



**Estrategias gerenciales e innovadoras para promover la formación de líderes culturales por
medio de las TIC en el Municipio de Salamina**

Trabajo de grado para optar por el título de Especialistas en Gerencia Educativa

Sureliz de los Ángeles Cundumi Ramírez

Edwin Andrés Rodríguez Montoya

Luis Fernando Rodríguez Pedraza

Mg. Ángel Andrés López Trujillo

Asesor

Universidad Católica de Manizales

Facultad de educación

Especialización en gerencia educativa

Manizales

2020

Dedicatoria

En primer lugar, a Dios que iluminó cada uno de nuestros pasos durante nuestra formación tanto personal como académica.

En segundo lugar, a mis padres por el apoyo constante para el cumplimiento de este objetivo.

Y a cada una de las personas que de una u otra forma estuvieron involucradas y acompañándonos en este largo camino.

Sureliz Cundumi

A Dios porque me ilumina en cada momento y circunstancia de mi vida.

A mi hijo Samuel y mi esposa que son la fortaleza y el motor de mi existir estando presentes con su apoyo.

A mi madre, hermana y sobrinos constantemente dispuestos a ayudarme en cada momento, siempre están allí.

Edwin Andrés Rodríguez

Dedico este trabajo a Dios porque sin el nada se puede.

En igual de proporciones a mi madre ausente

Y agradezco a todas aquellas personas que de forma decidida nos aportaron para salir adelante en el proyecto pero en especial a la directora del programa y a los docentes por su alto valor profesional y personal y a mis dos compañeros de trabajo.

Luis Fernando Rodríguez

Agradecimientos

Agradecemos a Dios principalmente por darnos las fuerzas para llegar hasta este punto tan importante de nuestra vida profesional y esperamos que nos siga acompañando en este largo caminar.

Al profesor Ángel Andrés López Trujillo por ser el director de este trabajo, por su entrega y disposición constante para el desarrollo de este.

A nuestros compañeros, ya que, sin el aporte de cada uno de ellos en cada una de las clases, no habiéramos logrado nuestro objetivo.

Nota de aceptación:

Firma presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Tabla de contenido

Dedicatoria	2
Agradecimientos	4
Tabla de contenido	7
1. INTRODUCCIÓN.....	9
1.1 Contextualización institucional	9
1.2 Descripción del problema.....	10
1.3 Problema del conocimiento.....	13
1.4 Alcance del proyecto.....	14
1.5 Objetivos	15
1.5.1 Objetivo general	15
1.5.2 Objetivos específicos.....	15
2. JUSTIFICACIÓN.....	15
3. FUNDAMENTACIÓN	18
3.1 Marco de referencia.....	18
3.2 Marco normativo	21
3.3 Marco teórico	23
3.3.1 La historia y la cultura como aspectos claves del desarrollo social	23
3.3.2 Las estrategias gerenciales al servicio de la cultura	28
3.3.3 Las TIC como escenario de aprendizaje y conservación cultural	29

4.	COMPONENTE METODOLÓGICO Y DE GESTIÓN	30
4.1	Matriz de riesgos	30
4.2	Metodología y actividades	31
4.2.1	Fase de iniciación	32
4.2.2	Fase de planificación	32
4.2.3	Fase de ejecución.....	34
4.2.4	Fase de monitoreo.....	35
4.2.5	Fase de cierre	36
4.3	Cronograma de Actividades.....	37
4.4	Recursos Humanos.....	43
4.5	Recursos Financieros.....	44
4.6	Stakeholders	44
5.	RESULTADOS Y HALLAZGOS	45
6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	54
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Contextualización institucional

La Fundación Cultivarte, nace en 2012 como un programa de Responsabilidad Social de Davivienda, el cuál involucra de manera directa a las alcaldías de los municipios donde hace presencia. Esta fundación tiene por objetivo enseñar a niños, niñas y adolescentes a manejar de manera adecuada su tiempo libre mediante el desarrollo de actividades lúdicas, culturales y artísticas, en un espacio físico óptimo, con las herramientas idóneas para el cumplimiento de ese objetivo. Esta fundación hace presencia en 4 países de la región, incluido Colombia, país que cuenta con alrededor de 69 espacios CULTIVARTE, todos estos dotados con un salón de expresión, aula virtual, sala de audiovisuales y ludoteca. Cultivarte, ha logrado posicionarse dentro de los municipios, siendo reconocida como una estrategia segura y sana, para el bienestar de la comunidad, evidenciándose una actitud positiva en los participantes del programa, además, del fortalecimiento de valores humanos como el respeto, la honestidad y el compañerismo, convirtiéndolos en un agente de cambio dentro de su comunidad. Salamina Caldas, es un municipio del departamento de Caldas, declarado como Monumento Nacional y Patrimonio histórico de la humanidad. La fundación Cultivarte, lleva haciendo parte de la vida de los niños, niñas y jóvenes salamineños desde el 2015, siendo ese espacio de sano esparcimiento que los acoge en sus horas libres, como ya se sabe, para el desarrollo de las actividades mencionadas anteriormente, fundamentales en el cumplimiento del objetivo de esta.

A continuación, se evidencian la misión y la visión de la organización de carácter socioeducativo:

Nuestra Misión: Como expresión del compromiso social del Grupo Bolívar, apoyamos y potenciamos proyectos transformadores y de alto impacto que generan capacidades en personas, comunidades y organizaciones, para construir una sociedad más justa, equitativa e innovadora.

Nuestra Visión: La Fundación Bolívar Davivienda será reconocida como una fundación líder en los lugares donde está presente el grupo, por el impacto de sus programas en el logro de transformaciones sociales efectivas y sostenibles (Fundación Bolívar Davivienda, 2019, pp. 2-3).

1.2 Descripción del problema



Figure 1: Mapa de Salamina en Caldas. Fuente: RCN.

Salamina, municipio ubicado en la región centro-norte de Caldas, es reconocida a nivel nacional e internacional por ser parte de la red de pueblos patrimonio del país y por su paisaje cultural

cafetero, declarado como patrimonio de la humanidad por la Unesco, presenta en la actualidad unos inconvenientes que pueden resultar perjudiciales a futuro, como lo es la falta de interés de la cultura e historia del municipio, por parte de los niños y jóvenes, que deben ser promotores de la misma, sin contar con la ausencia de políticas a nivel educativo, que impulsen la apropiación de estos temas que generan reconocimiento a nivel externo, mediante el diseño e inclusión dentro de la malla curricular de una cátedra enfocada a estos aspectos que han marcado el desarrollo económico y social del municipio, por medio del turismo (Paisaje Cultural Cafetero, 2017).

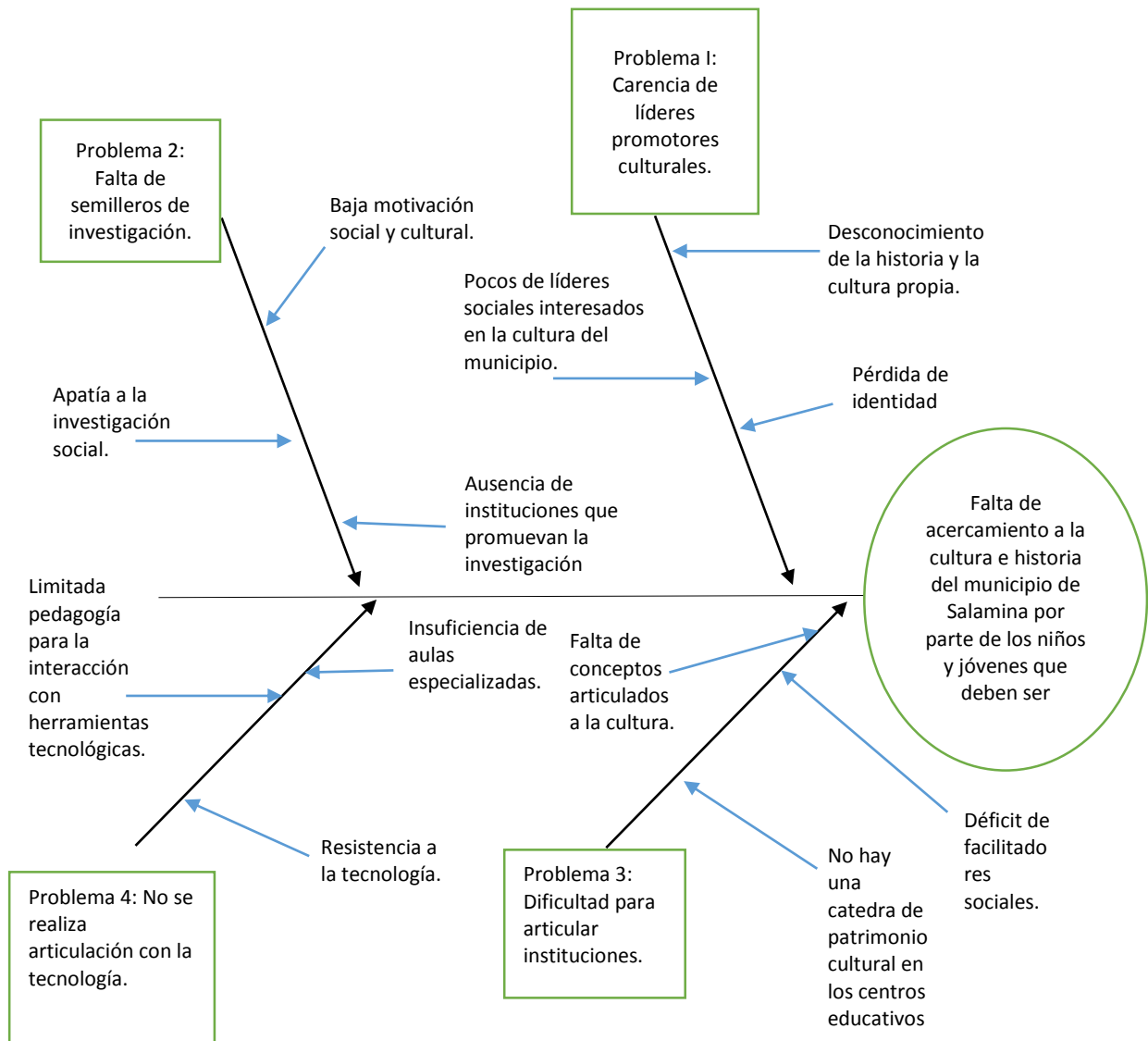
Estas carencias, han llevado a que las nuevas generaciones se estén levantando alejadas de sus raíces y enajenadas de su contexto regional, con una dificultad para apreciar las ventajas que trae consigo el conocimiento de lo autóctono, como principal propulsor para la preservación en el tiempo de su identidad, dada a conocer a nivel del territorio colombiano, por personajes ilustres provenientes de la misma, que la llevó a ser reconocida como la Ciudad Luz de Colombia.



Figure 2: Salamina. Recuperada de: TripAdvisor (2019).

Es por eso que, mediante el desarrollo de este proyecto, se busca la formación de jóvenes líderes culturales, capaces de ser multiplicadores de la tradición salamineña, con gran sentido de pertenencia por sus raíces, que logren encantar y deleitar a propios y externos, con la majestuosidad de este territorio caldense.

Para la identificación de las causas del problema principal, definido como “Falta de acercamiento a la cultura e historia del municipio de Salamina por parte de los niños y jóvenes”, por medio del diagrama de Ishikawa, se detectaron los siguientes problemas base y cada una de sus causales:



1.3 Problema del conocimiento

La cultura de Salamina ha sido enriquecida en cada momento de la historia, desde su fundación por colonos Antioqueños en 1825, hasta la guerra de los mil días. Para este municipio caldense, es muy importante mantener su imagen nacional como “Ciudad Luz de Caldas”, calificativo que se ganó debido al boom económico cafetero y al aporte intelectual que ha realizado este, al país. Salamina, posee una arquitectura colonial, caracterizada por su forma de construcción, basada en el uso de combinado de dos técnicas: la tapia pisada, técnica usada para levantar los muros exteriores y el bahareque, para las paredes más delgadas (Cardona Tobón, 2017).

Esta cualidad, en conjunto con su integración en el llamado paisaje cultural cafetero, patrimonio mundial proclamado por la UNESCO, hacen de este municipio caldense, un lugar llamativo para el departamento en general y para turistas nacionales e internacionales. Es también un lugar de mucho agrado e inspiración para agentes culturales desde poetas contemporáneos como Carlos Gómez Naranjo, pintores y escultores como Fernando Toro y Fernando Rodríguez y para escritores como Álvaro Maya y Fernando Macías. Estos intelectuales, manifiestan su profunda preocupación por el deterioro cultural que se está viviendo en la actualidad, ocasionado por la inmersión de culturas ajenas y la influencia de la globalización, que trae consigo no solo progreso, sino nuevas costumbres que son absorbidas por los niños y jóvenes, que pierden el interés en el conocimiento de su tierra natal y la desaparición de aquellos factores intelectuales y culturales que hicieron de Salamina grande en el contexto cultural regional y nacional (Cardona Tobón, 2017).

Las nuevas generaciones, tienen una nueva concepción que los impulsa a pensar en que su municipio no ofrece lo que otras ciudades grandes si, ejerciendo un obstáculo para su empoderamiento y dificultando la trascendencia en el tiempo de la cultura salamineña.

1.4 Alcance del proyecto

En el proceso de socialización, se pretende expandir el conocimiento y habilidades sociales que permitan reconocer la importancia del contexto cultural y social, es así como se desarrollarán estrategias para que se identifique y dignifique la cultura salamineña. Lo anterior, permitirá que los espacios culturales sean retomados y se promuevan actividades que permitan potenciar el conocimiento de su riqueza y relevancia social, mediante la preparación de jóvenes como líderes de su entorno y cultura, y así, proyectarlos mediante una pedagogía de carácter lúdico a los 400 niños de primaria del municipio, dando bases importantes del valor histórico del municipio y la importancia de conservar nuestras raíces y tradiciones, desde el punto de vista material e inmaterial, no solo el municipio lo hace grande su arquitectura colonial, sino también su gente y toda esa cultura que llevan inmersa, su gastronomía, su forma de ver la vida, la potencialidad en el arte, todo hace que Salamina necesite un nuevo renacer por medio de los niños, ya que en las aulas regulares dentro del currículo académico no se orienta una cátedra de patrimonio, por tanto, es relevante brindar desde otros escenarios esta posibilidad, generando para ello, alianzas con colegios, organizaciones y entidades, y, contando con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a fin de transformar a los niños en multiplicadores dentro de sus hogares y lugares recurrentes para que de esta forma, los demás habitantes del municipio conozcan la importancia de su cultura y la riqueza que ofrece su pueblo incrustado en la cordillera central colombiana, en el departamento de Caldas.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Proponer desde la gerencia educativa una estrategia pedagógica mediante el uso de herramientas tecnológicas y tradicionales para la difusión de la cultura salamineña que permita su conservación en el tiempo.

1.5.2 Objetivos específicos

- ✓ Identificar los aspectos culturales que se consideren importante dentro del municipio de Salamina.
- ✓ Diseñar un prototipo funcional de un aplicativo web interactivo que facilite el trabajo institucional, para la enseñanza de los aspectos culturales de la región.
- ✓ Presentar la propuesta a la Institución Educativa y planificar su aplicación.

2. JUSTIFICACIÓN

En la medida que el tiempo ha transcurrido en Salamina, se ha logrado evidenciar una creciente apatía relacionada con la cultura e historia del municipio por parte de las nuevas generaciones, debido a la ausencia de espacios que promuevan y resalten la importancia de estos aspectos para el desarrollo de una identidad, característica esencial para la prevalencia de las tradiciones del mismo. Por lo anterior, se considera necesario crear espacios en los cuales se fomenten actividades, apoyadas por el uso de herramientas tecnológicas para la interacción social.

La cultura, actualmente, carece de trascendencia, ocasionando así, que se frene la construcción de espacios propicios para el crecimiento histórico. Las herramientas tecnológicas, juegan un papel

importante dado que un adecuado uso de estas, puede lograr que se rompan barreras geográficas y la creación de ambientes digitales para exaltar la cultura Salamineña, además de su arquitectura, la imponencia de sus montañas, sus paisajes llenos de color, la calidez de su gente, entre otros, artistas que son referente a nivel nacional (poetas, artesanos y pintores) y demás características que construyen la identidad de este municipio y sus moradores.

Todas estas características al ser dadas a conocer de manera adecuada, se transforman en herramientas relevantes para la formación de líderes culturales en el municipio, que se convierten en replicadores de la microhistoria y, pueden ayudar a contrarrestar la pérdida de la esencia cultural, causada por el dinamismo global y la introducción de costumbres no propias del contexto.

El municipio de Salamina, ha sido reconocido por algunos autores como cuna del paisaje cultural cafetero, territorio dueño de patrimonio arquitectónico e inmaterial, su gentilicio, su gastronomía y sus principales exponentes artísticos. Esta diversidad cultural y el desconocimiento de las nuevas generaciones, impulsan el desarrollo de este proyecto, dado al interés que se tiene en despertar el sentido de pertenencia y el reconocimiento del territorio, por parte de sus habitantes, empleando las herramientas tic, para que se apropien de su cultura, retomando su identidad y masificando el valor de su territorio a la comunidad en general en los diferentes entornos sociales.

Este municipio cafetero, es muy rico en patrimonio cultural y urbanístico, todos estos aspectos, introducidos por los arrieros antioqueños. Esta influencia se puede percibir desde la forma de vida de sus habitantes, la infraestructura de sus casas, la gastronomía, siendo pilar de ambas el frijol y el maíz, al lado de una taza de café y sin olvidar el agua de panela, entre otros aspectos notables de la cultura antioqueña.

Dicha cultura, se encuentra amenazada, tendiendo a desaparecer a causa de la invasión de neoculturas que deforman el arquetipo paisa, por ello, es necesario actuar rápidamente para evitar

que las nuevas generaciones se desconecten de las tradiciones culturales salamineñas, dejando perder sus costumbres ancestrales, afectando su propia identidad.

Las estrategias gerenciales propuestas, están pensadas para conservar y perpetuar en el futuro esta cultura, caracterizada por su tradición conservadora y firme en convicciones religiosas. Se pretende, crear instrumentos de prevalencia para que la cultura de Salamina sobreviva y siga siendo eje del desarrollo regional.

Como gerentes educativos, se deben emplear las habilidades adquiridas para la generación de alianzas estratégicas claves con entidades e instituciones de suma importancia cuyo interés vaya en concordancia con lo que se tiene planteado en este proyecto de desarrollo, que es la institucionalización del rescate patrimonial, mediante la ilusión y conservación de esos espacios históricos con el apoyo y participación de líderes culturales, formados y equipados con el conocimiento y herramientas para que su gestión se vea reflejada en la efectividad de la tardea a

desarrollar. Partiendo de lo anterior, se han establecido alianzas de cooperación mutua, entre otras, con los siguientes actores: Policía de Turismo, la Institución Educativa Pío XII y la Escuela Normal Superior María Escolástica, logrando así, la formación de los líderes culturales.

Basados en los resultados de los diagnósticos de percepción entre habitantes y foráneos, se tomarán las decisiones del caso para proponer el diseño e implementación de estrategias y herramientas que minimicen el riesgo de desaparición de la cultura de forma pedagógica, empleando la didáctica para darla a conocerla y que prevalezca en el tiempo. Para ello, se plantea el desarrollo una cátedra de cultura e historia salamineña, compuesta por unos módulos ubicados dentro del prototipo funcional de un aplicativo web, que contará además con una trivia virtual para evaluar la apropiación de la temática allí expuesta. Se hace necesaria la participación activa de

diferentes actores en diversas ramas del saber que apoyen para formar una estructura sólida y fácil de manejar.

Para dar cumplimiento a lo que se busca con este proyecto, como próximos gerentes educativos, se debe empezar a implementar cada uno de los componentes vistos dentro de este programa, con un enfoque mucho más amplio en el contexto que ya se tiene identificado, y que es un factor que perjudica la sostenibilidad de la cultura salamineña, por la inmersión de culturas externas, para evitar contratiempos que puedan retrasar el proceso de las fases que se tienen planteadas en la metodología de este.

3. FUNDAMENTACIÓN

3.1 Marco de referencia

Para el desarrollo del proyecto, se han analizado algunos proyectos de desarrollo y de investigación con propuestas similares, a nivel internacional, nacional y regional. Desde el punto de vista internacional, Gouvêa Collet (2006) realiza una investigación sobre la enseñanza de la cultura y la civilización de una comunidad indígena a niños de una comunidad rural de Brasil; en dicho estudio, encuentra que los aspectos antropológicos, es decir, los relacionados con el desarrollo humano permeados por la cultura, son indispensables para diseñar proyectos educativos sobre el fortalecimiento cultural, dado que es la misma comunidad la que comprende las dinámicas territoriales e históricos; finalmente concluyendo que los niños y sus familias son los protagonistas de los escenarios de reconstrucción cultural, proponiendo un sistema de fortalecimiento endógeno de la cultura.

En el mismo país, Carreño (2012) realiza un proyecto investigativo sobre los conflictos interculturales que se dan en el despliegue de propuestas educativas, planteando en la misma línea

que Gouvêa Collet (2006), que las principales causas del fracaso de las propuestas educativas, se dan por la mirada exógena de la intervención, dejando de lado las costumbres, las posibilidades de relacionamiento entre diferentes culturas que viven en un mismo territorio, y, los saberes ancestrales de las comunidades, intentando generar innovaciones radicales de corto alcance y de alto nivel de resistencia social. El autor invita a reflexionar sobre la importancia de tener en cuenta las voces de los actores sociales desde el diseño de las propuestas educativas y no solamente en el momento de la ejecución de las mismas.

Evaristo Chiyong, Navarro Fernández, Vega Velarde y Nakano Osoreo (2016) realizaron un proyecto en Perú que relaciona un videojuego con la enseñanza de la historia peruana para niños de escuelas vulnerables. El proyecto especialmente explicita:

La enseñanza de la historia es una tarea compleja debido a los retos de aprendizaje en los estudiantes como el generar un razonamiento crítico y crear un sentimiento de patriotismo. Estos objetivos son difíciles de alcanzar ya que generalmente aprender Historia se asocia a un aprendizaje memorístico de información. Esta situación obliga a pensar en diferentes estrategias, especialmente el uso de nuevas tecnologías informáticas e interactivas como herramientas pedagógicas. Dentro de estas, los videojuegos han tenido bastante acogida en los estudiantes. De esta forma, el presente estudio tiene como objetivo identificar la influencia de un videojuego de estrategia en tiempo real en el aprendizaje de los estudiantes. Para dicho propósito se realizó una intervención a tres grupos de estudio formados por 561 estudiantes de educación secundaria de ocho colegios de la ciudad de Lima. Un grupo solo utilizaría un videojuego, otro grupo solo recibiría clase de historia, y un tercer grupo tendría ambos estímulos. Se utilizó una prueba de historia, antes y después de la intervención, para medir el rendimiento académico. Los resultados obtenidos demostraron que el videojuego

como complemento a las clases del docente tuvo un mayor efecto en las calificaciones de los estudiantes. Esto demostraría que los videojuegos de este tipo podrían ser utilizables como una herramienta pedagógica en la enseñanza de la Historia (Evaristo Chiyong, et. al, 2016).

El proyecto evidenció que, el desarrollo de estrategias tecnológicas y didácticas para la enseñanza de la historia y la cultura de un país puede ser un aspecto de fortalecimiento escolar en lo que respecta a estas áreas.

Otro proyecto relevante es el desarrollado por Agustí, Gallego, Revilla y Rodríguez (2016) quienes implementaron un proyecto en México que busca emplear didácticas emergentes basadas en las TIC para la enseñanza de la historia mexicana, especialmente aspectos socioculturales relacionados con la historia en Valladolid. A continuación, se evidencia el alcance del proyecto:

Desde la perspectiva educativa, esta cercanía y su carácter vivencial confieren a esta parte del pasado un alto potencial didáctico, dado que permite a los profesores utilizar un amplio abanico de fuentes históricas presentes en las TIC y vincular los contenidos con el ámbito familiar de los adolescentes, produciendo aprendizajes más motivados y comprensivos. Por tanto, es necesario, y ello constituye el objetivo principal del proyecto que aquí presentamos, proponer la inclusión curricular de modelos didácticos con fuerte componente tecnológico en relación con la historia reciente, e investigar el impacto producido en los aprendizajes de los estudiantes de secundaria en relación con el desarrollo del pensamiento histórico (Agustí, et. al., 2016, p. 31).

En el plano nacional, Acevedo (2017) empleó las narrativas transmedia para la creación de relatos colectivos sobre aspectos sociales, históricos y culturales, teniendo en cuenta que, su objetivo principal era fortalecer las habilidades comunicativas de los niños participantes. El

proyecto evidencia que las narrativas también pueden ser un recurso clave que puede ser mediado por las tecnologías, fortaleciendo de manera colateral diferentes aspectos del desarrollo de las habilidades del estudiante.

Colombia tiene vacíos importantes respecto a la enseñanza y la participación de los niños y jóvenes en la cultura. Una evidencia de ello es que la base de datos Google Scholar cuenta con 49.700 documentos académicos relacionados con la diversidad cultural y la historia en el sistema educativo colombiano, sin embargo, la mayoría de estos documentos son textos de reflexión académica, es decir, que no evidencian los resultados de proyectos de investigación o de desarrollo. Lo anterior, podría relacionarse con la falta de relación que se tiene entre el Ministerio de Educación Nacional y el Ministerio de Cultura.

3.2 Marco normativo

En el país existe un vacío importante en términos normativos respecto a la enseñanza de los procesos relacionados con la cultura y la educación. Por ejemplo, el Ministerio de Educación Nacional - MEN (1997) asigna la responsabilidad de la cultura al área de educación artística, a partir del lineamiento curricular del área. En el documento se evidencia que la cultura tiene relación especialmente con la danza, los relatos históricos, los saberes ancestrales, la estética y el arte en relación con el desarrollo identitario de las comunidades. El Ministerio de Cultura (2020), se enfoca principalmente el desarrollo de la cultura desde las artes, el patrimonio, la cinematografía, las comunicaciones, las poblaciones y el fomento regional.

Por otra parte, los aspectos relacionados con la diversidad cultural desde el MEN (1996), se diseñaron lineamientos curriculares para el despliegue de la cátedra de estudios afrocolombianos, aspecto de gran relevancia respecto al reconocimiento de las comunidades afro en el país y su

trascendencia histórica. Sin embargo, no se evidencia una cátedra de estudios culturales que les permita a los estudiantes apropiarse aspectos culturales e históricos de su comunidad y su región. Por ejemplo, las comunidades campesinas o indígenas no cuentan con un lineamiento de aprendizaje y apropiación de los rasgos culturales del contexto.

El proyecto entonces se fundamenta desde la comprensión de este vacío normativo que deja sin sustento al educador y a la escuela a la hora de establecer proyectos de fortalecimiento cultural:

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad”, dice la Constitución Política de Colombia de 1991. Este postulado muestra el significado de la cultura en el proyecto de construcción de la nación y convoca a mirar la historia de la cultura en Colombia en sus diversos procesos para comprender que en la perspectiva de una “larga duración”, y a responder a las demandas en este campo desde el Estado, desde la sociedad civil y desde la academia.

El Ministerio de Cultura adoptó en 2014 esta Política, al considerar que el Patrimonio Cultural Mueble y los bienes muebles de interés cultural son fundamentales en la construcción de ciudadanía y el fortalecimiento del sentido de pertenencia de los colombianos, en la medida que “los objetos que los seres humanos producimos son parte constitutiva de la vida, de las dinámicas y las relaciones sociales y representan no solo las ideas, sino, en general, la cultura” Además, los bienes culturales que conforman el patrimonio cultural mueble colombiano, transmiten símbolos, se relacionan con sucesos o situaciones, mantienen recuerdos colectivos, y a partir de ellos es posible construir, legitimar y mantener interpretaciones de momentos particulares de la historia (Ministerio de Cultura, 2012, p. 1).

Desde esta mirada, el país reconoce la necesidad de fortalecer el desarrollo cultural y la apropiación del mismo desde la generación de escenarios que permitan la emergencia de recuerdos y voces colectivas.

3.3 Marco teórico

Para el abordaje teórico se han definido tres categorías principales y tres subcategorías que se alinean a los propósitos de este proyecto:



Figure 3: Categorías teóricas. Fuente: elaboración propia.

3.3.1 La historia y la cultura como aspectos claves del desarrollo social

Para poder desarrollar la implementación del proyecto, es necesario comprender lo que se entiende por cultura, con el fin de poder establecer soportes al alcance que permitan la sostenibilidad en el tiempo de este proyecto de desarrollo.

La cultura es un compuesto integral de instituciones, en parte autónomas y en parte coordinadas. Está constituida por una serie de principios tales como la comunidad de sangre a través de la descendencia; la contigüidad en el espacio, relacionada con la cooperación; las actividades especializadas; y el último, pero no menos importante principio del uso del poder en la organización política. Cada cultura alcanza su plenitud y autoeficiencia por el hecho de satisfacer el conjunto de necesidades básicas, instrumentales e integrativas. Por lo tanto, sugerir, como recientemente se ha intentado, que cada cultura abarca sólo un pequeño segmento de su ámbito potencial, es radicalmente erróneo, por lo menos en uno de los sentidos (Malinowski y Cortazar, 1984, p. 6).

Como lo mencionan los autores, la cultura es vivenciada por actores individuales, colectivos, naturales y jurídicos que permiten el despliegue de diferentes condiciones sociales que dan respuesta a intenciones, necesidades, oportunidades y alcances de un territorio. Por otra parte, Yúdice (2002), plantea tres aspectos relevantes relacionados con la cultura, su impacto social, su relación con las artes y con otros aspectos sistémicos:

El papel de la cultura se ha expandido de una manera sin precedentes al ámbito político y económico, al tiempo que las nociones convencionales de cultura han sido considerablemente vaciadas. En lugar de centrarse en el contenido de la cultura —esto es, el modelo de enaltecimiento o su más reciente antropologización como estilo de vida integral conforme a la cual se reconoce que la cultura de cada uno tiene valor— tal vez sea más conveniente abordar el tema de la cultura en nuestra época, caracterizada por la rápida globalización, considerándola como un recurso (...). Se invoca la cultura cada vez más no solo como un motor del desarrollo capitalista, y ello se manifiesta en la repetición de la estadística de que la industria audiovisual ocupa, en Estados Unidos, el segundo puesto

después de la industria aeroespacial. Hay quienes aducen incluso que la cultura se ha transformado en la lógica misma del capitalismo contemporáneo, una transformación que ya está poniendo en tela de juicio nuestros presupuestos más básicos acerca de lo que constituye la sociedad humana. Esta culturalización de la economía no ocurrió naturalmente, por cierto, sino que fue cuidadosamente coordinada mediante acuerdos sobre el comercio y la propiedad intelectual, tales como el GATT y el OMC, y mediante leyes que controlan el movimiento del trabajo intelectual y manual (por ejemplo, las leyes de inmigración). En otras palabras, la nueva fase del crecimiento económico, la economía cultural, es también economía política. La "creación de propiedad" —esto es, la transformación de, digamos, la transmisión de la señal de radiodifusión en algo que puede ser comprado y vendido, un hecho fundamental para obtener beneficios en los medios electrónicos— implica una gestión colectiva para convertir las actividades sociales en propiedad (Yúdice, 2002, pp. 2-4).

El autor realiza una crítica importante a la comprensión cultural, dado que, se ha vinculado al desarrollo de las tendencias del capital mundial, desde el capitalismo asumiendo la cultura como un recurso para la generación de ingresos y el mercadeo de la misma. El autor invita a reconsiderar aspectos sociales de la cultura que no se comercializan y que aportan a la conformación y la sostenibilidad de valores propios de una sociedad determinada.

Burke (2006), plantea que, la cultura y la historia son dos categorías que no se pueden separar, dado que la cultura se evidencia en la historia del territorio, pero la historia se entreteje en los aspectos culturales del mismo. Por lo anterior, este proyecto se enfoca en el fortalecimiento histórico y cultural de Salamina en los estudiantes.

Este proyecto reconoce que la cultura tiene un valor relevante para ambos aspectos, la relevancia socio histórica de la cultura en el territorio, pero también los aspectos de

emprendimiento que pueden ser generados a partir del fortalecimiento de la misma cultura, no desde una perspectiva de extracción cultural, sino desde una mirada de desarrollo endógeno, es decir, el desarrollo pensado desde los recursos y saberes del mismo territorio. La cultura, en relación con el territorio del proyecto se describe a continuación.

Para Velázquez (1995), en el proceso histórico evolutivo de Salamina, se han generado procesos de reconstrucción a partir de las diferentes disciplinas de interés tales como los orígenes arquitectónicos, los cuales han permitido promover el desarrollo en el municipio, es así como el proyecto involucra la promoción de líderes culturales partiendo de conceptos que dejen entrever las relaciones que propician los contextos, asimismo en la ampliación de conocimientos del legado cultural expuesto por la colonización antioqueña y como modelo de apertura social se define a través de los cambios arquitectónicos. Para fomentar las acciones y el contexto geográfico de la historia y su construcción la cual está soportada en su desarrollo arquitectónico y el arte como mecanismo de participación:

La geografía dejó de ser un fin en sí para convertirse en un medio; nos ayuda a recrear las lentas realidades estructurales, a verlo como una perspectiva según el punto de fuga de la duración de la más larga. también la geografía puede, como la historia dar respuestas a muchos interrogantes (Braduel, 1997, *s.p.*)

Para Braduel la importancia de los espacios geográficos permite dar respuestas oportunas a los cambios históricos que se replican en el siglo XXI, por lo que no se puede ser ajeno a las transformaciones ideológicas, culturales y de pensamiento que propone los nuevos aprendizajes del territorio, es así como Salamina, el espacio poético “¿quién hizo el trazo urbano de Salamina? A simple vista tenemos que la retícula colonial ha sido cuidadosamente aplicada en su trazado de damero, pero los símbolos propios de la llamada vida republicana aparecen configurados

perfectamente en el espacio del parque principal. La compra de la fuente, la larga espera y el deseo de dar la connotación de “naturaleza cultural”, donde se ubica a través de la cultura dar un aire de renovación e innovación manteniendo la identidad del territorio sin dejar de lado su esencia natural y dar paso a los ambientes que permitan desarrollar conocimientos y empatía cultural, con los cambios de territorio la distribución de los espacios demográficos y su entorno presenta cambios enmarcados en su arquitectura la cual favorece el tallado en madera y los cánones arquitectónicos, es así como la transformación dio paso a nuevas culturas que permean la historia y vida cotidiana de la población permitiendo dar inicio a la formación de conceptos de educación. Salamina se precia de tener establecimientos de estudios básicos más antiguos del departamento, expresado por Velázquez (1995), es por tal motivo que la sabiduría acompañada los procesos de aprendizaje y tener un espacio enriquecido por las ventanas de los saberes que permitieron tener una comunidad contextualizada y educada en la historia y esto se refleja en los grandes escritores, poetas y artistas que cuenta el municipio.

Salamina, siendo madre de la cultura caldense, es fundamental para explicar la formación de la misma en el departamento, denominada capital del sur de Antioquía con todo lo que conlleva esta distinción, era base económica y su núcleo humano gozaba de ciertos privilegios económicos que hacía que sus habitantes pudieran llevar un dinamismo artístico diferente al de otros municipios de caldas es así como surge una de las voces más líricas de la patria la poetisa Agripina Montes del Valle, inspiración de muchos artistas por sus poemas relevantes para una región y un país que va dejado a un lado su historia su cultura y que necesita un renacimiento cultural basado en las expresiones literarias y artísticas que han hecho de cada espacio geográfico lugares únicos que en algún momento de la historia proyectaron momentos de luz relegadas en las creaciones, como lo fue el municipio de Salamina, ubicado en el departamento de Caldas en la parte Norte.

3.3.2 Las estrategias gerenciales al servicio de la cultura

Maldonado y Monsalve (2017), plantean que, el gerente educativo tiene un rol trascendental en la transformación, el fortalecimiento y la conservación de la cultura en el territorio social, dado que, la escuela es uno de los principales escenarios de despliegue social en los pueblos y veredas, junto con los puestos de salud y la capilla. La escuela, a diferencia de los otros dos escenarios, es un territorio donde convergen diversos actores de diferentes momentos generacionales, aspecto que brinda relevancia respecto a la conservación cultural.

Collazos y Ospina-Ramírez (2017) plantean que el gerente educativo es el responsable del desarrollo endógeno de las comunidades por medio de la intervención escolar, es decir, en contextos donde los rasgos sociales y culturales se arraigan a saberes ancestrales y a factores relacionados con la ruralidad, es el gerente educativo el responsable de cultivar en la escuela un ambiente que favorezca el despliegue de la cultura del territorio, su conservación y su transformación desde el interior de la misma comunidad. En este mismo sentido, Escobar, Marín Giraldo y López Trujillo (2018), explican que, el gerente educativo puede aportar al fortalecimiento de los hábitos, en este caso, los hábitos de multiplicación y reproducción cultural.

Teniendo en cuenta que según la Guía 34 del Ministerio de Educación Nacional (2009), brinda un lineamiento especial sobre la relevancia de la gerencia educativa en el desarrollo comunitario, nuevamente, ratificando la importancia del saber cultural del gerente en el proceso del mejoramiento escolar:

Los mecanismos y programas de participación se han diseñado en concordancia con el PEI y buscan la creación y animación de diversos escenarios para que el estudiantado se vincule

a ellos a partir del reconocimiento de la diversidad; no obstante, su sentido en la vida escolar no alcanza a sensibilizar al conjunto de la comunidad educativa (MEN, 2009, p. 123).

3.3.3 Las TIC como escenario de aprendizaje y conservación cultural

Ramírez (2010), plantea que las tecnologías de la información son recursos para el gerente educativo que pueden ser optimizadores de los procesos gerenciales, pero también, convertirse en distractores para los procesos educativos, dado que, en algunos casos pueden emplearse las tecnologías como el fin de la innovación escolar y no como el medio para el mejoramiento y la innovación. Sin embargo, desde la perspectiva de este proyecto, las tecnologías son la línea base para el desarrollo de una estrategia gerencial integradora, es decir, son un medio para alcanzar un reconocimiento a la cultura por parte de los estudiantes.

Cuberos de Quintero y Vivas García (2017), realizan un aporte importante respecto al reconocimiento de las estrategias didácticas desde una perspectiva gerencial, encontrando en la tecnología un escenario para el fortalecimiento institucional y educativo; evidenciando por medio de reflexiones teóricas que, las tecnologías son plataformas para el desarrollo de los procesos relacionados con las diversas gestiones en la organización educativa.

López (2014), brindan un modelo de innovación educativa basado en los registros que se sistematizan por medio de las tecnologías de la información. El autor evidencia la importancia de emplear mecanismos de medición basados en las TIC para indagar y conocer los niveles de mejoramiento y avance de los procesos educativos y de los diferentes proyectos que se implementan en las escuelas.

4. COMPONENTE METODOLÓGICO Y DE GESTIÓN

4.1 Matriz de riesgos

Riesgo	Tipo de riesgo	Impacto	Disparador	Plan de respuesta
Baja participación	Social	Alto	Cátedra monótona	Realizar una planificación de la cátedra sobre la cultura salamineña que sea llamativa y lúdica, para que atraiga la atención del grupo objetivo (niños y jóvenes).
Perdida del oriente del trabajo	Social	Alto	Grupo no enfocado en el proyecto y a lo que se quiere llegar	Reuniones semanales para evaluar las acciones en pro del desarrollo del proyecto y del demo web
Complicaciones para el desarrollo del demo	Operativo-Técnico	Alto	No realizar una adecuada esquematización para el diseño del prototipo funcional del aplicativo web	Realizar una buena organización de lo que se quiere plasmar en el demo

Riesgo	Tipo de riesgo	Impacto	Disparador	Plan de respuesta
---------------	-----------------------	----------------	-------------------	--------------------------

de la cátedra Historia y
Cultura Salamineña

4.2 Metodología y actividades

La metodología a emplear en el siguiente proyecto se puede catalogar como del tipo Acción Participativa, ya que, por medio del trabajo a realizar, se busca que los niños, jóvenes y demás personas del municipio de Salamina, conozcan verdaderamente la cultura en la que se encuentran inmersos, dado que actualmente se evidencia una apatía creciente por este factor tan importante en las nuevas generaciones.

Se cataloga el proyecto “Estrategias Gerenciales e innovadoras para promover la formación de líderes culturales por medio de las TIC en el municipio de Salamina” en esta metodología, a razón de que la población objetivo tendrá una participación activa para el desarrollo de los objetivos planteados en este, debido a que son una pieza importante para lograr el conocimiento y evaluar el actuar de la temática que se abarcará por ser parte de su contexto municipal.

De esta manera, se logrará conocer cuáles son los factores internos y externos que están frenando la continuidad de los aspectos culturales que llevaron a Salamina a ser reconocida a nivel nacional y su clasificación como Patrimonio de la Humanidad.

Los principales actores del proyecto son los niños y jóvenes salamineños, debido a que por medio de las estrategias que se tienen planificadas en el proyecto, se busca transformarlos en

líderes multiplicadores de su cultura y así, concienciar a los demás moradores del municipio sobre la importancia de mantener viva la tradición, gran atractivo para foráneos.

4.2.1 Fase de iniciación

Desarrollo de la idea del proyecto, teniendo en cuenta el factor que se está viendo afectado a raíz de la inmersión del municipio de Salamina en la aldea global, que influencia de manera positiva y negativa a los moradores del municipio, negativa, porque con tanta novedad y conocimiento de tradiciones ajenas, se disminuye su interés en participar y conocer aspectos culturales propios, que llevaron al municipio a ser reconocido a nivel nacional e internacional.

Identificación de la problemática y adopción del principal actor transformador (la tecnología) como herramienta estratégica para incrementar el interés de los salamineños en lo propio.

4.2.2 Fase de planificación

Para esta fase de planificación se tienen preparadas las siguientes actividades, con un tiempo establecido para su realización y un responsable para lograr evacuar y lograr los objetivos en el tiempo solicitado por la Universidad.

1. Recopilar Información referente a Salamina y su Cultura, para dar inicio a la esquematización del prototipo funcional del aplicativo web que se quiere desarrollar para dar cumplimiento a los objetivos planteados.
2. Diseñar el prototipo funcional del aplicativo web interactivo que facilite el trabajo institucional, para la enseñanza de los aspectos culturales de la región.
3. Implementar y evaluar de la estrategia para la enseñanza de temas culturales en jóvenes y niños del municipio de Salamina.

4. Diseñar encuestas para medir los saberes previos del grupo objetivo, que nos arrojará la muestra inicial al proceso de capacitación cultural.
5. Establecer Alianzas estratégicas para la recopilación de información relevante que será parte del desarrollo del proyecto.
6. Entrevistar conocedores como aporte al desarrollo del proyecto por la interacción con personajes conocedores de la historia y cultura salamineña.
7. Capacitar a los posibles líderes culturales jóvenes y niños de 3 colegios del municipio y un colegio rural.
8. Diseñar la cátedra de historia y cultura salamineña, para la presentación de los temas de interés para el desarrollo del proyecto y la capacitación de los niños y jóvenes salamineños.
9. Socializar el material para la cátedra de historia y cultura salamineña entre el grupo de trabajo y posteriormente realizar la presentación final para la capacitación de jóvenes y niños.
10. Registrar fotográficamente los lugares y sitios de interés para el desarrollo del demo de historia y cultura salamineña, las cuales serán importantes para la parte visual del prototipo funcional del aplicativo web.
11. Esquematizar el prototipo funcional del aplicativo web, para tener claro a lo que se quiere llegar.
12. Socializar el esquema con la persona que va a apoyar el diseño del prototipo funcional del aplicativo web.
13. Puesta a prueba del prototipo funcional del aplicativo web propuesto para evaluar su pertinencia y si cumple el objetivo propuesto.

4.2.3 Fase de ejecución

Todo lo planeado anteriormente se viene ejecutando paso a paso en forma secuencial y organizada, de la siguiente manera:

En primer lugar, la recolección de la información y documentación que nos permite conocer ampliamente el patrimonio cultural de Salamina y su historia, las cuales incluyen personajes significativos de la vida salamineña, realizando un recorrido por los sitios de riqueza e interés turístico cultural e histórico. En este proceso logramos identificar versiones, documentos y tesoros culturales en custodia por diferentes instituciones del municipio, como la casa de la cultura, la alcaldía, la parroquia, centro de memoria histórica, instituciones educativas entre otros. Esta información, permite de manera efectiva el desarrollo del proyecto, con la solidez requerida y con el cuidado con el que se debe manejar la memoria histórica y cultural de un municipio.

En segundo lugar, se busca el apoyo de personalidades, autoridades en la temática que se busca tratar para la capacitación de los jóvenes líderes que van adquirir las competencias y el conocimiento para realizar las funciones de capacitación a otros jóvenes y niños, y a su vez, formar más líderes y posibles guías turísticos que puedan atender la demanda de visitantes en el municipio, dando a conocer la riqueza del municipio y la calidez de su gente, y de esta manera, asegurar que el patrimonio cultural e histórico de Salamina prevalezca en el tiempo, aportando al municipio beneficios económicos indirectos por la estimulación en la inversión para proyectos hoteleros y comerciales, ya que los ingresos por parte de la industria turística dan como resultado un incremento en la calidad de vida de los moradores del municipio y para trabajar en la preservación de los sitios y piezas históricas de la cultura paisa-salamineña. Por otro lado, con el prototipo funcional del aplicativo web, se busca que personas interesadas en conocer Salamina (arquitectura,

historia, cultura, y demás), puedan realizar un recorrido virtual, con un enlace directo a los aplicativos Google Maps y Streetview.

Gracias a la revisión bibliográfica y las entrevistas que se tienen planteadas, se logrará esquematizar y visualizar la información que se quiere enseñar por medio del prototipo funcional del aplicativo web, como herramienta para facilitar el aprendizaje de los aspectos culturales y demás factores a la población objetivo que serán transformados en líderes culturales.

Para el demo del aplicativo web, se hace necesario que sea muy visual, por ende, se están recopilando fotos de sitios y personajes de interés dentro de la cultura salamineña, y como se manifestó anteriormente, el uso de las herramientas ya creadas, google maps y streetview, como enlace en la plataforma para usar los recursos ya creados en beneficio de este proyecto.

Este demo del aplicativo web, se construirá usando el estándar HTML5 (html,css,javascript), que permitirá de una manera, fácil, accesible y rápida hacer una visita simulada por sitios de interés turístico y que a su vez, han sido importantes dentro de la historia y cultura del municipio, brindando así, una proyección de lo que puede encontrar y realizar en su visita física a Salamina.

4.2.4 Fase de monitoreo

Se realizan pruebas piloto, como parte final del entrenamiento de los líderes para asegurar que el proyecto se ejecute en forma eficiente y efectiva, logrando su propósito. El objetivo es lograr aumentar el interés y la disposición del grupo que se formará como líderes culturales, adquiriendo de esta manera sentido de pertinencia sobre el conocimiento de lo propio y siendo replicadores de la cultura e historia salamineña, evitando la desaparición de estos factores tan importantes para la preservación del título dado a este, como patrimonio cultural de la humanidad.

Despertar ese sentido de pertenencia en los niños y jóvenes, hará que aprecien su territorio y no pretendan buscar por falta de oportunidades, otros lugares para establecerse, ya que, con este proyecto, notarán las oportunidades de negocio y empleo.

Con la implementación del prototipo funcional del aplicativo web, es posible se noten algunos vacíos en la población salamineña con el manejo de las TIC, por ende, se tiene un plan alternativo de capacitación en esta área para evitar alteraciones en la puesta en marcha del proyecto por falta de conocimiento en el tema mencionado. Para ello, es importante realizar una alianza entre la administración municipal, la casa de la cultura y cultivarte.

A medida que se ha ido implementando parte del proyecto, se nota la aceptación de la comunidad, reflejada en buenos comentarios y manifestación del deseo de otros actores por hacer parte del proyecto, en cuanto a aportes de información que resulta de interés para el desarrollo del mismo.

4.2.5 Fase de cierre

Puesta a prueba del prototipo funcional del aplicativo web propuesto, con el fin de evaluar su pertinencia y viabilidad para dar a conocer de manera interactiva la cultura salamineña y formar a los niños y jóvenes del grupo objetivo, llamados en esta etapa como "líderes culturales", y por medio de este, lograr el cumplimiento de los objetivos propuestos en el proyecto de desarrollo.

4.3 Cronograma de Actividades

Actividad	Indicador de resultado	Resultado	Responsable	Fecha	
				inicio	fin
Recopilar Información referente a Salamina y su Cultura	Bibliografía pertinente	Marco teórico y aplicativo con la información que se considera importante para el desarrollo del proyecto.	Edwin Andrés Rodríguez Montoya	2019-06-06	2019-09-12
Diseñar un prototipo funcional de un aplicativo web interactivo que facilite el trabajo institucional, para la enseñanza de los aspectos culturales de la región.	prototipo funcional de un aplicativo web	prototipo funcional de un aplicativo web dedicado al municipio de Salamina Caldas y su cultura	LUIS FERNANDO RODRIGUEZ PEDRAZA	2019-06-06	2019-12-12
Implementar y evaluar de la estrategia para la enseñanza de temas culturales en jóvenes y	Puesta en práctica del prototipo funcional del aplicativo web y realización de una	Niños multiplicadores de la cultura salamineña	LUIS FERNANDO	2019-08-12	2019-01-20

Actividad	Indicador de resultado	Resultado	Responsable	Fecha inicio	Fecha fin
niños del municipio de Salamina.	evaluación para comprobar si satisface la necesidad planteada en el desarrollo del proyecto		RODRIGUEZ PEDRAZA		
Establecer Alianzas estratégicas	Apoyo para la recopilación de información relevante para el desarrollo del proyecto	Grupo multidisciplinar, impulsador del proyecto en el municipio de Salamina	Edwin Andrés Rodríguez Montoya	2019-09-20	2019-09-30
Diseñar encuestas para medir los saberes previos del grupo objetivo	Tabulación de encuesta	Muestra inicial al proceso de capacitación cultural	Sureliz de los Ángeles Cundumi Ramirez	2019-09-20	2019-09-30

Actividad	Indicador de resultado	Resultado	Responsable	Fecha inicio	Fecha fin
Entrevistar a los conocedores	Aporte a los anexos y conclusiones del proyecto	Aporte al desarrollo del proyecto por la interacción con personajes conocidos de la historia y cultura salamineña	Edwin Andrés Rodríguez Montoya	2019-10-05	2019-10-10
Capacitar a los posibles líderes culturales	20 jóvenes y niños asistentes a las cátedras diseñadas	Jóvenes y niños de 3 colegios del municipio y un colegio rural	Edwin Andrés Rodríguez Montoya	2019-10-12	2019-11-05
Diseñar la cátedra de historia y cultura salamineña	Cátedra preparada para capacitar previamente al grupo objetivo	Presentación sobre los temas de interés para el desarrollo del proyecto y la capacitación de los niños y jóvenes salamineños	Sureliz de los Ángeles Cundumi Ramirez	2019-08-20	2019-09-20

Actividad	Indicador de resultado	Resultado	Responsable	Fecha inicio	Fecha fin
Socializar el material para la catedra de historia y cultura salamineña	Presentación previa para el aval de los compañeros	Presentación final para la capacitación de jóvenes y niños	Sureliz de los Ángeles Cundumi Ramirez	2019-10-01	2019-10-05
Registrar fotográficamente los lugares y sitios de interés para el desarrollo del demo de historia y cultura salamineña	Fotografías de puntos de interés para el recorrido virtual en el mapa de Salamina	Fotografías reales de los puntos históricos y culturales que se adjuntaran en el demo	LUIS FERNANDO RODRIGUEZ PEDRAZA	2019-09-20	2019-09-30
Esquematzar el prototipo funcional del aplicativo web, para tener claro a lo que se quiere llegar	Maqueta del prototipo funcional del aplicativo web de la cátedra Historia y Cultura Salamineña	Mapa del prototipo funcional del aplicativo web con las rutas y links que se quieren mostrar	LUIS FERNANDO RODRIGUEZ PEDRAZA	2019-10-01	2019-10-21

Actividad	Indicador de resultado	Resultado	Responsable	Fecha inicio	Fecha fin
Socializar el esquema con la persona que va a apoyar el diseño del prototipo funcional del aplicativo web	Correcciones y sugerencias sobre el esquema	prototipo funcional del aplicativo web, con las herramientas e información que se tienen pensadas	Luis Fernando Rodríguez Pedraza	2019-10-22	2019-10-22
Puesta a prueba del prototipo funcional del aplicativo web propuesto	El aplicativo corre y muestra de manera adecuada la temática de la cátedra	Prototipo Funcional del aplicativo web de fácil navegación y cumpliendo el objetivo de formar líderes culturales de la cátedra salamineña	Edwin Andrés Rodríguez Montoya	2019-12-16	2019-12-20
Evaluación del prototipo funcional del aplicativo web propuesto	Funcionalidad y pertinencia del prototipo	Cátedra virtual con niños y jóvenes de Salamina	Sureliz de los Ángeles Cundumi Ramirez	2019-12-20	2019-12-21

4.4 Talento Humano

Nombre	Cargo	Rol	Participación	
			Directa	Indirecta
Andrés Rodríguez	Coordinador Cultivarte	Coordinador de proyecto	x	
Sureliz Cundumi Ramirez	Secretaria Académica			
Luis Fernando Rodríguez	Docente			
Alejandro Villegas	Ingeniero de Sistemas	Desarrollador prototipo web funcional	x	
Oswaldo Rodríguez	Policía de Turismo	Capacitador Turístico	x	
Dayanna Agudelo	Coordinadora Casa de la Cultura	Instructora de historia salamineña	x	
Fernando Toro	Escultor y Pintor	Instructor de técnicas de pintura y creación de faroles	x	
Jorge Hernán Maya	Líder cultural	Historiador	x	

16 jóvenes de las IE Pio XII y Normal Superior Maria Escolástica	Estudiantes	Líderes culturales en formación	x	
---	-------------	------------------------------------	----------	--

4.5 Recursos Financieros

Rubro	Fuente propia		Fuente contrapartida		Total
	Recurrentes	No recurrentes	Recurrentes	No recurrentes	
Compra y Registro de Dominio 0	1	0	0	0	1

4.6 Stakeholders

Personas o grupos de interés	Nivel de participación	Expectativas de la persona o el grupo	Estrategia o plan de respuesta a sus expectativas
Jóvenes Salamineños	Alto	Alto	Desarrollo de actividades, por medio de las cuales se dé a conocer la cultura salamineña para que de esta forma no se pierda la identidad de este municipio, debido a la influencia de otras culturas.

Personas o grupos de interés	Nivel de participación	Expectativas de la persona o el grupo	Estrategia o plan de respuesta a sus expectativas
Habitantes de Salamina	Medio	Medio	Los jóvenes y niños serán replicadores de lo aprendido en la cátedra cultural y posteriormente en el aplicativo, en sus grupos de influencia (familia, docentes), logrando así que la población conozca más sobre su propia cultura.

5. RESULTADOS Y HALLAZGOS

Encuesta de conocimientos previos: Se desarrolla una encuesta para la medición de conocimientos previos, aplicada a 19 estudiantes de las instituciones educativas aliadas: Colegio Pío XII y Normal Superior María Escolástica, con 9 preguntas cerradas sobre temáticas importantes de la historia y cultura salamineña, obteniendo un indicador muy precario del conocimiento de la misma.

Encuesta aplicada:

¿Quién firmó el Acta de Constitución del Municipio de Salamina?

Nuestro Municipio se llama Salamina debido a:

La Pila que se encuentra en la plaza de Bolívar del Municipio fue traída desde:

¿En qué año se fundó Salamina?

¿Qué General estaba al frente del batallón Salamina?

¿Quién fue el artífice de las tallas y calados en madera en Salamina?

¿Quien escribió la letra del himno a Salamina?

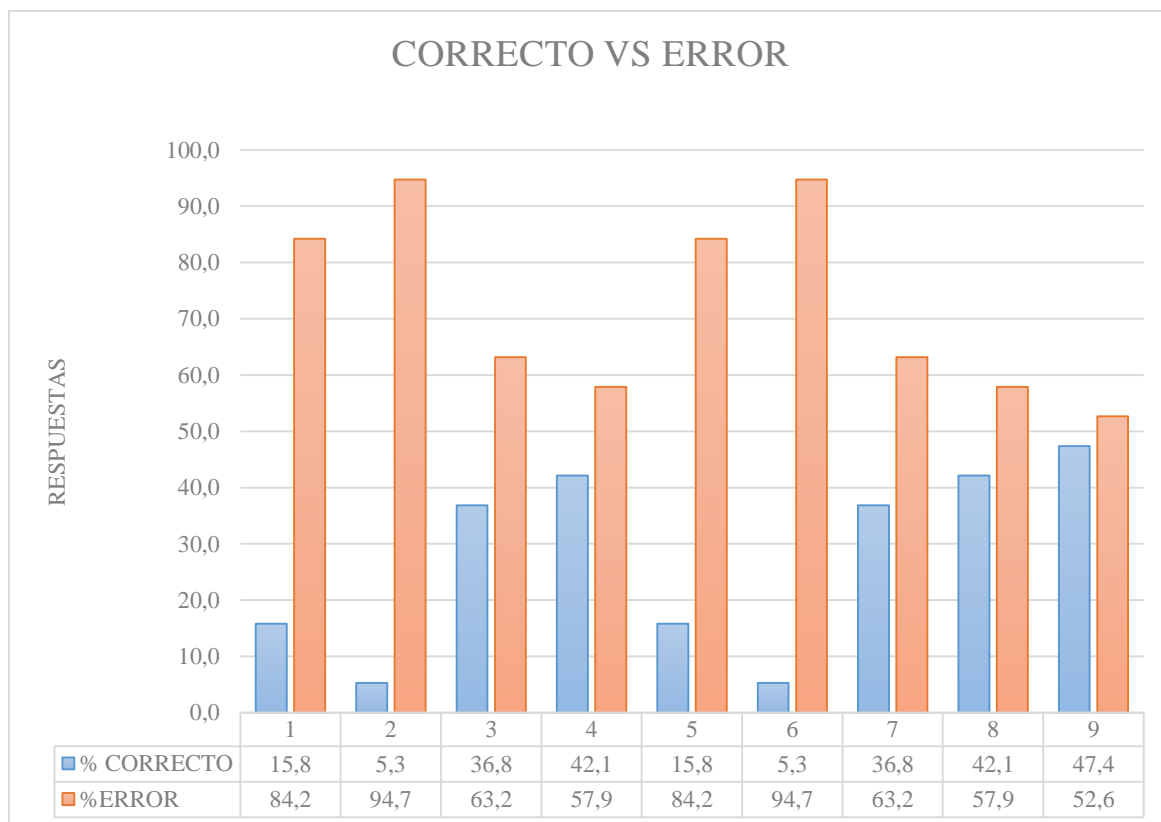
El Órgano que se encuentra en la Basílica Menor de Salamina fue traído desde:

El municipio de Salamina es monumento Nacional desde el año:

¿Crees que es importante que los jóvenes y niños conozcan la historia y cultura de nuestro municipio? Justifica tu respuesta.

Como líder cultural, ¿cuál sería tu aporte para dar a conocer a los demás moradores de nuestro municipio sobre su historia y cultura?

	A	B	C	D	% CORRECTO	%ERROR
1	1	3	14	1	15,8	84,2
2	16	1	1	1	5,3	94,7
3	9	7	2	1	36,8	63,2
4	5	8	5	1	42,1	57,9
5	10	3	4	2	15,8	84,2
6	7	1	10	1	5,3	94,7
7	4	7	3	5	36,8	63,2
8	1	8	10	0	42,1	57,9
9	6	9	3	1	47,4	52,6
					27,5	72,5



Se puede inferir que aproximadamente 5 de los 19 estudiantes encuestados, cuenta con nociones de la temática referente a historia y cultura del municipio de Salamina, relevante para el desarrollo de este proyecto.

Informe	Nombre de la actividad	Descripción de la actividad	Fecha	Opciones
1	Conformación de grupo de líderes culturales	Formación y Capacitación del grupo "Líderes Culturales" con apoyo de la Policía de turismo. Los líderes serán jóvenes de los colegios: Normal Superior y Pio XII.	27 de Septiembre de /2019	
2	Desarrollo del prototipo funcional	Se realiza la compra del dominio, cambio de dns, certificado instalación de wordpress (CMS), edición de plantilla	06 Junio hasta el momento.	
3	Entrevista a conocedores	Realización de entrevistas a personajes conocedores de la cultura salamineña, importantes para el desarrollo de las actividades con los futuros líderes culturales.	05 Octubre al 10 de 2019	
4	Encuesta de saberes	Se desarrolla una encuesta a los futuros líderes culturales, luego de la cátedra Historia y cultura salamineña, para medir la absorción de la temática planteada.	04 de Octubre de 2019	
5	Capacitación a jóvenes	El escultor y pintor Fernando Toro orienta a los jóvenes en las técnicas de pintura,	18 de Octubre de 2019	

		para la elaboración de faroles que se utilizaron en la noche del fuego.	
6	Visita a la casa de la Cultura	Se realizó una visita a la casa de la cultura donde conocen sobre la historia del municipio y la relevancia del mismo en el contexto regional por su riqueza cultural.	25 de Octubre de 2019
7	Exposición Faroles	Se expone el trabajo realizado de faroles en la tradicional noche del fuego que se realiza el 7 de Diciembre de cada año dentro del centro histórico del municipio.	7 de Diciembre
8	Recorrido Histórico	Se realizará recorrido por el centro histórico del municipio donde Jorge Hernán Maya, historiador, les orientará sobre el dinamismo del municipio desde su historia y como esta es relevante para el desarrollo cultural y artístico en la actualidad.	Febrero 2020
9	Reconocimiento paisaje Natural	Se realizará un recorrido en espacios naturales a cargo del policía de turismo Oswaldo Rodríguez donde reconocerán la importancia del mismo con su gran variedad de flora y fauna, proyectando la importancia de mantener un ecosistema sano y limpio.	Marzo 2020

10	Reconocimiento del prototipo Web funcional salaminizate.	Implementación de la herramienta del prototipo a los jóvenes líderes Culturales.	Enero de 2020
11	Certificación de los líderes Culturales.	Se realiza ceremonia de entrega de las certificaciones a cada uno de los líderes capacitados.	Mayo de 2020



Figure 4: Sitio web Salaminízate. Fuente: www.salaminizate.com

El anterior sitio web, se evidencian los resultados de una de las estrategias gerenciales desarrolladas, la cual es la línea base del proyecto, a continuación se evidencian algunos recursos del sistema:



Bibliografía del sitio web

Mitos y leyendas

Leyenda de María La Parda

"Leyenda del Norte Caldense que cuenta que una mujer muy hermosa, casada con Juan Bermúdez le vendieron el alma al diablo a cambio de riquezas y efectivamente tuvieron tierras, dinero, joyas y servidumbre y cuentan las malas 16 lenguas que vivieron en los parajes de San Félix en unas cuevas que llevan sus nombres y el diablo vino a pedirles el alma. Afortunadamente esta tradición está vigente y en el municipio de Salamina se celebra el día y la tarde de María la

El Pateperro

"Vive en los montes. Le falta una pierna de la rodilla para abajo y él la ha reemplazado con un tarro de guadua, tarro que a la vez le sirve de letrina."

"Su presencia por los campos es pestilente y se considera como el anuncio de la calamidad, muerte e inundaciones. Según las regiones aparece como deidad masculina o femenina. Sus gritos macabros o sus carcajadas histéricas son escuchadas en los socavones de las minas y en las hondonadas de los

El Hojarasquin del Monte

"Protector de los bosques y animales selváticos. Aparece en figuras diversas antropomorfas o zoomorfas, con cuerpo musgoso, cubierto de líquenes y helechos. Algunos campesinos lo han visto como un "Hombre árbol" en movimiento; otros como un monstruo que aparece con figura de mono gigante y siempre peludo y con mucho musgo y hojas secas".

The image shows a Kahoot! quiz interface. At the top, the Kahoot! logo is visible. Below it, there's a header with the text "own or duplicate and edit existing ones!". The main content area is divided into two columns. The left column, titled "SALAMINIZATE", contains the following information: "A public kahoot", "Demuestra tus conocimientos Salamineños", "0 favorites 5 plays 6 players", and a user profile for "salaminizate" created 1 month ago. The right column, titled "Questions (12)", lists three quiz questions, each with a corresponding image and a 20-second timer. The questions are: 1- Quiz: "¿En qué año fue fundada Salamina?", 2- Quiz: "Salamina debe su nombre a...", and 3- Quiz: "¿Quién firmó el acta de constitución del municipio?". A "Show answers" link is located at the top right of the questions section.

Otros recursos implementados en 2019:

- Conformación de grupo de líderes culturales.
- **Desarrollo del prototipo funcional.**
- Entrevista a conocedores.
- Encuesta de saberes.
- Capacitación a jóvenes.
- Visita a la casa de la Cultura.
- Exposición Faroles.
- Recorrido Histórico.

Otros recursos de la estrategia que se realizarán en 2020:

- Reconocimiento Paisaje Natural.
- Reconocimiento del prototipo Web funcional salaminizate.

- Entrevistas de los estudiantes a las personas de Salamina que tienen algún saber ancestral y cultural.
- *Participación de los estudiantes en la actualización de su sitio web.*
- Certificación de los líderes Culturales.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El proyecto se ha desarrollado hasta su segundo objetivo específico, dado que las condiciones institucionales han implicado un ajuste en el cronograma y la finalización de algunas de las actividades de la estrategia para el año 2020. Lo anterior, implica un gran aprendizaje para los gerentes educativos implementadores del proyecto, reconociendo la necesidad de manejar holguras en los cronogramas, que permitan manejar imprevistos de las organizaciones.

Un aspecto importante que se tiene como aprendizaje, es el reconocimiento de la tecnología como un recurso que puede ser empleado como un eje articulador, sin embargo, no puede ser el fin de una estrategia, debe ser un medio que cuente con otros recursos que humanicen su utilización.

El perfil del gerente educativo, es tan amplio que puede impactar comunidades fuera del aula para rescatar valores comunitarios como la cultura e historia.

Este proyecto sirvió como instrumento para identificar todo el conjunto de aspectos culturales de una parte de la región paisa, establecida en Salamina, de tal forma, que nos permitió retomar costumbres ancestrales con riesgo de desaparecer en la tradición oral.

El prototipo web, es un instrumento clave para la exploración de material histórico, testigo de la cultura salamineña, abierto a la comunidad y al mundo.

La web, instrumento fundamental para que las nuevas generaciones mediante la tecnología, se vuelvan protagonistas y trasmisores de su cultura, en este caso la salamineña, haciendo que se visibilicen frente al mundo.

Siempre es necesario encontrar personas comprometidas con la historia, con la vida de un municipio, para que sean las gestoras y transmitan este conocimiento, al mismo tiempo que estimulen el amor y el sentido de pertenencia por el mismo, esa es la labor de nuestros líderes culturales en formación.

La historia de la cultura de un pueblo, sus costumbres, su jerga, su gentilicio, su gastronomía, su vocación agrícola, etc, han sido transmitidos a través de la historia de generación en generación, mediante la tradición oral, por tanto, se ve la necesidad de sistematizar dicha información para realizar una adecuada gestión del conocimiento, y que de esta forma trascienda en el tiempo, evitando la pérdida de la misma.

Es de vital importancia la generación de alianzas estratégicas dentro del municipio de Salamina, con el fin de enfocar los esfuerzos hacia la apropiación de sus habitantes del tesoro histórico en el que se desenvuelven.

Es importante lograr que las Instituciones Educativas, mediante nuevas políticas educativas, se encarguen de vincular más a los niños y jóvenes en procesos que fortalezcan los conocimientos e identidad de su territorio en el desarrollo intrínseco del contexto cultural en el que viven, mediante la gerencia educativa como dinamizadora del mismo.

Se deben fortalecer los diferentes entes que están alrededor de la cultura, acercando a las personas y líderes, con el fin de reactivar los ambientes y lugares relacionados con el desarrollo de la cultura y el arte en el municipio de Salamina y su proyección al turismo.

Se recomienda a los municipios de Caldas desarrollar estrategias comunes que favorezcan el despliegue de la gerencia educativa en función del desarrollo y la conservación de la cultura y la historia del Eje Cafetero, logrando mantener la historia y los aspectos culturales, más allá de las expresiones artísticas, pero sin descuidar su relevancia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acevedo, D. B. (2017). TIC y educación. Creación de mundos narrativos transmediáticos en procesos de aprendizaje. *Revista Luciérnaga-Comunicación*, 9(18), 52-60.

Agustí, M. S., Gallego, I. G., Revilla, D. M., & Rodríguez, R. M. (2016). Entornos de aprendizaje digital para la enseñanza de la historia reciente en España y Chile. presentación de un proyecto de intervención en secundaria. *Andamio/ Revista de la didáctica de la historia*, 1(2), 31-48.

Burke, P. (2006). *¿Qué es la historia cultural?* Barcelona: Paidós.

Cardona Tobón, A. (2017). *Historia y Región: Salamina*. Recuperado de:

<http://historiayregion.blogspot.com/2017/02/salamina-en-la-guerra-de-los-mil-dias.html>.

Fecha de consulta: 22.01.20.

Carreño, M. R. (2012). Educación escolar indígena en Roraima, Amazonas brasileño: del conflicto intercultural a la construcción de propuestas educativas. *ISEES: Inclusión Social y Equidad en la Educación Superior*, (10), 131-160.

Collazos, N. J. C., & Ospina-Ramírez, D. A. (2017). El gerente educativo como gestor del desarrollo endógeno y la innovación educativa en zonas rurales. *Plumilla Educativa*, 19(1), 13-26.

Cuberos de Quintero, M. A., & Vivas García, M. (2017). Relación entre didáctica, gerencia y el uso educativo de las TIC. *Actualidades Investigativas en Educación*, 17(1), 198-229.

Evaristo Chiyong, I., Navarro Fernández, R., Vega Velarde, V., & Nakano Osore, T. (2016). Uso de un videojuego educativo como herramienta para aprender historia del Perú. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 35-52.

Fundación Bolívar Davivienda (2019). *¿Quiénes somos?* Recuperado de:

<https://www.fundacionbolivardavivienda.org/la-fundacion/>. Fecha de consulta: 22.01.20.

Gouvêa Collet, C. (2006). *Ritos de civilização e cultura: a escola Bakairi*. Rio de Janeiro: UFRJ–Museu Nacional.

Escobar, M. B., Marín Giraldo, M. D. P., & López Trujillo, A. A. (2018). Líderes con habilidades y competencias especiales en evaluación y hábitos de vida. *Revista de orientación educacional*, 32(61), 14-28.

López, I. C. (2014). *Evaluación de un modelo de gestión de innovación en la práctica educativa apoyada en las TIC estudio de caso: UNIMET*.

Maldonado, J. I. M., & Monsalve, E. J. B. (2017). Formación para la gerencia del docente en la promoción y desarrollo de una cultura ambientalista. *Mundo Fesc*, 7(13), 98-105.

Malinowski, B., & Cortazar, A. R. (1984). *Una teoría científica de la cultura*. Madrid: Sarpe.

Ministerio de Cultura (2020). *Programa Nacional de Concertación Cultural*. Recuperado de:

<https://www.mincultura.gov.co/Paginas/default.aspx>. Fecha de consulta: 23.01.20.

Ministerio de Cultura (2012). *Políticas Culturales*. Recuperado de:

<https://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/Paginas/default.aspx>. Fecha de consulta: 23.01.20.

Ministerio de Educación Nacional (1997). *Lineamiento de Educación Artística*. Recuperado de:

https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-89869.html?_noredirect=1. Fecha de consulta: 23.01.20.

Ministerio de Educación Nacional (2009). *Guía 34: para el mejoramiento institucional*.

Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-177745_archivo_pdf.pdf.

Fecha de consulta: 24.01.20.

Paisaje Cultural Cafetero (2017). *Descripción: Salamina*. Recuperado de:

<http://paisajeculturalcafetero.org.co/contenido/descripcion>. Fecha de consulta: 22.01.20.

Ramírez, Y. P. (2010). Perspectiva tecnológica en la gerencia educativa. *Observatorio Laboral Revista Venezolana*, 3(6), 155-168.

TripAdvisor (2019). *Salamina Photo: Salamina Caldas Colombia. Cuna del paisaje cultural*

cafetero. Recuperado de: https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g3732533-i272419314-Salamina_Caldas_Department.html. Fecha de consulta: 24.01.20.

Velásquez, G. (1995). *Embrujo y Luz*. Recuperado de:

https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/boletin_cultural/article/view/2009.

Fecha de consulta: 24.01.20.

Yúdice, G. (2002). *El recurso de la cultura*. Recuperado de:

https://www.researchgate.net/profile/George_Yudice/publication/48078079_El_recurso_de

[la cultura/links/0c96051be4c6c0b27a000000/El-recurso-de-la-cultura.pdf](#). Fecha de consulta: 24.01.20.