



**ESTRATEGIA LÚDICO-PEDAGÓGICA BASADA EN UN JUEGO DIGITAL  
PARA EL RESCATE Y CONSERVACIÓN DE LA IDENTIDAD CULTURAL DE  
LA MÚSICA DE GAITA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEL CARIBE  
COLOMBIANO**

Yolanda J. González Cueto y Astrid Terán Orozco

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales

Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena

Efraín Hernando Pinzón Reyes

Cartagena de Indias, Bolívar Colombia.

23/Septiembre/2021

## **Dedicatoria**

En primera instancia a Dios por guiar y motivar cada uno de nuestros pasos, al maestro Luchito González por inspirarnos, a Reynaldo Villarreal por hacer posible la cristalización del método de innovación tecnológica y a nuestra amiga Viviana Villarreal por su apoyo incondicional.

Astrid y Yolanda

## **Agradecimientos**

A la Universidad de Cartagena, en especial al programa de Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, por brindarnos la oportunidad de continuar nuestro proceso de formación académica. Damos las gracias a los docentes tutores por compartir conocimientos y experiencias que orientaron y enriquecieron nuestro proyecto, motivando la manera de ejercer la hermosa labor docente de cara a las innovaciones tecnológicas. A nuestros queridos estudiantes de grado 204 jornada de la tarde, por participar activamente en las actividades propuestas y al equipo directivo de la Institución Educativa José de la Vega por creer en nuestro proyecto y contribuir para su ejecución.

## Contenido

<b>Introducción .....</b>	<b>11</b>
<b>Planteamiento y formulación del Problema .....</b>	<b>14</b>
Planteamiento.....	14
Formulación .....	15
Antecedentes del problema .....	16
Justificación .....	21
Objetivo general.....	22
Objetivos específicos .....	23
Supuestos y constructos .....	23
Alcances y limitaciones .....	25
<b>Marco de Referencia.....</b>	<b>27</b>
Contextual.....	27
Normativo .....	31
Teórico .....	40
Conceptual .....	46

<b>Metodología</b> .....	51
Tipo de Investigación.....	51
Modelo de Investigación.....	54
Población y Muestra .....	55
Categorías de Estudio .....	56
Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos .....	57
Ruta de Investigación.....	59
Técnicas de Análisis de la Información .....	62
<b>Intervención Pedagógica o Innovación TIC, Institucional u Otra</b> .....	<b>81</b>
<b>Análisis, Conclusiones y Recomendaciones</b> .....	<b>84</b>
<b>Referencias Bibliográficas</b> .....	<b>96</b>
<b>Anexos</b> .....	<b>102</b>

## Lista de Figuras

<b>Figura 1</b> ¿Te gusta la música?.....	63
<b>Figura 2</b> ¿Qué tipo de música prefieres?.....	63
<b>Figura 3</b> ¿Ha tocado algún instrumento musical? .....	64
<b>Figura 4</b> ¿Conoces sobre los instrumentos musicales de tu región? .....	64
<b>Figura 5</b> ¿Conoces o has visto tocar la Gaita Colombiana?.....	65
<b>Figura 6</b> ¿Te gustaría aprender a tocar la Gaita Colombiana? .....	65
<b>Figura 7</b> ¿Si te dijera que existe un método virtual para aprender a tocar la Gaita participarías? .....	66
<b>Figura 8</b> ¿Si se implantara el programa en la escuela participarías?.....	66

## Lista de Tablas

Tabla 1.....	56
Tabla 2.....	58

## Lista de Anexos

<b>Anexo 1.</b> Carta de consentimiento para padres.....	102
<b>Anexo 2.</b> Socialización de videos .....	103
<b>Anexo 3.</b> Crucigrama, porcentajes de puntuaciones .....	104
<b>Anexo 4.</b> Puntuaciones crucigrama.....	105
<b>Anexo 5.</b> Sopa de letras, porcentaje de puntuaciones .....	106
<b>Anexo 6.</b> Mapa interactivo. Recorrido histórico de la Gaita Colombiana.....	107
<b>Anexo 7.</b> Página Interactiva Escala de notas .....	108
<b>Anexo 8.</b> Pipe Master.....	108
<b>Anexo 9.</b> Metadatos de la App.....	109
<b>Anexo 10.</b> Mapa de Navegación Pipe Master.....	110

## **Resumen**

**Título: Estrategia Lúdico Pedagógica Basada En Un Juego Digital Para El Rescate Y Conservación De La Identidad Cultural De La Música De Gaita En Una Institución Educativa Del Caribe Colombiano**

**Autor(es):** Yolanda de Jesús González Cueto y Astrid Terán Orozco

**Palabras claves:** Método virtual de gaita, innovación, cultura, música folclórica.

El presente proyecto de investigación parte de la necesidad de acercar a los estudiantes a la identidad cultural del caribe colombiano, considerando la depreciación que ha venido teniendo la música folclórica en ambientes sociales y espacios curriculares afectando la continuidad del legado ancestral de la interpretación de la gaita. Movidos por el deseo de aportar para el fortalecimiento y difusión de la cultura y aprovechando las bondades de las innovaciones tecnológicas.

Por tal motivo, se propone una estrategia lúdico-pedagógica, Pipe Máster, una APP que cumple las veces de un maestro de música personal que escucha tocar las notas de la gaita y brinda devoluciones al instante sobre la precisión de los ejercicios realizados. Esta estrategia metodológica, está dispuesta para ser utilizada como herramienta autodidacta disponible para todos aquellos que deseen aprender a interpretar la gaita. El proyecto es una contribución que favorece el rescate y conservación de la identidad cultural de la música de gaita en la ciudad de Cartagena, dejando en alto el legado de cultura y tradiciones del Caribe colombiano.

## **Abstract**

**Título: Estrategia Lúdico Pedagógica Basada En Un Juego Digital Para El Rescate Y Conservación De La Identidad Cultural De La Música De Gaita En Una Institución Educativa Del Caribe Colombiano**

**Author(s):** Yolanda de Jesús González Cueto and Astrid Terán Orozco

**Keywords:** Virtual bagpipe method, innovation, culture, folk music.

This research project is based on the need to bring students closer to the cultural identity of the Colombian Caribbean, considering the depreciation that folk music has been having in social environments and curricular spaces, affecting the continuity of the ancestral legacy of the interpretation of the bagpipe. Driven by the desire to contribute to the strengthening and dissemination of culture and taking advantage of the benefits of technological innovations.

For that reason, a ludic-pedagogical strategy is proposed, Pipe Master, an APP that acts as a personal music teacher who listens to play the bagpipe notes and provides instant feedback on the accuracy of exercises performed. This methodological strategy is ready to be used as a self-taught tool available to all those who wish to learn to interpret the bagpipes. The project is a contribution that favors the rescue and preservation of the cultural identity of bagpipe music in the city of Cartagena, leaving high the legacy of culture and traditions of the Colombian Caribbean.

## **Introducción**

La visión completa sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje del ser humano ha tenido diversificaciones y mejoras constantes a medida que la sociedad avanza y teniendo en cuenta, por supuesto, los diversos análisis en el campo pedagógico de la educación como fuente de conocimiento líquida y en constante cambio. En esta línea, se han adelantado estudios que han permitido el diseño y propuestas de metodologías, métodos y didácticas renovadas que coadyuvan al desarrollo de las cualidades humanas, así como el potencial que apunta a la articulación de las ciencias con el saber popular, como propuesta para reorientar los procesos hacia la acción transformadora de la realidad.

La propuesta de la escuela actual está relacionada directamente con la necesidad de una didáctica innovadora y centrada en el estudiante, lo cual demanda encauzar la enseñanza como un proceso de orientación y una guía del aprendizaje en la que se diseñen y propongan las condiciones necesarias para que los sujetos, protagonistas del aprendizaje, no solo se apropien de los saberes, conceptos y conocimientos, sino que lo vivencien y lo valoren de manera articulada con el desarrollo de habilidades y competencias que les permitan desarrollar estrategias para funcionar de manera autónoma, responsable, comprometida y propositiva.

Debido a esta necesidad imperante, se precisa, por tanto, usar en el aula herramientas apropiadas que aporten valor a los procesos desarrollados, además de motivar

y potenciar las habilidades a partir de los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, modos y formas de aprender.

En ese sentido, cuando la música no es un recurso metodológico más en el aula, el ambiente dispuesto para el aprendizaje se torna agradable y especial. La música como estrategia lúdico-pedagógica se convierte en la chispa que puede avivar y motivar el desarrollo disciplinar de las áreas del currículo, favoreciendo además de la parte intelectual la emocional, las habilidades del lenguaje y la comunicación, la escritura, la escucha, la lectura, el habla y la parte motora. De igual manera, la propuesta de integrar la música a los procesos de enseñanza y aprendizaje puede convertirse en un potente recurso que contribuye significativamente en este último tomando como base, por supuesto, el contexto local, la realidad social y cultural en la que interactúan los estudiantes para dotarlo de mayor significado y valor.

Los constantes y apresurados cambios de la sociedad de la información y la comunicación, en gran medida, opacan la mirada hacia lo local, hacia la riqueza de las tradiciones propias, lo que, sin duda, disminuye la identidad cultural de una región. Por ende, es muy común ver que se siguen reafirmando conductas y tendencias que van en detrimento del sentido de pertenencia hacia lo propio y que se enciende en la escuela como una pequeña luz intermitente y escasa en época de eventos y festividades especiales como: cabildos, actos cívicos, izadas de bandera y fiestas patrias.

Razón por la cual, el desapego progresivo que tienen las nuevas generaciones por lo propio, debe traducirse, entenderse y atenderse desde la escuela en un plan educativo urgente que le apueste a la propuesta del cambio y que, además, sea capaz de transpolar el mero concepto de propuesta musical y tenga la capacidad de ir más allá del ámbito escolar

y permear al sujeto mismo brindándole una visión clara del papel protagónico que tiene con su cultura, a fin de paliar las influencias externas que amenazan con erradicar de manera progresiva la identidad cultural y la riqueza musical de una nación.

(Álvarez, 2016) Afirma que a medida que las comunidades estén dotadas de mayor grado de conocimiento de sus raíces, así crecerá el desarrollo autóctono y formativo cultural; el resultado podría ser, una paulatina disminución de la capacidad de manipulación por los centros culturales del mundo desarrollado y una reafirmación de la propia identidad nacional, p. 21).

En las escuelas públicas, específicamente en primaria, el panorama es bastante desalentador: se observa que los niños desconocen los instrumentos musicales -legado de sus antepasados- como es el caso de la Gaita, un instrumento que para muchos es desconocido y transita por el camino de la extinción. Urge entonces hacer un alto e incluir en los currículos la música y aprovechar todos los beneficios de su implementación.

Estudios realizados han concluido que esta posee una base matemática y que incluso puede ayudar al pensamiento lógico-matemático. Los grandes maestros de la Grecia Antigua fueron los primeros en relacionar la música con esta disciplina; en el estudio antiguo se descubrió que existía una relación importante entre las armonías y los números enteros, estos fueron los inicios de la teoría matemática de la música.

Desde el campo educativo se valora muchísimo la música, máxime cuando se ha comprobado que es estimuladora de todas las habilidades del ser humano: creatividad, imaginación, memoria, compromiso, disciplina, pensamiento crítico, razonamiento lógico matemático, entre otras habilidades capaces de potenciar el desarrollo de competencias. Además, tiene la facultad de transmitir calma, serenidad, paz, esperanza y permite valorar

y apreciar los hechos sonoros e indagar por las raíces y el contexto en el cual se ha creado. Los fines que persigue, la historia que cuenta en su interpretación a través del uso de instrumentos, en un sinfín de versátiles fenómenos físicos y acústicos hacen de la música un legado precioso para unir social y culturalmente a una comunidad.

Es necesario anexar la carta de consentimiento la carta de consentimiento de los padres de los estudiantes para permitir llevar a cabo la investigación entre manos. (Ver Anexo 1)

## **Planteamiento y formulación del Problema**

### **Planteamiento**

Esta investigación parte de las observaciones objetivas realizadas a los estudiantes del grado segundo de primaria de la Institución Educativa José de la Vega de la ciudad de Cartagena, con la necesidad de reflexionar sobre los métodos y estrategias lúdicas con que se desarrollan las clases. Así nace la propuesta de integrar la música como una influencia favorable en el aprendizaje. Se ha observado que cuando se utiliza este tipo de herramienta en el aula, los niños se muestran más interesados en el tema, con mayor motivación, participan más en clase y disfrutan realizar las actividades.

En la institución no existe ningún acercamiento de los estudiantes con la identidad cultural de la región, debido a la falta de implementación de asignaturas musicales en los currículos educativos actuales. Por lo que preocupa cómo los niños están influenciados por géneros musicales con orientaciones de países extranjeros y se inclinan, además, por interpretar instrumentos musicales alejados de lo local. A esto se le suma, la depreciación que ha tenido la música folclórica que ha perdido valor y fuerza, debido en gran parte a la

poca difusión comercial de esta en los ambientes sociales, ya que no se publicita en radio ni televisión, medios de mayor difusión y aceptación. Los ritmos actuales han venido a transformar de manera radical la forma de apreciar el legado ancestral que encierra el folclor.

Por lo tanto, se hace necesario rescatar, conservar y difundir estas iniciativas culturales vitales para preservar el patrimonio cultural y natural como representación visible de la herencia histórica de esta región. Aprovechando el acelerado cambio que experimenta el mundo con el uso e implementación de innovadores recursos educativos digitales, se hace urgente hacer uso de ellos para dar fuerza y generar una posibilidad que abra camino a procesos efectivos de aprendizaje, haciendo uso de herramientas tecnológicas que sean atractivas para niños y jóvenes con el propósito de salvaguardar y expandir el gusto por la interpretación de la gaita y sus sones musicales. Valiéndose la complacencia de las nuevas generaciones por la tecnología, en el contexto educativo se puede dar mayor énfasis a esta iniciativa proyectándola desde lo lúdico.

## **Formulación**

Se considera que si no se hace algo al respecto desde la labor como docentes o tutores los niños, niñas y jóvenes de las instituciones perderán la oportunidad de conocer el gran legado cultural y la riqueza de utilizar la música como elemento facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por eso por lo que en este trabajo se plantea el siguiente interrogante: ¿Cómo influye la implementación de una estrategia lúdico-pedagógica en el rescate y conservación de la identidad cultural de la música de gaita en una institución educativa del caribe colombiano?

## Antecedentes del problema

Examinadas las fuentes sobre la temática objeto de la presente investigación, se han explorado diferentes proyectos que proponen la implementación de la música como estrategia lúdico didáctica – pedagógica que favorece y coadyuva el desarrollo de habilidades y competencias de los estudiantes.

Martínez (2017) en su tesis doctoral titulada *El uso de las canciones en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales ¡Profe, enséñeme con canciones!* busca desarrollar alternativas de enseñanza al relacionar las canciones con el currículo de Ciencias Sociales, utilizando la música como vehículo dinamizador del aprendizaje que favorece la innovación en otras prácticas y diseña nuevas estrategias para la enseñanza. El proyecto fue llevado a cabo en Colombia aprovechando la amplia diversidad musical y cultural que posee el país y la inmersión de la música en la cotidianidad. Lo que llevó a pensarla como herramienta ideal para la enseñanza y transformar el escuchar en el analizar y en el reflexionar.

También la tesis doctoral *La música y las TIC en educación primaria: del aula a la familia y la sociedad* de Berg (2015) propone una nueva alternativa educativa para el aprendizaje al integrar la música con las TIC como herramientas para propulsar y fortalecer el aprendizaje autónomo de los sujetos que aprenden. El autor plantea suplir la enseñanza tradicional por un espacio para innovar, proponer, experimentar, buscar y desarrollar nuevos caminos para aprender y disfrutar haciéndolo. Además, afirma que la música aporta muchísimo al desarrollo cognitivo de los estudiantes disponiéndolos mejor para el aprendizaje de todas las áreas del currículo y potenciando en ellos el desarrollo de habilidades especiales.

De igual forma, Zambrano (2002) en su trabajo de maestría *Estrategias didácticas para promover la sensibilidad por la música en el primer grado de la escuela primaria* desarrollado en la Escuela Primaria del Estado de Monterrey, México busca sensibilizar a los estudiantes integrando la música como elemento clave dentro del currículo de la institución. Concluyendo que estos son mayormente receptivos al aprendizaje y desarrollo de sus competencias en contextos donde el aprendizaje es motivado por la música.

Ahora bien, en las búsquedas realizadas en Colombia sobre las propuestas de estrategias musicales en educación, se encontró la tesis de Zumaqué (2011) *Estrategia lúdico musical para el desarrollo del pensamiento creativo en el proceso enseñanza – aprendizaje en niño(a) s de básica primaria*. En el proyecto, la autora propone la música como vehículo para que los niños se sumerjan en el mundo musical y a través de este, ser sensibilizados y motivados para adentrarse significativamente en los procesos de aprendizaje.

Se examinó también la propuesta de Martelo (2017) titulada *Estrategias lúdico-pedagógicas basadas en música y tecnología para el desarrollo de actividades curriculares para grados 1° de la institución educativa Antonia Santos (sede Alfonso Araujo) de la ciudad de Cartagena*, quien propone usar la tecnología en las actividades curriculares como un camino para incorporar el componente tecnológico en la enseñanza de los niños del grado primero, facilitando el trabajo interdisciplinario en todas las áreas del currículo con la intención de posibilitar la motivación de los estudiantes por el estudio.

Por otra parte, al analizar las propuestas sobre el uso de la música de gaita en la ciudad de Cartagena, se encuentra que esta génesis se ubica en la época de máximo florecimiento, esplendor y reconocimiento de esta música en el exterior, cuando los

gaiteros de San Jacinto hicieron un recorrido por el mundo llevando su legado musical y dejando en alto la cultura y tradición colombianas.

Con el retorno de los reconocidos gaiteros al país se busca expandir este legado, ya que el reconocido grupo de intérpretes, eran en su mayoría de la tercera edad. De allí que las universidades de la ciudad: la Universidad Tecnológica, El Colegio Mayor de Bolívar y en especial, la Universidad de Cartagena, apostaran por la puesta en marcha de un proyecto integrado y ejecutado desde bienestar universitario cuyo objetivo era proponer al estudiantado formar un semillero de música de gaita, y los maestros por supuesto, eran los famosos gaiteros de San Jacinto en cabeza de José Lara.

Las clases magistrales eran impartidas a un grupo de estudiantes, entre los que se encontraban, Antonio Luis González Cueto, quien al ponerse en contacto con el instrumento quedó hechizado con la magia de su interpretación, tanto que, en ese momento, descubrió que su vocación no era la Economía, carrera en la que cursaba octavo semestre y que abandonó por lo que verdaderamente le apasionaba, la música, y sin dudarlo, desde entonces se dedicó a estudiarla y perfeccionarse en este arte. Los que decidieron seguir este camino fueron cada vez más pocos ya que las universidades, cerraron cada vez más esta puerta de conservación y expansión del legado de cultura, argumentando falta de presupuesto para el desarrollo de estas propuestas.

Este mismo camino siguió el Colegio Mayor de Bolívar, quien al inicio impulsó fuertemente esta iniciativa y que hoy, es solo historia del pasado, dejó de ser una propuesta atractiva y desapareció completamente del currículo. Estas iniciativas de cultura y tradición no fueron implementadas en ninguno de los colegios de la ciudad. Así, aquel proyecto tan importante, aunque fue apagándose en el recuerdo de muchos dejó muy

inquieto a Antonio Luis González Cueto (Luchito), quien piensa en un método de gaita que permita la interpretación del instrumento, no de oído sino fortalecido con las notas musicales del pentagrama musical.

Este método pareció bastante atractivo para consolidarlo en el presente proyecto de investigación y aún más que pudiera ser mediado por las bondades de las innovaciones de la tecnología. De esa manera, se dio la tarea de consultar la viabilidad del proyecto con un equipo de ingenieros de sistema quienes valoraron la propuesta e hicieron posible su cristalización, un método virtual de gaita que propenda y coadyuve al fortalecimiento del legado de esta música desde las interrelaciones curriculares propiciadas desde las instituciones educativas de Cartagena para la preservación del patrimonio cultural de la región.

Cabe destacar que en la Institución Educativa José de La Vega de la ciudad de Cartagena no existe evidencia relacionada con proyectos musicales que sirvan como estrategia lúdico didáctica que motive y favorezca el rescate y conservación de la identidad cultural para potencializar los procesos de enseñanza y aprendizaje principalmente en los niños de básica primaria.

La música folclórica es el resultado de un mestizaje cultural con influencia de tres grandes continentes, América, África y Europa que se unieron para darle vida a la música que representa a esta región. Mencionando un pasado más reciente, se pueden resaltar tres momentos significativos en los procesos vinculados a estas prácticas musicales: auge, disminución y rescate.

Las dinámicas sociales que comenzaron a propulsarse en los espacios sociales constituyen un punto de referencia para la movilización e identificación de las tradiciones

que llegaron a cambiar radicalmente las formas de producción, circulación y consumo musical, que vinieron a transformar la manera cómo las nuevas generaciones se relacionan con la música y la inminente propulsión de ritmos que desplazaron paulatinamente otros de menor cobertura, por lo que se hizo necesario un plan de rescate de la tradición musical regional.

En el contexto de la Institución Educativa José de la Vega, se evidencia la falta de proyectos educativos que propendan por el fomento, desarrollo y mantenimiento del talento musical tradicional, esto debido a los escasos o nulos recursos destinados para tal fin y que es un tema que se está dejando de lado. De hecho, cada día aumentan las instituciones educativas que eliminan la música de sus currículos, sin darse cuenta de que esta es una base cultural importante y, en muchos casos, se puede evidenciar que el área de música es dirigida por profesores con poca experiencia o a quienes le rellenan la asignación académica para justificar sus horas laborales.

Por tal motivo, se reconoce el precario estado de las escuelas y su relación con la música, lo cual se puede evidenciar en la información de los planes y programas del gobierno distrital y municipal, entrevistas a rectores, docentes y estudiantes de la región, coincidiendo en que hay falencias por parte del Estado en la propuesta de actividades que mantengan vivo el patrimonio cultural.

El apoyo financiero destinado para estos fines es de suma importancia para dar continuidad y expandir estos conocimientos a niños y jóvenes talentos de la región.

En las instituciones educativas de la región el panorama es desalentador en cuanto a programas de rescate y difusión de lo autóctono, muy diferente a lo que ocurre en otras regiones como Valledupar donde se propulsa la preservación de la cultura a través del

acordeón. Lo mismo ocurre en los Llanos Orientales donde es obligatorio que los estudiantes escojan una vocacional en arpa, maracas o joropo.

El rescate de la gaita no es asunto fácil, es un camino duro que hoy se pone en la lupa de muchos para buscar métodos, formas, propuestas e iniciativas que propendan por su preservación como patrimonio tangible de la herencia histórica de este pueblo.

## **Justificación**

El motivo por el cual se resuelve presentar el presente proyecto parte de la necesidad de crear una propuesta que beneficie a los niños de la Institución Educativa José de la Vega de la ciudad de Cartagena y que abra caminos en la búsqueda para optimizar la calidad de la educación y mejorar los procesos cognitivos. Asimismo, optimizar la formación de los valores trabajados en el colegio como son: honestidad, confianza, comunicación, respeto y cooperación. Para ello, se propone la música de gaita y su método como componente integrador que logra motivar e incrementar de manera agradable el desarrollo de las áreas del desarrollo humano.

La música ha sido considerada como un vehículo que permite el desarrollo de distintas habilidades. Abre, además, un preciado lugar de oportunidades para ser empleada efectivamente con los estudiantes en el aula de clases con el objetivo de favorecer los procesos cognitivos desarrollados desde las distintas disciplinas. Esta metodología puede resultar ser de mucha utilidad para el aprendizaje y enseñanza de las matemáticas beneficiando, por ejemplo, la memorización de las tablas de multiplicar. En el proceso de

lectoescritura, es una herramienta muy valiosa para activar la apropiación del proceso de escritura y comprensión textual.

La música tradicional y los instrumentos musicales autóctonos como la gaita pueden ser asociados a la vida cotidiana, a la cultura y a la sociedad; por lo tanto, es un instrumento valioso que permite la construcción de la identidad de los estudiantes.

Implementar un método virtual de música de gaita como recurso pedagógico, motiva las buenas prácticas pedagógicas teniendo en cuenta las debilidades que puedan presentar los estudiantes sobre los elementos sociales y culturales, ya que con su implementación se enraíza y promueve la autoestima y el amor por las tradiciones y la cultura, motivando un sentido de pertenencia social mayor.

Igualmente, mediante la música de gaita, se puede realizar un proceso de interacción cultural integrando las tecnologías digitales a la enseñanza, lo cual permitirá que los estudiantes avancen hacia la adquisición de competencias digitales que sirvan de vehículo y herramienta pedagógica importante en el proceso de recuperación de la identidad cultural y rescate del patrimonio musical de la niñez de la Institución Educativa José de la Vega.

## **Objetivo general**

Implementar una estrategia lúdico-pedagógica basada en un juego digital para el rescate y conservación de la identidad cultural de la música de gaita en la Institución Educativa José de la Vega de Cartagena de Indias, Colombia.

## **Objetivos específicos**

Analizar el contexto cultural de la Institución Educativa José de la Vega, por medio de una encuesta a fin de obtener una muestra significativa que sirva de punto de partida para la ejecución del proyecto.

- Planear una estrategia lúdico pedagógica mediada por la tecnología que permita enseñar y conservar la identidad cultural en la Institución Educativa José de la Vega de la ciudad de Cartagena.

- Desarrollar la estrategia lúdico pedagógica Pipe Master en la Institución José de la Vega, mediante el aprendizaje, concientización, contextualización, prácticas asistidas y clases virtuales del instrumento de la gaita.

- Evaluar el impacto de la estrategia lúdico pedagógica en la Instrucción Educativa mediante actividades programadas para tal fin.

## **Supuestos y constructos**

Al considerar como estrategia el juego digital para el rescate y conservación de la identidad cultural mediante la música gaita en el Caribe colombiano, como lo es la Institución Educativa José de la Vega en el estudiante se sentirá motivado y más receptivo en la medida en que conocerá este instrumento y su importancia cultural, logrando desarrollar el sentido de pertenencia y el rescate de la música y ritmos folclóricos.

La música como herramienta lúdico pedagógica ayudará a docentes y estudiantes del grado segundo de primaria a potencializar como primera medida el rescate y

conservación de la identidad cultural, además del proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que al implementar la música de forma lúdico pedagógica se posibilitará un aprendizaje enfocado en la construcción del saber y el hacer dando como resultado que los niños y niñas presentan un mejor rendimiento en su proceso académico, alcanzando las competencias propias necesarias para el nivel educativo en el que se encuentren.

Ello facilitará, además, la edificación de raíces profundas que reestructuran su identidad cultural a partir de escenarios de acción colectiva desde el reconocimiento y la participación donde se creen y recreen las prácticas de aula, en el cual el estudiante desarrolle y explore maneras de participación y habilidades, fortaleciendo desde el goce el aprender a tocar un instrumento de manera distinta, dinámica y a través de la incorporación de herramientas digitales. Forjando así un ser humano capaz de reconocer e identificar plenamente la importancia de ser miembro activo de una sociedad que tiene un legado cultural que debe ser preservado.

El desarrollo de estrategias lúdico-pedagógicas tomadas del propio contexto debe implementar actividades que busquen una interacción y participación del estudiante donde, además, se realicen trabajos colaborativos que contribuyan a la preservación de la cultura musical, la realidad de su entorno y la necesidad de rescatar y preservar su identidad cultural como parte fundamental en su existencia.

## **Alcances y limitaciones**

Con el proyecto se pretende preservar la identidad cultural de una manera lúdica en la Institución Educativa José de la Vega. El Artículo 14 de la Ley 115/1994 indica que una comunidad educativa debe tener la capacidad de disfrutar plena y diversificadamente las alternativas que la sociedad ofrece, en decir, impartir la formación de una personalidad creativa, culta y sana, que conozca su sociedad de la forma más amplia posible, y que encuentre vías de realización y de expresión en campos diversos de ésta.

Por lo tanto, teniendo en cuenta los principios de la educación que son: la integralidad, la participación y la lúdica según lo estipulado en el Artículo 11 del Decreto 2247/1997, se pretende demostrar que es posible que los niños y niñas aumenten su motivación, su interacción, sus relaciones socio-afectivas, la capacidad de indagar, crear, imaginar e imitar, por medio de un proyecto que no solo pretende darle una clase musical, sino destacar, la utilidad que tiene la música a través de una herramienta como la gaita para aprovechar los espacios de sano esparcimiento como un incentivo recreativo que les brindará la oportunidad de disfrutar su estadía en la institución y el disfrute de un aprendizaje renovado desde la didáctica; logrando transiciones armónicas que favorezcan y garanticen la permanencia y la alegría de formarse en ambientes de socialización, conocimiento y lúdica que enriquecen el campo afectivo y sensorial al compartir espacios de diversión.

Asimismo, se estimulan también para que sientan alegría al realizar actividades significativas en el aula y disfruten de la capacidad creadora del maestro al innovar las prácticas pedagógicas. Además, la música para el niño es parte de su desarrollo integral, el

disfrutar, cantar, bailar, y tocar le permite relajarse, sentirse bien y aprender con alegría. Con este recurso el conocimiento es asimilado con rapidez y efectividad.

Con el método de música se puede obtener un aprendizaje divertido, creativo y significativo, puede implementarse la música de gaita como estrategia facilitadora de los procesos pedagógicos de aprendizaje, puesto que esta aporta beneficios en el desarrollo evolutivo de cada niño, ya que estimula las conexiones cerebrales generando un mejor aprendizaje como el aumento de la capacidad de memoria, atención y concentración, mejorando también la habilidad para resolver problemas matemáticos y brindando, además, la oportunidad para que los niños interactúen entre sí.

El diario vivir de los estudiantes de la Institución Educativa José de la Vega que se ve permeado por diversas situaciones de desmotivación, desinterés en el aula y ausencia de aprendizaje desde la diversión, convoca una reflexión constante que cuestiona e interpela a los docentes a crear propuestas sobre cómo renovar las prácticas pedagógicas que lleven a generar aprendizajes desde una didáctica diferente que construya nuevas formas de poder ser en la escuela.

En ese sentido, la música de gaita y la música en general, pueden mejorar el interés de los estudiantes hacia los aprendizajes y desarrollo de competencias potenciadas desde edades tempranas generando cambios profundos. Perrenoud (2004) sostiene que:

(...) los instrumentos tecnológicos pueden incorporarse al aula como métodos activos y que el éxito de estos dependerá de la competencia del profesor en utilizar lo que la tecnología nos ofrece al servicio de la enseñanza,

por lo tanto, los saberes que comprende esta competencia pertenecen no solo al dominio técnico, sino al didáctico. (p. 227)

De allí, que el estudiante y el docente, están llamados al desarrollo de competencias y uso de recursos que propendan por la motivación, la sensibilidad y la armonía indispensables para volver a lo humano lo realmente importante y trascendental en el aula de clases de mano con las nuevas tecnologías.

## **Marco de Referencia**

### **Contextual**

El desarrollo de este proyecto se genera en la ciudad Cartagena de Indias que es considerada un distrito turístico y además cultural. Está ubicada en el departamento de Bolívar, limita al norte con el mar Caribe, al sur con el municipio de Arjona, al oriente con los municipios de Turbaco, Clemencia, Santa Catalina, Turbana y Santa Rosa. Fue fundada en el siglo XVI, y durante la época virreinal de la monarquía española fue destacada como un puerto importante en toda América. Es en esta época donde se obtiene gran parte del patrimonio cultural y artístico de la ciudad. Cartagena, además, cuenta con un centro histórico amurallado que conserva gran parte de la historia y que, sin duda, atrae a un gran número de turistas que quedan envueltos con su magia.

El folclor característico de la región Caribe y los bailes tradicionales: porro, cumbia, mapalé, fandango, ritmos de gaita y otros bailes representativos muestran la presencia de las comunidades provenientes de municipios como Bayunca, Pasacaballos, Arjona y Turbaco que han hecho su aporte a la evolución de su cultura, identidad y autenticidad, que enorgullece a la región. La danza costeña, folclórica y de bailes típicos

cartageneros es una expresión artística viva de épocas pasadas donde se muestra la influencia recopilada en distintos sitios del mundo, dando paso a las tradiciones que actualmente se mantienen.

La Institución Educativa José de la Vega que fue escogida para el desarrollo de este proyecto, fue creada el día 22 de febrero de 1958 bajo la dirección de la profesora Olga Pereira de Álvarez con solo varones, hasta 1976. Después de su fundación en 1958, como escuela José de la Vega, esta funcionó con primaria completa.

Esta ha ido aumentando su población estudiantil, docente y administrativa, satisfaciendo además las necesidades del entorno hasta el punto de convertirse en el establecimiento educativo líder en la zona norte.

Ha puesto el énfasis en la articulación de planes de estudio, la cualificación de prácticas pedagógicas en el aula de clase, en el afianzamiento del sentido de pertenencia e identidad institucional y cultural, en la cualificación de procesos artísticos y la redefinición de proyectos institucionales como el PRAE (Proyecto institucional de cuidado del medio ambiente), PILEO (Proyecto institucional de lectura, escritura y oralidad), el Proyecto Deportivo, el Proyecto de Vida.

Se encuentran ubicadas en la zona Norte de la Ciudad de Cartagena de Indias, en el Barrio Torices, Sector Santa Rita, que hace parte de la LOCALIDAD 1 HISTORICA Y DEL CARIBE NORTE UCG #3, una de las tres localidades en las que se divide la Ciudad.

A su comunidad pertenecen además del Barrio Torices, numerosos barrios y comunidades ubicadas cerca del Centro Histórico, entre los caños y las estribaciones de la Popa, y a la que se accede a través de la carrera 14 (carretera de Torices) y la carrera 17 (carretera de Paseo Bolívar) como vías principales.

Encontramos diversas problemáticas como: el embarazo de mujeres adolescentes, las pandillas, servicios públicos básicos insuficientes (agua, luz, gas), inestabilidad laboral, drogadicción, intolerancia, entre otros. Desde el punto de vista social, en esta localidad – más exactamente en los barrios que circundan a La Popa– opera un alto porcentaje de la delincuencia del Sector.

Estas bandas parecen ser utilizadas para los objetivos de los narco-paramilitares, en especial para cometer asesinatos, amenazas y extorsiones. En medio de este contexto social, nuestra institución, a través de sus diversos proyectos busca ayudar a jóvenes y adultos a formarse intelectual y moralmente, a adquirir valores como el respeto, responsabilidad, solidaridad, honestidad, por medio de la herramienta más poderosa, la educación.

En esa perspectiva, la Institución Educativa José de la Vega busca promover el desarrollo de competencias que permitan a nuestros estudiantes de una manera crítica, conocer, reflexionar y comprender su propio entorno, además de las realidades históricas, políticas y socioculturales de su ciudad, de su país y del mundo, aspectos fundamentales generadores de cambios para un mejor desarrollo y convivencia, en busca de la construcción de una mejor Colombia.

Tiene como misión brindar a la comunidad una educación comprometida en la formación intelectual y moral de nuestros educandos, con el propósito de generar en ellos una actitud crítica con responsabilidad social.

Como visión formar líderes en la formación intelectual, tecnológica y la convivencia social, impulsadora de una significativa conciencia ecológica y emprendedora de sus educandos a fin de que se convierta en seres transformadores de su comunidad.

Según su filosofía La Institución Educativa José de la Vega, con el propósito de cumplir con la responsabilidad confiada por la sociedad local y regional, ha consolidado, a través de la investigación, un conocimiento y comprensión profundos de los niños, adolescentes, jóvenes de ambos sexos que conforman su población estudiantil, de su contexto socio cultural y económico, de sus fortalezas y debilidades y de otros factores externos que influyen fuertemente en la estructuración de su identidad individual y colectiva.

Esta institución dentro de sus múltiples servicios ofrece aulas de informática, las cuales están dotadas de computadores para educar en salones climatizados. Los computadores son usados para atender la población estudiantil en las Jornadas establecidas en el horario académico. Estos recursos tecnológicos con los que cuenta la institución educativa, han permitido el desarrollo de múltiples proyectos encaminados a desarrollar la inteligencia lógica, computacional, matemática etc. Pero no se había trabajado con anterioridad en una propuesta que pretendiera desarrollar la inteligencia musical de los educandos a través de los objetos virtuales de aprendizaje (OVA). Es por ello, que teniendo en cuenta el gusto de los niños y niñas por la música (en especial niños menores), se visualizó este proyecto para enseñar a tocar la gaita colombiana y conservar la identidad cultural en la institución.

La población escogida para desarrollar este trabajo son los estudiantes de segundo grado de Básica Primaria, se tomó como muestra a 27 niños de la jornada de la tarde, de los cuales 13 son de sexo femenino y 14 del masculino, con edades que oscilan entre los 8 y 9 años. Esta propuesta pretende aplicarse a futuro en otras instituciones educativas donde educadores o tutores también puedan hacer uso de la estrategia.

## **Normativo**

Internacionalmente el marco legislativo considera básicamente todas las novedades legislativas relacionadas con la identidad cultural en los últimos años. Por este motivo, es impensable emprender cualquier estudio sobre este tema sin conocer, de forma exhaustiva, su contenido.

El patrimonio cultural es regido por marcos legales y anotaciones que han dejado algunos organismos en Europa como primera instancia, que luego se replican en encuentros internacionales bajo la lupa de la Unesco y otros organismos centros de la cultura en el mundo. Los mismos adelantan la adopción de las medidas que se toman internacionalmente, para que cada nación pueda preservar su patrimonio cultural, promoviendo además que cada una desarrolle leyes que garanticen la protección de dicho patrimonio de acuerdo con sus necesidades particulares, para que así:

Los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad, contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. (Unesco, 2003)

Existe a nivel internacional políticas culturales que buscan que la cultura esté presente en toda la planificación y ejecución de las leyes y normas oficiales. Concurren

unos elementos que son primordiales en los que se basan las políticas culturales como el desarrollo de la identidad, el impulso de la creatividad e ingenio, la participación de los miembros de la comunidad y la protección de la diversidad en la cultura de cada región. (Miralles, 2005)

En la declaración de México sobre las Políticas Culturales, celebrada en 1982 en ocasión de la Conferencia Mundial sobre las Políticas Culturales se concluyó que es importante para cada región rescatar la cultura y la educación, ya que de allí partirán nuevos pensamientos políticos y sociales.

En la Conferencia Intergubernamental realizada en 1998 en Estocolmo, se trataron políticas culturales que promueven el desarrollo de la cultura, se puede destacar cinco finalidades que surgieron entre todos los miembros de la naciones: se pretende incentivar el ingenio, la creatividad, la intervención de los ciudadanos en la preservación y rescate de la cultura; cambiar las políticas que busquen preservar el patrimonio; promover la industrialización enfocada en la cultura; fomentar la variedad que existe a nivel cultural y el lenguaje de cada nación; y por último, destinar personal y dineros que sean exclusivos para aportar al desarrollo cultural de cada país.

A nivel nacional, existen leyes por las que se apoya este proyecto dada la importancia que tiene la preservación cultural para todos los ciudadanos.

En el Artículo 7º de la Constitución de 1991 se promulga “La protección y reconocimiento de la diversidad étnica y cultural de la nación colombiana” (Const., 1991, art.7), la cual ayudó e hizo cambios en las formas cómo se dinamizaba la cultura en las comunidades, desde esta perspectiva es necesario destacar “la música” en el marco histórico como legado ancestral aportando a la cultura e identidad de la misma.

En Colombia existen leyes como la Ley General de Cultura, en la cual se menciona que el valor cultural de la nación está formado por las riquezas y bienes culturales que son la voz del país, como son las costumbres, los hábitos y lo tradicional, y todo aquello que posea un valor y despierte un interés por su historia, expresión artística y todas las manifestaciones y las representaciones de la cultura popular. (Ley 397/1997, Art. 4).

Por otro lado, la Organización de las Naciones Unidas para la cultura (UNESCO) considera que existen algunos tipos de patrimonios, dentro de los cuales se tiene la expresión oral y la tradición usando el idioma como canal del patrimonio cultural, las festividades y rituales ancestrales, técnicas usadas para realizar artesanías propias de los pueblos y la música como patrimonio cultural importante.

La Ley 163/1959 y la Ley 397/1997 (y su posterior modificación en la Ley 1185 de 2008), fomenta el fortalecimiento activo al desarrollo cultural de expresiones artísticas, manifestadas en danzas, teatro, arte, muestras tradicionales del folclor popular, artesanías y tradición oral de cada región del país.

Esta ley muestra los siguientes principios fundamentales y definiciones:

1. Cultura es el conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y emocionales que caracterizan a los grupos humanos y que comprende, más allá de las artes y las letras, modos de vida, derechos humanos, sistemas de valores, tradiciones y creencias.

2. La cultura, en sus diversas manifestaciones, es fundamento de la nacionalidad y actividad propia de la sociedad colombiana en su conjunto, como proceso generado individual y colectivamente por los colombianos.

Dichas manifestaciones constituyen parte integral de la identidad y la cultura colombianas.

3. El Estado impulsará y estimulará los procesos, proyectos y actividades culturales en un marco de reconocimiento y respeto por la diversidad y variedad cultural de la Nación colombiana.

4. En ningún caso el Estado ejercerá censura sobre la forma y el contenido ideológico y artístico de las realizaciones y proyectos culturales.

5. Es obligación del Estado y de las personas valorar, proteger y difundir el Patrimonio Cultural de la Nación.

6. El Estado garantiza a los grupos étnicos y lingüísticos, a las comunidades negras y raizales y a los pueblos indígenas el derecho a conservar, enriquecer y difundir su identidad y patrimonio cultural, a generar el conocimiento de las mismas según sus propias tradiciones y a beneficiarse de una educación que asegure estos derechos. El Estado colombiano reconoce la especificidad de la cultura caribe y brindará especial protección a sus diversas expresiones. (Constitución Política de Colombia. Ley 397, 1997, art 1.)

Dada la intención de realizar este proyecto en una institución educativa, es importante conocer lo que dice la Ley 115 o Ley General de Educación, es fundamental incorporar en la formación del estudiante la educación cultural y artística como una obligatoriedad en todos y cada una de las instituciones educativas de Colombia.

A nivel local, el Instituto de Patrimonio y Cultura de Cartagena (IPCC) es el ente responsable de preservar la identidad cultural de la ciudad, tal como lo establece el

Acuerdo 001 de Febrero 4 de 2003 Acuerdo de Creación del IPCC donde se mencionan las funciones de este instituto:

1. Promover, cumplir y realizar una valoración de los métodos, programas y propósitos culturales.
2. Fijarse en el estricto cumplimiento del gasto público que se invierta en la cultura.
3. Indicar al Gobierno Distrital qué medidas se deben tomar para preservar el patrimonio cultural y la promoción de las expresiones artísticas.

En el Artículo 49 de este mismo decreto se establece que los bienes que hacen parte del patrimonio cultural de Cartagena están relacionados con su historia, cultura e identidad, por eso se deben proteger y defender para que puedan ser aprovechados por todas las personas, pero ante todo se abone a su transferencia para las futuras generaciones.

A través de este instituto se han llevado a cabo diferentes programas que buscan preservar la identidad cultural en la ciudad como, por ejemplo, el Circuito Cultural de Cartagena de Indias que, apoyado por el Concejo Distrital de la ciudad, procede a la asignación de recursos a los eventos culturales que fueron declarados de interés general e institucionalizados a través del Acuerdo 009 del 17 de septiembre de 2018 y que tiene eventos tales como: Festival Folclórico Nacional Colombia canta en Cartagena, Festival Internacional Música y Danza del Mundo en Cartagena, Festival Regional de Gaitas Cartagena de Indias, entre otros.

En las escuelas oficiales de la ciudad se llevan internamente algunos proyectos culturales que incluyen la incorporación de juegos como estrategia lúdica, bailes típicos de la región Caribe, cabildos, muestras folclóricas, concursos de bailes inter -escuelas entre otros.

En esta medida, la Ley General de Educación en su Decreto 2247/1997 dice que el juego es reconocido como un componente lúdico que aporta al desarrollo del pensamiento lógico, lingüístico, al desarrollo de iniciativas propias y habilidades sociales. Además de la expectativa, el interés y la motivación fundamental en el educando desde su etapa inicial de desarrollo.

Es importante considerar los objetivos de desarrollo sostenible (ODS), como un componente clave de la presente investigación, estos se gestaron en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Desarrollo Sostenible, celebrada en Río de Janeiro en 2012.

Cuyo propósito era consolidar una serie de propósitos mundiales que fueran a fines con los retos y desafíos ambientales, políticos y económicos con que se enfrentan alrededor de todo el planeta. Sustituyeron los antiguos objetivos del (ODM) objetivos del milenio, que se emprendieron en su momento para contrarrestar la pobreza.

Estos buscaban fines que se pudieran medir y que hicieran una labor significativa frente al hambre, pobreza extrema, prevenir las enfermedades mortales y ampliar la enseñanza primaria a todos los niños y niñas en cada una de los países.

Es prioridad de la ODS que tantas niñas y niños estudien y se preparen después de la enseñanza primaria. Además de fomentar la paz y sociedades inclusivas reducirá las desigualdades y contribuirá a que prosperen las economías. En suma, es una oportunidad sin igual en beneficio de la vida de las generaciones futuras. Un dato importante es que a partir de la creación de la ODS el número de niños que no asisten a la escuela ha disminuido en más de la mitad (desde 1990).

Colombia no es la excepción en la implementación de estas políticas y su participación es activa en cuanto a su ejecución, tal como lo señalan las evidencias voluntarias enviadas al Foro de política de las naciones unidas en año 2016.

En cuanto a las políticas de planeación nacional, el Plan Nacional de Desarrollo 2014-2018 “todos por un nuevo país” incorpora directamente 92 de las 169 metas estipuladas en los ODS. Cuyo fin están centradas en la organización de la educación, construcción de la paz y la disminución de la desigualada social. (Gobierno de Colombia, 2016, pp. 6-7).

Colombia continúa con la formulación de política pública que aunque en algunas regiones están más presentes que en otras se ve reflejado un aumento en algunos de los objetivos en educación básica, que pasó de 84% a 100% en 2013 (Gobierno de Colombia 2014). Las áreas que menos logros tuvieron fueron por ejemplo, el acceso a educación media estaba en 80% en 2014, 30% menos de la meta fijada. Otros indicadores como la tasa de analfabetismo y los años promedio de estudio también mostraban retrasos (Gobierno de Colombia 2014).

El ministerio Tic como gestor de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en las escuelas públicas, según la Ley 1341 o Ley de TIC, es el encargado de diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Dentro de sus funciones está incrementar y facilitar el acceso de todos los habitantes del territorio nacional a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones y a sus beneficios.

Teniendo como precedente lo anterior este ministerio en conjunto con el ministerio de educación nacional buscan mejorar la calidad de la educación a través de la promoción y análisis de los entornos educativos que beneficien a los estudiantes.

Estudios de La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos OCDE (OCDE, 2014) demuestran que los entornos educativos más innovadores y con mejores resultados de aprendizaje son aquellos que, además de un sistema pedagógico innovador, integran las nuevas tecnologías en su desarrollo diario.

Los beneficios del uso de las nuevas tecnologías en los colegios son muchos, por nombrar los más importantes:

- Libertad cultural: Como canal las TIC han servido para que diferentes estudiantes sin importar su nivel socio económico accedan a la gran cantidad de información disponible al navegar internet.
- Derrocar estigmas en la educación: Al encontrar infinidad de oportunidades los profesores pueden acceder a contenidos, información y herramientas tecnológicas que apunten a una comunicación más efectiva y ofrecer el conocimiento a los alumnos de manera maleable, monitoreando y analizando los resultados y objetivos de sus actividades pedagógicas.
- Autonomía en el educando: No todos aprendemos de forma similar, algunos necesitan más información, tiempo y dedicación es allí, donde las nuevas tecnologías posibilitan el aprendizaje al ritmo de cada estudiante ya que disponen de contenidos e información para reforzar el área de aprendizaje más débil, ofreciéndole apoyo multimedia .

- Adquisición de competencias tecnológicas: Al utilizar las TIC se adquieren competencias tecnológicas que ayudan al estudiante a enfrentar los desafíos del siglo XXI y disminuir la brecha digital, económica y laboral en la adultez por no ser capaz de adaptarse al uso de las herramientas tecnológicas propias de su entorno.
- Educación sujeta a grandes cambios e innovaciones: Es imprescindible que la educación se adapte a una sociedad en constante cambio, global, donde el aprender tenga una aplicabilidad y una significación en el estudiante.

Colombia ha implementado en algún tiempo algunos programas como Computadores para Educar (CPE) y los resultados han sido favorables, también se ha implementado el

Plan Vive Digital se apoya en las TIC para el fortalecimiento de la calidad educativa en las instituciones públicas del país, también se promueve el desarrollo de aplicaciones educativas digitales, objetos virtuales de aprendizaje disponibles para transformar las prácticas de aula con TIC.

Adicionalmente para disminuir la brecha tecnológica los contenidos computadores para educar (CPE) se articularán con el Ministerio de Educación Nacional para ampliar contenidos nuevos, acertados y sistémicos que beneficien al grandemente los terminales. Se ha incentivado el desarrollo de aplicaciones para el sector educativo a partir de la articulación del Programa CPE con el Programa Apps.co. Este programa garantiza beneficios para el alumno, integra la familia y la comunidad educativa en general para una correcta apropiación de la tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se cuenta

con el apoyo de los programas de apropiación de TIC del Ministerio TIC como Revolución y En TIC Confío.

## **Marco Teórico**

El amplio abanico de trabajos y teorías alrededor de la música y su trascendental impacto en la educación y el aprendizaje se evidencia desde la segunda mitad del siglo XX. Los datos bibliográficos sobre las profundas implicaciones educativo – musical en los procesos cognitivos surgen para dar respuesta a asuntos emocionales de la música y su transmisión conectada con el aprendizaje que empoderan tanto a estudiantes como a docentes en pro de la maximización y desarrollo de habilidades y competencias para crear recursos educativos digitales que trasciendan en utilidad, accesibilidad de bajo costo y que generen óptimos resultados.

Sin duda, la oportunidad que ofrece la tecnificación de un instrumento como la gaita colombiana la cual, tiene sus orígenes en los Montes de María y fabricada inicialmente por indígenas de la región y las consecuentes mezclas indígenas y afros. Instrumento musical aerófono de la Costa Caribe, utilizado en diferentes ritmos musicales denominados música de gaita, se encuentran variantes rítmicas principales como la puya, el merengue, el porro y otros. “Este instrumento artesanal está construido con materiales naturales. El cuerpo está elaborado con cardón o pitahaya; tiene una cabeza de cera de abeja y carbón vegetal y su embocadura, fabricada con pluma de pato”. (Tovar, 2016, p. 2).

En Colombia la música tradicional y su divulgación en los programas académicos ha venido trascendiendo con los aportes que forman parte de la cultura e identidad de esta

música que encierra el folclor Caribe y las tradiciones propias de esta región, que han sido cimentadas con programas que buscan difundir y propagar su trascendencia con los aportes iniciales para involucrarla en los entornos educativos. Estos esfuerzos tienen sus orígenes en los programas precedidos por los folcloristas Manuel y Delia Zapata Olivella al fundar una compañía que consiguió la exposición y difusión de la música de gaita y su consecuente impacto de tradición en los entornos escolares. De allí, que se adelantaran diferentes programas con el fin de conservar y difundir el legado ancestral de esta música y sus tradiciones.

En virtud de lo anterior, se buscan nuevas formas de trascender en el desarrollo de estrategias lúdico-pedagógicas tomadas del contexto, con el objeto de fortalecer la interpretación de la música de gaita en los procesos formativos del entorno escolar orientando actividades que propendan por la interacción de los sujetos y se favorezca el rescate y vivencia cultural del folclor en una fusión de tradición y modernidad tecnológica para lo que se proponen formas divergentes y atractivas que sirvan de vehículo para engranar los procesos curriculares con proyectos y propuestas innovadoras que enriquezcan y motiven los nuevos espacios dispuestos para el aprendizaje de la música y su tradición.

Países como Finlandia, Singapur, Japón y China, que están a la vanguardia de la educación tienen como programas transversales en todas las áreas del currículo la música como componente principal e integrador que maximiza y potencia los procesos de cognición en los estudiantes, con metodologías que integran las nuevas ideas y visiones con nuevos paradigmas de aprendizaje mediados por las TIC, dando respuesta así a las necesidades del contexto y la sociedad que avanzan desmesuradamente.

En esos entornos educativos, las TIC, hace muchísimos años dejó de ser una asignatura y pasó a estar presente en todas las áreas del currículo incluyendo la música y todas las fusiones, mezclas, exploraciones de nuevos ritmos, creación de nuevos sonos, pero, sobre todo, prevalece el rescate priorizado de las tradiciones musicales.

Finlandia se destaca por ser líder en educación e innovaciones para propulsar el desarrollo de competencias en los estudiantes. En estos momentos, se desarrolla un proyecto novedoso llamado *Kindiedays*:

Se trata es un conjunto de aplicaciones móviles basadas en las mejores prácticas de la educación finlandesa. Kindiedays permite a los educadores observar a los niños durante el juego libre y las actividades guiadas y documentar su aprendizaje mediante fotos, videos y notas. Los documentos se almacenan en los portafolios electrónicos de los niños y se comparten con las familias en tiempo real.

El artículo resalta la importancia del currículo finlandés para lograr el éxito en sus planes y programas, destaca la curiosidad de los niños y la manera cómo aprenden a través del juego y la exploración, donde el aprendizaje lúdico es mucho más que el juego: es un enfoque planificado que busca unos objetivos de aprendizaje desde una perspectiva lúdica. La orientación y profesionalidad de los maestros es clave para alcanzar este propósito. (Éxito Educativo, 2019)

Por otra parte, Cobo y Moravec, (2011) propulsores de la metateoría del aprendizaje invisible puntualizan:

(...) en la actual educación se favorece la exploración de un abanico de opciones con el objetivo de crear futuros relevantes, llenos de significado, que

condensen una meta teoría capaz de integrar y propulsar diferentes ideas y representaciones donde se posibilite plantear que lo invisible no es lo que no existe, sino aquello que no es posible observar, donde se pone de relieve que una característica propia de lo “invisible” es la imposibilidad de registrarlo con nuestros ojos y aunque pueda sonar hondamente metafórico es una característica indistinta y más sustantivas del conocimiento. (p.23)

Los autores, resaltan la importancia del uso de herramientas y estrategias que propulsen el aprendizaje, afirmando, además, que mientras más extendido y heterogéneo sea el uso de las tecnologías de información y comunicación, más probable es que los estudiantes desarrollen nuevas destrezas, habilidades que impliquen aprendizajes invisibles o ignorados por los acostumbrados instrumentos de medición del conocimiento actual.

Desde otra perspectiva, Carbajo (2009) resalta el valor de la música y la importancia de su inclusión en el currículo escolar:

Ninguna otra materia de enseñanza ha tenido y sigue teniendo que ser justificada tanto como la música. Su doble condición de ciencia y de arte hace que, contemplada bajo el prisma educativo, proliferen argumentos a su favor provenientes de otras disciplinas como la sociología hasta la novedosa neurociencia. (p.8)

La autora se explaya en la justificación del binomio música – aprendizaje, sale a la defensa de programas reales de gran significación inherente a la propia música y a los efectos de arraigo cultural que esta denota. En este momento, es clave hablar de objetos de aprendizaje que sirvan de vehículo para tornar la música más atractiva para los niños y los

jóvenes, ya que además de estimular el agrado y la animación como estrategia pedagógica se fortalecen los procesos de enseñanza aprendizaje.

Muchos son los proyectos que proponen la música como herramienta para potenciar habilidades y competencias que no han sido desarrolladas por los estudiantes. En Sudamérica, por ejemplo, en Brasil se ha llevado a cabo el desarrollo de un proyecto educativo llamado “Arte- educación”. La propuesta es una estrategia triangular apoyada en un espacio dispuesto para la lectura y la consiguiente contextualización de lo que los estudiantes hacen y lo que es observable. La autora de esta propuesta, Barbosa (2015), plantea la idea de apoyar la enseñanza del arte en la experiencia de los estudiantes que aprenden. La institución que ya ha puesto en marcha el proyecto educativo es la “Escuela Evanira Vieira Romao” (Brasil) con su proyecto titulado “Historias primarias”.

Aquí la autora concibe a la escuela como un lugar para el deleite, la creatividad y la vivencia de experiencias sociales y culturales en el aula, las cuales propenden hacia las conexiones interdisciplinarias interesantes que despiertan el interés de los estudiantes y abren horizontes de crecimiento y creatividad. No hay construcción del conocimiento sin creatividad, lo contrario es copiar, reproducir y observar.

Según Piaget, la educación representaba concretamente la formación de creadores. Navarro (2008) en su tesis doctoral titulada *Mejora de la creatividad en el aula de primaria* resalta la relevancia que tiene la creatividad en el entorno educativo. Expone que en el aula se apunta a convertir el fundamento de lo decisivo en los procesos de construcción del conocimiento, lo que por supuesto, hace posible una mirada más allá de los límites del saber, donde día a día se siembran y cosechan frutos de las métodos,

estrategias y actividades que impliquen conexiones interesantes en torno al pensamiento en proyectos y acciones innovadoras.

Plantea, además, que la creatividad y la educación es considerada unas de las mejores estrategias al servicio del desarrollo de las que dispone el ser humano. Las dimensiones significativas que pueden ser fortalecidas en un entorno y clima enriquecido e intencionado de cualquier individuo deben estar enmarcadas en un panorama y en medio de un contexto como una propuesta fresca, innovadora, líquida e integral que abre una puerta al desarrollo de las habilidades y competencias de los estudiantes, acercándose a la vivencia de experiencias musicales al rescate de una tradición cultural que pretende principalmente llevar un recurso innovador al aula de clase y aplicar la música como herramienta para el desarrollo de habilidades y competencias del aprendizaje, donde sean los mismos estudiantes quienes interactúen con los objetos virtuales, convirtiéndose así en los protagonistas de la construcción de sus propios conocimientos.

Hay un gran porvenir en la educación, con muchos y variados horizontes por explorar, por eso urge replantear el quehacer pedagógico a partir de los planteamientos y propuestas diseñadas para atender las necesidades del aula y que, además, tengan el potencial de generar cambios significativos en las formas y maneras de llevar a los estudiantes al desarrollo de habilidades.

Todo ello propiciado por ambientes agradables, dinámicos, motivadores e innovadores en el aula de clases, mediados por las TIC que superen el método de enseñanza tradicional para lograr mejores desempeños en los procesos de aprendizaje de

los estudiantes, facilitando con ello la participación, el trabajo colaborativo y aumentando los niveles de innovación y creatividad.

## **Marco Conceptual**

Se dará a conocer términos y conceptos necesarios para desarrollar los objetivos propuestos en este trabajo. Se hace referencia en primera medida a las estrategias pedagógicas, que son definidas como un “conjunto de proceso y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito”. Chacón (2000).

Según esto las estrategias pedagógicas deben tener como principal objetivo motivar a los alumnos en el desarrollo de contenidos temáticos. En cuanto al método que deben usar, Muñoz y Noriega (1996). Lo define como “El camino, manera o modo más adecuado para alcanzar una meta” (p. 34).

La metodología, según estos autores posee un valor etimológico, en cuanto al tratado de método y al sistema propio de una ciencia particular. Para Zaragoza citado por Muñoz y Noriega, (1996), las actitudes metodológicas se clasifican por el grado de interacción del profesor sobre el alumno.

Ahora bien la lúdica incorporada en la estrategia pedagógica contribuye al aprendizaje significativo mediante el juego y la motivación. Es por esto necesario conocer su significado “La lúdica”, debe ser entendida como aquello que es relativo al juego, que como experiencia cultural se extiende de manera transversal durante toda la existencia y

que el ser humano desarrolla intrínsecamente en el ámbito cultural, Psicosocial y biológica.

Según “La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos” Jiménez, B. (2002) Lúdica y recreación. Colombia: Magisterio.

Además de lo mencionado anteriormente este proyecto busca integrar el juego en la estrategia lúdico pedagógica siendo este, una actividad que siempre está presente en los seres humanos y en todas las etapas del desarrollo especialmente en los inicios o edad temprana.

Autores como (Moreno, 2002, p.21), la de Rousseau (1762) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad, es autor regulador de su conducta y ejercicio de su libertad para otros autores como Piaget dicen que es la manera en la que un niño o niña se integre o participe del entorno que lo rodea. Conociendo estas apreciaciones es pertinente nombrar la relevancia del juego en la educación como la clave para que el niño o niña desarrolle libremente su personalidad .adquiera habilidades y competencias que le ayudaran a ser un ser más sociable y participativo. Con la incorporación del juego en la escuela los docentes pueden estrechar un poco más el vínculo con sus estudiantes y al

mezclarlo con sus actividades educativas se convierten en una herramienta motivadora y a la vez divertida de aprender jugando.

El niño a través de las propuestas pedagógicas y lúdicas planeadas por el maestro aprende los contenidos temáticos específicos desarrollando habilidades cognitivas, sociales y afectivas y cumpliendo además con los objetivos que se pretenden en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Piaget clasifica el juego en algo práctico y muy funcional, teórico y con reglas.

El juego interactivo o multimedia MASCETTI, Romina (2012) expresa que “La multimedia en la educación se ha convertido en uno de los materiales nuevos utilizados por el profesorado y el alumnado, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. La labor en los próximos años es elaborar contenidos multimedia adecuados a las distintas etapas educativas y contar con bancos actualizados de dichos contenidos que puedan utilizarse con garantía pedagógica dentro del aula”.

Una de las ventajas más relevantes de la incorporación del juego digital, consiste en que son altamente interactivos, contienen información muy bien estructurada y por ende riqueza expresiva y comunicativa. La realidad virtual donde se combina la realidad con imágenes en movimiento en dos entornos uno física y otro virtual y en cuyo principal controlador es el alumno permite desarrollar su autonomía.

Por otra parte es importante implementar dentro de las prácticas pedagógicas la utilización de Objetos virtuales de aprendizaje (OVA).

La definición de OVA según el Ministerio de Educación Nacional (MEN), (2005) es un “material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo

y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet”. (MEN, 2005, párr. 3).

Un objeto virtual de aprendizaje busca como objetivo o fue diseñado para que se convierta en una herramienta útil en la enseñanza, dado que cada alumnos aprende de manera independiente y diferentes los OVA buscan fortalecer las temáticas y los contenidos específicos, al ser visual se convierten en un guía que está constituida de actividades, ejercicios, recursos didácticos y una evaluación.

Hay una posibilidad muy amplia de incorporar en los procesos pedagógicos diferentes programas informáticos y aplicaciones que apoyen el proceso, ya que le uso actual de los dispositivos tecnológicos está en aumento, posibilitando la interacción y el aprovechamiento de espacios virtuales para la enseñanza y el aprendizaje. Veamos entonces que es una APP, es una “Aplicación programa preparado para una utilización específica, como el pago de nómina, el tratamiento de texto, etc.”. (Real Academia Española, s.f., definición 4).

En la educación estas aplicaciones buscan apoyar el cumplimiento de los objetivos propuestos y el buen desarrollo de estos durante todo el proceso de enseñanza, brinda a los estudiantes funcionabilidad ya que al ser versátiles, interactivos y fácil de usar se logra un mayor flujo de información disponible para ellos a la hora de aprender.

PIPEMASTER APP es un maestro de música personal, es una aplicación que escucha tocar las notas de la gaita y brinda devoluciones al instante sobre la precisión del ejercicio realizado. Fue diseñado por el experto y maestro de Gaita Antonio Luis González Cueto y está disponible para el aprendizaje inicial de la interpretación del instrumento, así

como también para el mejoramiento de la técnica de músicos profesionales. Este método se creó con las técnicas de enseñanza de los maestros expertos. Se adapta para que se aprenda de una manera autodidáctica o como complemento a las clases de un profesor. Ofrece, además, tutoriales y devoluciones constantes.

PIPEMASTER se usa sólo practicando con un instrumento de verdad y para esto, el micrófono del teléfono escucha tocar las notas y la aplicación indica cómo ha sido realizado el ejercicio, gracias al algoritmo de reconocimiento entrenado de notas generadas por este instrumento.

En este orden de ideas la implementación de la tecnología, los docentes tienen a la mano todo un dossier de posibilidades para relacionar los conceptos con innovaciones tecnológicas dotadas de un lenguaje significativo para motivar el aprendizaje.

Actualmente, los ambientes de aprendizaje proponen entornos informáticos que proveen las condiciones para la realización de actividades que posibiliten la interacción con una metodología dispuesta para ser el primer escalón y que sirva de base y sea referencia para que los docentes incorporen las mencionadas visiones educativas a sus programas curriculares y no tengan miedo de experimentar con nuevas tecnologías.

## **Metodología**

### **Tipo de Investigación**

En el presente apartado se presenta una descripción del método utilizado, se explica y se sustentan las teorías que lo respaldan y lo caracterizan, esto con el propósito de justificar el diseño metodológico que guío la elaboración del proyecto.

El método utilizado en este proyecto ha sido el cualitativo. Con este enfoque se pretende analizar la experiencia, los factores que inciden en el entorno educativo partiendo de la necesidad de reflexionar sobre los métodos y estrategias lúdicas en el aula de clases, dinámicas motivadoras que propicien aprendizajes significativos, teniendo en cuenta que estos se construyen por los individuos en interacción con su contexto con el objetivo de comprender los significados que estos cimientan, el sentido de su mundo y de las experiencias que tienen en él, por lo que la investigación es principalmente inductiva y el producto del proyecto, descriptivo.

El objeto de estudio es rescatar la identidad cultural mediante la implementación de un método multiplataforma representado en una App para la enseñanza de la música de gaita que favorezcan las prácticas de apropiación cultural de esta música, como mecanismo de preservación de la identidad y como propuesta innovadora que permita acercar a los estudiantes a sus raíces culturales, haciendo uso de herramientas tecnológicas que potencien y aporten valor al proceso de enseñanza aprendizaje y su trascendencia para que prevalezca el gusto y aprecio por la música de gaita en el contexto escolar y su consecuente proyección en la comunidad.

Para dar un concepto del modelo cualitativo y su uso en el campo de la educación, es pertinente destacar las motivaciones que se presentan para desarrollar el tema tales como el reto que se asume en el desarrollo del conocimiento del proyecto y la comprensión de la gran variedad de corrientes metodológicas que hacen parte de él. También, por las implicaciones epistemológicas, por su proceso evolutivo a través del tiempo, por su desarrollo a partir de un método científico o positivista.

La investigación cualitativa se puede adoptar a partir de dos visiones: la primera, por la cual la investigación cualitativa se distancia del método tradicional de crear conocimiento; y la segunda, como un método hermenéutico de crear dicho conocimiento o fuente de verdades.

Para Cerda (2011), existe una gran cantidad de conceptos sobre investigación cualitativa, dentro de los cuales precisa que no es el estudio de cualidades individuales e independientes; contrario a ello, relaciona la correspondencia a un estudio integrado y por tanto constituye una unidad de análisis. Rueda (2007), la define como un proceso en donde intervienen varias visiones que tienen como objetivo dividir los fenómenos y determinar las relaciones que existen entre sus componentes.

Otro concepto de Cerda (2011), refiere que la investigación cualitativa hace alusión a caracteres, atributos o facultades no cuantificables que pueden describir, comprender o explicar los fenómenos sociales o acciones de un grupo o del ser humano. Desde el punto de vista hermenéutico, González (2013) hace referencia a que, la investigación cualitativa aborda lo real en cuanto a proceso cultural, desde una perspectiva subjetiva, con la que se

intenta comprender e interpretar todas las acciones humanas, las vivencias, las experiencias, el sentir, con el fin de crear formas de ser en el mundo de la vida.

En este sentido, vale la pena reflexionar acerca de la importancia de la investigación a partir de experiencias propias que llevarán a una explicación acerca de lo que se hace, lo que se piensa y cuál es su fin o propósito. En esta misma línea se presenta el propósito de la construcción del conocimiento sobre la realidad social, a partir de las condiciones particulares y la perspectiva de quienes la originan y la viven; por tanto, metodológicamente implica asumir un carácter dialógico en las creencias, mentalidades y sentimientos, que se consideran elementos de análisis en el proceso de producción y desarrollo del conocimiento con respecto a la realidad del hombre en la sociedad de la que forma parte.

Por consiguiente, el modelo cualitativo aporta los elementos favorables que ayudan a la integración de la propuesta del rescate y conservación de la identidad cultural para potencializar los procesos de enseñanza en el aula de clases. El modelo además, destaca el objetivo encaminando hacia un enfoque holístico, en su interpretación de contextos, los sujetos y los grupos desde un punto de vista unificador, bajo una lógica integral que involucra y se enriquece con diferentes ciencias como la sociología, la historia, la política, entre otras, para poder así explicar el fenómeno de manera completa, trabajando bajo el supuesto de que los hechos y los significados son construcciones realizadas dentro de un marco socio-cultural determinado. De esta forma se logra obtener comprensión de los actos y simbolismos a partir de los sujetos.

## **Modelo de Investigación**

El modelo del presente proyecto es Investigación Acción Pedagógica, llamado también Investigación en el Aula. Este tipo de modelo favorece los procesos de formación docente y el uso e implementación de metodologías que optimicen la investigación y la práctica pedagógica para transformar e innovar permanentemente la construcción del saber pedagógico con docentes críticos, reflexivos, dotados de las competencias del uso y manejo de saberes conceptuales, procedimentales, con actitudes propositivas en el desempeño eficiente de los logros propuestos.

Para Machado (2006) la formación docente es uno de los factores más importantes de la calidad y el proceso educativo. Hoy no es posible hablar de mejora de la educación sin atender el desarrollo profesional de los maestros, la actualización permanente que responda a las exigencias, requerimientos y necesidades de la educación del siglo XXI a ultranza de las nuevas propuestas e innovaciones tecnológicas que permitan motivar, guiar, orientar y fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes y la permanente interacción de estos con los contenidos y los contextos.

La investigación y la acción pedagógica agregan valor a la propuesta puesto que se implementa un método multiplataforma representado una App para la enseñanza de la música de gaita que favorece las prácticas de apropiación cultural de la música como mecanismo de preservación de la identidad.

También permite rescatar y poner en el contexto del aula de clase un recurso educativo digital que acerque al estudiante a sus raíces culturales, implícitas en las exploraciones y desarrollo de potencialidades que favorezcan el rescate de tradiciones

lúdico culturales, donde la acción pedagógica aporta a la didáctica logrando así transiciones armónicas que favorezcan y garanticen la permanencia y la alegría de los estudiantes al formarse en ambientes de socialización, motivación, sensibilidad y armonía. Elementos indispensables para volver a lo relativamente importante: el estudiante como protagonista en la acción de su propio aprendizaje. El reto que se vive como profesionales de la educación, plantea una innovación permanente en la acción en el aula participando decididamente en el mejoramiento cualitativo de todos los niveles del sistema educativo.

## **Población y Muestra**

El presente proyecto se desarrolla en el contexto de la Institución Educativa José de la Vega de la ciudad de Cartagena y pretende aportar a la transformación y rescate de la identidad musical de los niños, llevando un recurso educativo innovador que motive el deseo de formar parte de una propuesta que contribuye, además, en la adquisición de valores como la alegría, la constancia y la tenacidad, llevando al aula de clases la herramienta más poderosa, la educación.

En esa perspectiva, se pretende primeramente volcar la mirada de 27 niños de grado segundo, entre ellos 14 niños y 13 niñas de la Sede Simón Bolívar, estudiantes que están entre los 7 y 9 años, momento propicio para motivar el rescate por lo local, lo autóctono en un ambiente de desarrollo de competencias que les permitan de una manera lúdica conocer, reflexionar y comprender su propio entorno.

Los instrumentos musicales como la gaita en el contexto de las TIC, además de las realidades históricas, políticas y socioculturales, generan cambios que posibilitarán la construcción de un mejor contexto, de una mejor ciudad y de un mejor país.

## Categorías de Estudio

A continuación, se presenta un cuadro que sirve como organizador del material y las narrativas, a su vez, permite a partir de los Objetivos Específicos precisar:

Competencias, Categorías o Variables, Subcategorías o Sub Variables, Indicadores, Instrumentos y Estrategia por objetivo específico. (Ver Tabla 1).

**Tabla 1**

*Variables*

Objetivos Específicos	Competencias	Categorías o Variables	Indicadores	Instrumentos	Estrategia por objetivo específico
Analizar el contexto cultural de la Institución Educativa José de la Vega, por medio de una encuesta a fin de obtener una muestra significativa que sirva de punto de partida para la ejecución del proyecto.	Participativa Colaborativa	Conocimientos y creencias culturales sobre la música de gaita en la institución educativa José de la Vega.	Conocimientos previos sobre la música gaita y la importancia de esta en su cultura.	Encuesta Digital.	Se realiza una encuesta a los estudiantes de la institución y a sus familias, con el propósito de determinar sus conocimientos y creencias culturales sobre la música gaita.
Planear una estrategia lúdico pedagógica mediada por la tecnología que permita enseñar y conservar la identidad cultural en la Institución Educativa José de la Vega de la ciudad de Cartagena.	Tecnológicas. Participativas. Comunicativa.	Estrategia lúdico pedagógica mediada por la tecnología para la enseñanza y conservación de la música de la gaita	Conocimiento en el uso de instrumentos autóctonos propios de la cultura Caribe colombiana y el recorrido histórico de la música gaita.	Observación	La socialización de los videos explicativos permitirá a los estudiantes conocer aspectos iniciales del recorrido histórico de la gaita en el Caribe colombiano, así como instrumentos musicales claves del mismo.

Desarrollar la estrategia lúdico pedagógica Pipe Master en la Institución José de la Vega, mediante el aprendizaje, concientización, contextualización, prácticas asistidas y clases virtuales del instrumento de la gaita. Instrumento de la gaita.	Tecnológicas. Participativas. Comunicativas.	Espacios de aprendizaje que coadyuven a la implementación del OVA.	Llevar a cabo los momentos establecidos que permitieron la ejecución del OVA y las actividades complementarias.	Talleres virtuales.	Se programarán prácticas donde se llevarán a cabo una serie de actividades que buscan afianzar unos conceptos y conocimientos básicos para complementar nuestro proyecto. Y la implementación del OVA para la enseñanza de música de gaita.
Evaluar el impacto de la estrategia lúdico - pedagógica en la instrucción educativa mediante actividades programadas para tal fin.	Tecnológicas. Participativas. Interpretativas	Impacto del proyecto.	Apropiación de la cultura del Caribe colombiano por parte de los estudiantes y la recuperación de su identidad cultural musical.	Observación	Se desarrollarán talleres prácticos para determinar el avance en la gramática musical y determinar si se hace necesaria la retroalimentación.  Se realizará como trabajo final la presentación de una canción interpretada por los estudiantes de la Institución Educativa José de la Vega con el instrumento de gaita y utilizando el método lúdico pedagógico.

## Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

El proceso de la intervención de la acción pedagógica o el diseño de la innovación TIC institucional “Estrategia Lúdico-Pedagógica Basada en un Juego Digital para el Rescate y Conservación de la Identidad Cultural de la Música de Gaita en una Institución Educativa del Caribe Colombiano”, está organizado con un cronograma de actividades (Ver Tabla 2). Una de sus fases fundamentales es la recolección de los datos relacionados

con hechos, fenómenos, actos que se generan en el contexto físico del aula, en el contexto virtual y sus relaciones de aprendizaje entre los estudiantes, investigadores y tutores, desarrollando actividades de apoyos concertados con los mismos estudiantes.

De acuerdo con sus competencias se distribuyen tareas y compromisos en la ejecución de la intervención o innovación TIC. También se realizan registros fílmicos, videos, grabaciones de voz, registros escritos de los estudiantes en las diversas intervenciones y entrevistas realizadas a los miembros del equipo.

**Tabla 2**

*Cronograma*

<b>Momento</b>	<b>Actividad</b>	<b>Fecha</b>
Análisis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicación Encuesta.</li> <li>• Recolección datos Encuesta.</li> </ul>	08/03/2021 Del 08/03/2021 hasta 01/04/20121
Planeación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socialización de videos explicativos.</li> <li>• Mapa ilustrativo.</li> </ul>	08/04/2021 14/04/2021
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crucigrama.</li> <li>• Sopa de letras.</li> <li>• Página interactiva escala de notas.</li> <li>• OVA (Pipe Master App).</li> </ul>	19/04/2021 27/04/2021 04/06/2021 18/06/2021
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretación de una canción representativa de la cultura del Caribe colombiano por los estudiantes de grado segundo de la Institución Educativa José de la Vega, con el instrumento de la gaita.</li> <li>• Narrativa de cada objetivo específico en la triangulación entre: Objetivos + teorías + hallazgos.</li> <li>• Conclusiones y recomendaciones.</li> <li>• Informe final.</li> </ul>	01/07/2021 10/07/2021 14/07/2021 16/07/2021

*Nota.* Elaboración propia.

## **Ruta de Investigación**

El proyecto utiliza la metodología de investigación de Acción Pedagógica tal como se mencionó anteriormente, en búsqueda de obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones académicas, necesitando la participación de la comunidad educativa (factor determinante de la metodología a seguir). La metodología se dividirá en cuatro momentos: Diagnóstico, Diseño, Implementación y Evaluación.

### **Momentos**

#### **Análisis.**

En esta fase de la investigación, se procede a realizar el análisis del contexto cultural de la Institución Educativa José de la Vega, sede Simón Bolívar de Cartagena, a fin de obtener una muestra representativa que sirva de punto de partida para la ejecución del proyecto. Se propone realizar una encuesta a los estudiantes en formato digital, la cual incluye preguntas relacionadas al tipo de música que escuchan, influencia de los ritmos extranjeros, conocimientos de instrumentos musicales como la gaita para determinar sus conocimientos, saberes y creencias de la música gaita y su cultura. (Ver Anexo 2. La Encuesta).

#### **Planeación.**

Una vez culminado el momento del diagnóstico en la Institución Educativa José de la Vega sede Simón Bolívar de Cartagena, se procede a armar, formular y preparar la estrategia lúdico pedagógica mediada por la tecnología la cual permitirá alcanzar el objetivo para la enseñanza, rescate y conservación de la música de gaita. En el siguiente

Anexo se podrá observar la guía didáctica que fue creada para planear las actividades que se desarrollan. (Ver Anexo14).

Este momento tendrá las siguientes fases:

**Fase 1.** Verificar los recursos tecnológicos con los que cuenta la Institución José de La Vega, la disposición de la infraestructura, los docentes investigadores y los estudiantes objeto de estudio.

**Fase 2.** Socialización del trabajo pedagógico que se quiere implementar en la institución y los objetivos propuestos.

**Fase 3.** Inducción de los contenidos temáticos de la intervención pedagógica TIC designado para el fortalecimiento de la identidad cultural, particularmente en la enseñanza de la música gaita a través de lo siguiente:

**Socialización de videos:** Se inicia con la introducción en los temas sobre el recorrido histórico de la gaita, la identificación de los instrumentos musicales locales y autóctonos del Caribe colombiano. (Ver Anexo 3. Socialización de videos).

**Mapa ilustrativo:** Se realiza el recorrido de la gaita en Colombia través de un mapa geográfico, ilustrativo e interactivo en una página web. (Ver Anexo 7. Mapa Ilustrativo).

**Fase 4.** Aclaración de dudas e inquietudes presentadas por parte de los estudiantes en las fases anteriores.

**Fase 5.** Evaluación, control del desarrollo y avance de los estudiantes para el diseño de la estrategia pedagógica, innovación TIC, que se pretende poner en marcha.

Desarrollo.

Teniendo en cuenta la fase anterior del diseño se procederá a implementar la intervención pedagógica mediada por el recurso tecnológico OVA “Estrategia Lúdico-

Pedagógica Basada en un Juego Digital para el Rescate y Conservación de la Identidad Cultural de la Música de Gaita en una Institución Educativa del Caribe Colombiano”, consistente en las prácticas de 4 horas de clases por semana, durante un tiempo aproximado de 6 meses con las siguientes actividades complementarias:

1. **Sopa De Letras.** Los estudiantes deben encontrar, señalar e identificar las características y clases de gaitas en una sopa de letras. . (Ver Anexo 6. Sopa de letras).
2. **Crucigrama.** Se realizarán preguntas para responder e identificar los instrumentos musicales de la ciudad y del Caribe colombiano. (Ver Anexo 4 y 5. Crucigrama).
3. **Página interactiva de la escala de notas musicales.** Se propone la elaboración de una escala de notas musicales para comparar los sonidos, la gramática musical, los tonos graves, agudos y asociarlos al aprendizaje de la gaita en la Institución Educativa José de la Vega. (Ver Anexo 8. Página interactiva).
4. **Pipe Master App.** Implementación de la “Estrategia Lúdico-Pedagógica Basada en un Juego Digital para el Rescate y Conservación de la Identidad Cultural de la Música de Gaita en una Institución Educativa del Caribe Colombiano”. (Ver Anexo 9. Pipe Master APP).

#### **Evaluación.**

En este momento se determina el impacto positivo que tuvo la implementación de la intervención pedagógica mediada por OVA, “Estrategia Lúdico-Pedagógica Basada en un Juego Digital para el Rescate y Conservación de la Identidad Cultural de la Música de Gaita en una Institución Educativa del Caribe Colombiano”, a través de las siguientes actividades:

1. **Talleres prácticos.** Esta actividad consiste en la enseñanza del instrumento de la gaita, la gramática musical, las melodías y los ritmos con ensayos y prácticas repetitivas. (Ver Anexo 15).
2. **Muestra folclórica.** Se realizará una representación o muestra donde se tocará una canción icónica de la cultura del Caribe colombiano, tocada con el instrumento de la gaita y que previamente ha sido mediada por el Objeto Virtual de Aprendizaje Pipe Master que se ha implementado, para posteriormente determinar el nivel de asimilación que se obtuvo por parte de los estudiantes de la Institución Educativa José de la Vega en este proceso de implementación en la estrategia de intervención.

## **Técnicas de Análisis de la Información**

### **La encuesta:**

Teniendo en cuenta la encuesta que se presenta a continuación y apuntando directamente a la categoría de conocimientos y creencias culturales sobre la música de gaita en la institución educativa José de la Vega, podemos decir, que se realizó con éxito ya que los estudiantes con el acompañamiento de sus padres realizaron en su totalidad cada una de las preguntas planteadas, lo cual permitió una visión más completa del panorama encontrado en la institución.

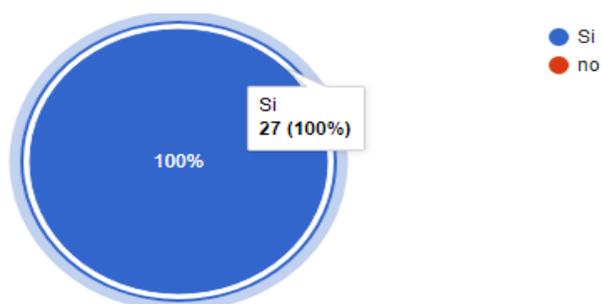
Se sabe ahora que a todos los niños y niñas les gusta la música, lo cual, es favorable para la viabilidad de este proyecto teniendo en cuenta que el proyecto apunta a la preservación de la música de gaita. Con respecto al contexto cultural y viendo las preferencias y orientaciones musicales tal como se muestra en la pregunta 2, la música tradicional colombiana, no es significativa y los estudiantes en sus gran mayoría tiene

preferencias a géneros musicales poco tradicionales. Es decir, contamos con una población estudiantil que conoce muy poco sobre las tradiciones culturales, la música folclórica colombiana e instrumentos musicales de la región Caribe. De allí la importancia de seguir adelante con la implementación de esta estrategia.

**Figura 1** ¿Te gusta la música?

1. Te gusta la música

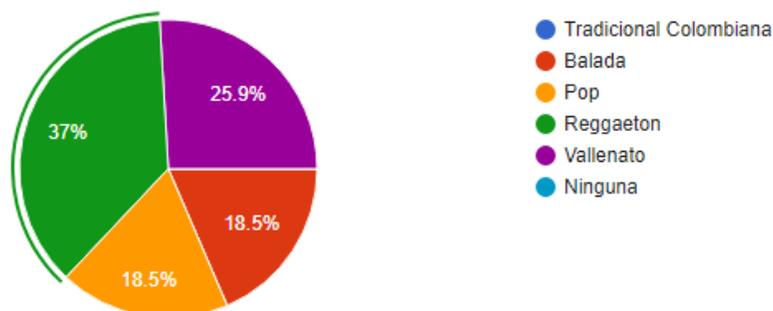
27 respuestas



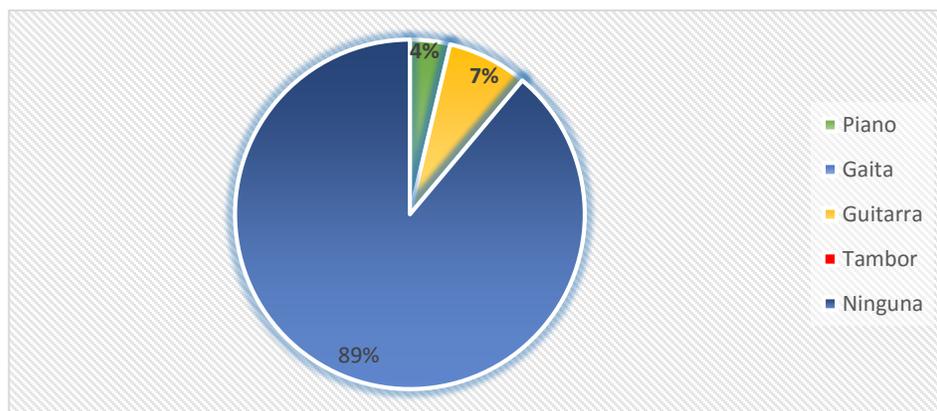
**Figura 2** ¿Qué tipo de música prefiere

2. ¿Qué tipo de música prefieres?

27 respuestas



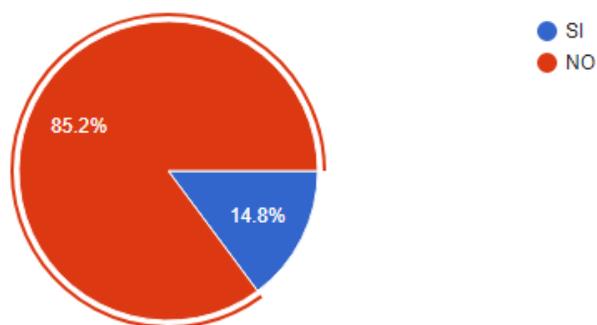
**Figura 3** ¿Ha tocado algún instrumento musical?



**Figura 4** ¿Conoces sobre los instrumentos musicales de tu región?

4 ¿Conoces sobre los instrumentos musicales de tu región?

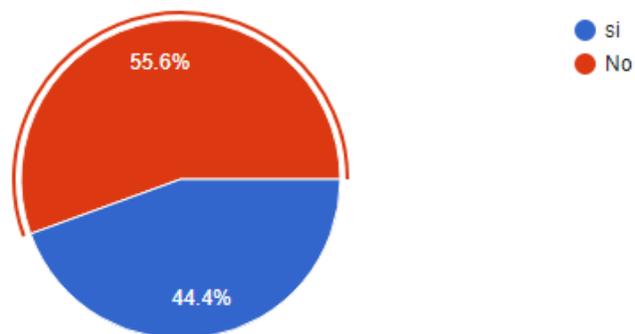
27 respuestas



**Figura 5** *¿Conoces o has visto tocar la Gaita Colombiana?*

5. ¿Conoces o has visto tocar la Gaita Colombiana?

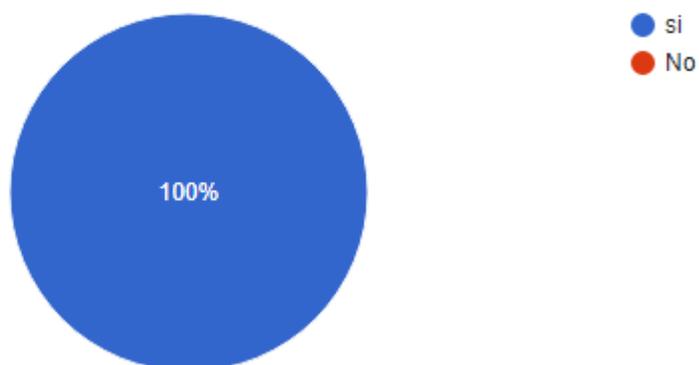
27 respuestas



**Figura 6** *¿Te gustaría aprender a tocar la Gaita Colombiana?*

6. ¿Te gustaría aprender a tocar la Gaita Colombiana?

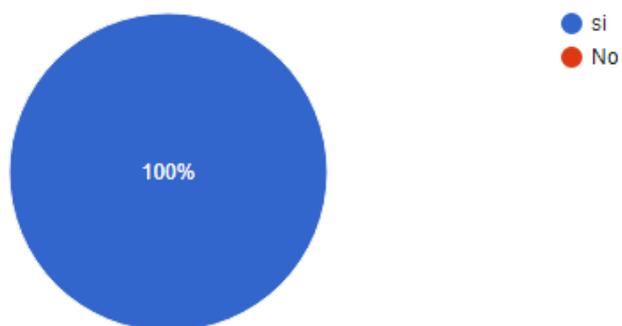
27 respuestas



**Figura 7** ¿Si te dijera que existe un método virtual para aprender a tocar la Gaita participarías?

7. ¿Si te dijera que existe un método virtual para aprender a tocar la Gaita participarías?

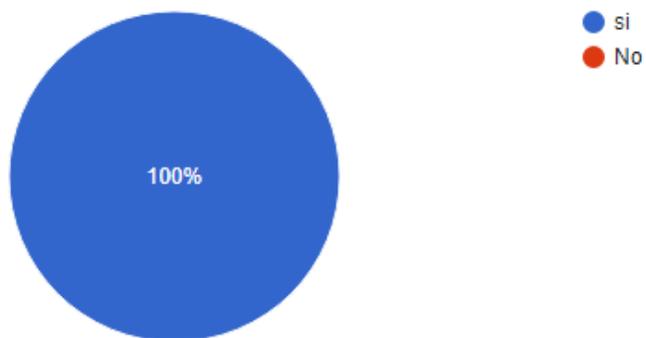
27 respuestas



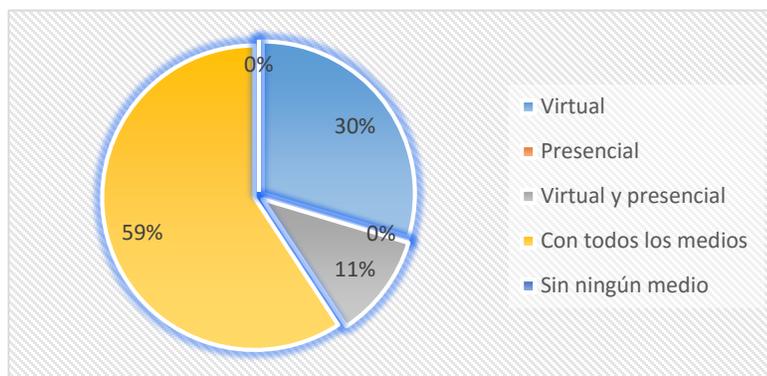
**Figura 8** ¿Si se implantara el programa en la escuela participarías?

8. ¿Si se implantará el programa en la escuela participarías?

27 respuestas



**Figura 9** *¿De qué manera participarías en el programa en tu escuela?*

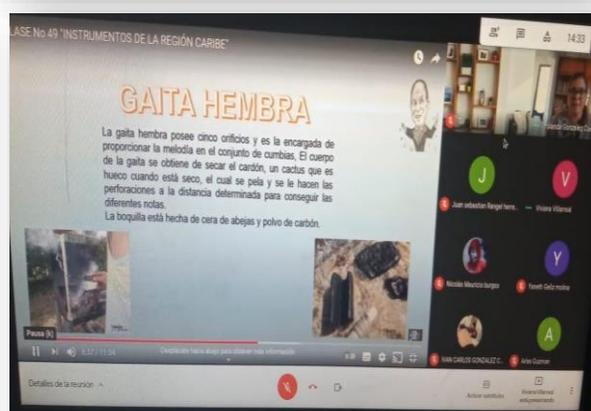
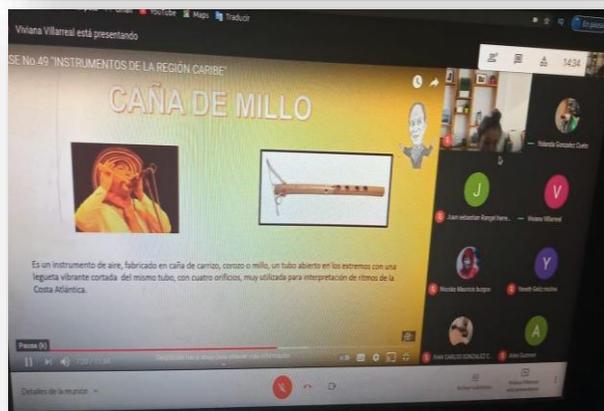
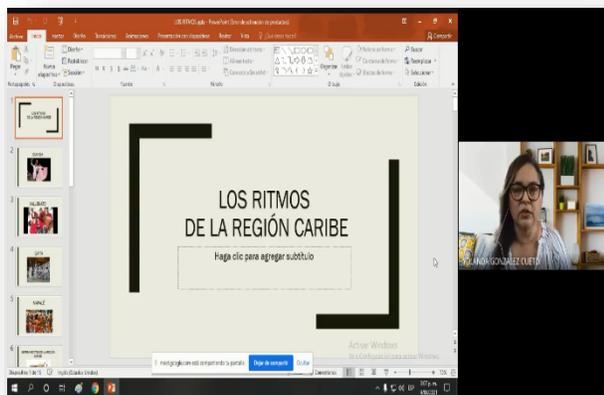


### **Planeación**

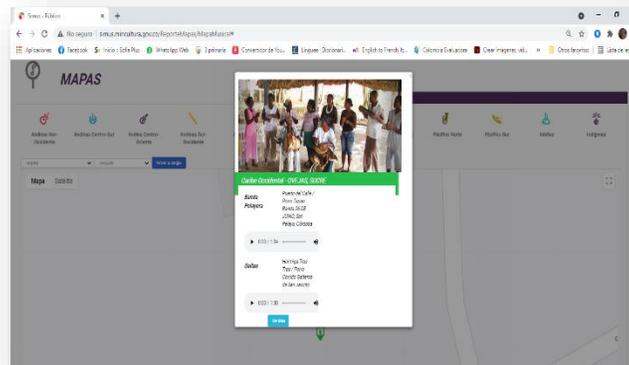
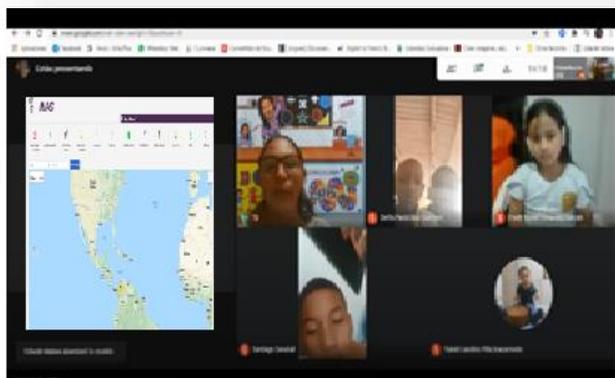
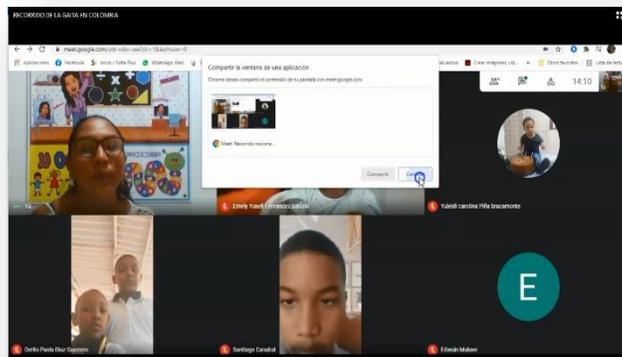
En este apartado, se apunta a la planeación de la estrategia lúdico - pedagógica mediada por la tecnología para la enseñanza y conservación de la música de la gaita por lo que se recurre a la selección de contenido temáticos que apunten al desarrollo del objetivo propuesto, iniciando con una fase preliminar de conceptos previos, inducción a los contenidos temáticos, introducción a la historia musical y su trascendencia en el contexto de los sujetos, de manera que en esta fase se pretenda contextualizar la propuesta orientándola en un recorrido temático que incluye ritmos, instrumentos musicales, vestuarios entre otros.

### **Socialización De Videos.**

En esta fase de la socialización de los videos se abarca la introducción del tema, la historia de la gaita, la naturaleza y presentación del instrumento musical en la ciudad y la cultura en el entorno geográfico de la Costa Atlántica. (Ver Figura 10).

**Figura 10***Socialización de videos***Mapa Ilustrativo.**

En esta fase se lleva a cabo el recorrido del instrumento de la gaita que comienza a usarse en el territorio colombiano, partiendo de los lugares geográficamente identificados en el mapa de Colombia, especialmente en la región Caribe y utilizando los recursos educativos y tecnológicos que permiten el aprendizaje y apropiación del conocimiento propuestos, a través de una página web interactiva. (Ver Figura 11).

**Figura 11***Mapa ilustrativo*

## Desarrollo

Al poner en marcha el proyecto de investigación de la intervención pedagógica “Estrategia Lúdico-Pedagógica Basada en un Juego Digital para el Rescate y Conservación de la Identidad Cultural de la Música de Gaita en una Institución Educativa del Caribe Colombiano”. Se fomentan espacios de aprendizaje que coadyuven a la implementación del OVA a través, de las actividades interactivas y que además sirvan de apoyo y ruta metodológicas para establecer conexiones reales entre los conceptos y las practicas realizadas en el aula a fin de determinar la

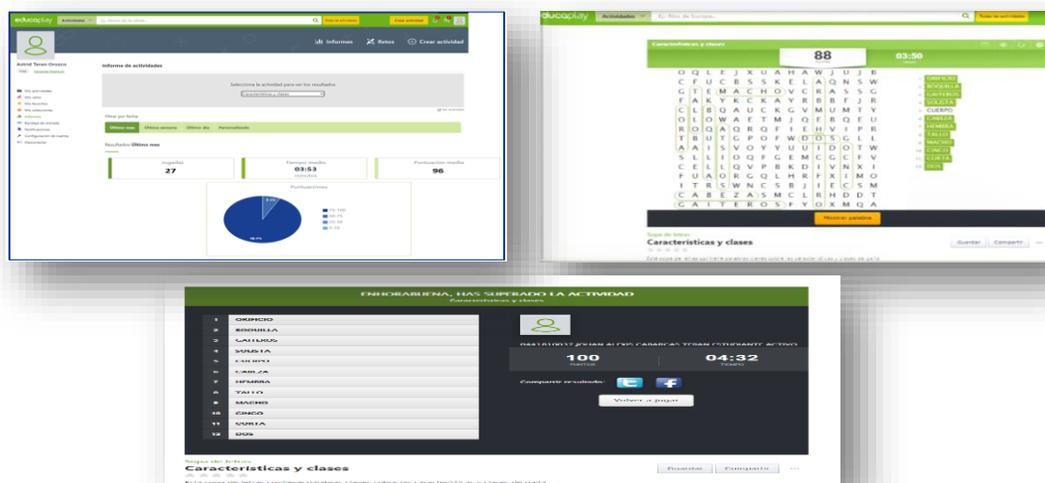
trazabilidad entre lo planeado y las actividades derivadas de esa planeación, orientadas a fortalecer la apropiación de las temáticas.

Para cumplir tal fin, se recurre a diferentes actividades interactivas que motiven el aprendizaje de los estudiantes y les permita además, ser los constructores de su conocimiento. Las actividades propuestas son; sopas de letras, crucigramas y páginas interactivas. Ofreciendo con esto, la posibilidad de interacción con variados instrumentos.

### Sopa De Letras

La sopa de letra fue elaborada y diseñada por las docentes investigadoras en una página web especializada para desarrollar esta actividad. Allí se colocaron las palabras que suscitarán las respuestas, a fin de lograr los contenidos temáticos abordados en este trabajo. Se envió el enlace para conectar a los estudiantes y cada quien respondió señalando e identificando las palabras correctas (Ver Figura 12)

**Figura 12**



*Sopa de Letras*

## Crucigrama

Este crucigrama fue diseñado en una página web por las investigadoras del proyecto donde se presentan y desarrolló las actividades propias de este juego pedagógico. Se implementó a través de un enlace de acceso enviado a los estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa José de la Vega con preguntas y pistas. Si el estudiante deseaba, permitía acercarse a los contenidos temáticos que se han abordado en esta investigación (Ver Figura 13).

**Figura 13**

### Crucigramas

The figure consists of three screenshots from the educaplay website, illustrating the user interface for a crossword puzzle activity.

**Top Left Screenshot: Dashboard**  
 This screenshot shows the user's dashboard. It includes a navigation menu on the left with options like 'Inicio', 'Retos', and 'Crear actividad'. The main area displays 'Informe de actividades' with a search bar and a 'Ver mis actividades' button. Below this, there are statistics for 'Resultados Últimos meses' showing 'Lanzados: 27', 'Tiempo medio: 02:23 minutos', and 'Puntuación media: 90'. A pie chart titled 'Puntuaciones' shows the distribution of scores: 100% for 75-100, 0% for 50-75, 0% for 25-50, and 0% for 0-25.

**Top Right Screenshot: Active Game**  
 This screenshot shows the active crossword puzzle. The title is 'Instrumentos musicales caribe'. The score is 97 and the time is 01:35. The crossword grid is partially filled with letters. A clue is provided: 'Es una especie de flauta construida a partir de un madero y con orificios en su cuerpo.' Below the clue are buttons for 'Pista Lenta' and 'Pista Rápida'. On the right, there are options to 'Crear actividad gratis desde nuestro creador de actividades' and 'Crear crucigrama', and a 'Crear reto' button.

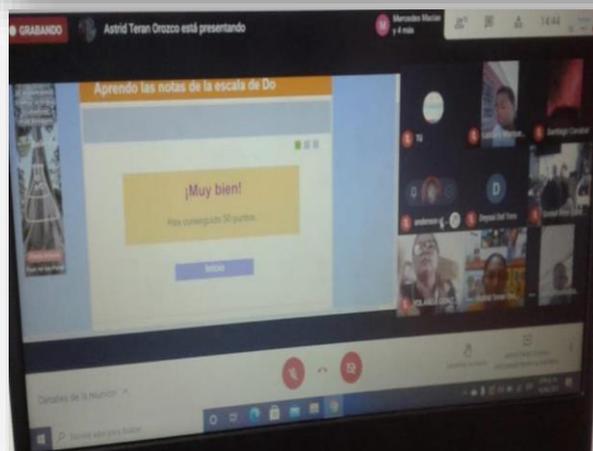
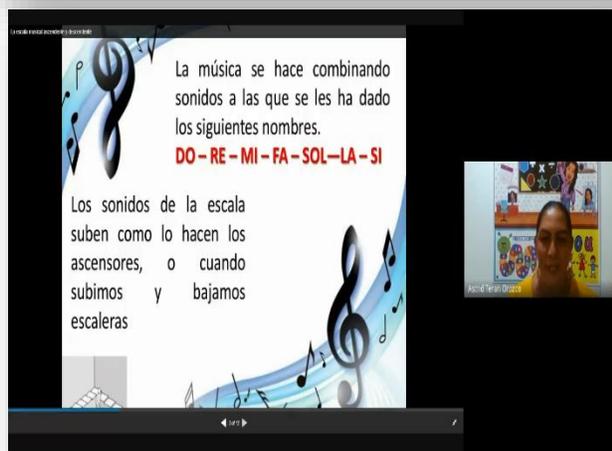
**Bottom Screenshot: Completion Screen**  
 This screenshot shows the completion screen. The title is 'ENHORABUENA, HAS SUPERADO LA ACTIVIDAD'. The score is 90 and the time is 02:34. A list of correct answers is shown: 1. CAJAVALLLENATA, 2. GUACHARACA, 3. ACORDEON, 4. MARACAS, 5. TAMBOR, 6. GAITA, 7. BOMBO. There are buttons for 'Acceder', 'Registrarse', and 'Volver a jugar'. On the right, there are options to 'Crear tu propia actividad gratis desde nuestro creador de actividades' and 'Compite contra tus amigos para ver quien consigue la mejor puntuación en esta actividad'.

## Página Interactiva De La Escala De Notas Musicales

A través de esta actividad los estudiantes realizaron el aprendizaje de la escala de las notas musicales, escucharon y reconocieron los sonidos de la música, la melodía, los ritmos, la gramática musical, los tonos graves y agudos que están asociados al aprendizaje de la gaita que se desarrolló en la Institución Educativa José de la Vega de Cartagena (Ver Figura 14).

**Figura 14**

*Página interactiva de la escala de notas musicales*



### **Pipe Master APP**

La implementación de la estrategia lúdico – pedagógica de innovación tecnológica se propone como un juego que busca la enseñanza, el rescate y la preservación de la cultura y el folclor cartagenero y del Caribe colombiano, a través de la gaita (Ver Figura 15). El impacto de la estrategia durante la implementación del Pipe Master, fue logrado puesto que las evidencias dan muestra de la importancia, interés y aceptación del recurso de aprendizaje en el contexto escolar de los estudiantes de la institución educativa José de la Vega, quienes respondieron y dieron muestras de la apropiación de conceptos, disfrute de la realización de actividades y motivación por conocer y perfeccionar la interpretación preliminar del instrumento y su consecuente proyección de los logros futuros al hacer uso reiterativo, disciplinado y constante del método diseñado para interpretar la gaita en cada uno de los niveles de apropiación de aprendizaje que el estudiante pretenda o se proponga alcanzar haciendo uso de la App Pipe Master.

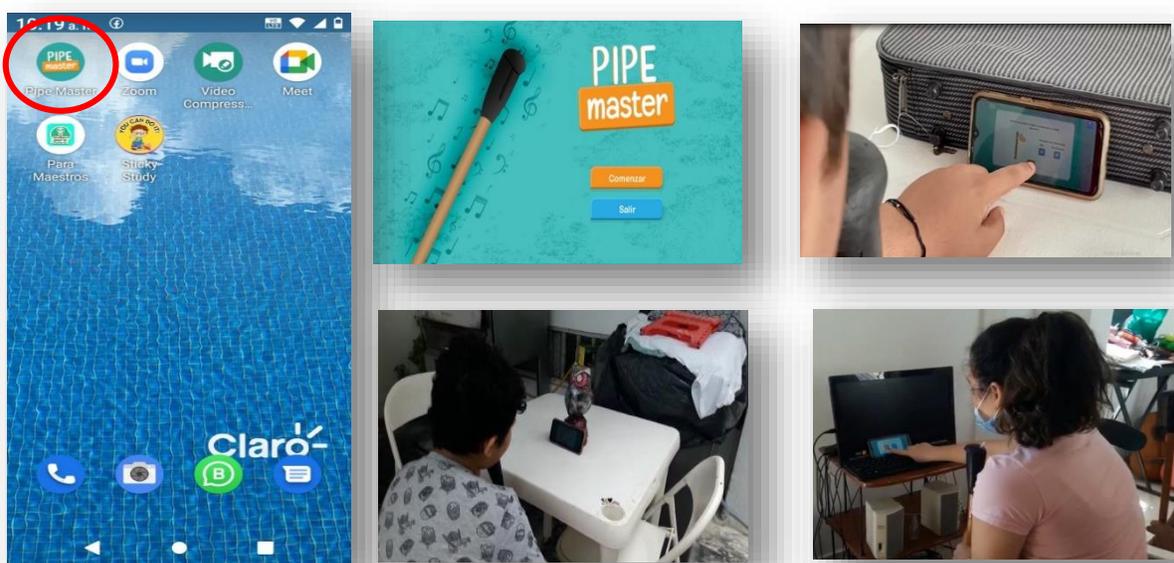
Pipe Master es un profesor de música personal. Es una aplicación que enseña a escuchar y tocar el instrumento musical de la gaita, está diseñado por el experto y maestro de Gaita Antonio Luis González, como una herramienta utilizada para el aprendizaje virtual de este instrumento en los estudiantes de grado segundo en la Institución Educativa José de la Vega de Cartagena. Las guías del video se dan paso a paso en cada clase para el aprendizaje, el rescate y la conservación de la música de gaita. Te fascinará ver lo rápido que aprendes y mejoras tus habilidades musicales, artísticas, y lúdicas.

Pipe Master se creó como un método de enseñanza para que aprendas por tu cuenta o como complemento a las clases de un profesor o tutor, se usa con un instrumento de verdad, nada más. Con tu dispositivo te escucharás tocar el instrumento de la gaita y la

aplicación te responde ¿cómo lo hiciste? Gracias al algoritmo de reconocimiento entrenado de notas generadas por este instrumento e incorporados en la aplicación. Adicional a lo antes mencionada se podrá encontrar información importante de esta aplicación e instructivos para su usabilidad y portabilidad y fichas técnicas. (Ver Anexo10, 11, 12, 13).

### Figura 15

#### *Master Pipe App*



### **Instrumento De Evaluación Utilizado Para El OVA - PIPE MASTER**

El instrumento escogido para la evaluación del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) fue “El Instrumento de Revisión de Objetos de Aprendizaje” (LORI), modelo de participación para evaluar objetos de aprendizaje y recursos educativos digitales (Ver Tabla 13). La evaluación se realiza a través de 9 criterios que indican los atributos a ser observados para la revisión de objetos de aprendizaje mediante una escala de cinco estrellas con una puntuación de

1 a 5, donde 1 corresponde al valor más bajo y 5, al más alto (Ver Tabla 12). Los ítems miden parámetros de calidad e idoneidad, lo cual brinda una visión clara sobre las características del Recurso Educativo Digital (RED), facilitando al educador tener una valoración clara sobre el recurso a utilizar.

**Tabla 3**

*Ecuación de Primer Grado*

<b>ESCALA DE VALORACIÓN DEL RED</b>	BAJO ★	POBRE ★ E ★	ACEPTABLE ★ ★ ★ E	BUENO ★ ★ ★ ★	MUY BUENO ★ ★ ★ ★ ★
	0-39	40-59	60-79	80-89	90

**Tabla 4**

*Evaluación del OVA PIPEMASTER*

<b>Planilla de evaluación LORI</b>							
<b>Nombre del recurso:</b> <i>PIPESMASTER</i>				<b>Tipo:</b> <i>OVA</i>			
<b>Nivel:</b> <i>Principiante e intermedio</i>				<b>Curso:</b> <i>Básica primaria grado 2°</i>			
<b>Área o Disciplina:</b> <i>Música</i>				<b>Origen:</b> <i>PLAY STORE</i>			
<b>Autor:</b> <i>Antonio Luis González C y Yolanda González C. Curador:</i>							
<b>fecha:</b> <i>Febrero de 2021</i>							
<b>Contenido Disciplinar</b>						<b>Observaciones</b>	<b>Total Parcial</b>
	1	2	3	4	5		

<p><b>1. Calidad de los contenidos:</b> veracidad, exactitud, presentación equilibrada de ideas y nivel adecuado de detalle.</p>	★	★	★	★	★	<p>El recurso proporciona información exacta y detallada apoyada en conceptos e ideas claves para el desarrollo de las actividades. Tiene en cuenta aspectos culturales.</p>	5
<p><b>2. Adecuación:</b> coherencia entre los objetivos, actividades, evaluaciones y perfil del destinatario.</p>	★	★	★	★	★	<p>El recurso especifica los objetivos, existe coherencia entre estos y las actividades a realizar permitiendo un aprovechamiento autodidacta acorde al perfil del usuario.</p>	5
<p><b>3. Feedback</b> (retroalimentación), adaptabilidad y tratamiento del error.</p>	★	★	★	★	★	<p>Las actividades permiten al usuario devoluciones constantes del paso a paso de la interpretación del instrumento, proporcionando retroalimentación constante del avance y progreso.</p>	5
<p><b>4. Motivación:</b> capacidad de motivar.</p>	★	★	★	★		<p>Permite que los estudiantes se interesen en el conocimiento del tema, por medio del desarrollo de actividades de</p>	4

					<p>forma interactiva. Los contenidos están organizados para que se conviertan en aprendizajes significativos. Además, que da una guía del nivel a alcanzar en donde el estudiante puede comparar el avance obtenido durante su trabajo.</p>	
<p><b>5. Diseño y presentación:</b> el diseño de instrucción, organización y secuenciación de la información para favorecer el procesamiento de la información.</p>	★	★	★	★	<p>Presenta contenidos audiovisuales en un diseño organizado, claro y conciso. Se evidencian formatos multimodales en la organización y presentación de contenidos (texto, imagen, audio)</p>	4
<p><b>6. Usabilidad:</b> facilidad y diseño apropiado de navegación.</p>	★	★	★	★	<p>Se facilita la interacción, es fácil para la navegación. Además de que se explica cómo interactuar con las aplicaciones propuestas.</p>	4
<p><b>7. Accesibilidad:</b> el diseño - presentación adaptada para discapacitados y dispositivos móviles.</p>	★	★	★		<p>Accesibilidad a contenidos multimedia. No presenta estrategias de trabajo con</p>	3

						personas con discapacidad.	
<b>8. Reutilización:</b> capacidad para usarse en distintos escenarios de aprendizaje.	★	★	★	★	★	Es un recurso que se puede utilizar las veces que sea necesario, en distintos contextos educativos de acuerdo con las necesidades, especialmente culturales de los estudiantes. Puede identificarse glosarios gráficos.	5
<b>9. Cumplimiento de estándares:</b> adecuación a los estándares y especificaciones internacionales (metadatos).	★	★	★	★	★	Cumple con la mayoría de las directrices, se adecúa a los estándares.	5
<b>Puntaje TOTAL Parcial:</b> –al considerarse esta planilla, se entiende que algunos indicadores no corresponden a todos los recursos por lo que los mismos no serán considerados– (N/C – no corresponde)							80

**Nota.** El OVA presenta una puntuación de 80 puntos, en la Escala Valorativa es un recurso catalogado como bueno.

## **Diseño Instruccional**

Se ha escogido el modelo ADDIE que significa Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Cada fase del modelo ofrece una oportunidad para interacciones y cambios antes de pasar a la siguiente fase:

**Análisis.** La producción de este Objeto Virtual de Aprendizaje es necesaria, ya que hace parte de un trabajo de grado, en el cual prevalece el rescate y preservación de la identidad cultural del Caribe colombiano. A través de este recurso los estudiantes aprenderán a tocar la gaita haciendo uso de herramientas virtuales que permiten la motivación, interacción e interpretación de la gaita.

**Diseño.** Este recurso se realizó entre varios profesionales que, partiendo de la cotidianidad y del instrumento (gaita), diseñaron un prototipo para interpretar el instrumento realizando una interacción con el estudiante que permite verificar el avance y retroalimentación del paso a paso del proceso. Fue necesaria la participación del maestro Antonio Luis González Cueto (gaitero profesional) para la elaboración del método y secuencia del aprendizaje del aprendizaje.

**Desarrollo.** Este recurso es pensado y desarrollando, teniendo en cuenta que los estudiantes no poseen orientaciones pedagógicas para aprender a interpretar la gaita, instrumento representativo de la región Caribe. Por esta razón, en el presente trabajo de grado se planteó la temática cultural y la creación del OVA PIPEMASTER para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en la interpretación del instrumento.

**Implementación.** Se espera que los usuarios den una gran acogida al OVA pues, al llevar un proceso de actividades iniciales, se encontrarán con un recurso digital novedoso, interactivo e interesante que despertará el interés para aprender a interpretar la gaita aportando al fortalecimiento de la cultura local.

**Evaluación.** Es necesario evaluar el impacto del recurso basado en la retroalimentación a los usuarios, encuestas que permitirán valorar el impacto del OVA para hacer mejoras continuas del método y proceso.

### **Evaluación**

Llegado a este punto y, teniendo en cuenta los momentos anteriores, se dispone a evaluar el impacto positivo que tuvo la implementación de la intervención pedagógica. Para ello, se realizaron talleres prácticos en donde se observó -por medio de la interpretación de una canción representativa de la cultura Caribe colombiana y tocada por el instrumento Gaita- tal impacto.

### **Muestra Folclórica**

Se realizó una muestra donde se tocó una canción que hace parte de la cultura regional del Caribe colombiano, fue interpretada por una estudiante con el instrumento de la gaita y mediada por el Objeto Virtual de Aprendizaje Pipe Master que ha sido implementado en la Institución Educativa José de la Vega como un proceso que se ha venido gestando a través de las diferentes actividades, fases y momentos de la inteleción pedagógica (Ver Figura 16) y (Ver Anexo16).



**Figura 16**

*Muestra Folclórica*

## **Intervención Pedagógica o Innovación TIC, Institucional u Otra**

### **Presentación**

El capítulo trata sobre la intervención pedagógica TIC fundamentada en la Acción Pedagógica (IAP), que puntualmente es el estudio del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que se ha implementado, es decir, la “Estrategia Lúdico-Pedagógica Basada en un Juego Digital para el Rescate y Conservación de la Identidad Cultural de la Música de Gaita en una Institución Educativa del Caribe Colombiano”.

Vale la pena decir, que el mundo cibernético es una oportunidad para crear ambientes virtuales de aprendizajes que se conectan a las redes y que van nutriendo las aulas de clase.

El docente que investiga y los estudiantes que forman parte de dicha investigación, se convierten en fabricantes de recursos educativos digitales pensados para mejorar, de manera certera, estos procesos. Lo que se le conoce como *prosumers*, término actual para definir a

aquellos estudiosos que tienen los puntos de conexión conceptuales, actitudinales y procedimentales para aplicar y originar contenidos digitales intervenidos por la enseñanza, que les permite encontrar solución a los problemas de aprendizaje en la formación.

La presente intervención pedagógica parte del supuesto que está diseñada para contribuir a un cambio pensado, concertado, cuidadoso, riguroso y reflexivo de la pedagogía, donde el estudiante adquiere el rol como protagonista de sus aprendizajes para que puedan tomar decisiones a partir de la combinación estratégica: pensamiento científico, social, ambiental y ético ciudadano.

Es menester, mantener un ambiente favorable y de confianza entre el docente investigador, los expertos, los equipos de investigación, los estudiantes y las familias, es decir, la comunidad educativa, para alcanzar los propósitos en la ejecución del proceso de intervención de la acción pedagógica. Criterios claros en calidad, autonomía, colaboración, empatía, cooperación, y respeto por el trabajo pedagógico colaborativo (Trabajo en equipo).

### **Objeto Virtual De Aprendizaje (OVA)**

El Ministerio de Educación Nacional (MEN), en el marco de la Estrategia de Recursos Educativos Digitales Abiertos, propone la siguiente definición: “Un Objeto de Aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. (MEN, 2006).

## **Estrategia De Intervención (IAP) y TIC Institucional**

Esta investigación de la intervención pedagógica inicia con un problema que se ha detectado en la Institución Educativa José de la Vega, sede Simón Bolívar, jornada de la tarde, tal como se contempla en los programas del Ministerio de Educación Nacional cuyos contenidos didácticos en las áreas: ciencias sociales, ciencias naturales, inglés, lengua castellana o dialectos indígenas, artísticas, lúdicas y recreación y deportes, entre otras, de gran interés para docentes y que se encuentran incluidas en la concentración de la riqueza del folclore, las tradiciones orales, la música local y regional necesarias para valorar alternativas de organización social, modelos sustentables de vida sana donde los estudiantes desde sus contextos vinculan los últimos avances científicos, tecnológicos y artísticos para enriquecer la cultura y la vida.

Las observaciones objetivas realizadas a los estudiantes del grado segundo de primaria dentro de la Institución Educativa José de la Vega de la ciudad de Cartagena, permiten reflexionar sobre la propuesta de integrar la música como influencia favorable en el aprendizaje y se ha notado, que al utilizar herramientas como la música, el canto, el baile y los juegos en el aula, los niños se muestran más interesados, motivados y participativos en las actividades escolares (aprender jugando, aprender cantando, aprender tocando un instrumento, aprender bailando, aprender a vivir).

En dicha institución educativa no existe algún tipo de acercamiento de los estudiantes con la identidad cultural de la región, debido a la falta de implementación de asignaturas musicales y artísticas en los currículos actuales. Por eso se hace necesario enseñar, rescatar, conservar y difundir las iniciativas artísticas, musicales, vitales para preservar el patrimonio cultural, las

tradiciones, la música y el folclore como representación visible de la herencia histórica de esta región.

Por ende, se hace urgente el uso de las herramientas tecnológicas y la implementación de estrategias pedagógicas que abran camino a procesos efectivos de aprendizaje, con el propósito de enseñar y conservar la interpretación de la gaita y sus sones musicales, aprovechando el contexto educativo de la realidad actual.

### **Análisis, Conclusiones y Recomendaciones**

En el modelo de la investigación Acción Pedagógica, mediante el diseño de una innovación TIC institucional y su evaluación, se ofrece un balance entre el diagnóstico del problema de aprendizaje, los hallazgos de la intervención. Se trata de una investigación cualitativa y que, además, va orientada a la solución del problema y a la construcción del conocimiento pedagógico y educativo con la implementación de la “Estrategia Lúdico-Pedagógica Basada en un Juego Digital para el Rescate y Conservación de la Identidad Cultural de la Música de Gaita en una Institución Educativa del Caribe Colombiano”.

La evaluación de la intervención pedagógica no solo valora el aprendizaje del estudiante en el aula laboratorio integrado al ciberespacio del aprendizaje, sino también la participación de los docentes investigadores, cuerpos directivos, padres de familia, redes de aprendizajes y la comunidad en general, es decir, la participación de todos los actores que forman parte de la comunidad educativa que contribuyan al fortalecimiento de la intervención pedagógica en la educación.

Esto implica que el docente registre los problemas, las fortalezas, los talentos, las cualidades, las oportunidades, los obstáculos y las debilidades (Matriz DOFA), que se vayan dando para intervenir oportunamente y decidir el tipo de ayuda pedagógica que se ofrecerá a los estudiantes.

### **Interpretación Hermenéutica**

La evaluación consiste en comprobar en qué medida los resultados previstos se han alcanzado con relación a los objetivos específicos propuestos, para generar la propuesta o hipótesis de trabajo entre manos con la intervención pedagógica “Estrategia Lúdico-Pedagógica Basada en un Juego Digital para el Rescate y Conservación de la Identidad Cultural de la Música de Gaita en una Institución Educativa del Caribe Colombiano”.

De otra parte, la hermenéutica implica un proceso dialéctico entre los fenómenos, hechos, acontecimientos, datos y la teoría para explicar la solución del problema. La interpretación hermenéutica comprende la comparación de los fenómenos, el problema de investigación, el marco conceptual, la metodología y los hallazgos. Vale destacar que esta interpretación está transversalizada con la triangulación dialéctica: tesis, (problema), antítesis (la solución), y síntesis (los hallazgos). La hermenéutica permite el examen de la teorización, la acción y la reflexión desde distintos ángulos que se contrastan entre sí. La triangulación que se pretende evaluar es entre Estrategias, Objetivos y Hallazgos.

Los impactos de la intervención pedagógica con el diseño de la innovación TIC institucional para la comunidad científica en educación, está basada en el cumplimiento de las políticas del Ministerio de Educación Nacional (MEN) y la verificación de los lineamientos de

las Secretarías de Educación Departamentales que coadyuvan al fortalecimiento de las competencias de los estudiantes y toda la sociedad.

Considerando el primer objetivo específico: Analizar el contexto cultural de la Institución Educativa José de la Vega, con el fin de obtener una muestra significativa que sirva de punto de partida para la ejecución del proyecto, se realizó una encuesta como instrumento de recolección de la información en esta investigación y en los datos arrojados se puede decir que a la población total objeto de estudio: **27** estudiantes les gusta la música y prefieren otro tipo de música extranjera como el Reggaetón con un **37.1%**. En cuanto a la música local se destaca solamente el vallenato con el **25.9%** en tanto que la música de gaita no registra ninguna preferencia, ni siquiera han tocado dicho instrumento. Lo que lleva a inferir que los estudiantes poseen bajo conocimiento de la música de la gaita en un **14.8%** y no han tenido ningún contacto con ella.

No obstante, al analizar las ganas o el deseo de aprender el instrumento de la gaita todos los estudiantes están de acuerdo en un **100%** y más aún al enterarse de que existe un método virtual Pipe Master para su aprendizaje y al ser implementada esta aplicación en la escuela la participación es total en un **100%** de la población objeto de estudio (27 estudiantes de segundo grado de la Institución Educativa José de la Vega en la ciudad de Cartagena), lo cual conduce a la necesidad de la enseñanza del instrumento.

En el segundo objetivo específico: Planear una estrategia lúdica pedagógica mediada por la tecnología que permita enseñar y conservar la identidad cultural en la Institución Educativa José de la Vega de la ciudad de Cartagena. Podemos decir que se planeó usar PIPE Mater para

aprender a tocar el instrumento de la gaita y que el **100%** de los estudiantes se conectaron con esta aplicación para tal fin.

Igualmente se estableció la fase de la socialización de videos que abarcó los contenidos temáticos de la historia de la gaita y toda la cultura de esa música nativa en el entorno local y regional. En ellos se observó el interés y la disposición de los estudiantes en las temáticas y sus contenidos para aprenderla. Participaron activamente en la socialización de los videos, plantearon preguntas, dudas e inquietudes con respecto a la música gaita y, también con respecto a la estrategia que se estaría implementando posteriormente con el Pipe Master. Todas ellas fueron resueltas satisfactoriamente por los docentes investigadores. Al final se observaron unos niños estimulados para aprender a aprender los conocimientos de la gaita (Ver Videos en el Anexo).

En la otra fase del mapa ilustrativo sobre el recorrido y la trayectoria musical y cultural de la gaita, se identificaron las poblaciones geográficas del Caribe colombiano a través de los recursos educativos, técnicos y tecnológicos propuestos en la página web interactiva. Parece ser que, en los orígenes de este instrumento típico del folclor, sus primeros registros se dan en las etnias indígenas de los Koguis y Arhuacos asentadas en la Sierra Nevada de Santa Marta y las comunidades de los Zenúes (Departamentos de Bolívar y Sucre). Posteriormente con el pasar del tiempo se fueron gestando festivales, fiestas, bailes, procesiones, ferias y celebraciones cuyo principal protagonista era la gaita.

Durante esta actividad virtual se mostró el mapa interactivo de Colombia y cada una de las zonas y poblaciones, como son San Jacinto, El Carmen de Bolívar, Isla de Barú y San Juan Nepomuceno en el departamento de Bolívar; Ovejas y San Onofre en el departamento de Sucre.

Actualmente se destaca el festival de Gaita en San Jacinto en Bolívar y de Ovejas en el departamento de Sucre, declarados Patrimonio Inmaterial de la Nación.

Hoy están institucionalizados los encuentros de escuelas de gaitas, aprendices, aficionados y músicos profesionales que comparten sus fortalezas y esperanzas en la praxis social de la gaita en Colombia.

En lo que refiere al tercer objetivo específico: Desarrollar la estrategia lúdica pedagógica Pipe Master en la Institución José de la Vega, mediante el aprendizaje, concientización, contextualización, prácticas asistidas y clases virtuales del instrumento de la gaita. Se trata de poner en escena la estrategia Lúdico-Pedagógica en fomento. Considerando la pregunta # 8 de la encuesta referenciada si se implementa el programa OVA Pipe Master, ¿participarías? La respuesta registrada es del 100%. Lo cual conduce a hacer efectiva la intervención pedagógica mediada por la estrategia Pipe Master. Igualmente, en este momento de la implementación se contemplan otras actividades como:

**Sopa de letras:** fue realizada para diagnosticar en principio el nivel de asimilación de los contenidos y las temáticas planteadas. La sopa de letras fue implementada por las docentes investigadoras para integrar el juego con el aprendizaje de la música gaita como una forma innovadora, creativa y divertida para que los niños aprendan jugando.

Los estudiantes la realizaron con sus correspondientes puntuaciones y se pudo observar que la gran mayoría de ellos sacaron puntajes entre 80-100. También se muestran las evidencias del acompañamiento de los padres, lo que nos confirma la total asimilación de los contenidos temáticos de forma satisfactoria, dando sustento real para la viabilidad en la implementación de la estrategia lúdico-pedagógica.

**Crucigrama:** Esta actividad se realizó en la misma página web, con interfaz y accesibilidad por parte de los estudiantes con el apoyo de los padres. Los niños debían entrar y colocar la palabra correcta, dándoles pistas con las letras iniciales de la respuesta. Se evidenciaron excelentes puntajes entre 70-100.

La actividad demostró que están en un proceso efectivo de la enseñanza de la gaita lo que permite continuar con la implementación en esta ruta investigativa.

**Página Interactiva Escala de Notas:** Esta página muestra la escala de las notas musicales, de tal manera que, a través del método error- ensayo y, mediante el juego los niños observan, tocan, escuchan y reconocen las notas de dicha escala, educando así su oído musical al escucharlas una por una. Durante la ejecución de esta actividad los estudiantes aprendieron las notas del pentagrama musical, a reconocer los sonidos graves y agudos, los ritmos, melodías y la gramática musical. Ellos se mostraron muy interesados en el proceso de leer, escribir y oír. En muchos casos fueron capaces de adelantarse a las respuestas con solo obtener una mínima interacción con la página. Esto permite que al implementar dicho proceso de aprendizaje se desarrollen en los estudiantes competencias tecnológicas necesarias para la utilización del OVA Pipe Master.

**Pipe Master:** Esta actividad es una aplicación tecnológica innovadora que se puede llevar a la virtualidad y permite un proceso educativo de intervención pedagógica. Es la implementación de la estrategia pedagógica, innovación TIC, como el juego que busca la enseñanza, rescate y preservación de la cultura y el folclor en el aula de clases, a través de la gaita. El Pipe Master es la inteligencia artificial que enseña a tocar el instrumento musical de la gaita, está diseñado por el experto y maestro Antonio Luis González como una herramienta utilizada para el aprendizaje virtual de este instrumento y se creó como un método de enseñanza

para aprender autónomamente o como complemento a las clases de un profesor; se usa como un instrumento de verdad.

Con el dispositivo se escuchará tocar el instrumento de la gaita y la aplicación responderá ¿cómo lo hiciste? gracias al algoritmo de reconocimiento entrenado de notas generadas por este instrumento e incorporada en la aplicación.

Además, contribuye a mejorar una realidad escolar, en un espacio diferente al aula de clase. Ya que debido a la pandemia del COVID-19 y todo lo que trajo consigo: los protocolos de bioseguridad, las cuarentenas, el confinamiento y el distanciamiento social, el único lugar para compartir fue el hogar. La familia se integra y participa de los aprendizajes con sus hijos.

Pipe Master muestra que la enseñanza de la música gaita en la institución José de la Vega al ser aplicada, organizada y proactiva se logran excelentes resultados. Para su implementación, primero se inició con el envío del instructivo para la descarga de la aplicación en las Tablet de los estudiantes, luego se descargó y se estableció el plan de trabajo en cada una de las clases programadas, a través de un grupo de WhatsApp.

Posteriormente, se procede a enseñarles a los niños las notas musicales del instrumento de la gaita. Llegado este punto se deben hacer clases individuales personalizadas con el Pipe Master. Él mostrara si es correcta la nota ejecutada por el estudiante en el micrófono haciendo las veces de profesor virtual. La aceptación y participación fue de un 100% lo que permite reafirmar la implementación de esta estrategia pedagógica en el segundo año escolar de la Institución Educativa José de la Vega en Cartagena.

Este último objetivo específico consiste en: Evaluar el impacto de la estrategia lúdica-pedagógica en la institución educativa mediante actividades programadas para tal fin. Se trata de medir el impacto positivo que tuvo la implementación de la intervención pedagógica mediada

por OVA, “Estrategia Lúdico-Pedagógica Basada en un Juego Digital para el Rescate y Conservación de la Identidad Cultural de la Música de Gaita en una Institución Educativa del Caribe Colombiano” para valorar y determinar, de manera sistemática, el mérito, el valor y el significado de este trabajo. La evaluación conduce al juicio de valor cualitativo, a través de las siguientes actividades:

- a. Talleres prácticos:** Esta actividad consiste en la enseñanza del instrumento de la gaita, la gramática musical, las melodías y los ritmos con ensayos y practicas repetitivas (Ver el tercer momento de la implementación).
- b. Muestra folclórica:** Se realizó una representación donde se interpretó una canción propia de la cultura del Caribe colombiano, tocada con el instrumento de la gaita.

En la evaluación de esta muestra folclórica se puede afirmar que la implementación del OVA Pipe Master y las actividades en cada uno de los momentos hicieron que esta fuera satisfactoria. En esta muestra folclórica se observaron aspectos positivos como la asimilación de contenidos temáticos, ritmos, melodías, identificación de notas musicales, pero sobre todo la apropiación de los conocimientos traducidos y entregados en un producto final como lo es esta interpretación de la canción con el instrumento de la gaita.

Los estudiantes hicieron un recorrido histórico de la música de Gaita en el país, reconociendo posteriormente el valor cultural de la música autóctona y el legado cultural del instrumento de la gaita en todo el folclor Caribe colombiano. Se comprueba a través de esta muestra folclórica que Pipe Master al ser un método virtual fácil de usar mantiene a los estudiantes más interesados y recíprocos a la hora de aprender. Asimismo, incorporando el juego se mantienen altamente motivados lo que ayuda a desarrollar

competencias y habilidades que finalmente los harán seres integrales útiles a su comunidad y a la sociedad en general.

La intención es seguir aprendiendo sobre la música de gaita, lo cual se ha visto reflejado esto es sus participaciones y comentarios. La utilización del Pipe Master ha apoyado el proceso de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de esta institución, ha logrado acaparar en ellos un interés por lo autóctono.

Es por esto por lo que se pretende a futuro incentivar en la institución educativa propuestas que apunten al desarrollo cultural y a la preservación de la identidad, como un valor agregado e involucrar a toda la comunidad educativa para que participe de manera activa en este proceso. Convencidos, además, de que la implementación de esta propuesta en otras instituciones educativas, de acuerdo con los resultados arrojados, podría garantizar el éxito en la ejecución y viabilidad.

### **Conclusiones**

En las conclusiones se hace referencia a cada uno de los aspectos más destacados y valiosos de la investigación con una revisión del proceso y los logros alcanzados. Se muestra hasta dónde impactó el problema, si se lograron los objetivos específicos, cuál fue su aporte pedagógico al conocimiento, a la Institución Educativa José de la Vega, al Ministerio de Educación Nacional.

Con el análisis de este trabajo investigativo se puede concluir que la implementación de la estrategia pedagógica Pipe Master para la Institución Educativa José de la Vega en Cartagena es apropiada y efectiva, ya que sí enseña, destaca y consolida la cultura y la música autóctona.

La transformación de Colombia, la región Caribe, el municipio de Cartagena y la escuela José de la Vega podría ser más efectiva si la educación penetra e impacta profundamente las estructuras de la comunidad educativa y permite los cambios y las transformaciones de su realidad. El desarrollo social y cultural de la región y la ciudad está indisolublemente ligado al avance tecnológico (Tecnología de punta), que al ser implementado fortalece las ventajas competitivas de la población estudiantil nativa.

Los resultados del estudio de la investigación muestran que existe un potencial grande de generación de conocimiento artístico y cultural y que al ser impulsado e implementado como estrategia tecnológica tendrá un impacto educativo en la población de la escuela José de la Vega en Cartagena.

Se requiere que el Estado Nacional, Departamental y Local proporcione la adecuada educación en las escuelas como núcleos de acción y de trabajo necesarios para el desarrollo tecnológico, social y cultural, contando con el apoyo, la orientación y la intervención de las autoridades nacionales, departamentales y locales.

Es imperativo brindar la adecuación y dotación de los recursos tecnológicos, culturales, artísticos, lúdicos y musicales que se requieren para implementar la estrategia de intervención pedagógica que promueve el aprovechamiento de los recursos tecnológicos educativos de la escuela y reduce la dependencia cultural de expresiones artísticas y música foránea facilitando el desarrollo pedagógico e integral de los estudiantes de Cartagena.

## **Recomendaciones**

Las recomendaciones parten de los hallazgos y la importancia de nuevos interrogantes de investigación que pueden formularse para profundizar trabajos científicos a futuro. Por lo que se recomienda mayor atención y énfasis de la política educativa en materia tecnológica, cultural, artística y musical en las instituciones públicas con la efectiva planeación y organización para que todos los esfuerzos redunden en los beneficios de los niños de la escuela. Un mayor uso de la intervención y la acción pedagógica evita duplicaciones, dispersiones, inconsistencia y omisiones que hoy se observan.

La puesta en marcha de esta intervención pedagógica contribuye a la generación de espacios creativos y establece nuevos conocimientos que rompen con la ignorancia y la brecha digital en la educación.

Implementar la transversalidad no solo para Pipe Master, sino para todas las áreas del conocimiento que promueven el desarrollo de los colegios de los barrios marginados de Cartagena.

Priorizar la educación primaria con programas y estrategias tecnológicas y culturales que propendan por la diversificación del conocimiento y que permitan capacitar a las actuales y futuras generaciones en las escuelas, robusteciendo así la formación integral de los estudiantes de la Institución Educativa José de la Vega en la ciudad de Cartagena.

Impulsar la creación y desarrollo de los entornos virtuales que fortalecen los procesos de enseñanza y aprendizaje en la educación de la ciudad con el pensamiento computacional que coadyuven a la resolución de los problemas de la comunidad educativa.

Desarrollar competencias socio - emocionales que frenen con ello la violencia e impulsar la cultura, la convivencia ciudadana y la paz en las escuelas y la comunidad.

## Referencias Bibliográficas

Acuerdo 001 de Febrero 4 de 2003. Acuerdo de Creación del IPCC. Por medio del cual se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomento y estímulos a la cultura, se reforma el instituto distrital de cultura de Cartagena de Indias se deroga el acuerdo 12 de 18 de marzo de 2000, se trasladan algunas competencias y se dictan otras disposiciones.

Álvarez, A. (2016). *Cultura e identidad frente a la globalización* [Archivo PDF].

<https://www.aacademica.org/abelardoa.alvarez.avila/2.pdf>

Barbosa Mae, A. (2015). *La imagen en la enseñanza del arte. Años 80 y nuevos tiempos*.  
Universidad Nuevo León.

Berg, M. R. (2015). *La música y las TIC en educación primaria: del aula a la familia y la sociedad* [Tesis Doctoral, Universidad de Valladolid].

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/16897/tesis1029-160506.pdf;jsessionid=90F12935EDB3BB0E2EEB1FC3F9FC74BD?sequence=1>

Carbajo, M. (2009). *El perfil profesional del docente de música de educación primaria: autoconcepción de competencia profesionales y la práctica de aula* [Tesis Doctoral, Universidad de Murcia].

<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/11079/CarbajoMartinezConcha.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Castilla, N. y Yepes, D. (2015). *Estrategias lúdicas pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos académicos en los estudiantes de noveno grado del colegio María Montessori*

*de Cartagena*. [Trabajo de grado para optar el título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica. Fundación Universitaria los Libertadores].

[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/332/NaicyMariaCastillaBati\\_sta.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/332/NaicyMariaCastillaBati_sta.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Cerda, H. (2011). *Los elementos de la investigación, cómo reconocerlos, diseñarlos y construirlos*. Magisterio.

Cobo, C. y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la Educación*. Trasmmedia XXI.

<http://www.razonypalabra.org.mx/varia/AprendizajeInvisible.pdf>

Constitución Política de Colombia [Const]. Art. 7 de julio de 1991 (Colombia).

Constitución Política de Colombia. [Const]. Ley 397. Art 1.7 de agosto de 1997.

Decreto 2247 de 1997. Por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones. 11 de septiembre de 1997.

Éxito Educativo (15 de abril de 2019). *Kindiedays, una plataforma móvil finlandesa para la educación de los primeros años*. <https://exitoeducativo.net/kindiedays-finlandia-educacion-infantill/>

González, E. M. (2013). *Acerca del estado de la cuestión o sobre un pasado reciente en la investigación cualitativa con enfoque hermenéutico* [Archivo PDF].

[http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/3313/1/GonzalesElvia\\_2013\\_estadocuestioninvestigacioncualitativa.pdf](http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/3313/1/GonzalesElvia_2013_estadocuestioninvestigacioncualitativa.pdf)

Ley 163 de 1959. Por la cual se dictan medidas sobre defensa y conservación del patrimonio histórico, artístico y monumentos públicos de la Nación. 30 de noviembre de 1959. D.O. No.30139.

Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación. 8 de febrero de 1994. D.O. No. 1.214.

Ley 397 de 1997. Por la cual se desarrollan los Artículos [70](#), [71](#) y [72](#) y demás Artículos concordantes de la Constitución Política y se dictan normas sobre patrimonio cultural, fomentos y estímulos a la cultura, se crea el Ministerio de la Cultura y se trasladan algunas dependencias. 7 de agosto de 1997. D.O. No. 43102. Art. 4.

Ley 1341 de 2009. Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC, se crea la Agencia Nacional del Espectro y se dictan otras disposiciones. Presidencia de la Republica. 30 de julio de 2009.

Leyva, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. [Tesis presentada a la Pontificia Universidad Javeriana como requisito parcial para la obtención del título: Licenciada en Pedagogía Infantil.].

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Martelo, V. (2017). *Estrategias lúdico-pedagógicas basadas en música y tecnología para el desarrollo de actividades curriculares para grados 1° de la institución educativa Antonia Santos (sede Alfonso Araujo) de la ciudad de Cartagena*. [Trabajo de grado Especialista en Pedagogía de la Lúdica, Fundación Universitaria Los Libertadores].

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1203/marteloviviana2017.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Martínez, I. A. (2017). *¡Profe, enséñeme con canciones!: una investigación sobre el uso de las canciones en la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales* [Tesis Doctoral, Universidad de Barcelona]. <https://ddd.uab.cat/record/187750>

Ministerio de Ciencia Tecnología e innovación. (2017). *Los Objetivos de Desarrollo Sostenible en Colombia y el aporte de la ciencia, la tecnología y la innovación* [Archivo PDF]. [https://minciencias.gov.co/sites/default/files/objetivos\\_de\\_desarrollo\\_sostenible\\_y\\_aporte\\_a\\_la\\_cti\\_v\\_3.5.pdf](https://minciencias.gov.co/sites/default/files/objetivos_de_desarrollo_sostenible_y_aporte_a_la_cti_v_3.5.pdf)

Ministerio de Cultura República de Colombia. (2010). *Compendio de Legislación Cultural* [Archivo PDF]. <https://www.mincultura.gov.co/SiteAssets/documentos/Legislaci%C3%B3n/Ministerio%20de%20Cultura%20-%20Compendio%20de%20Legislaci%C3%B3n%20Cultural.pdf>

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Objetos Virtuales de Aprendizaje e Informativos*. [https://aprendeenlinea.udea.edu.co/ova/?q=que\\_es\\_un\\_oa](https://aprendeenlinea.udea.edu.co/ova/?q=que_es_un_oa)

Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones. (2018). *Tic y Educación*. <https://mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-article-19513.html>

Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones. (2021). *Acerca del Min Tic*. <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Ministerio/Acerca-del-MinTIC/>

Real Academia Española,(2019) (s.f.). Aplicación. En *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/aplicaci%C3%B3n>

- Romero, L. & Escorihuela, Z. & Ramos, A. (2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. Revista Digital, *efdeportes*, Volumen (131),1. <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>.
- Miralles, E. (14-15 de noviembre de 2005). *Las administraciones territoriales intermedias y las políticas públicas para la cultura* [Ponencia]. I Conferencia Internacional sobre Políticas Culturales, Palacio Euskalduna, Bilbao.
- Navarro, J. (2008). *Mejora de la creatividad en el aula de primaria* [Tesis Doctoral, Universidad de Murcia]. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/11009/NavarroLozano.pdf>
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación la Ciencia y la Cultura. (s.f.). *Revista Iberoamericana de Educación*. <https://www.oei.es/historico/publicaciones/destacado.php>
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar* [Archivo PDF]. <https://www.uv.mx/dgdaie/files/2013/09/Philippe-Perrenoud-Diez-nuevas-competencias-para-ensenar.pdf>
- Pontificia Universidad Javeriana. (s.f.). *Marco Legal del Patrimonio Cultural*. <https://www.javeriana.edu.co/maerest/marco/inicio.htm>
- Rueda, M. (2007). La investigación etnográfica y/o cualitativa y la enseñanza en la universidad. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 12(34), 1021-1041. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14003409.pdf>

Zambrano, D. J. (2002). *Estrategias didácticas para promover la sensibilidad por la música en el primer grado de la escuela primaria* [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Nuevo León]. <http://cdigital.dgb.uanl.mx/te/1020147492>

Zuleta, A. (2004). El Método Kodály y su adaptación en Colombia. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 1(1), 66-95.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6344010>

Zumaqué, N. (2011). *Estrategia lúdico musical para el desarrollo del Pensamiento Creativo en el proceso enseñanza aprendizaje en niño(as) de básica primaria* [Tesis de Maestría, Universidad de Córdoba – SUE Caribe]. <https://docplayer.es/19126806-Estrategia-ludico-musical-para-el-desarrollo-del-pensamiento-creativo-en-el-proceso-ensenanza-aprendizaje-en-nino-as-de-basica-primaria.html>

## Anexos

### Anexo 1. Carta de consentimiento para padres

**Carta de consentimiento para padres:** Proyecto de grado "Estrategia lúdico pedagógica basada en un juego digital para el rescate y conservación de la identidad cultural de la música de gaita en una institución educativa del caribe colombiano".

#### Queridos padres de familia

La institución educativa nos ha brindado un espacio para implementar un nuestro proyecto educativo en aras de posibilitar espacios de investigación y estudio, que mejoren la calidad educativa brindada a los niños y niñas que hacen parte de esta comunidad.

Al recibir esta carta su hijo está siendo invitado a participar activamente de este proyecto maravilloso, donde adquirirá competencias musicales, digitales y sociales que le ayudarán en su proceso de formación de manera integral. En parte inferior de este consentimiento encontrará un espacio para ser diligenciado por usted y devuelto en la brevedad del tiempo: por favor indique si le gustaría (o no) que su hijo hiciera parte de este proyecto.

La participación de su niño o niña en este proyecto es de carácter netamente educativo. Esto quiere decir que el trabajo está enfocado principalmente a motivar a los niños con su educación, a reconocer su identidad cultural y a incrementar su conocimiento en cuanto al uso de sus habilidades digitales.

Es posible que se recopilen datos del progreso de los estudiantes en el proyecto y analizar dicha información, sacar conclusiones y publicar avances. También podría ser necesario tomara algunas fotografías para ser utilizadas en los reportes, publicaciones o evidencias del trabajo realizado.

Si bien no es obligatorio que su hijo participe en el proyecto, los invitamos a que nos pregunten e indaguen más acerca de este, pueden contactar a Miguel Ángel Bernal Rodríguez coordinador de la sede Simón Bolívar en nuestra institución, Yolanda González Cueto profesora de grado segundo jornada pm.

Cordialmente,

Miguel Ángel Bernal Rodríguez

Coordinador

Nombre del estudiante: María Victoria Torres Narvaez  
Grado: 2<sup>o</sup> primaria

Por favor chulee ( ) en la casilla apropiada:

Sí  No Acepto que mi hijo participe en el proyecto de aprendizaje en la institución.

Sí  No Acepto que mi hijo sea fotografiado como parte de este proyecto.

Elían Torres Amador Torres Narvaez Fecha: 04 de noviembre 2020

Nombre de los padres de familia / Tutores

Firma de los padres de familia: [Firma]

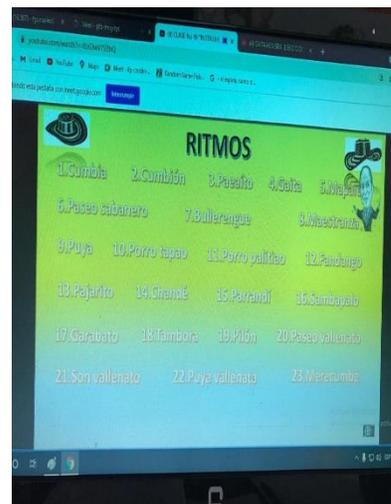
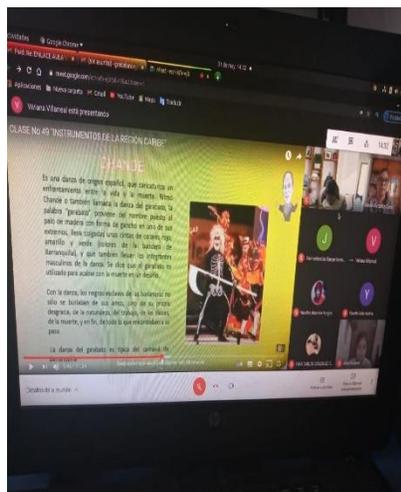
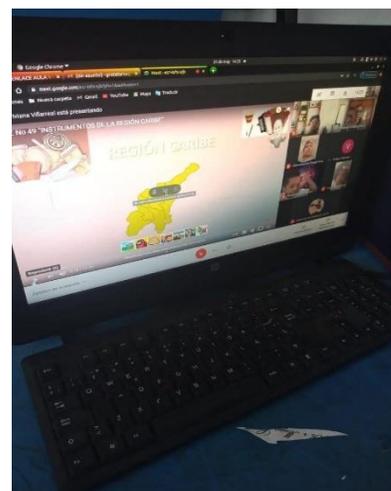
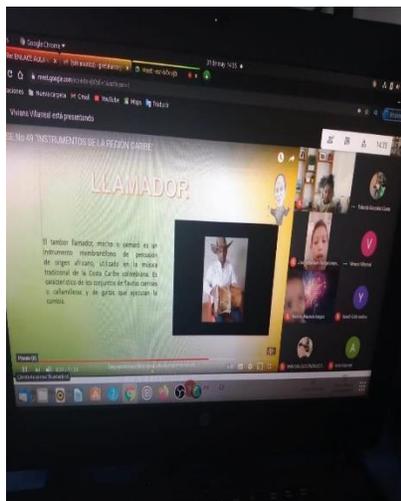
## Anexo 2. Instrumento de recolección encuesta, realizado en Google Forms:

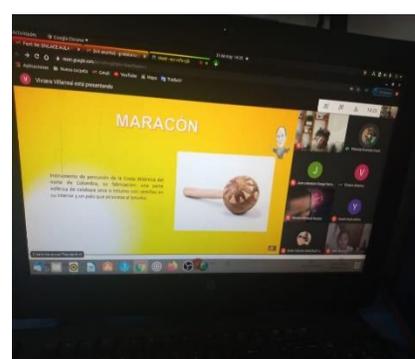
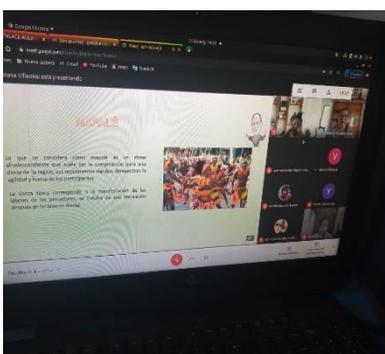
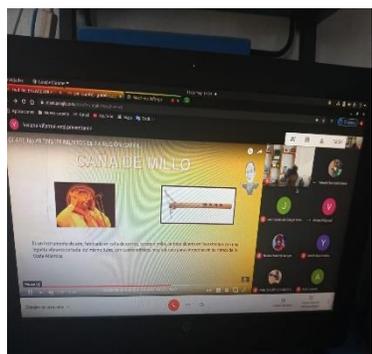
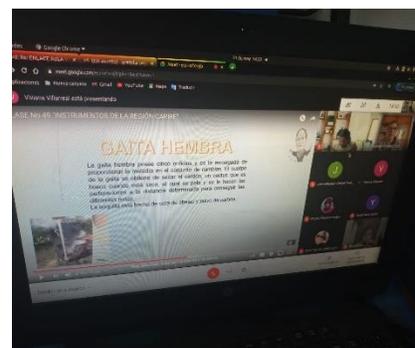
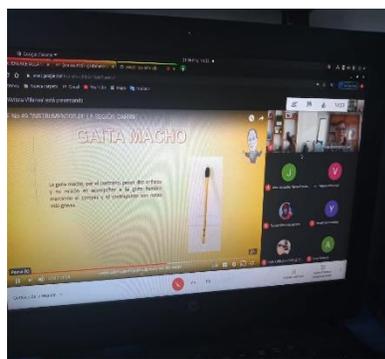
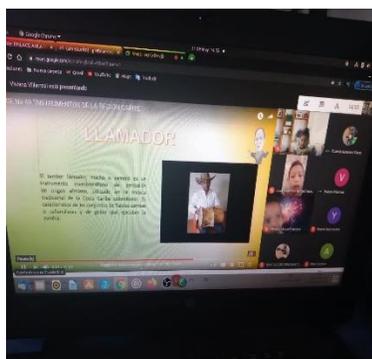
<https://docs.google.com/forms/d/1RdeT3vunwdF6pC7kQqAG6vMOi7K9vLOWfuGiYYjPu2>

[Y/edit](#)

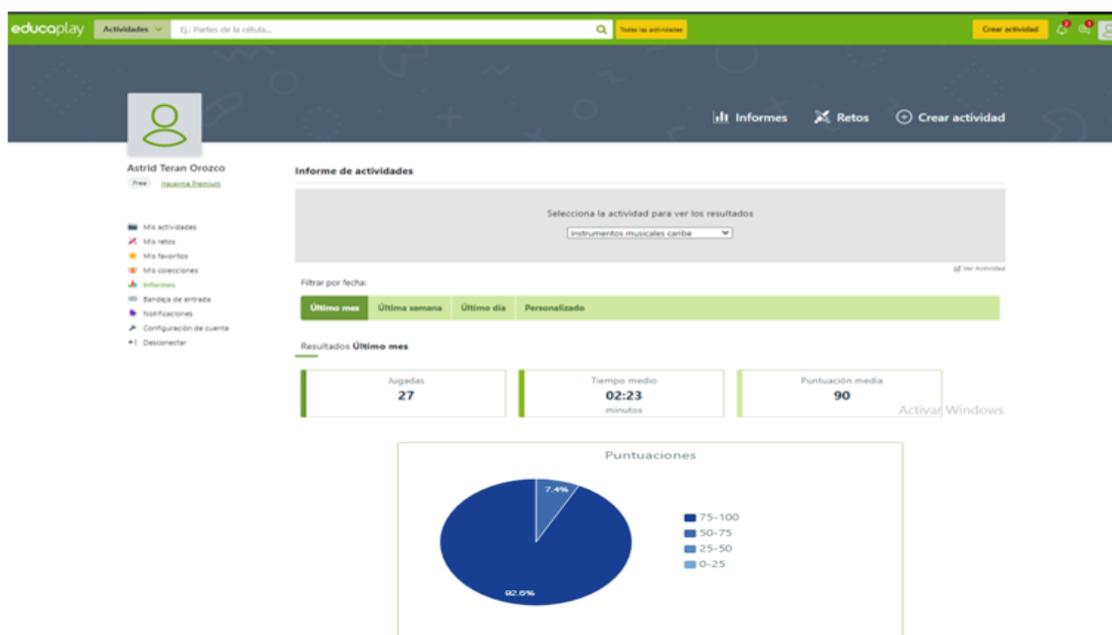
## Momentos de Diseño:

### Anexo 3. Socialización de videos





Anexo 4. Crucigrama, porcentajes de puntuaciones



## Anexo 5. Puntuaciones crucigrama

educaplay Actividades Ej.: Ríos de Europa...

**Instrumentos musicales caribe**

**81** PUNTOS **02:48** TIEMPO

2

*Se fabrica, entre otros, de caña o de lata. Se compone de trínche y superficie corrugada*

Pista Letra Pista Palabra

Comprobar

Usuarios	Jugadas	Resultados			
		Primero	Media	Mejor	
Isabella	1	100	100	100	+
Johan Cabarcas	1	100	100	100	+
Jesus Gómez	1	91	91	91	+
ALEXIS CABARCAS ORTIZ	3	90	95	100	+
MARIA ROMERO	2	81	91	100	+
CARMEN VILLALOBOS	2	97	90	97	+
EDWIN FERNANDEZ AMADOR	2	97	95	97	+
Astrid Teran Orozco	1	89	89	89	+
Carolina Astrid Cabarcas	4	79	85	94	+

**ENHORABUENA, HAS SUPERADO LA ACTIVIDAD**  
Instrumentos musicales caribe

▶ 1	CAJAVALLENATA
▶ 2	GUACHARACA
▶ 3	ACORDEON
▶ 4	MARACAS
▶ 5	TAMBOR
▶ 6	GAITA
▶ 7	BOMBO

[Volver a jugar](#)

  
 0441810037 JOHAN ALEXIS CABARCAS TERAN ESTUDIANTE ACTIVO  
**90**  
PUNTOS  
**04:09**  
TIEMPO  
 Compartir resultado:  

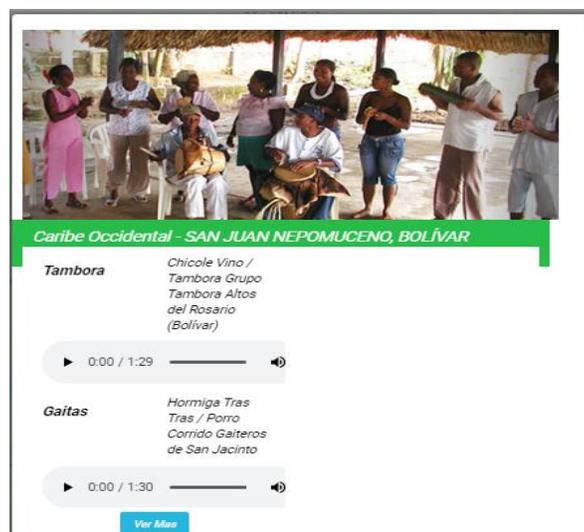
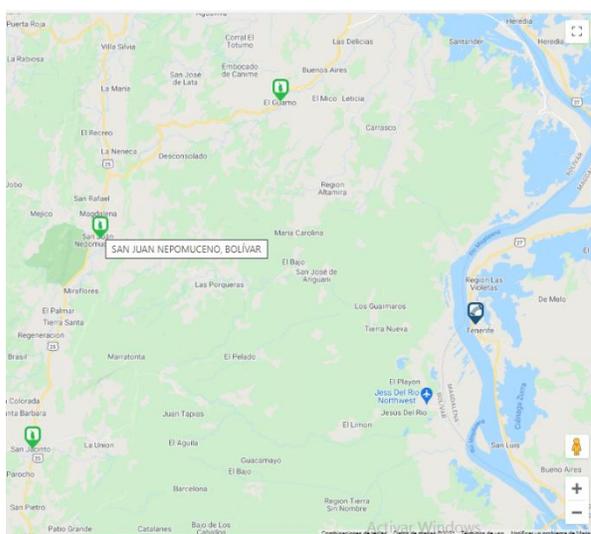
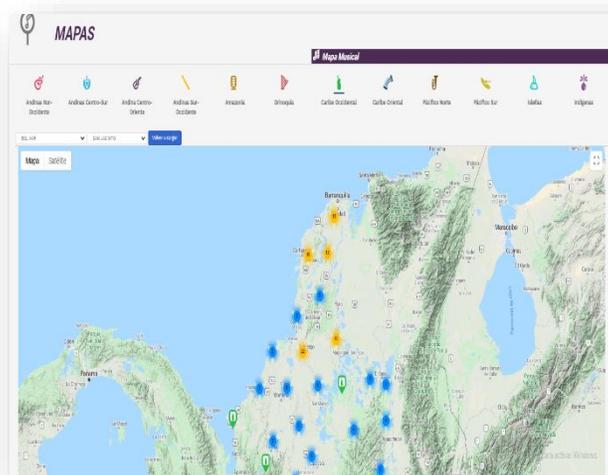
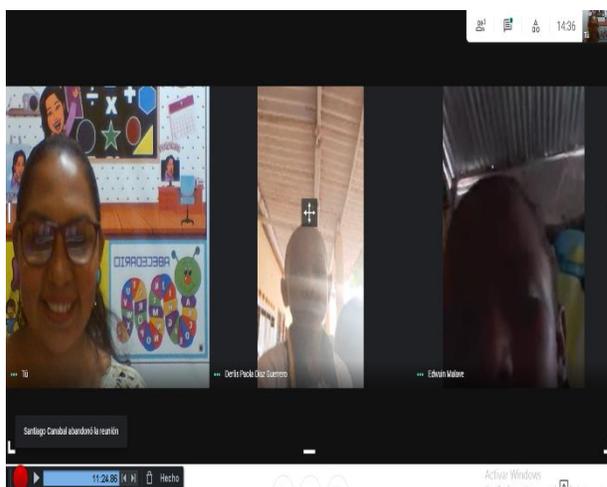
Crucigrama  
**Instrumentos musicales caribe**  
 ★★★★★ (2)  
 Instrumentos musicales del caribe colombiano

[Guardar](#) [Compartir](#) ...

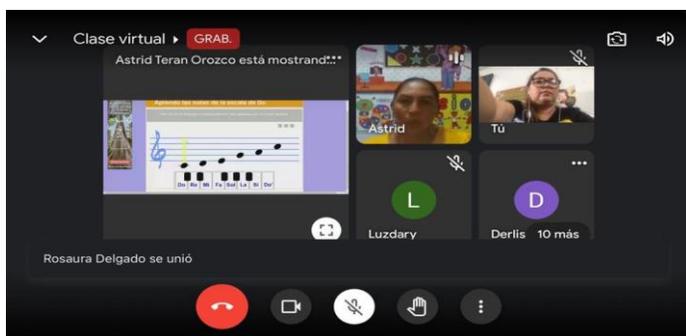
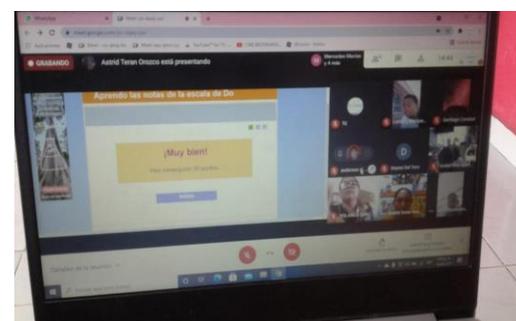
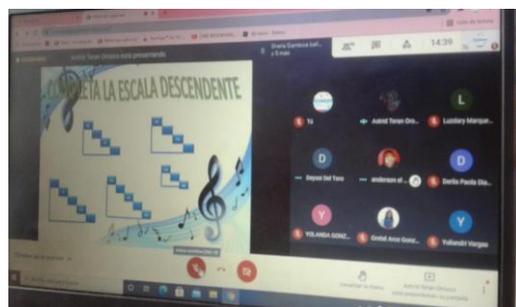
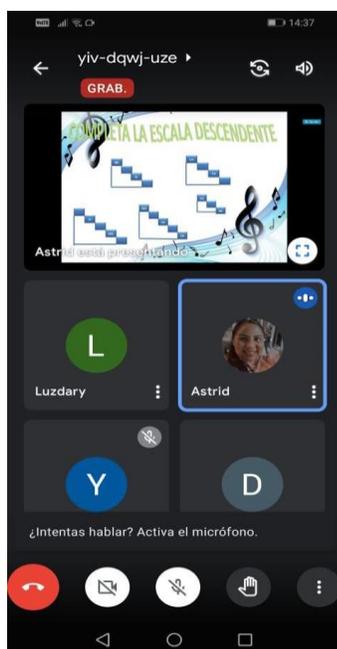
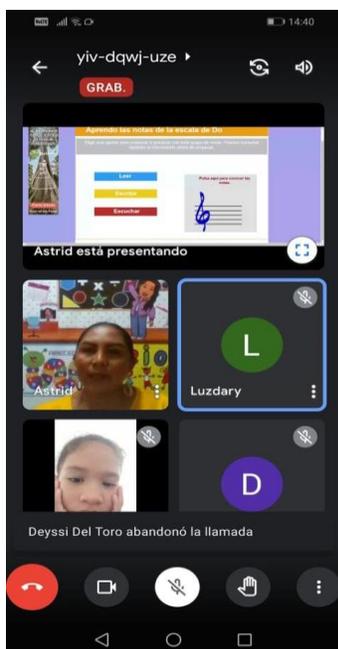
### Anexo 6. Sopa de letras, porcentaje de puntuaciones

Salo Diaz	1	100	100	100	
Adriana Canabal	1	79	79	79	
Valentina Sierra	1	81	81	81	
Stefanya Moreno	1	98	98	98	
Are	1	70	70	70	
Leidy Rocío Rincón Nieto	1	87	87	87	
Yamira	1	100	100	100	
David F	1	91	91	91	

## Anexo 7. Mapa interactivo. Recorrido histórico de la Gaita Colombiana



## Anexo 8. Página Interactiva Escala de notas



## Anexo 9. Pipe Master

### Anexo 10. Instructivo archivo PDF para descarga App Pipe Master

<https://drive.google.com/file/d/1AH-0z5BHXlpTm9Zjsl056M1RqFXM92gs/view?usp=sharing>

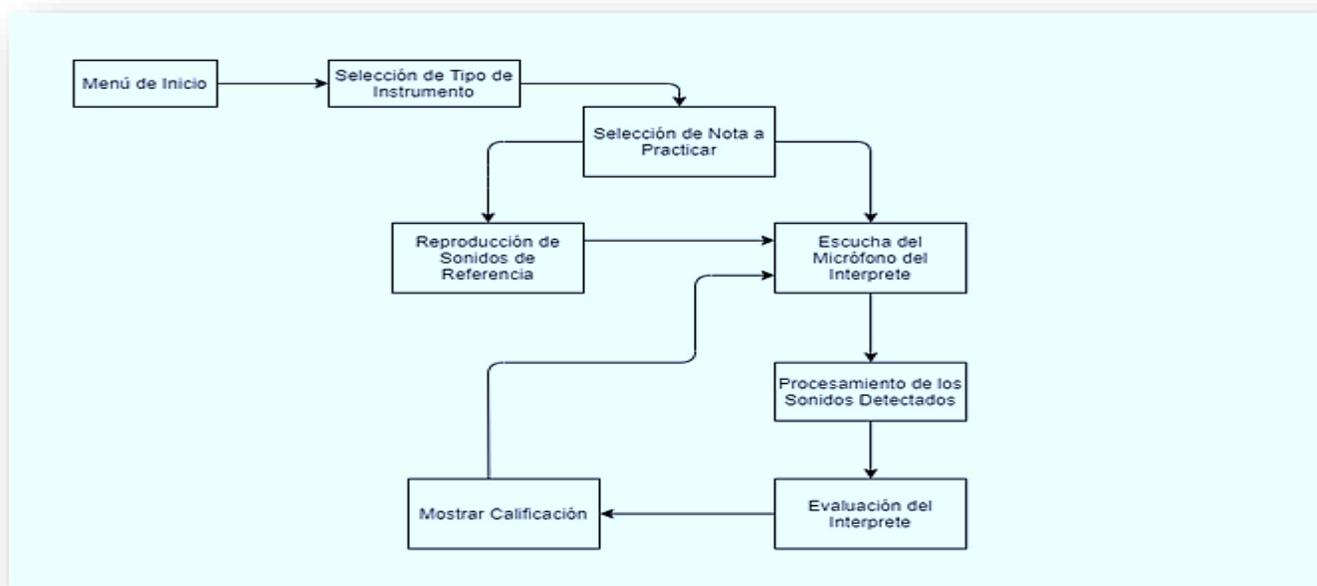
### Anexo 11. Video explicativo interacción con App Pipe Master

<https://drive.google.com/file/d/1TcuggEnVOgEpeu1t9bdBd7KMKV5JMQQx/view?usp=sharing>

## Anexo 12. Metadatos de la App

Ítem	Método Virtual de Gaita
<b>Nombre del OVA</b>	<b>PIPEMASTER</b>
<b>Idioma</b>	Español
<b>Descripción del OVA</b>	<p>El objeto virtual de aprendizaje denominado <b>PIPEMASTER</b> es un maestro de música personal, es una aplicación que escucha tocar las notas de la gaita y brinda devoluciones al instante sobre la precisión del ejercicio realizado. El OVA fue diseñado por el experto y maestro de Gaita Antonio Luis González Cueto.</p> <p>Este Objeto Virtual, está disponible para el aprendizaje inicial de la interpretación del instrumento, así como también para el mejoramiento de la técnica de músicos profesionales. Este método se creó con las técnicas de enseñanza de los maestros expertos. Se adapta para que se aprenda de una manera autodidáctica o como complemento a las clases de un profesor. Ofrece, además, tutoriales paso a paso y devoluciones constantes.</p>
<b>Metadatos (Palabras claves)</b>	Educación, Calidad de la Educación, Modelos de Enseñanza, Método, Pedagogía y Música en la Educación.
<b>Formato</b>	APP Mobile
<b>Editor</b>	UNITY
<b>Ubicación</b>	PLAY STORE
<b>Datos de la institución</b>	Institución Educativa José de la Vega
<b>Fecha de creación</b>	Febrero 2021
<b>País</b>	Colombia
<b>Diseño y diagramación</b>	Ingenieros: Reynaldo Villarreal, Andrea Daguer y Carlos Villanueva
<b>Autor de los contenidos del OVA</b>	Antonio Luis González C y Yolanda González C.
<b>Licencia de uso</b>	<p>El servicio de licencias de Google Play está destinado principalmente a aplicaciones pagadas que desean verificar si el usuario actual realmente pagó la aplicación en Google Play. Sin embargo, cualquier aplicación (incluidas las gratuitas) puede usar el servicio de licencias para iniciar la descarga de un archivo de expansión APK. En ese caso, la solicitud que envía la aplicación al servicio de licencias no tiene como objetivo comprobar si el usuario pagó la aplicación, sino solicitar la URL de los archivos de expansión.</p>

### Anexo 13. Mapa de Navegación Pipe Master



**Anexo 14.** Guía didáctica de las actividades en cada uno de los momentos implementados en la intervención pedagógica.

<https://drive.google.com/file/d/1MbJg8b8gZDbiWdO6x9epKn8VbzqBRgft/view?usp=sharing>

g

**Anexo 15.** Grabaciones de los encuentros virtuales para llevar a cabo las actividades en los distintos momentos

[https://drive.google.com/file/d/15nmDN6ZzmMUBub38RqPEXPjmqjeZoMOA/view?usp=drive\\_sdk](https://drive.google.com/file/d/15nmDN6ZzmMUBub38RqPEXPjmqjeZoMOA/view?usp=drive_sdk)

<https://drive.google.com/file/d/1t2TxwRtci15LZntEpHopCpgQlfZ7mLps/view?usp=sharing>

**Anexo 16.** Muestra folclórica en video:

<https://drive.google.com/file/d/1N5XJpOf9j9jVPefqRQK-yP0N0DLVPIzZ/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1ps4X4DMR7h7kLjG1P1trgXGFLgKrZZmH/view?usp=sharing>

ng