



AYA-app

Autor

MYRIAM JIMENA SANTAMARÍA QUIROGA

JUAN GUILLERMO DÍAZ QUIJANO

**Trabajo presentado como requisito para optar por el
título de Especialización en Gerencia y Gestión Cultural**

Director

Rubiela Gómez Gómez

Luis Enrique Izquierdo Reyes

ESCUELA DE CIENCIAS HUMANAS

ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA Y GESTIÓN CULTURAL

Universidad del Rosario

Bogotá-Colombia

2020



1. RESUMEN EJECUTIVO

TÍTULO: AYA app

INTEGRANTES:

MYRIAM JIMENA SANTAMARÍA QUIROGA

JUAN GUILLERMO DÍAZ QUIJANO

CONTEXTO GEOGRÁFICO

El proyecto AYA app, realizará las pruebas piloto de uso de la aplicación en el municipio de Vélez, al sur del departamento de Santander, con un grupo de 150 estudiantes de tres diferentes colegios. El lugar, está a 200 kilómetros (cuatro horas) de la capital del país, tiene una extensión total de 271.34 kilómetros cuadrados y su clima es templado; es reconocido por el bocadillo veleño, un producto que tiene denominación de origen protegida y recibe el nombre de Capital folclórica de Colombia, por conservar el canto de la Guabina y la interpretación de torbellinos en el tiple.

BENEFICIARIOS

Con el desarrollo y uso de esta aplicación se quiere impactar principalmente a estudiantes de bachillerato, entre los 10 y 20 años de edad y los docentes de danzas que requieren diferentes herramientas digitales para la enseñanza artística y están ajustando sus planes a los nuevos retos que los contextos mundiales le imprimen a la educación. Como beneficiarios directos tendremos un grupo de 150 estudiantes en el municipio de Vélez.

DURACIÓN

El proyecto, ha tenido varias etapas; en su etapa de formulación e investigación, han transcurrido 8 meses. Se continuará hacia la etapa de planeación y organización durante 1 mes. Posteriormente se hará la consolidación de información, material audiovisual y gráfico para pasar a la etapa del diseño de la estructura y contenido de la aplicación está en curso y se estima que el desarrollo tardará 6 meses. La prueba piloto con el grupo poblacional descrito anteriormente, se aplicará durante dos meses.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

AYA app, es una aplicación tecnológica e interactiva que permite aprender sobre cultura colombiana jugando y ejercitando el cuerpo. En ella se reúnen diferentes elementos identitarios de la cultura y las tradiciones de Colombia, para dinamizar el aprendizaje de las danzas tradicionales y su contexto. Con las funciones que se desarrollarán en la aplicación móvil, se pretende lograr una conexión multicultural de imágenes, sonidos, historias, acciones, que permitan a los estudiantes de bachillerato reconocer diferencias y similitudes entre las variadas expresiones culturales de una manera dinámica y divertida, desde sus dispositivos móviles.

La aplicación divide el contenido en 4 regiones, cada una de ellas con 3 niveles de aprendizaje en los que el usuario se encuentra con juegos de identificación y asociación de ritmos, trajes típicos, instrumentos, dichos, y una rutina de baile expuesta en video, que al completarla, permite pasar al siguiente nivel y conocer cuáles partes del cuerpo fueron ejercitadas, además de ofrecer un análisis aproximado del gasto calórico con un tiempo recomendado de ejecución, las dinámicas que produce la propuesta podrá ser aplicada con un 100% de la aplicación desarrollada y recursos invertidos.

OBJETIVO GENERAL

Crear una aplicación móvil que funcione como herramienta para la enseñanza de las danzas tradicionales y su contexto histórico, geográfico y cultural, para estudiantes de bachillerato de los colegios del municipio de Vélez Santander.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Generar contenidos dinámicos y divertidos para un entorno digital, con elementos identitarios de las costumbres y tradiciones de las regiones de Colombia, a través de sonidos, imágenes y acciones.

-Vincular a la comunidad educativa de Vélez Santander en el uso de la aplicación móvil AYA para el aprendizaje de la danza folclórica y el desarrollo de actividad física.

-Establecer conexiones o alianzas estratégicas con organizaciones, fundaciones, entidades públicas y privadas, que permitan el desarrollo y uso de la aplicación móvil AYA.

PRESUPUESTO

\$128.340.000



2. INTRODUCCIÓN

AYA que significa **baile** en el idioma U'wa tunebo del pueblo indígena U'wa (habitante de Boyacá, Arauca, Santander, Norte de Santander y Casanare), fue el nombre asignado a la aplicación con el interés de incluir palabras que hacen parte de las lenguas nativas y de los dialectos de las regiones del país, no solo en el nombre de la aplicación sino también en su contenido. Este grupo indígena, se ha caracterizado por ser un guardián de la madre tierra, y a pesar de ser una comunidad muy antigua, se ha mantenido en el tiempo por su sabiduría para trabajar la tierra y la fuerza que les ha proporcionado el

enfrentamiento a las condiciones climáticas más extremas y su asentamiento en lugares de difícil acceso.

AYA app, es una aplicación en la que se reúnen diferentes elementos identitarios de la cultura y las tradiciones de Colombia, para dinamizar el aprendizaje de las danzas tradicionales y su contexto. Con las funciones que se desarrollarán en la aplicación móvil, se pretende lograr una conexión multicultural de imágenes, sonidos, historias, acciones, que permitan a los estudiantes reconocer diferencias y similitudes entre las variadas expresiones culturales de una manera dinámica y divertida, desde sus dispositivos móviles.

Teniendo en cuenta que en la actualidad los dispositivos como computadoras, tabletas electrónicas y teléfonos móviles son herramientas tecnológicas importantes en el acercamiento a la información y la apropiación del conocimiento, se apuesta al desarrollo de una aplicación móvil, como el medio más eficaz para llegar a una población joven, entre los 10 y los 20 años, en el municipio de Vélez - Santander con un contenido cultural.

Así, el diseño de una herramienta de enseñanza en un medio digital, permitirá que esta población reconozca la existencia de unos factores culturales, artísticos y de memoria patrimonial. La iniciativa apunta a que además de ser una fuente de información, la aplicación funcione como un espacio interactivo, que motive a desarrollar actividad física.

La información recopilada se estructura dentro de un espacio digital organizado o distribuido en tres niveles, cada uno con cuatro secciones en las que converge información de cuatro regiones del país. Los jóvenes encontrarán preguntas ligadas a fotografías, sonidos y textos con datos curiosos. Al final de cada nivel, en las cuatro secciones que están divididas por regiones, se ofrece una actividad de aprendizaje de una danza representativa de la región, con una rutina simple que se va complejizando a medida que el usuario va cumpliendo las metas; este contenido se expone a los beneficiarios y

consumidores, a través de unos vídeos e instrucciones que detallan el paso a paso del aprendizaje de las danzas tradicionales. El uso de esta sección, ofrece una evaluación al usuario, de las calorías que quema, los músculos que usa, y otros beneficios que provee a nuestro cuerpo y nuestra mente esta actividad.

Para obtener y divulgar esta información, definimos algunas fuentes de recopilación, en una alianza con investigadores, organizaciones, maestros, entidades públicas y privadas. Además, la aplicación involucra diferentes artistas, que tendrán un espacio para compartir sus creaciones y para acercarse a su público de una manera interactiva, con sus obras y creaciones, en las que hacen referencia a su herencia cultural. Estos espacios no son fijos, es decir, no están en un punto fijo de la estructura, pero aparecerán a manera de ventanas emergentes. Los artistas que tengan participación aquí, patrocinará el desarrollo y la actualización de la aplicación, que se pretende, sea liderada por estudiantes universitarios.

3. JUSTIFICACIÓN

Con el desarrollo y uso de esta aplicación se quiere impactar principalmente a un sector poblacional entre los 10 y 20 años en el municipio de Vélez, departamento de Santander. Estos jóvenes son estudiantes de bachillerato, algunos de ellos interesados en conocer las tradiciones culturales propias de Colombia, en aprender a bailar los ritmos tradicionales y en conservar o mejorar su salud y estado físico a través de la danza. El uso de AYA app se convertirá en una experiencia enriquecedora para su práctica educativa, a través de las nuevas tecnologías.

El desarrollo de una aplicación con enfoque cultural, beneficiará además de los estudiantes, a los docentes que requieren diferentes estrategias para la enseñanza artística y están ajustando sus planes a los nuevos retos que los contextos mundiales le

imprimen a la educación. Así, se define AYA app como una herramienta digital para los docentes de bachillerato, en la enseñanza de la cultura y las tradiciones propias de las diferentes regiones del país, al considerar que las opciones con las que cuentan maestros y estudiantes en el mundo digital son escasas, al menos si se evalúan en términos de interactividad.

La aplicación puede llegar a ser una excelente opción para la comunidad educativa en general; sin embargo, el proyecto se aplicará inicialmente en tres colegios del municipio de Vélez: Colegio Nacional Universitario (público), Colegio Isabel Valbuena Cifuentes (público) y Colegio del Sagrado Corazón de Jesús (privado), a un grupo focalizado de 150 estudiantes de todos los grados de bachillerato.

AYA app, será una herramienta pedagógica para involucrar a las nuevas generaciones en la conservación de la cultura de nuestro país, a través del aprendizaje dinámico y divertido de expresiones, costumbres, y ritmos folclóricos. Se optó por la creación de una aplicación móvil, considerando la marcada tendencia de las nuevas generaciones a usar la tecnología como instrumento para acceder a la información, además del generalizado uso de dispositivos móviles, la gran inversión en horas al día para utilizar las redes como mecanismo de esparcimiento, conexión, intercambio de ideas, adquisición de productos, entre otros. El ser humano, hoy por hoy, cuenta con la diversificación de ideas y teorías a la distancia de un click, y esta realidad puede ser una excelente posibilidad de acercamiento a las tradiciones culturales del país.

A través de la aplicación AYA, y gracias a su enfoque cultural, los usuarios tendrán diferentes experiencias, que los conectarán con la historia y la identidad nacional.

Adicionalmente, a través de las rutinas de baile, se invitará a los estudiantes a ejercitar su cuerpo y a preocuparse por su bienestar. Por eso cada vez que se termine una rutina de

baile, la aplicación ofrecerá al usuario información de las calorías quemadas y los músculos que fueron usados al realizar la actividad física.

Para conocer características de los estudiantes de los colegios que harán parte del proyecto piloto de uso del programa AYA en el municipio de Vélez, se aplicó una encuesta a 164 niños y jóvenes entre los 10 y los 21 años, que se encuentran cursando bachillerato. Este instrumento permitió determinar que el 54% de la población encuestada usa entre 3 y 5 horas diarias el celular. Además, que las aplicaciones más usadas por ellos son las de entretenimiento, educativas, de utilidad y de juegos y que un 85,4% de ellos, usa apps que se relacionan con la música. Estos datos confirman que una herramienta digital es una buena opción para entregar información a la población juvenil y conectarla con diferentes temáticas.

Por otro lado, se indaga sobre los gustos musicales de esta población, confirmando una marcada tendencia a escuchar ritmos como la salsa, el vallenato, el merengue y el reguetón, la música electrónica, música para concentrarse (como el jazz o la música clásica), las baladas y el pop. En un último lugar quedaron los ritmos tradicionales de las regiones colombianas. Sin embargo, la mayoría de estos jóvenes conocen los sonidos de las músicas folclóricas, como el torbellino (propio de Santander y difundido principalmente en Boyacá y Cundinamarca); la cumbia, el joropo, el currulao. Solo el 6.1% manifestó que no identifica ninguna de estas músicas. Un siguiente paso dentro del proyecto y el acercamiento con los docentes, puede ser la identificación de los motivos de este desconocimiento por parte de estos estudiantes.

De otro lado, a 118 de los 164 estudiantes involucrados en la encuesta, les llamó la atención la idea de aprender a bailar los ritmos tradicionales de todas las regiones; sólo el 27.6%, es decir 45 de ellos, no relacionaron su interés por el aprendizaje de danzas

folclóricas. Se tiene el reto entonces de motivar a estos casi 50 estudiantes a interesarse por el contenido que se ofrecerá a través de la aplicación.

Al realizar actividades de asociación entre imágenes, ritmos y regiones, para determinar el conocimiento sobre el folclor, los resultados mostraron que, aunque los jóvenes están familiarizados con algunas músicas tradicionales, no identifican elementos específicos de algunas regiones: menos del 50% logró dar una respuesta correcta. Esto permitió determinar que el nivel 1 de la aplicación si debe contener información básica, específica y muy detallada de las expresiones y tradiciones de cada región.

Al preguntar por los grupos musicales que estos 164 niños y jóvenes han escuchado, ChocQuibTown, Jorge Velosa y Los Carrangueros, y los Cocomees (grupo local de música con tiples) fueron los elegidos. Sin embargo, un 26.8%, es decir 44 personas, manifestó no conocer ninguna de estas agrupaciones.

La aplicación también tiene un componente de actividad física en el que se busca que los jóvenes participen para mantener su peso o bajarlo, según sea el caso. De los más de 160 encuestados, 124 personas aseguraron que la danza sería una buena opción para hacerlo. De esta manera, se considera que esta sección de la aplicación, será uno de los mejores atractivos para esta población.

El análisis de esas respuestas, permitió determinar que aunque la música tradicional de diferentes regiones está presente en las vivencias y aprendizajes de los estudiantes de estos colegios, se puede reforzar el conocimiento sobre la misma, incluyendo en la aplicación elementos identitarios de cada región, como trajes típicos, sonidos, instrumentos, palabras, dichos, entre otros.

Si bien es cierto que la globalización ha permitido la convergencia de diferentes culturas y la invasión de las redes sociales y los medios de comunicación de diferentes

ritmos y artistas, también es inminente la tendencia a la diferenciación, a buscar la originalidad y a ir en contra de la homogeneización o través de la defensa de identidades arraigadas en territorios. Por eso a través de AYA app, se busca un reconocimiento de esa diferencia y esa riqueza cultural que tiene la nación.

CONTEXTO GEOGRÁFICO

El proyecto AYA app realizará las pruebas piloto de uso de la aplicación en el municipio de Vélez, al sur del departamento de Santander con un grupo de 150 estudiantes. El lugar, está a 200 kilómetros (cuatro horas) de la capital del país, a 86 kilómetros (una hora) de la ciudad de Tunja y a 240 kilómetros (casi seis horas) de Bucaramanga.

Con una extensión total de 271.34 kilómetros cuadrados y ubicado en la zona andina, en las estribaciones de la Cordillera Oriental, el municipio goza de un agradable clima templado (temperatura promedio de 19°C). Su gente es amable a pesar de tener fama de “atravesada” como su Catedral, que tiene la puerta hacia un costado y no de frente al parque principal.

Hace 59 años, recibió el nombre de Capital folclórica de Colombia, por crear uno de los festivales más tradicionales de la zona andina y hoy el más antiguo de Santander: El Festival Nacional de la Guabina y el Tiple. Este territorio ha sido cuna de grandes intérpretes del Tiple y el Requinto Tiple y conserva el canto de la guabina a capella y acompañada por instrumentos, como principal elemento de su patrimonio musical; por eso, las entidades públicas y privadas fomentan el folclor y las tradiciones culturales. Los colegios realizan festivales de música y danza folclórica en diferentes épocas del año para garantizar que las nuevas generaciones aprendan el folclor veleño. Los adultos mayores generalmente son intérpretes empíricos, otros tienen formación académica, pero comparten la misma pasión por su folclor. Sus saberes los han transmitido de generación en generación y existen

familias que conforman grupos musicales con todos sus miembros, desde el más joven hasta el mayor.

Tanto en la zona urbana como rural, hay instituciones educativas. Pero la mayor parte de la población estudiantil se concentra en tres colegios: la única institución no oficial que ofrece formación de los grados de bachillerato es el colegio Sagrado Corazón de Jesús, de la congregación de hermanas Bethlemitas, y que actualmente tiene 351 estudiantes, 187 de ellos, entre los grados sexto y undécimo.

Las otras dos instituciones son oficiales. Una de ellas, es el Colegio Isabel Valbuena Cifuentes y cuenta con 1029 estudiantes, de los cuales 467 son de bachillerato. El Colegio Nacional Universitario, el más antiguo del municipio, atiende en sus dos sedes (una principal y una campestre) a 1.249 estudiantes y de ellos 842 pertenecen a los grados de secundaria.

En total, son 1.496 estudiantes mayores de 10 años. Algunos de ellos (solo 36) ya cumplieron la mayoría de edad. De ellos, 666 son mujeres y 830 hombres. 167 viven en el sector rural (veredas cercanas al casco urbano) y 1.329 en los diferentes barrios del municipio.

4. ANTECEDENTES

El ser humano ha utilizado los movimientos y los sonidos como formas de expresión desde la prehistoria y les ha dado forma según el clima, el lugar y las personas que conforman las regiones. En nuestro país, lo que consideramos música tradicional colombiana, los diferentes tipos de bailes, las coplas, las retahílas, los instrumentos, los alimentos, los gustos e intereses entre otros, aparecieron en algún lugar, y se fueron transformando en elementos adecuados a las diferentes épocas y ambientes.

A principios del siglo XX surgió la controversia entre incentivar la nacionalización o universalización de la música. La adquisición de los primeros recursos tecnológicos, la aparición de las disqueras y de las industrias de la televisión en el país, aportaron en la divulgación de lo que hoy consideramos músicas tradicionales y a la par con ellas, las costumbres y la idiosincrasia de la población (Bermúdez, 1954).

La recopilación de las tradiciones culturales en un espacio virtual no es una tarea reciente, es un trabajo que se ha venido desarrollando a través de diferentes plataformas y a escalas diferentes. Tal vez cuando se dió el surgimiento de la Internet y la World Wide Web en 1989, nadie se imaginó que en pocos años, no solo los textos sino las imágenes y los sonidos inundarían los hogares. Fotografías, videos nuevos de artistas y de artistas nuevos, archivos audiovisuales de festivales, entrevistas de día y de noche, etc. comenzaron a difundirse por todo el mundo y cada vez en menor tiempo.

Con el desarrollo tecnológico y el universo de posibilidades que éste ofrece, se dio el surgimiento a finales de los años 90 de las primeras aplicaciones móviles, inicialmente destinadas a la agenda de contactos, al correo electrónico, transacciones monetarias sencillas, consultas de cultura general y juegos. En 2008, tras la invención de software de fácil acceso y uso, Apple store y Google Play han proporcionado más de 2.879.000 aplicaciones (Globovisión 2020).

La utilidad, practicidad y alcance han hecho de las aplicaciones una herramienta para la difusión de contenidos de todo tipo; claramente han surgido nuevas culturas de la interacción de los seres humanos a través de ellas, así como la extensión de expresiones propias de nichos específicos y que hoy entran a formar parte del conocimiento globalizado.

“La innovación tecnológica en materia de TIC ha permitido la creación de nuevos entornos comunicativos y expresivos que abren la posibilidad de desarrollar nuevas

experiencias formativas, expresivas y educativas; posibilitando la realización de diferentes actividades no imaginables hasta hace poco tiempo. Así, en la actualidad a las tradicionales modalidades de enseñanza presencial y a distancia, se suma la enseñanza on-line que usa redes telemáticas a las que se encuentran conectados profesorado y alumnado para conducir las actividades de enseñanza-aprendizaje” (Ferro, 2009).

Estas adaptaciones se han convertido en un modo de supervivencia en la era de la información, y como ya es ejemplo de varias disciplinas del arte plástico a través de aplicaciones como: DailyArt, Artsy, Art Authority entre otras, la propuesta de una aplicación como herramienta para la enseñanza artística, tiene como fin seguir los pasos, de estas ideas supervivientes en un mundo donde lo digital determina la influencia de las generaciones más recientes y aprovechar la innovación en materia de TICs para facilitar nuevos entornos comunicativos, nuevas experiencias formativas y educativas.

A pesar de que se puede identificar una cantidad significativa de estudios sobre los géneros artísticos en la danza y la música colombiana, son muy pocas las referencias que encontramos en el país, de herramientas digitales con un contenido cultural, que incluya las expresiones tradicionales de una manera interactiva o por medio de una aplicación móvil.

De manera que la estructuración, el diseño y desarrollo de esta aplicación con enfoque cultural y educativo, se da como una apuesta innovadora y permite profundizar y encaminar el proyecto a generar un nuevo espacio cibernético donde la tradición se une con la modernidad, para mantenerse en la memoria de la población más joven.

5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Después de realizar un acercamiento con la población estudiantil de las instituciones educativas Sagrado Corazón de Jesús, Isabel Valbuena Cifuentes y Colegio Nacional Universitario, se determinó que las herramientas para la formación artística en estos colegios del municipio de Vélez Santander, son muy reducidas.

Las instituciones, no cuentan con una cátedra teórica de artes y la clase de artística generalmente se reduce a la elaboración de manualidades. Las clases de danzas se dan esporádicamente a pesar de que dos de estos colegios tienen festivales en los que éstas son un elemento importante. El colegio privado, que pertenece a la congregación de hermanas Bethlemitas, le ha apostado a la poesía como expresión juvenil; el colegio público Isabel Valbuena Cifuentes, desarrolla desde hace 27 años el Festival Interdepartamental de danza folclórica; y el Colegio Nacional Universitario, que tiene una sede considerada patrimonio nacional, hace el Festival Folclórico Estudiantil más importante de la región, en el que se encuentran grupos tradicionales, que interpretan con tiples, los cantos de guabinas y los torbellinos.

En el acercamiento a los estudiantes a través de encuestas, se evidenció por un lado el interés y la motivación para aprender a través de una plataforma digital y a lograr a través de la danza, el cuidado del cuerpo. Al mismo tiempo, se estableció que los estudiantes conocen la cultura y los elementos identitarios de su región, pero desconocen los de otras regiones del país.

La globalización ha traído consigo el uso de nuevas metodologías y prácticas pedagógicas, al tiempo que ha permitido que diferentes culturas se encuentren en un mundo virtual. La información parece estar al alcance de todos y la tecnología es el medio que facilita este acercamiento. Sin embargo, muchas veces esa información llega al público sin contexto y por otro lado, no todas las personas cuentan con los dispositivos y la conexión para lograr ese acceso. Se requieren entonces herramientas con contenidos verídicos, especializados y didácticos, para que la población estudiantil reciba información

adecuada para su desarrollo tanto en el ámbito educativo como social, a través de dispositivos móviles.

6. OBJETIVO GENERAL

Crear una aplicación móvil que funcione como herramienta para la enseñanza de las danzas tradicionales y su contexto histórico, geográfico y cultural en los colegios para estudiantes de bachillerato de los colegios del municipio de Vélez Santander.

6.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Generar contenidos dinámicos y divertidos para un entorno digital, con elementos identitarios de las costumbres y tradiciones de las regiones de Colombia, a través de sonidos, imágenes y acciones.

-Vincular a la comunidad educativa de Vélez Santander en el uso de la aplicación móvil AYA para el aprendizaje de la danza folclórica y el desarrollo de actividad física.

-Establecer conexiones o alianzas estratégicas con artistas, investigadores, organizaciones, fundaciones, entidades públicas y privadas, que permitan el desarrollo y uso de la aplicación móvil AYA.

7. MARCO TEÓRICO

La Declaración Universal de Derechos Humanos, proclamada y adoptada en 1948, hace alusión a los derechos económicos, sociales y culturales, como aspectos fundamentales para todos y cada uno de los miembros de una sociedad. En el artículo 27

del documento, se habla de la participación en la vida cultural, el acceso a las artes y la ciencia y a gozar de los beneficios de éstos, así como la protección de intereses morales de los creadores y el reconocimiento de sus procesos de creación.

Esta inclusión de la cultura en el documento, puso también el concepto en la agenda mundial y fue quizás el aporte más relevante para las sociedades interesadas en que éste cobrara importancia global como idea, como derecho y como componente esencial para el desarrollo social con todas las expresiones, desde las que surgen en el lugar más apartado, hasta las que gestan en esas grandes ciudades consideradas artísticamente activas, creativas, multiculturales.

Estas discusiones mundiales sobre la cultura, y las que se han dado posteriormente, también influyeron para que en ese entonces y aún en la actualidad, se hagan estudios importantes sobre lo que es y no cultura; sobre la validez y conservación de algunas prácticas ancestrales, que para algunas sociedades son normales, pero para otras constituyen un atentado contra la vida y la moral de quienes las practican; sobre los problemas que se presentan a la hora del acceso, la conservación, la participación; sobre la normatividad y la financiación de lo cultural; y por supuesto, sobre la falta de claridad en el papel de la cultura en el desarrollo, pese a que se han estructurado diferentes estrategias para vincular su valor en lo económico y lo social.

El PIDESC (Pacto Internacional de derechos económicos, sociales y culturales, 1996), se constituye en el instrumento más significativo en materia de cultura para el reconocimiento de los ciudadanos como actores principales en los procesos de transformación de los recursos culturales y es otra herramienta para que los derechos culturales adquieran la relevancia esperada. Sin embargo, es otro de los tantos pasos que se deben dar para llegar al reconocimiento de la cultura, no sólo como un derecho de

minorías, sino como un derecho universal, conectado con otros derechos humanos como la educación y la comunicación.

La Declaración de Friburgo, firmada en París en 2007, es decir, casi 60 años después de la declaración de los DDHH, continúa abogando, pero ahora de una manera más profunda, por la clarificación de la importancia de los derechos culturales: "... en vista de la continuidad de las violaciones, del hecho de que las guerras actuales y potenciales encuentran en gran medida su germen en las violaciones de derechos culturales, y de que numerosas estrategias de desarrollo han demostrado ser inadecuadas por ignorancia de estos derechos, constatamos que la universalidad y la indivisibilidad de los derechos humanos se resienten por la marginalización de los derechos culturales" (Declaración de Friburgo, 2007, página 12).

En Colombia, la Constitución Política, promulgada en 1991, responsabiliza al Estado del reconocimiento y la protección de la diversidad étnica (art. 7) y el patrimonio cultural de la Nación, al tiempo que hace partícipes a los ciudadanos de la toma de decisiones en el ámbito cultural y responsables de la protección de las riquezas culturales. En el capítulo 2, específicamente en el artículo 71, establece que "los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura" (Constitución Política de Colombia, 1991, página 13), proponiendo así políticas nacionales y territoriales que incluyan incentivos y estímulos para las personas o instituciones vinculadas con las manifestaciones culturales, e impuestos destinados específicamente al fomento de la cultura (estampilla Procultura). Tras la adopción de la nueva Constitución en el país, se dieron importantes avances en el ámbito cultural, como la creación del Ministerio de Cultura (Ley 397 de 1997), del Sistema Nacional de Cultura, el Consejo Nacional de Cultura, el programa CREA, entre otros.

En 2008, con la Ley 1185, se adiciona el artículo 11-1 a la Ley General de Cultura, se hace un reconocimiento al patrimonio cultural inmaterial, compuesto por las diversas manifestaciones, prácticas, usos, representaciones, expresiones, conocimientos, técnicas y espacios culturales... que generan sentimientos de identidad y establecen vínculos con la memoria colectiva". Se propone además en esta Ley, la elaboración de una Lista Representativa de Patrimonio Cultural Inmaterial que permitiría la identificación plena de los elementos que constituyen la riqueza cultural de la Nación. Pero es un listado tan amplio, tan diverso y tan complejo que no se ha logrado concretar en todo el territorio nacional.

Las TIC's hoy por hoy son una herramienta muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquier entidad dedicada a la educación. Cada vez los niños y jóvenes exigen formas más atractivas e inmediatas para la generación y transmisión del conocimiento. A través de las aplicaciones móviles educativas, se logra una ruptura de las barreras de tiempo y espacio en la enseñanza y el aprendizaje, que se da en un espacio no real (ciberespacio); en un momento del día que es libremente elegido por el usuario y sin condicionamiento de tiempo. Así, estos procesos también influyen en la autonomía de los estudiantes, su capacidad de decisión, su responsabilidad al completar una actividad no condicionada por un tutor; el aprendizaje se da además a partir de diferentes niveles de formación, lo que le permite al usuario hacer una autoevaluación y definir en qué nivel está y a cuál quiere llegar. Adicionalmente, las nuevas tecnologías permiten un acceso rápido a información específica, que no sólo se presenta de manera textual sino también a través de sonidos, imágenes; por ende hay mayor eficacia en los procesos formativos, y un cambio en los mismos, ya que la manera de aprender deja de basarse en una lectura y memorización de contenidos; la batuta la tiene entonces el estudiante o usuario cuando selecciona y cuando condiciona al generador de contenido a diseñar nuevas secciones o a eliminar las que no resultaron llamativas en el proceso interactivo.

Para Carlos Ferro; Ana Isabel Martínez Senra; y Carmen Otero Neirade la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Vigo en España, “las TICs resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden auto controlar su trabajo. El acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje, pone al alcance de los estudiantes todo tipo de información y múltiples materiales didácticos digitales, en CD/DVD e Internet, que enriquecen los procesos de enseñanza-aprendizaje. Al mismo tiempo, las tareas educativas realizadas con ordenador y el acceso a la información que hay en Internet permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad”.

8. METODOLOGÍA

Para el apropiado desarrollo de nuestra aplicación digital AYA app y teniendo en cuenta la problemática que hemos planteado, se puede resolver que la mejor manera de hilar el proceso es con base en la metodología prospectiva, ya que desarrolla instrumentos metodológicos sustentados en la acción conjunta de los involucrados, y la cual propone ejercicios que permiten visualizar el pasado a través de una reconstrucción histórica y también tener una proyección a futuro.

Este diagnostico lo tomamos de un presente donde se detecta la problemática causante, los estancamientos, causas del estancamiento, pero a su vez interviniendo una presencialización futura, a través de posibles grandes escenarios que puedan surgir, que permitan que el presente obtenga mejores resultados, iniciando de manera inmediata estrategias que vayan orientadas al bienestar visualizado.

Dentro de los pasos establecidos por la metodología planteada, se realizarán las siguientes acciones:

Reconstrucción histórica

Generando un sistema de recopilación de información y elementos que identifican y representan las regiones de nuestro país. Esto nos permite con apropiación y reflexión, reconstruir los hechos culturales que se han desarrollado en el transcurso de los últimos años, y tener ideas de lo que se ha realizado para conservar el patrimonio cultural y cómo asegurarse de que éste sea reconocido por las nuevas generaciones.

Diagnóstico situacional

La observación y el acercamiento a la población beneficiaria permitirá revelar las garantías con las que se cuenta para resolver obstáculos y determinar las acciones concretas para alcanzar las metas del proyecto. En el desarrollo y uso de la aplicación por parte de la población estudiantil las debilidades pondrán al tanto la falta de creatividad para la resolución de una situación y pueden ser un pretexto para no actuar.

Los grandes escenarios

Detectar que los tiempos actuales, el mundo trae consigo grandes cambios que pueden cambiar el trascender de la humanidad. Los ejercicios de reconstrucción histórica y diagnóstico situacional generan elementos para formular un contexto futuro mucho más amplio.

En la búsqueda de la consistencia en esta fase se desarrolla el análisis, bajo algunos ejes:

Poblacional, económico, social, educacional. Descripción de escenarios

El trazado del proyecto contará con una diferentes francos de análisis dentro de ellos cabe resaltar:

- Escenario probable: un futuro con mayor probabilidad de llegar sin ninguna alteración.
- Escenario deseable: un futuro con todas las acciones a favor de la proyección estimada.
- Escenario posible: Un futuro acorde al desarrollo proyectado con algunas variables para la definición de grandes estrategias.

Grandes estrategias.

Las dinámicas contempladas para el desarrollo de las estrategias son: Dinámica teleológica : Finalidad de resultados óptimos con una amplia duración Dinámica Efectista : Resultados académicos en evolución

Dinámica trascendental: Dirigida al impacto social

Dinámica instrumental : Enfocada en el mejoramiento permanente de operación. Dando base para la primera toma de decisiones a la proyección que deseamos tener.

Decisiones estratégicas.

Para lograr el objetivo trazado debemos ejecutar acciones para lograr los objetivos en el transcurso de la meta programada, con unos ciclos definidos en el tiempo que deben mostrar el camino uno al otro de forma consecutiva. Por lo tanto las decisiones actuales nos arrojaran subproyectos que podremos clasificar en:

Estratégicos: A largo plazo con proyección que sobrepasa a sus proponentes y generan soluciones estructurales

Prioritarios : Situaciones que debido a necesidad pueden ser motivo de conflictos.

De impacto: Aquellos que no son prioritarios, ni estratégicos; deben generar opinión favorable.

De apoyo: Instrumentos de beneficio para otras proyecciones.

Estas bases metodológicas nos permiten diagnosticar el estado, los elementos a favor y otras disposiciones en las que AYA app inicia acciones. Este tipo de estrategias pueden diagnosticar las herramientas que se podrán llevar a la práctica, y que a su vez deben ser eficaces en relación a los creadores, beneficiarios y elementos que tengan interacción. Esta perspectiva metodológica nos brinda la posibilidad de visibilizar entes dinámicos, cambiantes, posibles lineamientos futuros que generan productividad en nuestras acciones presente.

Finalmente esta mirada al futuro nos permitirá generar planteamientos estratégicos, planes contingentes, bases de predicción, la aplicación de métodos estadísticos, que pueden presentarnos una idea exponencial del alcance de #AYAapp.

9. MODELO DE GESTIÓN

El modelo de gestión cultural definido para este proyecto, es un modelo de gestión cultural mixto, que integra herramientas gerenciales del sector privado y lineamientos de política del sector público para dar respuesta a problemáticas sectoriales y/o poblacionales transversales a la cultura.

Dentro de su estructura la aplicación está constituida con bases y jerarquías marcadas, encargadas de establecer conexiones y alianzas, vitales para la obtención de recursos necesarios para operar, generando estrategias desde diversas perspectivas, y con componentes de comunicación, usos tecnológicos, y herramientas políticas.

Para garantizar que el proyecto cuente con los recursos suficientes y que llegue a las poblaciones focalizadas, se requiere la realización de convenios con diferentes entidades, como instituciones educativas y alcaldías. Esto hace que los procesos y fases estén enmarcadas en la reglamentación de “convenio de asociación” y que los recursos deban ser utilizados según los acuerdos del convenio.

En su etapa inicial de financiación, los recursos provendrán en su mayor parte del sector público, ya que la aplicación funciona como una estrategia encaminada a cumplir objetivos institucionales y las alternativas de actualización y uso tecnológico en metodologías para el aprendizaje, tomando como fundamento la Ley 1978 del 25 de julio de 2019, cuyo eje estimula la modernización y uso de nuevas tecnologías.

Se buscarán alianzas en el municipio de Vélez, inicialmente con la alcaldía y los colegios públicos, con la primera entidad se requieren recursos y con las segundas, los espacios, el acercamiento a los estudiantes y las fases de testeo y evaluación de la aplicación. Adicionalmente, se aplicará con el proyecto a las convocatorias regionales, de la Secretaría Departamental de TIC y los Ministerios de Cultura y de las TIC's, tales como Crea Digital, convocatoria para la coproducción de contenidos digitales con énfasis cultural y educativo que ha premiado en los últimos 12 años videojuegos, ebooks, proyectos transmedia, series de animación y contenidos incluyentes.

El correcto funcionamiento de la aplicación debe estar soportado por un equipo de trabajo con una serie de especialidades; esta base nos soporta en un argumento sólido como una iniciativa generadora de empleo, características propicias para la postulación al FONDO EMPRENDER edificado por el Gobierno Nacional en el artículo 40 de la Ley 789 del 27 de diciembre de 2002. Además de encajar dentro los requisitos al fomento estudiantil, “financiando iniciativas empresariales que provengan y sean desarrolladas por

aprendices o asociaciones entre aprendices, practicantes universitarios o profesionales que su formación se esté desarrollando o se haya desarrollado en instituciones que para los efectos legales, sean reconocidas por el Estado de conformidad con las Leyes 30 de 1992 y 115 de 1994 y demás que las complementen, modifiquen o adicionen.”

De igual manera, se han adelantado conversaciones con entidades educativas, para establecer alianzas que permitan reducir los costos de diseño y desarrollo de la aplicación, además de involucrar a los jóvenes aprendices en proyectos que aportan al desarrollo social, cultural y económico. El SENA del municipio de Vélez, oferta el programa “Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información” ‘ADSI, que fue creado para apoyar actividades y proyectos productivos, y cuenta con estudiantes capaces de realizar análisis, diseño, desarrollo, implementación, pruebas y mantenimiento de software.

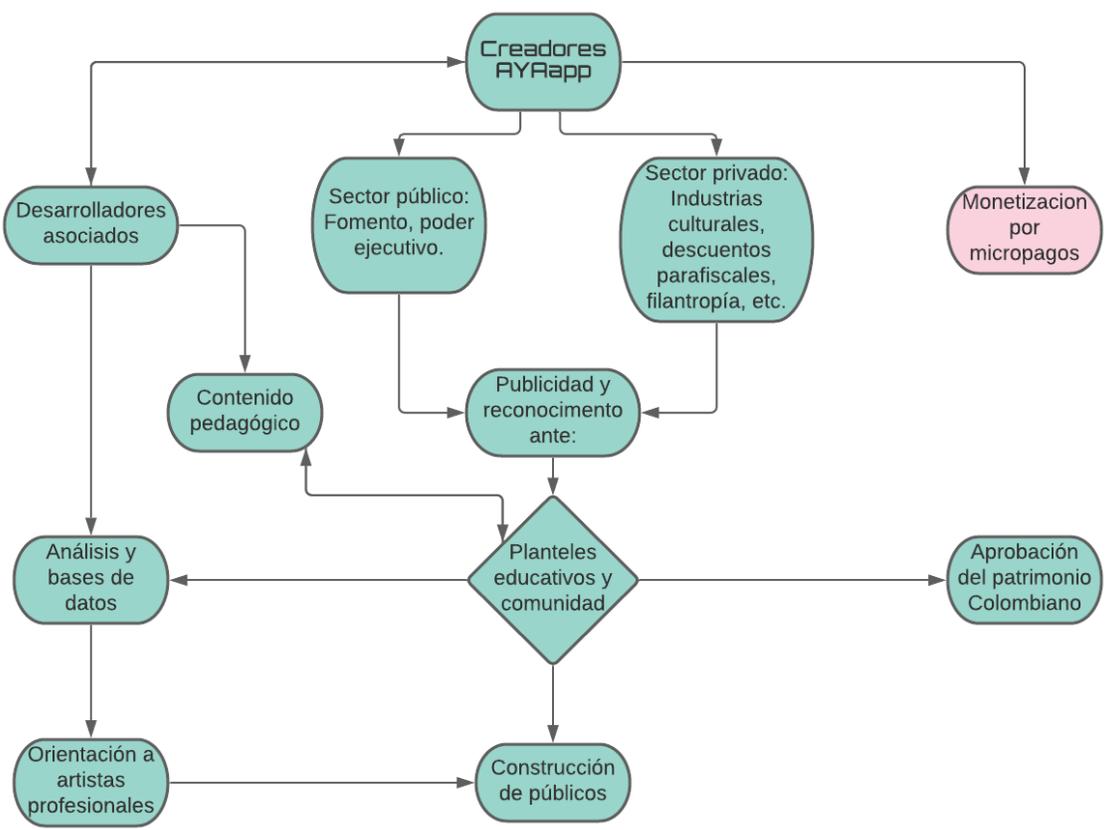
Como aplicación móvil, AYA app es una herramienta que permite beneficiar a diferentes grupos poblacionales, para que compartan su cultura y tradiciones y conozcan otras que pueden resultar nuevas, pero con algunas similitudes, según su origen y sus influencias. La conciencia de una herencia genético-cultural, se propiciará entonces a través de esos contenidos desarrollados a través de las alianzas estratégicas con actores de diferentes líneas artísticas. Los recursos son obtenidos de la contribución de la organización privada, el apoyo del sector público y los aportes de los stakeholders.

Como modelo mixto, permite definir una **Estructura convencional funcional**, jerárquica y especializada, para garantizar que cada proceso se lleve a cabo de la mejor manera.

10. CRONOGRAMA

El cronograma de AYA app está sujeto a la consecución del 100% del recurso presupuestal sea en la opción 1 o 2

11. DESCRIPCIÓN DEL MODELO: ETAPAS, FASES Y ACTIVIDADES



12. INDICADORES

OBJETIVO	INDICADOR	META
<p>-Generar contenidos dinámicos y divertidos para un entorno digital, con elementos identitarios de las costumbres y tradiciones de las regiones de Colombia, a través de sonidos, imágenes y acciones.</p>	<p>Contenidos generados para el entorno de la aplicación móvil AYA</p>	<p>200 contenidos generados para la aplicación AYA</p>
<p>-Vincular a la comunidad educativa de Vélez Santander en el uso de la aplicación móvil AYA para el aprendizaje de la danza folclórica y el desarrollo de actividad física.</p>	<p>Estudiantes vinculados en el uso de la aplicación AYA</p>	<p>150 estudiantes de tres colegios de Vélez Santander vinculados al uso de AYA</p>
<p>-Establecer conexiones o alianzas estratégicas con organizaciones, fundaciones, entidades públicas y privadas, que permitan el desarrollo y uso de la aplicación móvil AYA.</p>	<p>Conexiones o alianzas estratégicas con instituciones público / privadas</p>	<p>5 alianzas con entidades del sector público o privado para el desarrollo de AYA</p>

13. PRESUPUESTO

Para su correcto funcionamiento AYA app ha establecido dos presupuestos con diferentes panoramas, el presupuesto 1 está basado con un panorama en el que el costo del desarrollo cibernético es asignado a empresas privadas sin convenio, y en el presupuesto 2 el desarrollo de la aplicación se va dando de la mano en convenios con instituciones educativas. Claramente el proyecto está sujeto a un 100% de los recursos presupuestados para su realización, se convenio o inversión directa.

PRESUPUESTO 1 - AYA APP						
DESARROLLO DE APLICACIÓN MÓVIL						TOTAL
Fase de Pre-producción (2 meses)						
		Unidad de medida	Cantidad	Valor unitario	Valor Total	
Colaboradores						24.000.000
	Antropólogo	Personas	1	2.000.000	2.000.000	
	Folclorólogo	Personas	1	2.000.000	2.000.000	
	Diseñador gráfico	Personas	1	5.000.000	5.000.000	
	Instructor de danza	Personas	2	2.000.000	4.000.000	
	Instructor de	Person	1	2.000.000	2.000.000	

	entrenamiento físico	as				
	Productor audiovisual	Personas	1	2.000.000	2.000.000	
	Gestor de Recursos	Personas	2	2.000.000	4.000.000	
	Voces de la app	Personas	2	1.500.000	3.000.000	
Realización						3.620.000
	Set de grabación (24 horas)	global	1	2.400.000	2.400.000	
	Vestuario (24 trajes para hombre y mujer)	global	1	720.000	720.000	
	Decoración de escenografía)	global	1	500.000	500.000	
Fase de Producción (5 meses)						
Desarrollo						80.000.000
OPCIÓN 1	Desarrollador de aplicaciones	Empresas	1	80.000.000	80.000.000	
Colaboradores						4.000.000
	Gestor de Recursos	Personas	2	2.000.000	4.000.000	
Fase de Post-Producción (2 meses)						
Publicidad						10.000.000
	Producción de piezas publicitarias	global	1	1.000.000	1.000.000	
	Agencia de marketing	global	1	3.000.000	3.000.000	
	Merchandising	Unidades	2000	3.000	6.000.000	
Colaboradores						4.000.000
	Gestor de Recursos	Personas	2	2.000.000	4.000.000	
Logística (8 meses)						

Recursos adicionales						2.720.000
	Internet	global	1	1.280.000	1.280.000	
	Plan de telefonía móvil para gestores	global	1	640.000	640.000	
	Gastos de cafetería	global	1	800.000	800.000	
TOTAL						128.340.000

PRESUPUESTO 2 - AYA APP						
DESARROLLO DE APLICACIÓN MÓVIL						TOTAL
Fase de Pre-producción (2 meses)						
		Unidad de medida	Cantidad	Valor unitario	Valor Total	
Colaboradores						14.000.000
	Diseñador gráfico	Personas	1	5.000.000	5.000.000	
	Instructor de danza (convenio con entidad educativa local)	Personas	2	0	0	
	Instructor de entrenamiento físico (convenio con entidad educativa local)	Personas	1	0	0	
	Productor audiovisual	Personas	1	2.000.000	2.000.000	
	Gestor de Recursos	Personas	2	2.000.000	4.000.000	
	Voces de la app	Personas	2	1.500.000	3.000.000	

Realización						500.000
	Set de grabación (24 horas) Casa de la Cultura	global	1	0	0	
	Vestuario (24 trajes para hombre y mujer)	global	1	0	0	
	Decoración de escenografía)	global	1	500.000	500.000	
Fase de Producción (5 meses)						
Desarrollo						0
	Desarrollador de aplicaciones convenio con el SENA VÉLEZ	Empresas	1	0	0	
Colaboradores						4.000.000
	Gestor de Recursos	Personas	2	2.000.000	4.000.000	
Fase de Post-Producción (2 meses)						
Publicidad						10.000.000
	Producción de piezas publicitarias	global	1	1.000.000	1.000.000	
	Agencia de marketing	global	1	3.000.000	3.000.000	
	Merchandising	Unidades	2000	3.000	6.000.000	
Colaboradores						4.000.000
	Gestor de Recursos	Personas	2	2.000.000	4.000.000	
TOTAL						32.500.000

14. FUENTES DE FINANCIAMIENTO

- Subvenciones y ayudas públicas.

Nuestro enfoque etario, pedagógico, con elementos de salvaguardia al folclor, el uso activo de nuevas tecnologías entre otras características perfilan a AYA app como un proyecto candidato a obtener recursos ofertados como estímulo al emprendimiento y la innovación por esta razón la mirada de AYA app se focalizará en:

Crea Digital, estrategia de los ministerios de Cultura y de las TIC, para empresas/proyectos colombianos o radicadas en el país, productoras de bienes y servicios que satisfagan los criterios de MiPyMEs establecidos en el artículo 2 de la Ley 905 de 2004, cuyo objeto social esté relacionado con el sector de las industrias culturales, las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones, el desarrollo de software, la producción de contenidos digitales interactivos o de comunicación; Se realizaría entonces la aplicación a la convocatoria, en la próxima fecha de apertura.

- **Presupuestos de gobiernos locales o departamentales**

El proyecto apunta al desarrollo de proyectos culturales y artísticos con el uso de nuevas tecnologías de la información, dos líneas que están consignadas en los planes de desarrollo local y regional, lo que permitirá ofrecer el proyecto no solo a Vélez, sino también a diferentes municipios de la región, identificando previamente la concordancia con los presupuestos y necesidades de cada lugar.

- **Bartering**

La estrecha relación de AYA app como soporte educativo, permite visualizar estrategias comerciales encaminadas en un intercambio de servicios, dentro de las negociaciones adelantadas con el SENA se ha podido llegar a unos primeros acuerdos de cooperación a través del el programa “Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información” ADSI, que fue creado para apoyar actividades y proyectos productivos, y cuenta con

estudiantes capaces de realizar análisis, diseño, desarrollo, implementación, pruebas y mantenimiento de software.

15. ESTRATEGIA DE MARKETING

Objetivos	Estrategias	Tácticas
<p>Dar a conocer la aplicación móvil #AYAapp, su utilidad pedagógica y funcional, mediante acciones concretas que promuevan una gran visibilidad en diferentes espacios digitales.</p>	<p>Poner en marcha planes de divulgación y visibilizarían de la aplicación en redes sociales, páginas web, blogs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Social Media Marketing: videos de corta duración en plataformas como Instagram, Facebook o Youtube. - Publicidad en redes sociales de las entidades gubernamentales, especialmente en la secretaría de cultura. - Email Marketing: envío de correos a maestros, estudiantes, stakeholders

<p>Promover el reconocimiento de las utilidades de la aplicación #AYAapp, a través de estrategias de promoción y difusión en medios tradicionales de comunicación de dominio del sector público.</p>	<p>Promover acciones de difusión y posicionamiento de manera progresiva en medios de comunicación de carácter comunitario y medios tradicionales como radio y prensa de la región.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Free press en los medios de comunicación de la región Emisora comunitaria Radio Ciudad de Vélez Canal Comunitario Acotevel Emisoras: La Konsentida y Hit Stereo Periódico Vanguardia Liberal Canal Tro
--	--	---

<p>Generar credibilidad y confianza a través de actividades de campaña con profesionales de la danza el ejercicio funcional, orientadas en mostrar los beneficios de utilizar la aplicación</p>	<p>Realizar actividades que generen conciencia de los beneficios pedagógicos, y funcionales en la estimulación muscular que genera el uso de la aplicación.</p>	<p>Capacitaciones a docentes y estudiantiles con enfoque en el manejo de la aplicación.</p> <p>Actividades de fomento con pequeños estímulos para los primeros usuarios.</p> <p>Campañas BTL en Colegios y sitios concurridos por el rango etario de impacto.</p>
---	---	---

Producto	Precio	Plaza	Promoción
----------	--------	-------	-----------

<p>Contenido lúdico y recreativo de aprendizaje, enfocado en establecer una interacción llamativa para el usuario, a través de cuestionarios e identificación de imágenes.</p>	<p>\$128.340.000</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Servidores Android, Mac, Plataformas institucionales 	<ul style="list-style-type: none"> - Posicionamiento SEO - Email Marketing - Free press -Redes sociales asociadas a la aplicación -Canales cibernéticos institucionales del sector público. <p>Canales de comunicación en red de los docentes de Vélez (grupos de What app, Correo institucional, Hangoust)</p>
--	----------------------	--	--

<p>Práctica dancística de ritmos colombianos con un índice de resultados de gasto calórico.</p>	<p>\$128.340.000</p>	<p>Servidores</p>	<p>Capacitaciones docentes y estudiantiles con enfoque en el manejo de la aplicación.</p> <p>Actividades de fomento con pequeños estímulos para los primeros usuarios.</p> <p>Colegios y sitios concurridos por el rango etario de impacto</p> <p>-</p>
---	----------------------	-------------------	---

16. MODELO DE NEGOCIO

LIENZO MODELO DE NEGOCIO (BMC)



17. ANEXOS

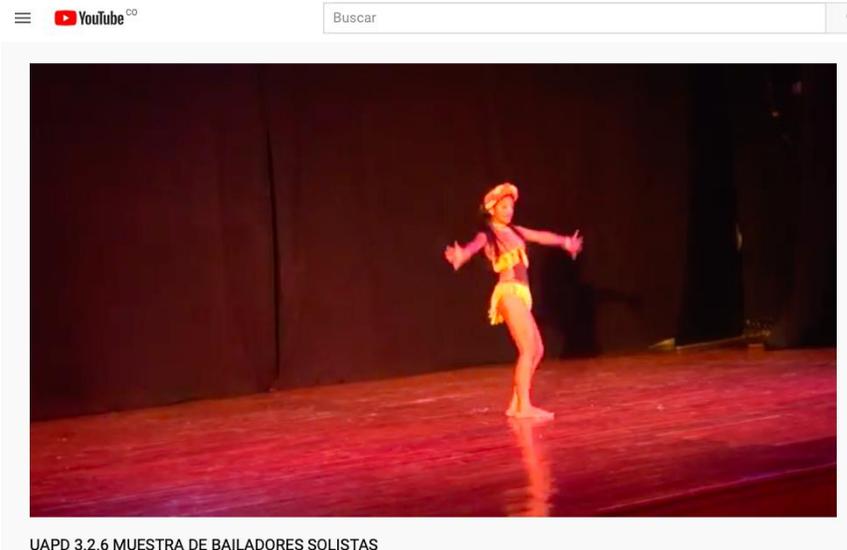
- VALORACIÓN FÍSICA BASADA EN DANZA (PILOTO)



MAPALÉ:

Es un baile afrocolombiano que surgió en la costa del Caribe colombiana gracias a la influencia cultural de los esclavos africanos traficados durante la conquista de América. El conjunto o ensamble musical consta de tambor alegre, tambor llamador, guache o maracas y tambora. (Blogger)

Video solista ilustrativo https://youtu.be/wKa_1PvVc1A



UAPD 3.2.6 MUESTRA DE BAILADORES SOLISTAS

En este tipo de actividad artística, podemos considerar que su práctica nos traerá beneficios en cuanto activación deportiva en orden tales como:

- Actividad de bajo impacto (en este tipo de actividad, usamos como fuente de energía el combustible A.GL) “ácidos grasos libres” por tanto al realizar dicha actividad nuestro cuerpo estaría usando grasa combustible, de esta manera generando así un beneficio a nivel de movilización de grasas en nuestro cuerpo.

- se puede tomar esta actividad como una movilidad articular, una activación cardiovascular y preparación para un nivel, con exigencias más altas a nivel cardiovascular y muscular

- esta actividad se clasifica como actividad aeróbica, y la prolongación en tiempo de la misma traerá beneficios cardiovasculares y metabólicos como impacto positivo en nuestro físico.

-Los músculos a involucrar en orden inicial en el tren inferior con una movilidad articular son:

- Soleos y gastronemios
- Cuádriceps
- Femoral isquiotibial
- Glúteo
- Músculos estabilizadores de cadera
- Aductores
- Espalda baja y lumbar
- -Escápulas
- Hombros

Se recomienda entrenar y perfeccionar este baile por un tiempo aproximado de 35 minutos para oxidar un promedio de 350 calorías.(Valoración realizada por Humberto Perdomo, Entrenador personal certificado,propietaron de TRUMPFIT
<https://www.instagram.com/explore/tags/trumpfit/?hl=es>)

● BOCETOS DE DISEÑO Y CONTENIDO PARA LA APLICACIÓN

<p>Pantalla Inicial-Grat</p> 	<p>Pantalla 2 - General</p> <p>niveles</p> <p>1 ¡El más fácil!</p> <p>2 No tan fácil</p> <p>3 ¡El más complicado!</p>	<p>Pantalla 1 - Nivel 1 CH</p> <p>Coroce más de nuestras culturas</p> <p>FOTO CH CACHACOS</p> <p>FOTO LLANEROS</p> <p>FOTO VALLENOS</p> <p>FOTO COSTENOS</p> <p>PUBLICIDAD</p>	<p>Pantalla 2 - Nivel 1 CH</p> <p>CH</p> <p>Foto CACHACOS</p> <p>los costeros le dicen cachacos a todos los del interior del país: Paisas, volos, opitas, etc. Mas adelante verás costeninos, trajes y costumbres los rariod...</p>
<p>Pantalla 3 - Nivel 1 CH</p> <p>CH ¿Cual de estos ritmos bailan los cachacos?</p> <p>Foto Bambuco</p> <p>FP Mapale</p> <p>FP Seis por dedos</p>	<p>Pantalla 4 - Nivel 1 CH</p> <p>CH ¿Cómo se visten los cachacos?</p> <p>Foto</p> <p>Foto</p> <p>Foto</p> <p>Con folla de rinas, turpinte y blusa con jules.</p>	<p>Pantalla 5 - Nivel 1 CH</p> <p>CH Identifica el falso cachaco:</p> <p>¡Abaila mijito!</p> <p>¡Viva quien baila mano!</p> <p>¡Que juege la musica curaco!</p> <p>¡Quien lo vive es quien lo goza!</p>	<p>Pantalla 6 - Nivel 1 CH</p> <p>¡A BAILAR MANO!</p> <p>CH</p> <p>VIDEO</p> <p>PASAJE</p> <p>★ Pasaje al siguiente nivel</p>
	<p>Pantalla 8 - Nivel 2 CH</p>	<p>Pantalla 9 - Nivel 2 CH</p>	<p>Pantalla 10 - Nivel 2 CH</p>

<p>Pantalla 7 - Nivel 2 CH</p> <p>CH</p> <p>para</p> <p>los cachacos bebimos bambuco, pasillo, torbellino, sanjuanero, guabina, zuncle, danza, vals, carranguera. ¿Conoces otros ritmos del interior? ¡Ya estás en otro nivel!</p>	<p>Pantalla 8 - Nivel 2 CH</p> <p>CH</p> <p>¿Cuál de los ritmos no continúa con la foto?</p> <p>Foto con Torbellino</p> <p>Foto con Sanjuanero</p> <p>Foto con Pasillo</p>	<p>Pantalla 9 - Nivel 2 CH</p> <p>CH</p> <p>Selecciona la imagen que complete este traje típico</p> <p>+ info</p>	<p>Pantalla 10 - Nivel 2 CH</p> <p>CH</p> <p>¿Cuáles instrumentos usan los cachacos?</p> <p>Charango</p> <p>Tiple</p> <p>Bata</p> <p>Sanjuanero</p> <p>Flauta</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> FUBUCIDAD</p>
<p>Pantalla 11 - Nivel 2 - CH</p> <p>CH</p> <p>¡Cúntele el sombrero!</p> <p>Logotipo</p> <p>VIDEO</p> <p>Puntaje</p>	<p>Pantalla 12 - Nivel 2 - CH</p> <p>★ ★</p> <p>¡Pasaste al siguiente nivel!</p> <p>Falta poco para tener tu rutina</p>	<p>Pantalla 13 - Nivel 2 - CH</p> <p>▶</p> <p>CACHACOS</p> <p>TIPLE: Instrumento Nacional: los primeros en hacer un tiple...</p>	<p>Pantalla 14 - Nivel 3 - CH</p> <p>CH</p> <p>¿Cuál es el ritmo que suena?</p> <p><input type="radio"/> Bambuco</p> <p><input type="radio"/> Torbellino</p> <p><input type="radio"/> Joropo</p> <p><input type="radio"/> Guabina</p> <p><input type="radio"/> Cumbia</p> <p><input type="radio"/> Pasillo</p> <p><input type="radio"/> Sanjuanero</p> <p><input type="radio"/> Carrulao</p> <p><input type="radio"/> Pasito</p>

<p>Pantalla 15 - Nivel 3 - CH</p> <p>¡Venga beutamos campadme!</p> <p>Logotipo</p> <p>VIDEO</p> <p>Puntaje y G:</p>	<p>Pantalla 16 - Nivel 3 CH</p> <p>★ ★ ★</p> <p>¡Completaste todos los niveles!</p> <p>Ahora eres un auténtico cachaco</p> <p>Aquí está tu premio</p> <p>➔</p>	<p>Pantalla 17 - Nivel 3 CH</p> <p>Tiempo de rutina:</p> <p>□ □ □</p> <p>Cuántas averías:</p> <p>— — —</p> <p>Músculos que ejercitaste</p> <p>□ □ □ □</p> <p>□ □ □ □</p>	<p>Pantalla 18 - Nivel 3 CH</p> <p>AYA LOGOTIPO</p> <p>¡gracias!</p>
---	--	--	--

- MUESTRA DE DISEÑO UX UI



- CONSOLIDADO POBLACIÓN ESTUDIANTIL MUNICIPIO DE VÉLEZ

Documento actualizado a noviembre de 2020, disponible en:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1qh06bTViYhj-1w82dfqiaqyFKW3yy4Yo/edit?rtprof=true#qid=206069198>

ANO	ETC	ESTRUC	SEMAN	INSTIT	DANE	CALEN	SECTOR	SEDE	COODIG	CONSEL	ZONA	JORNAL	GRADO	GRUPO	MODEL	MOTIV	FECHA1	FECHA2
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	2	1	EDUCACIÓN TRADICIO	2020-09-09	19-09-38
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	0	3	EDUCACIÓN TRADICIO	2020-09-12	16-09-27
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	1	101	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-34
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	1	101	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-34
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	3	301	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-16
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	-1	2	EDUCACIÓN TRADICIO	2020-09-11	18-59-29
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	0	3	EDUCACIÓN TRADICIO	2020-09-12	16-34-18
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	2	201	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-48
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	3	301	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-17
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	5	501	EDUCACIÓN NO CONTP	2020-11-24	13-07-56
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	1	101	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-34
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	0	3	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-49
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	3	301	EDUCACIÓN TRADICIO	2020-09-09	17-50-41
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	0	3	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-49
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	4	401	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-48
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	2	201	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-48
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	2	201	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-48
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	5	501	EDUCACIÓN NO CONTP	2020-11-24	13-16-10
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	1	101	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-34
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	0	3	EDUCACIÓN TRADICIO	2020-09-12	16-30-20
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	2	201	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-48
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	1	101	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-34
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	2	1	EDUCACIÓN TRADICIO	2020-09-09	19-19-25
2020	SANTANDR	MATRICUL	VÉLEZ	LICED	LIBR	368861001A	NO OFICIA	LICED	LIBR	368861001	368861001	URBANA	COMPLETA	0	3	EDUCACIÓN TRADICIO	2019-11-11	06-57-49

18. CONCLUSIONES

Es cierto que los avances tecnológicos en el campo cibernético se han convertido en parte fundamental de nuestra comunicación y en herramientas de eficiencia en la búsqueda de agilidad y aprovechamiento del tiempo; el mundo de la Internet ha pasado de ser un beneficio de algunos, para situarse como un servicio de primera necesidad de la gran mayoría de la humanidad. Precisamente el año 2020 se destacó en los procesos de acercamiento acelerado y generalizado a las TIC, pues la pandemia por el Coronavirus causante de la enfermedad COVID-19 obligó a que las personas tuvieran que depender de manera continua de los procesos de comunicación digital, y de manera especial, los relacionados con la enseñanza, dejando al descubierto y/o enfatizando también las brechas tecnológicas más visibles en los países del tercer mundo, pero también una creatividad sin límites en todos los ámbitos y para todo tipo de poblaciones. Teniendo en cuenta que los modelos pedagógicos tuvieron que ser adecuados a la virtualidad, surgieron novedosas alternativas de enseñanza y difusión de contenidos. A raíz de esto la aplicación AYA se consolida, como una opción para los estudiantes y docentes, que permite acceder a información y contenidos multimedia relacionados con la cultura colombiana y una alternativa de fomento, para artistas y creadores.

Los compendios de información ya venían tomando mucha fuerza a través de la navegación cibernética, la utilización de las aplicaciones móviles comienza a ser parte del quehacer diario, y a convertirse en elementos básicos de organización, aprendizaje, entretenimiento, cuidado personal. Por la frecuencia de uso de las aplicaciones y teniendo en cuenta que el rango etario al que está dirigida esta herramienta, se vio inmerso con la

pandemia en dichas herramientas, AYA app busca entrar en una destacada demanda y convertirse en una gran opción de aprendizaje ante las circunstancias de educación remota.

Una vez desarrollada la aplicación al 100% según los recursos presupuestados 1 o 2, la aplicación podrá establecer nuevos vínculos y estrategias monetarias , en este nuevo proceso la fluidez del modelo estaría constituido por un grupo de etapas que van desde las estrategias comunicativas tradicionales, iniciando con un plan expositor a los inversionistas privados, ilustrando los beneficios de sus recursos aportados en la aplicación a cambio de publicidad en los espacios interactivos de la app, por medio de descuentos tributarios, por aportes a la educación señalados en el artículo 258 del estatuto tributario, en el desarrollo de la financiación, la opción de su expansión irá de la mano con su demanda y en caso de poderse ofrecer al público particular la monetización se enfocará en distintas maneras de recolección como: Modelo freemium con uso limitado de la aplicación y liberación de utilidades por medio de microtransacciones. En la actualidad el promedio de pago está entre 0,5 dólares y 2 dólares mensuales) y hay maneras de ganar utilidad por parte de particulares será mediante el cobro por descarga de las lecciones, esta modalidad permite conseguir rubros para los interesados en obtener dentro de sus documentos la información ofrecida por la aplicación. A raíz del desarrollo y profunda retroalimentación de la aplicación, la opción de brindar información más detallada podrá ser una de las alternativas de monetización, el brindar acceso a este material pedagógico e interactivo a cambio de pequeñas transacciones podrá aportar al fortalecimiento de la aplicación.

Dentro de las estrategias iniciales para la publicidad de la aplicación, contempladas en el modelo de gestión, se encuentra la promoción de campañas de lanzamiento como foco de atención para atraer a los medios de comunicación locales, que puedan interesarse en el contenido y las innovaciones culturales. (Canales institucionales, periódicos locales,

emisoras estudiantiles). Como segunda estrategia la difusión por medios cibernéticos, como blogs, foros, páginas Web de carácter institucional, si la demanda de la aplicación toma una masificación considerable y su utilización más frecuente se invertirán recursos en redes sociales y plataformas digitales privadas, con el fin de promocionar incorporar de una manera significativa los usuarios de AYA app.

Es interesante poder concluir, cómo una serie de ideas desarrolladas durante el ciclo académico, con fluctuación, puntos de encuentro, puntos divergentes, nuevas proyecciones, retrocesos, avances, encontraron en el tiempo y en la concertación un resultado final, con un compendio de cualidades significativo, que arroja claramente alternativas incluyentes, observadas desde la salvaguardia del patrimonio, tecnológicas desde la proyección de una aplicación móvil, como un apoyo pedagógico, y una clara estrategia de fortalecer expresiones folclóricas, con una visión actual atractiva para la población inicialmente beneficiada.

Este proceso se gestó gracias a la articulación de ideas y conocimientos adquiridos en las diversas asignaturas ofrecidas por la especialización en Gestión y Gerencia Cultural, direccionadas claramente a la resolución de problemáticas identificadas entre las conclusiones académicas, y una serie de recopilación de información, abastecida por el sector etario propuesto por el proyecto, intereses visibles en utilizar herramientas cibernéticas, aprender danzas folclóricas, encontrar formas interactivas y lúdicas para ejercitarse, fueron parte importante de los insumos que construyeron y seguirán alimentando significativamente la evolución de nuestra AYA app, una fusión de mundos que promueven la innovación.

19. BIBLIOGRAFÍA

Weiler, N. (2017) Cultural Differences May Leave Their Mark on DNA. San Francisco, University of California San Francisco.

Geertz, C. (1972) La interpretación de las culturas. Nueva York. Editorial Gedisa, S.A.

Richardson, P. Boyd, R. (2012) Una teoría darwinista de la coevolución gen-cultura. Revista de Metodología de Ciencias Sociales.

Buñill, E. Carbonell, E. (2004) Conducta simbólica y neuroplasticidad: ¿un ejemplo de coevolución gen-cultura?. REV NEUROL.

Dennett, D. (2013) Bombas de intuición y otras herramientas del pensamiento. Fondo de Cultura Económica.

WEBGRAFÍA

Crespo, M., & Palaguachi, M. (2020). Educación con Tecnología en una Pandemia: Breve Análisis. Revista Scientific, 5(17), 292-310

DNP (2020) Programas de desarrollo social. Recuperado de:

<https://www.dnp.gov.co/programas/desarrollo-social/subdireccion-de-educacion/Paginas/cultura.aspx>

Cuello, Javier (2013) Diseñando apps para móviles. Tomado de www.appdesignbook.com

Globovisión (2020) Descubre 5 datos curiosos sobre app <https://globovision.com/article/descubre-5-datos-curiosos-de-google-play-store>

Ley 397 de 1997 (2020) Ley General de Cultura. Recuperado de http://www.sinic.gov.co/SINIC/Sipa_Conceptos_Comite_Tecnico/ley%20397%20de%201997.pdf

Barzanallana, Rafael (2020). Historia del desarrollo de aplicaciones Web. Universidad de Murcia. Recuperado de: <https://www.um.es/docencia/barzana/DIVULGACION/INFORMATICA/Historia-desarrollo-aplicaciones-web.html#:~:text=Historia%20de%20Aplicaciones>

UMNG(2020) Curso de investigación formativa. Recuperado de <https://conferencias.unimilitar.edu.co/index.php/ei/2016/paper/viewFile/133/42>

Biblioteca de música Juan N Corpas (2020) Compendio general de folklore colombiano Recuperado de <https://bibmusica.juanncorpas.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=179>

Banco de la República (2020) Un siglo de música colombiana Egberto Bermúdez. Recuperado de <https://www.banrepcultural.org/biblioteca-virtual/credencial-historia/numero-120/un-siglo-de-musica-en-colombia>

Constitución política de Colombia (2020) Artículo 72 de la constitución política. Recuperado de <https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-72>

Ley 1978 del 25 de julio de 2019 TIC (03/06/2020) <https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/LEY%201978%20DEL%2025%20DE%20JULIO%20DE%202019.pdf>

UADE, (2020) Informe de Investigación Generación Z: Consumos culturales y vínculo con la tecnología. <https://drive.google.com/file/d/0B5mV8Q7b99cHczRfelQ0enl5dDA/edit>

Documental Indígenas U'wa Colombia | Guardianes de la Madre Tierra

<https://www.youtube.com/watch?v=4yPkISU8k28&feature=youtu.be>

Ferro S, Martínez S, Neira O. Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. Revista Electrónica de Tecnología Educativa. 2009; 29: 1-12.

Informe Mundial de Cultura. Unesco. Recuperado de: <https://goo.gl/qCVD3I>

- Subercaseaux, B. (2002) Nación y cultura en América Latina: diversidad cultural y globalización. Santiago de Chile. LOM Ediciones.
- Ministerio de Cultura. <https://www.mincultura.gov.co/areas/fomento-regional/sistema-nacional-de-cultura/Paginas/default.aspx>