ACEPCIONES DEL ESPACIO GEOGRÁFICO. *Instituto Universitario de Geografía-Universidad de Alicante* .
- Capel, H. (1981). Filosofía y ciencia en la geografía contemporánea. En H. Capel, *Capítulo XI. El historicismo y la geografía*. Barcelona: Barcanova.
- Capel, Urteaga. (1991). *Las nuevas geografías*. Barcelona: Salvat Ediciones Generales.
- Ciscar, J., Santiago, J., & Souto, X. (2012). Identidades nacionales y territorialidad en los libros de texto. Los estereotipos enciclopédicos en la geografía escolar. *Scripta Nova*.
- Corona, S., & Le Mûr, R. (2017). Racismo en la imagen de los indígenas en los libros de texto gratuitos (2012- 2015). *Comunidad y sociedad N°28*.

- De Miguel, R. (2013). Geoinformación e innovación en la enseñanza-aprendizaje de la geografía: un reto pendiente en los libros de texto de secundaria . *DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES Y SOCIALES*. N.º 27, 67-90.
- Delgado, E. (2018). Enseñanza de la historia y compromiso ciudadano a través de los videojuegos Civilization VI y Stardew Valley: cómo seleccionar e integrar los videojuegos en el aula. *Revista CLIO*.
- Delgado, O. (1986). *Revista Colombiana de Educación* (18). Obtenido de <https://doi.org/10.17227/01203916.5156>
- Delgado, O. (1999). *Geografía escolar: discursos dominantes y discursos alternativos*. Bogotá: Editorial de la Universidad Nacional de Colombia.
- Delgado, O. (1999). *Geografía escolar: discursos dominantes y discursos alternativos*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Delgado, Ovidio. (2003). *Debates sobre el espacio en la geografía contemporánea*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Domnanovich, R. (2016). *La producción social del espacio en las primeras urbanizaciones*. Buenos Aires: Universidad Nacional de la plata.
- Dufour, S. (2015). Sur la proposition d'une géographie physique critique. *L'Information géographique* 79, 8-16.
- Dulzaides, M., & Molina, A. (2004). Análisis documental y de información: dos componentes de un mismo proceso. *Centro de Información de Ciencias Médicas. Facultad de Ciencias Médicas de Cienfuegos*.
- Egea, A., Arias, L., & Alfonso, G. (2017). Videojuegos, historia y patrimonio: primeros resultados de una investigación educativa evaluativa en educación secundaria. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*.
- Galvez, M. (2012). *icono14.net*. Obtenido de *icono14.net*: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/405>

- García, M., Villar, A., Fraile, P., Sánchez, N., & Márquez, J. (2019). Se hace Geografía al andar: la salida de campo itinerante y senderista. *Didáctica Geográfica*.
- Gintrac, C. (2013). Las aportaciones de la geografía radical y la geografía crítica anglosajona a la teoría urbana. *Urban NS06*, 53-61.
- Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje. *Deposito de Investigación Universidad de Sevilla*.
- Harvey, D. (2014). Diecisiete contradicciones y el fin del capitalismo. Tercera parte. Las contradicciones peligrosas. En D. Harvey, *Tercera parte. Las contradicciones peligrosas*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Harvey, D. (2014). Urbanismo y desigualdad social. . En D. Harvey, *Capítulo V. Valor de uso, valor de cambio y teoría de la utilización del suelo urbano*. Madrid: Siglo XXI.
- Herrera, M. (2001). *Ordenar para controlar*. Bogotá: La carreta.
- Instituto Geográfico Agustín Codazzi. (17 de 10 de 2020). *igac.gov.co*. Obtenido de *igac.gov.co*: <https://www.igac.gov.co/es/contenido/que-es-la-geografia>
- Jaramillo, J., & Tirado, Á. (2001). *Nueva Historia de Colombia- Tomo 1*. Bogotá: Planeta.
- Jérez, Ó. (2006). El lenguaje cartográfico como instrumento para la enseñanza de una geografía crítica y para la educación ambiental. *Universidad Complutense de Madrid*.
- Jiménez, R., & Cuenca, J. (2015). El uso didáctico de los videojuegos : concepciones e ideas de futuros docentes de ciencias sociales. *Repositorio Institucional de la Universidad de Huelva*.
- Le Goff, J. (1988). *La Nueva Historia*. Bilbao: Mensajero SA.
- Lefebvre, H. (2013). La producción del espacio. En H. Lefebvre, *Capítulo 01. Plan de la obra*. Madrid: Capitan Swing.
- Lima, J. (2017). Videojuegos y Ciencias Sociales ¿Un binomio imposible? *Repositorio Institucional Universidad de la Laguna*.



- López, S., & Rodríguez, J. (2016). Experiencias didácticas con videojuegos comerciales en las aulas españolas. *Revista DIM*.
- Loza, R., Mamani, J., Mariaca, J., & Yanqui, F. (2020). Paradigma sociocrítico en investigación. *Revista Científica Digital de Psicología*.
- Luna, J. (2019). Geografía Crítica, Educación Popular y Socioformación: Triple Fundamentación para Pensar el Desarrollo Social Sostenible. *Talento humano, investigación y socioformación*.
- Martínez, P. (2015). La producción del espacio en la ciudad latinoamericana. El modelo del impacto del capitalismo global en la metropolización. *Hallazgos 12 (23)*, 211-229.
- Martínez, V. (2013). *Paradigmas de investigación. Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una investigación desde la epistemología dialéctico-crítica*. Obtenido de <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx: http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/3790>
- Melero, N. (2011). El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad social: un análisis desde las ciencias sociales. *Revista Universidad de Sevilla*.
- Microsoft Studios. (2005). Age of Empires III. United States of America.
- Ministerio de Educación Nacional de la República de Colombia. (2011). *Cartilla Uno, Ciencias Sociales, Grado 4°*. Bogotá: Editorial del MEN.
- Ministerio de Educación Nacional de la República de Colombia. (2011). *Cartilla Uno, Ciencias Sociales, Grado 5°*. Bogotá: Editorial del MEN.
- Montoya, J. W. (2018). *De la ciudad Hidalga a la Metrópoli Globalizada: Una historiografía Urbana y Regional de Bogotá*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Moreno, N., Sánchez, J., & Rodríguez, L. (2011). *LA SALIDA DE CAMPO... SE HACE ESCUELA AL ANDAR*. Obtenido de <http://geopaideia.org: http://geopaideia.org/wp-content/uploads/2018/11/LA-SALIDA-DE-CAMPO...-SE-HACE-ESCUELA-AL-ANDAR.pdf>

- Morote, Á., & Pérez, A. (2019). La comprensión del riesgo de inundación a través del trabajo de campo: una experiencia didáctica en San Vicente del Raspeig (Alicante, España). *Vegueta: Anuario de la facultad de Geografía e Historia*.
- Perez, A., & Rodríguez, L. (2006). La salida de campo: una manera de enseñar y aprender geografía. *Geoenseñanza*.
- Ritcher, D., & Martins, G. (2019). El lenguaje cartográfico en los libros de texto de geografía de secundaria en Brasil. *Didáctica geográfica N°20*, 193-212.
- Rodríguez, D. M. (2010). *Geografía Conceptual. Enseñanza y aprendizaje de la geografía en la Educación Básica Secundaria*. Obtenido de Geopaideia.org: <http://geopaideia.org/wpcontent/uploads/2018/11/GEOGRAFIACONCEPTUALSECUNDARIA.pdf>.
- Rodríguez, E. A., Moreno, N., & Cely, A. (2010). Geografía crítica y conocimiento social: demandas de una geografía escolar renovada. *Itinerarios geográficos en la escuela: Lecturas desde la virtualidad*.
- Rodríguez, M. A., & Desirée, G. (2016). Innovación en el aula de Ciencias Sociales mediante el uso de. *Revista Iberoamericana de Educación*.
- Sánchez, J. (2018). Salida de campo por el valle del Henares y su canal de riego. *Tarbiya*.
- Sánchez, J. (2021). La cohesión salida de campo y geografía como recurso educativo. *Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante*.
- Sánchez, P., & Alfageme, M. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*.
- Santamaría, F. (1983). EL FUNDAMENTO DE LA METODOLOGÍA COMPARATIVA EN EDUCACIÓN. *Educar*.
- Santamaría, J., Benítez, C., Sotomayor, S., & Barragán, L. (2019). Pedagogías críticas: criterios para una formación de docentes en investigación pedagógica. *Educação & Sociedade 40*.

- Sauer, C. (2006). La morfología del paisaje. En C. Sauer, *Revista de la universidad Bolivariana, vol. 5*. Universidad Bolivariana.
- Smith, N. (2020). Desarrollo desigual. Naturaleza, capital y la producción del espacio. . En N. Smith, *Capítulo 1. La ideología de la naturaleza*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Studios, M. (2005). Age Of Empires III. United States of America.
- Téllez, D. (2015). PLAGUE INC.: PANDEMIAS, VIDEOJUEGOS Y ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS SOCIALES. *Enseñanza de las Ciencias Sociales, núm. 14*. .
- Tovar, H. (1992). *De una chispa de forma una hoguera: esclavitud, insubordinación y liberación*. Tunja: Editorial de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Umaña, G. (2004). Importancia de las salidas de campo en la enseñanza de la Geografía. *Folios*.
- Valle, N. (1991). La tesis de la producción social del espacio en la ciudad. *Revista Geografía de América Central. N°. 23-24. Segundo semestre*, 85-98.
- Vega, R. (2008). Una reivindicación de la enseñanza de la historia y la geografía de tipo nacional en el contexto del nuevo (des)orden educativo mundial. *Folios*.
- Vera, I., & Cabeza, M. (2008). EL VIDEOJUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE DE LA GEOGRAFÍA. UN ESTUDIO DE CASO. *REVISTAS CIENTÍFICAS. UNIVERSIDAD DE MURCIA*.
- Villalonga, A., & Pineda, J. (2014). El uso de los videojuegos en el aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Depósito de Investigación Universidad de Sevilla*.
- Zusman, P. (2002). Milton Santos. Su legado teórico y existencial (1926-2001). *Doc. Anál. Geogr. 40, 2002.*, 205-219.