



Game Design Document

Videojuego Oí Marimbí





Índice

- 01.** Visión del videojuego **pág 5**
- 02.** Aspectos generales del videojuego **pág 9**
- 03.** Público objetivo **pág 13**
- 04.** Detalles del videojuego **pág 17**
- 05.** Jugadores **pág 19**
- 06.** Mapa de navegación **pág 21**
- 07.** Diseño de personajes **pág 29**
- 08.** PROPS **pág 33**
- 09.** Interfaz **pág 37**
- 10.** Arte-mundos **pág 45**
- 11.** Música ambiental **pág 49**

01

Visión del videojuego





Descripción del videojuego

Salta, juega, toca la marimba, con *Oí Marimbí*, el videojuego de aventura que lleva a convertirte en un marimbero legendario del Pacífico colombiano. Es un videojuego de aventura, para niños de 7 a 10 años, el cual permite la exploración del universo sonoro y visual de los cantos, ritmos, saberes y personajes de la música de marimba de chonta del Litoral Pacífico. La historia comienza cuando Marimbí decide salir en busca de un maestro que le enseñe a tocar la marimba, y así llegar a ser un excelente marimbero como su abuelo Marimbo. En su recorrido Marimbí debe navegar río arriba, superar diversos obstáculos, resolver enigmas e intercambiar objetos hasta lograr que el maestro Silvino lo acepte como aprendiz.

02

**Aspectos
generales del
videojuego**

Características técnicas

Desarrollado en Unity Engine es un videojuego 2D para plataformas Android/IOS por medio de tiendas virtuales.

Características de diseño

El diseño se encuentra inspirado en los paisajes y escenarios del pacífico suroccidente colombiano, donde dominan las gamas de colores verdes y azules de la vegetación. El recorrido se desarrolla completamente por el río Saija, a través del cual Marimbí avanza y recoge los objetos que necesarios para que el maestro Silvino acceda a enseñarle los trucos de la marimba de chonta. Además del río hay paisajes importantes como el estero, una zona surcada por múltiples

brazos del río, en cuyas islas se encuentran los personajes secundarios, con quienes puede Marimbí dialogar y aprender a tocar otros instrumentos del conjunto de marimba.

Las casas del videojuego corresponden a los materiales y características típicas de esta región: madera, palma y techos de zinc. Los personajes también fueron diseñados a partir de los rasgos característicos de los pobladores del pacífico colombiano.



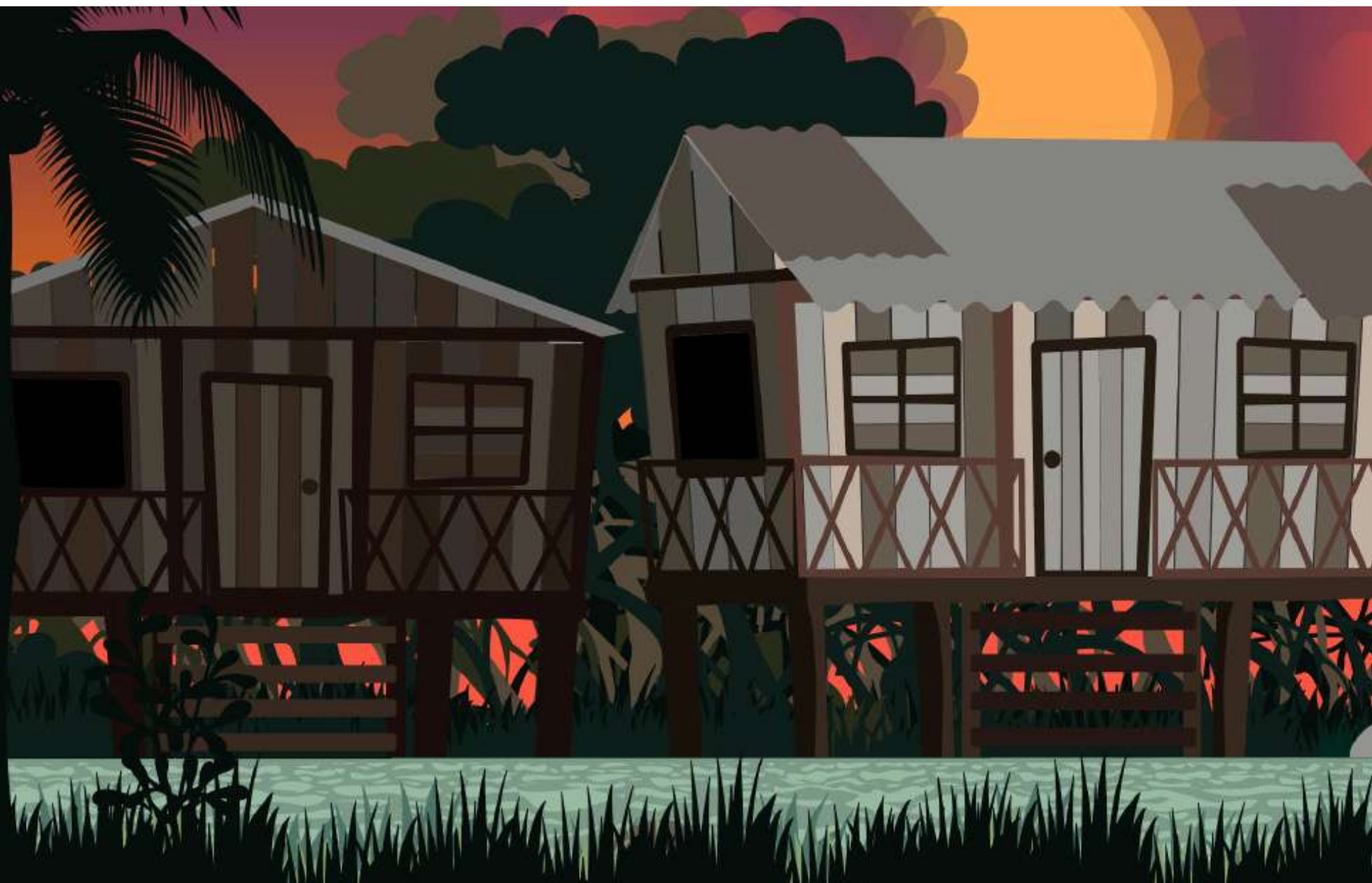
03

**Público
objetivo**

Nuestro público objetivo

Los niños a los que se dirige Oí Marimbí, tienen entre 9 y 12 años, son nativos digitales porque viven en un entorno donde el uso de las TIC y otras nuevas tecnologías es continuo. Aunque el tema central de Oí marimbí son las músicas de marimba de chonta, la narrativa y los retos que se proponen en el videojuego pueden resultar atractivos para niños con pocos conocimientos musicales, dado que la lúdica se apoya principalmente en el ritmo y la exploración de los personajes y su ambiente. También se busca despertar el interés de los niños de las comunidades afrodescendientes para fortalecer la conexión entre los saberes ancestrales de los ritmos tradicionales de la marimba de chonta y los intereses de las generaciones jóvenes.





04

Detalles del videojuego

Objetivo del videojuego

El objetivo del videojuego consiste en convertirse en aprendiz de marimba del maestro Silvino, superando todos los retos que se le interponen a Marimbí en su viaje por el río Saija.

¿En dónde se sitúa el juego?

Oí Marimbí es una exploración por los esteros y manglares del Pacífico colombiano, el protagonista recorre en su potrillo (canoas), el río Saija para visitar cada una de las casas que pueblan la ribera del río.

¿Qué controla el jugador?

El jugador controla los movimientos del personaje principal, Marimbí. En la primera parte, los controles de movimiento se reducen a dos direcciones: izquierda y derecha.

En la segunda parte el jugador lleva a Marimbí a través de los manglares mediante controles de tipo point and click o de touch en los dispositivos móviles.

Jugabilidad: movimientos del props y velocidad

En la primera parte, el reto principal del juego consiste en llevar a Marimbí por el río Saija evitando que impacte contra los obstáculos y recogiendo los objetos necesarios para los posteriores trueques.

En el escenario del estero, el reto consiste en completar el inventario de Marimbí mediante el intercambio de objetos con los habitantes del escenario. También hay microjuegos que involucran tocar instrumentos,

como el bombo y el guasá.

En el escenario de la marimba, el reto consiste en intercambiar con el maestro Silvino los objetos y en superar los microjuegos de tocar la marimba de acuerdo al método Oí.

05

Jugadores

Único jugador (solitario)

Condiciones de victoria

El juego plantea la superación de los tres escenarios: Río Saija, el Estero y la Marimba, hasta superar los puntajes requeridos en la ejecución de la marimba. Se gana cuando se obtiene el puntaje adecuado en el último nivel de marimba.

Versiones futuras

Para versiones futuras esperamos incluir más niveles de marimba y un último escenario de competencia de marimba, donde el jugador puede medir sus habilidades en la ejecución de la marimba con otros usuarios del videojuego.



06

**Mapa de
navegación**

Acción	LUGAR/PANTALLA	Descripción	Objetivo	tiempo	PRE-REQUIS	Notas	¿Qué pasa si no LOGRA?
1	Cinemática intro	4 planos que presentan a Marimbi y explican por qué BUSCA a un maestro de marimba	Contextualizar la MISION central del juego: BUSCAR un maestro de marimba	0:01:00		Se puede adelantar (skip)	N/A
2	Tutorial Río Saija	Escenario Río Saija: se le explica al jugador q debe moverse a dercha o izquierda para esquivar, y que debe recoger chontaduros y cañas bravas	Aprender a esquivar y recoger objetos del Río	0:00:30		El juego arranca y se PAUSA para q el jugador de Tap y esquive. Luego sale aviso que muestra cuáles objetos debe recoger.	N/A
3	Río Saija Mini Juego	Mini juego de ritmo donde el jugador debe esquivar obstaculos y coger chontaduros	Coger mínimo 22 chontaduros y 2 cañas bravas	0:02:30		Esta es la primera vez que el jugador juega este mini juego. El jugador TIENE que coger 22 chontaduros y 2 cañas bravas. La manera en que esta hecha el nivel debe asegurar esto	Tendría que volver cuando requiera CHONTADUROS adicionales - La Tunda lo derrota si NO TIENE la caña brava
4	Tutorial Riviel	Marimbi se acerca al Riviel. Hay unos dialogos y le debe intercambiar un chontaduro por el mate de agua	Obtener El mate que abre el ESTERO- Enseñar al jugador la mecánica de trueque y aprender el manejo del inventario	0:01:00		Es un tutorial para el juego del ESTERO	DEBE abrir el paso al Estero con el Mate mágico
5	Estero	Conversación con Eunice	Preguntar por Maestro Genaro	0:00:20		Cuadro de diálogo	
6	Mini juego VOZ	Aprender el ritmo 'Delé Duro'	Cantar el ritmo de forma sincronizada para conseguir el café	0:01:00		Se le debe enseñar al jugador y luego si dejarlos jugar Esto le sirve para que el jugador Aprenda la ONOMATOPEYA del método OÍ de marimba	Repetir hasta LOGRAR PUNTAJE de sincronía-
7	Estero	Conversación con Eunice	Recibir el Café y pasarlo al inventario	0:00:20		Texto descriptivo: A las maestros de marimba les gusta mucho el CAFÉ-	SIN el café + panela NO HAY clase de Nivel 1 de marimba
8	Estero	Intercambiar panela con Marcelo: Diálogo + inventario + diálogo	Conseguir Panela intercambiando 5 chontaduros.	0:00:30		Texto en inventario: La Panela es necesaria para preparar el Café.	Si el jugador NO TIENE suficientes chontaduros ella le debe decir que debe volver a recolectar (se le enseña al jugador que así puede recolectar más chontaduros)

Acción	LUGAR/PANTALLA	Descripción	Objetivo	tiempo	PRE-REQUIS	Notas	¿Qué pasa si no LOGRA?
9	Estero	Enfrentar a la Tunda	Derrotar a la Tunda para pasar hasta el Guasá-Estatilia	0:00:20	Caña Brava	Para derrotar a la Tunda DEBE tener una Caña Brava (del escenario Río Saija)	La tunda unde la canoa de Marimbí y lo envía al nivel Río Saija, para que recolecte la Caña Brava. PONER un efecto sonoro-visual que indique que se devuelve-
10	Estero	Conversación con Estatilia	Encontrar una PISTA para encontrar al maestro	0:00:20		Cuadro de diálogo	
11	Mini juego GUASÁ	Aprender el ritmo 'Lleguen Llegen'	Hacer el ritmo para obtener la PRIMERA tablilla de la marimba-	0:01:00		Primero se le muestra al jugador cómo hacerlo, luego si dejarlos jugar. Esto le sirve para que el jugador Aprenda la ONOMATOPEYA del método OÍ de marimba	Repetir hasta LOGRAR PUNTAJE de sincronia-con onomatopeya.
12	Estero	Conversación con Estatilia	Recibe la Tablilla I como premio y pasa al inventario	0:00:20		Texto descriptivo: <i>Esta es la tablilla I de la marimba, la necesitarás para aprender a tocar!</i>	SIN la tablilla I NO HAY clase de Nivel 2 de marimba
13	Estero	Trocar la Atarraya con el Pescador: Diálogo + inventario + diálogo	Obtener la atarraya intercambiando por 5 chontaduros	0:00:30		Texto en inventario: <i>Con una atarraya puedes atrapar las canchimalas del río Saija para comer.</i>	Si el jugador NO TIENE suficientes chontaduros DEBE volver a recolectar al Río Saija.
14	Estero	Atrapar Canchimalas: inventario + click on cachimalas + inventario	Atrapar Canchimalas para comer con el Maestro Silvino	0:00:20		Texto en inventario: <i>Las canchimalas son la comida favorita de los maestros marimberos!</i>	Si el jugador NO TIENE la atarraya NO PUEDE recolectar las canchimalas. SIN canchimalas NO HAY clase de nivel 3 de marimba
15	Estero	Entrada secreta para llegar a la casa del Maestro Silvino. inventario + tocar el mate en el agua.	Abrir el paso secreto a la casa del maestro	0:00:30		Anuncio: <i>Para abrir el paso secreto toca el mate mágico!</i>	Si el jugador NO TIENE el mate mágico NO ABRE el brazo del río.
16	Marimba-Silvino	Pedirle al Maestro Silvino que le enseñe a tocar la marimba, solo se logra si TIENE la panela y el café; diálogo + inventario+diálogo	Lograr que el maestro te enseñe la 1ª tablilla.	0:00:30		El Maestro solo le enseña si TIENE la panela y el café	Si el jugador NO TIENE la panela y el café, debe devolverse a buscarlos. SI TIENE el maestro le enseña la 1ª Tablilla.
17	Nivel 1- tabla O	El jugador DEBE seguir el ritmo Déle duro tocando la tabla O	Obtener el puntaje requerido para avanzar en niveles de marimba.	0:01:00		Se requiere que haya un tutorial que le enseñe al jugador cómo tocar la tablilla	Repetir hasta LOGRAR PUNTAJE de sincronia-con onomatopeya.
18	Marimba-Silvino	Silvino lo felicita y le dice que para seguir con la otra clase DEBE tener la tablilla O. Diálogo + inventario + diálogo	Entregarle a Silvino la tablilla O	0:00:30		El jugador debe buscar la tablilla O que le dio Eunice en su inventario.	Si el jugador NO TIENE la tablilla O, DEBE regresar a buscarla en el Estero.

Acción	LUGAR/PANTALLA	Descripción	Objetivo	tiempo	PRE-REQUIS	Notas	¿Qué pasa si no LOGRA?
19	Nivel 2- tabla I	El jugador DEBE seguir el ritmo Déle-duro tocando la tabla I	Obtener el puntaje requerido para avanzar en niveles de marimba.	0:01:00		Se requiere que haya un tutorial que le enseñe al jugador cómo tocar la tablilla	Repetir hasta LOGRAR PUNTAJE de sincronización onomatopeya.
20	Marimba-Silvino	Silvino lo felicita y le dice que para seguir con la otra clase hay que COMER algo primero. Diálogo + inventario + diálogo (comer)	Entregarle a Silvino las canchimalas para comer	0:00:30		El Maestro solo le enseña si TIENE las canchimalas para comer.	Si el jugador NO TIENE las canchimalas, debe devolverse a buscarlos al estero. SI TIENE el maestro le enseña la 3ª Tablilla.
21	Nivel 3- tablas OI	El jugador DEBE seguir el ritmo Déle-duro tocando las tablas O e I	Obtener el puntaje requerido para avanzar en niveles de marimba.	0:01:30		Se requiere que haya un tutorial que le enseñe al jugador cómo tocar las dos tablillas	Repetir hasta LOGRAR PUNTAJE de sincronización onomatopeya.
22	Marimba-Silvino	Silvino lo felicita y le dice a Marimbí que DEBE TRAER sus propias baquetas, que están en el cuarto de Instrumentos. Diálogo + click en la puerta cerrada+ texto de aviso (pedir la llave) + inventario. Es imposible que el jugador tenga la llave porque en su primera visita al Estero NO HAY pejesapos y no puede haber obtenido la llave dorada.	Abrir la puerta de instrumentos	0:00:30		Mostrar en el escenario la puerta del cuarto de instrumentos. En la puerta hay un candado y un aviso: Para entrar debes tener la llave dorada. Al dar Click explica que la llave dorada está dentro de los pejesapos que aparecen con la marea baja en el Estero. Poner una PISTA que muestre cómo atrapar al Pejesapo con un arpón.	El jugador DEBE tener la llave, si NO LA TIENE, debe volver al Estero.
23	Estero	Intercambiar el arpón para atrapar los pejesapos. Diálogo + inventario + diálogo	Obtener el arpón intercambiando por 5 chontaduros	0:00:30		Texto en inventario: con el arpón puedes atrapar los pejesapos guardianes	Si el jugador NO TIENE suficientes chontaduros DEBE volver a recolectar al Río Saija.
24	Estero	Atrapar al pejesapo con el arpón. Acercarse + inventario + Click on pejesapo + inventario (llave dorada)	Obtener la llave dorada.	0:00:30		Texto en inventario del pejesapo: Los pejesapos son los guardianes de la llave dorada	Si el jugador NO TIENE el arpón, el pejesapo lo ataca y lo devuelve al Río Saija. Si TIENE el arpón vence al pejesapo y obtiene la llave dorada para abrir el cuarto de instrumentos de Silvino.
25	Marimba-Silvino	Marimbí regresa con el Maestro Silvino y va a la puerta de Instrumentos. Acercarse + inventario + click on Candado	Abrir el cuarto de instrumentos	0:00:30		Tener la llave dorada	Si el jugador NO TIENE la llave dorada no abre el candado y DEBE volver al estero por la llave.
26	Mini juego BAQUETAS	habitación repleta de instrumentos, encontrar las baquetas.	Obtener las baquetas	0:00:30		Sin tiempo-	El maestro NO sigue la clase si no encuentra las baquetas.

Acción	LUGAR/PANTALLA	Descripción	Objetivo	tiempo	PRE-REQUIS	Notas	¿Qué pasa si no LOGRA?
27	Marimba-Silvino	Silvino lo felicita y le dice a Marimbí ya puede tocar el 4º nivel de marimba.	Entregarle Tocar la 4º nivel	0:00:20			
28	Nivel 4- tablas OIO	El jugador DEBE seguir el ritmo Déle-duro tocando dos tablas O y 1 tabla I	Obtener el puntaje requerido para avanzar en niveles de marimba.	0:01:30		Se requiere que haya un tutorial que le enseñe al jugador cómo tocar las tres tablillas	Repetir hasta LOGRAR PUNTAJE de sincronización onomatopeya.
29	Marimba-Silvino	Silvino lo felicita y le dice a Marimbí que DEBE traerle un poco de VICHE para seguir tocando los niveles más difíciles. Diálogo + inventario + diálogo (tomar)	Entregarle a Silvino el viche para que siga con las clases	0:00:30		El Maestro solo le enseña si TIENE el viche para tomar. Dar una Pista de cómo obtener el viche: caña de azúcar + botella + sacadora + naidís= viche	Si el jugador NO TIENE el viche, debe devolverse a buscarlo al estero. Si TIENE el maestro le enseña el 5º nivel.
30	Estero	Intercambiar la caña de azúcar para el viche. Diálogo + inventario + diálogo	Obtener caña de azúcar intercambiando por 5 chontaduros	0:00:30		Texto en inventario: <i>La caña de azúcar es la base para hacer el viche, ¡solo falta un recipiente para llevarla!</i>	Si el jugador NO TIENE suficientes chontaduros DEBE volver a recolectar al Río Saija.
31	Estero	Intercambiar una botella para el viche. Diálogo + inventario + diálogo	Obtener una botella intercambiando por 3 chontaduros.	0:00:30		Texto en inventario: <i>un buen envase para llevar el viche.</i>	Si el jugador NO TIENE suficientes chontaduros DEBE volver a recolectar al Río Saija.
32	Estero	Pedir a la Sacadora que fabrique el viche. Diálogo + inventario + diálogo	Obtener una botella de viche parte 1	0:00:30		El jugador le DEBE pagar a la Sacadora por hacer el viche, le pide un RACIMO DE NAIDÍS	Si el jugador NO TIENE los naidís, debe buscarlos por el Estero.
33	Estero	Obtener un Racimo de naidís	Recolectar el racimo de naidís	0:00:20		Aparece texto: <i>El naidí es el fruto favorito de las sacadoras que hacen el viche.</i>	
34	Estero	Pedir a la Sacadora que fabrique el viche. Diálogo + inventario + diálogo	Obtener una botella de viche parte 2	0:00:30		El jugador le DEBE pagar a la Sacadora por hacer el viche, le pide un RACIMO DE NAIDÍS	Si el jugador NO TIENE los naidís, debe buscarlos por el Estero.
35	Marimba-Silvino	Silvino lo felicita y le dice a Marimbí ya puede tocar el 5º nivel de marimba.	Entregarle a Silvino el viche para que siga con las clases	0:00:20		Si tiene el Viche antes, puede saltarse este paso	Si el jugador NO TIENE el viche, debe devolverse a buscarlo al estero. Si TIENE el maestro le enseña el 5º nivel.
36	Nivel 5- tablas OIOI	El jugador DEBE seguir el ritmo Déle-duro tocando 2 tablas O y 2 tabla I	Obtener el puntaje requerido para avanzar en niveles de marimba.	0:01:30		Se requiere que haya un tutorial que le enseñe al jugador cómo tocar las cuatro tablillas	Repetir hasta LOGRAR PUNTAJE de sincronización onomatopeya.

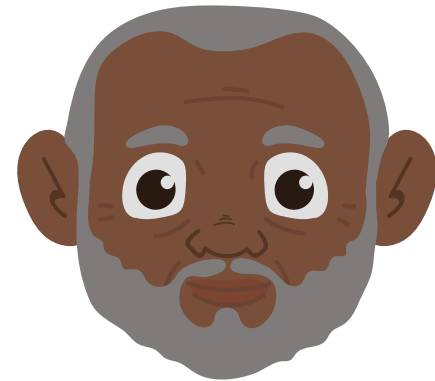
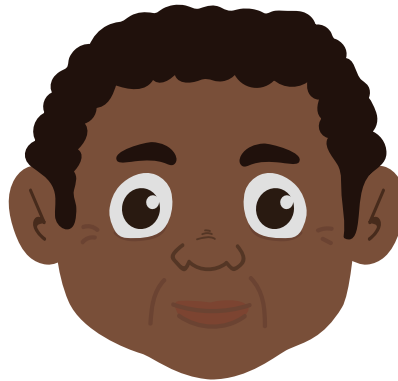
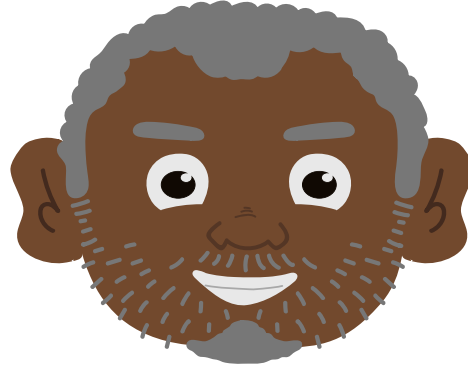
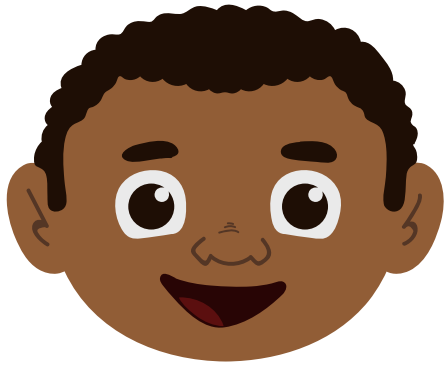
Acción	LUGAR/PANTALLA	Descripción	Objetivo	tiempo	PRE-REQUIS	Notas	¿Qué pasa si no LOGRA?
37	Marimba-Silvino	Silvino lo felicita y le dice a Marimbí que para tocar el último nivel debe cortar la "tablilla especial" ☺, por eso lo manda a que corte la tablilla. Diálogo + click en patio con varas de chonta + inventario + Click en chontas.	Obtener la tablilla ☺	0:00:30		El jugador debe hacer click en el patio trasero de la casa. Sale un texto que dice: para recortar la tablilla especial DEBES tener un machete.	El jugador DEBE tener el machete, si NO LO TIENE, debe volver al Estero.
38	Esteros	Intercambiar el hacha al Paisa. Diálogo + inventario + diálogo	Obtener el hacha intercambiando por 3 chontaduros	0:00:30		Texto en inventario: <i>El hacha es útil para cortar troncos grandes</i>	Si el jugador NO TIENE suficientes chontaduros DEBE volver a recolectar al Río Salja.
39	Esteros	Ayudar a los niños que van para la Escuela Diálogo + inventario + diálogo	Romper el tronco para que los niños pasen	0:00:30		Al inicio los niños le piden ayuda. Luego pasan y piden que los campane a la escuela	Si el jugador NO AYUDA a los niños no obtiene las baquetas del bombo.
40	Esteros	Profesora Nidia felicita a Marimbí por ayudar a los niños. Diálogo + inventario	Obtener las baquetas de Genaro	0:00:20		La profesora premia a Marimbí por ayudar a los niños, le da las baquetas del Bombo y le dice que se las lleve al Luthier Nicasio. Baquetas texto: <i>estas son las baquetas del bombo del Maestro Genaro, si se las llevas se va a poner muy contento.</i>	Si el jugador NO AYUDA a los niños no obtiene las baquetas del bombo de Genaro
41	Esteros	Marimbí llega a la isla de Nicasio el luthier, está arreglando el Bombo de Genaro. Diálogo + inventario + diálogo trueque + inventario 2	Obtener el Bombo de Genaro.	0:00:30		Nicasio le dice que le lleve las dos cosas a Genaro: su bombo y las baquetas.	Si el jugador NO TIENE las baquetas de Genaro NO le entrega el Bombo.
42	Esteros	Marimbí llega donde Genaro con el Bombo y las Baquetas.	Obtener el machete de Genaro.	0:00:30		Genaro le da el machete como premio si le lleva sus dos instrumentos completos.	Si el jugador NO TIENE las baquetas y el bombo, no recibe el machete.
	Micro juego BOMBO			0:01:00			
43	Marimba-Silvino	Marimbí está en patio de Silvino. click en patio con varas de chonta + inventario + Click en chontas.	Cortar la vara especial	0:00:20		Al hacer click con el machete abre el microjuego	Si el jugador NO TIENE el machete no puede hacer el juego.
44	Mini juego MACHETE	Juego de recortar una tablilla y comparar con la tablilla modelo.	Obtener las tablilla ☺	0:01:00		Sin tiempo límite.	El maestro NO sigue la clase si no completa este juego.
45	Marimba-Silvino	Silvino lo felicita y le dice a Marimbí que ya puede tocar el último nivel de marimba. Diálogo + inventario.	Entregarle a Silvino la tablilla ☺ para que siga con las clases	0:00:20			
46	Nivel 5- tablas OIOI	El jugador DEBE seguir el ritmo Déle-duro tocando 2 tablas O, 2 tabla I y la la tablilla ☺	Obtener el puntaje requerido para avanzar en niveles de marimba.	0:01:30		Se requiere que haya un tutorial que le enseñe al jugador cómo tocar las cuatro tablillas y con la tablilla especial.	Repetir hasta LOGRAR PUNTAJE de sincronización onomatopeya.

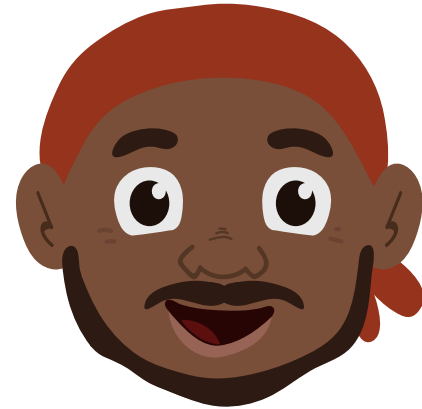
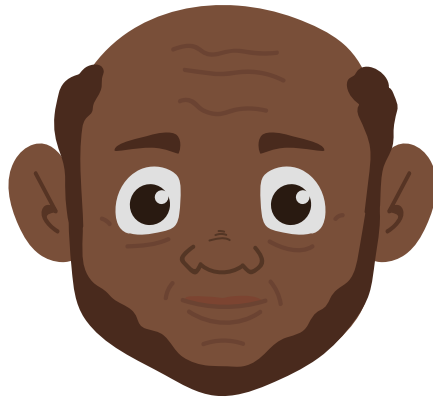
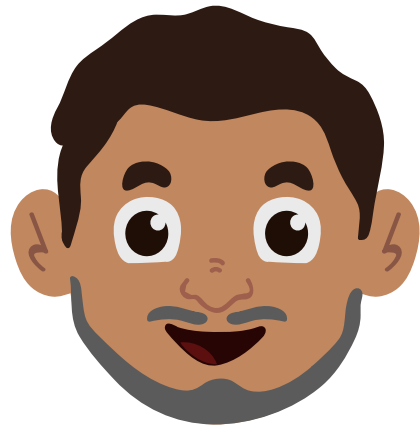
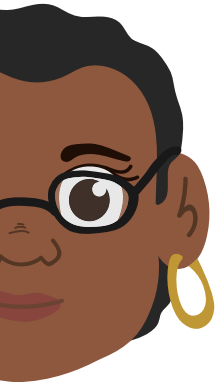
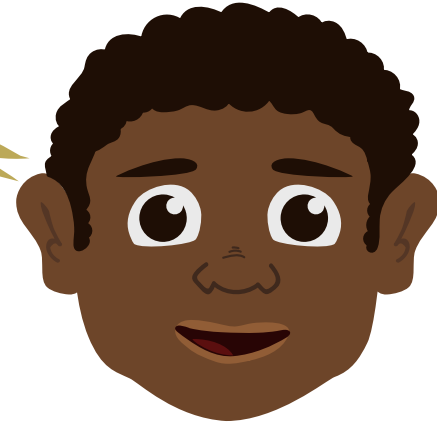
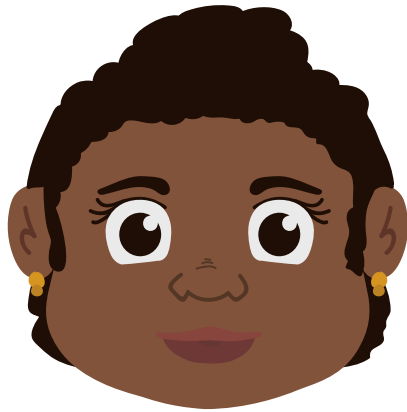
Acción	LUGAR/PANTALLA	Descripción	Objetivo	tiempo	PRE-REQUIS	Notas	¿Qué pasa si no LOGRA?
47	Marimba-Silvino	Silvino felicita a Marimbí y le regala su Marimba Legendaria, que era de su Abuelo Marimbo. Diálogo + inventario + diálogo.	Obtener el Premio de Marimba Legendaria.	0:00:30		Momento final del nivel.	
48	Cinemática regreso	Marimbí llega por el río al pueblo. La gente lo recibe y su mamá le pide q toque para ellos.		0:01:00		Finalizar con vista superlos de Interfaz marimba.	
49	MARIMBA LIBRE	El jugador DEBE tocar lo aprendido y COMPARTIR	Tocar la marimba haciendo diversas combinaciones.	0:01:30		Se requiere que haya una guía en las tablas que va a tocar (se ponen rojas), como en Guitar Hero. Al final sale el botón de compartir.	Repetir hasta LOGRAR PUNTAJE de sincronía con las teclas guías.
50	COMPARTIR canción	Interfaz para compartir en redes sociales.	Compartir en redes el audio grabado.	0:01:00		Requiere conexión a internet.	

0:00:00

07

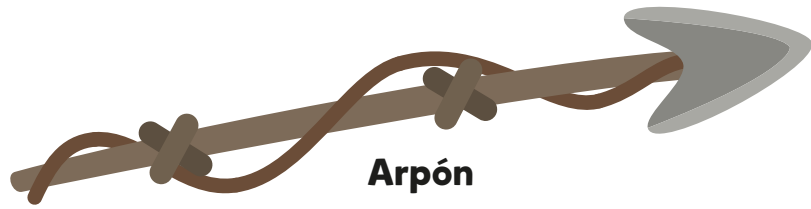
**Diseño de
personajes**





08

PROPS



Arpón



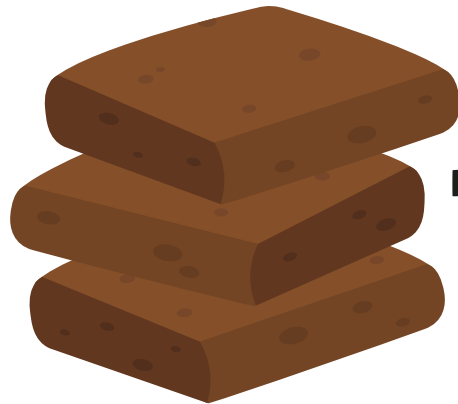
Totumo



Bitácora



Chontaduro



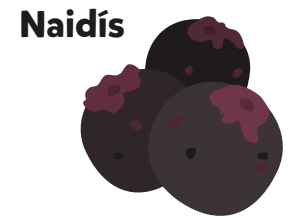
Panela



**Baquetas
Marimba**



**Baquetas
Bombo**



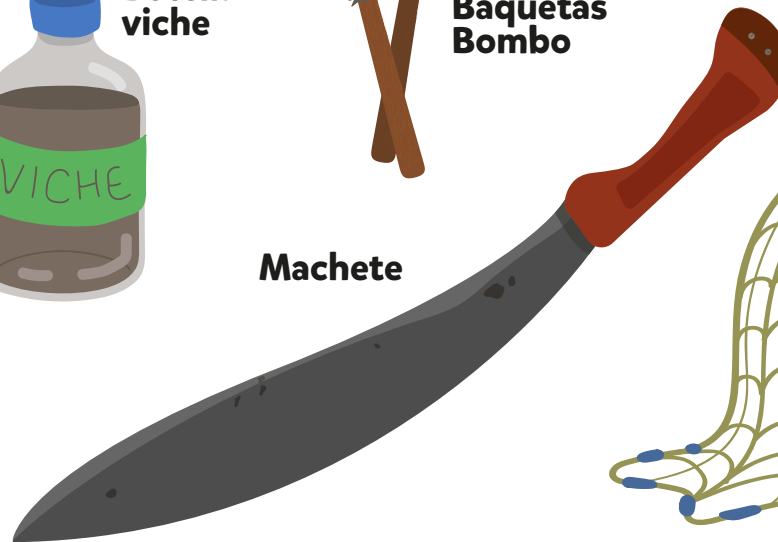
Naidís



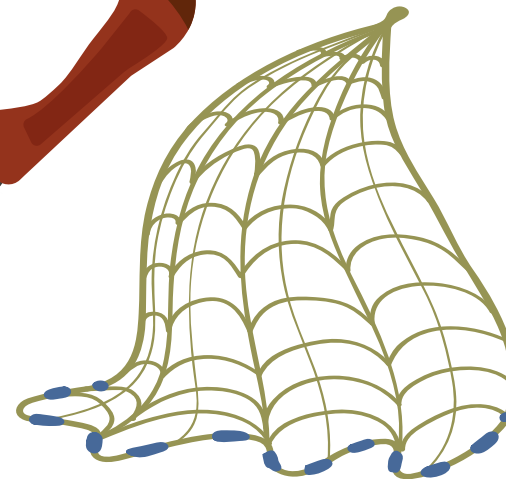
Tula



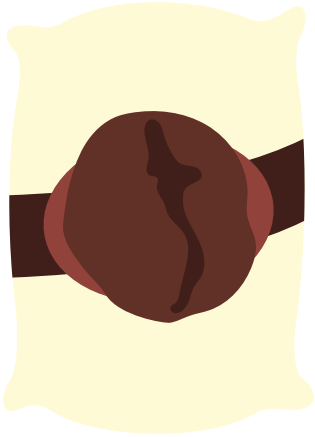
**Botella
viche**



Machete



Atarraya



Café



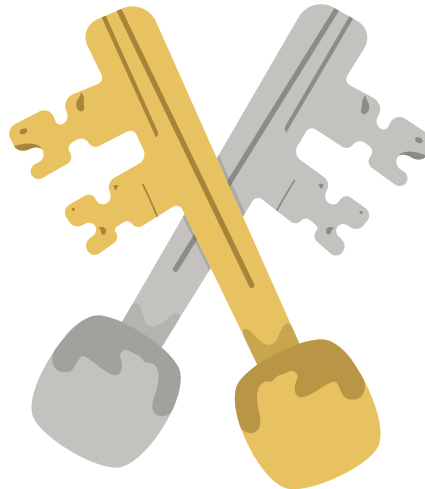
Remolino



Hacha



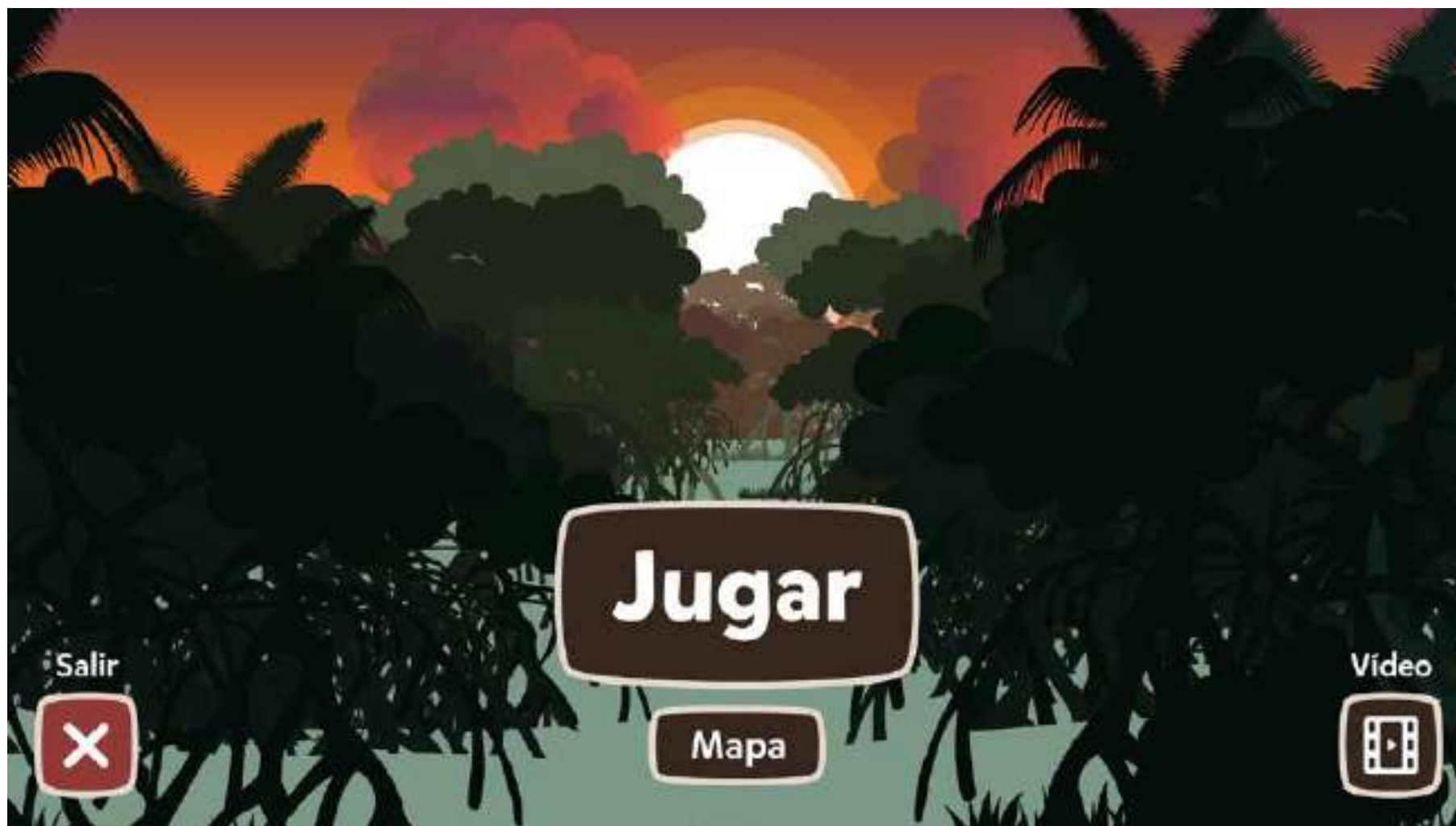
Caña Brava

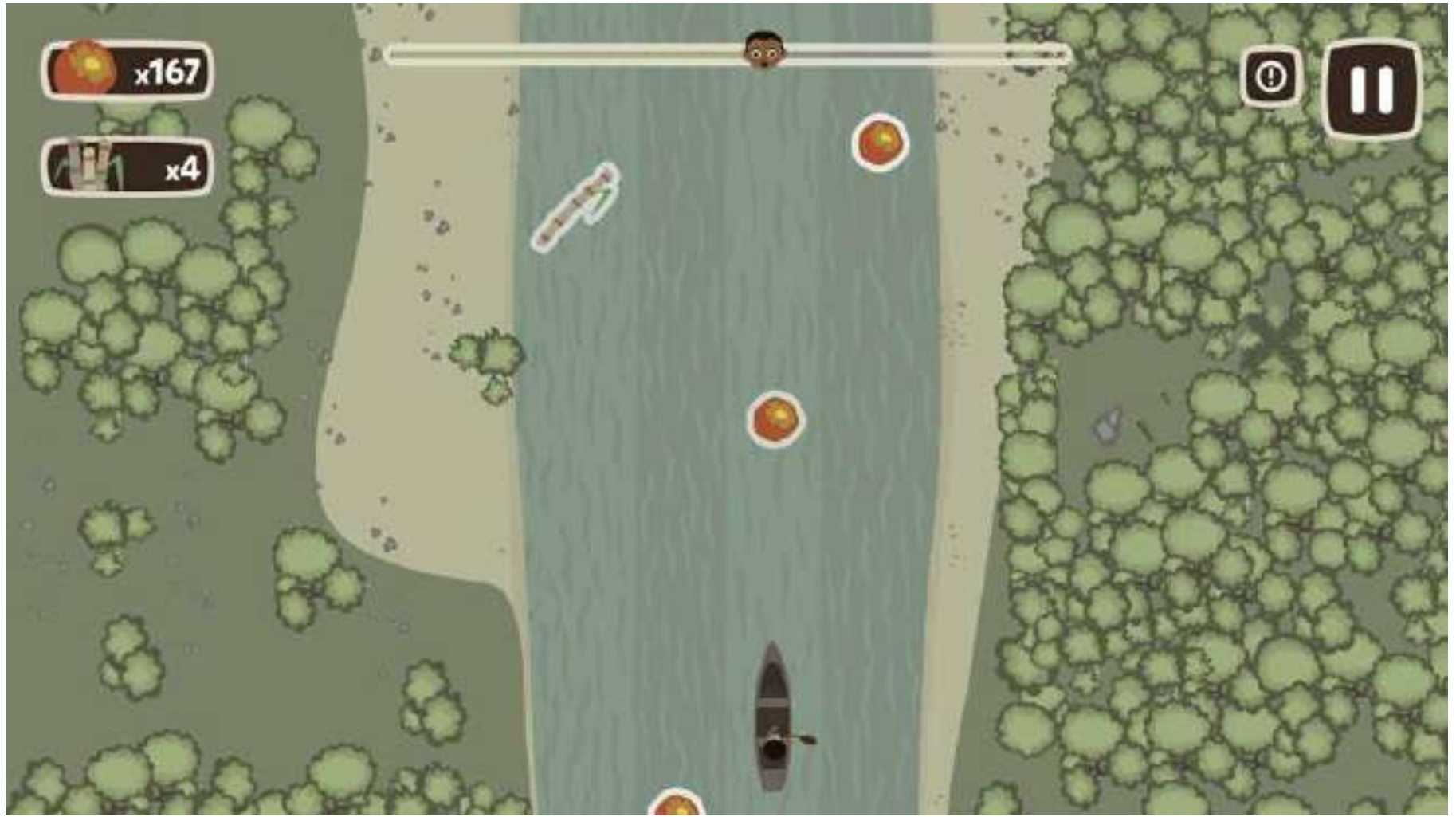


Llaves

09

Interfaz







25
PTS

Déle
duro



Déle
duro







10

Arte-mundos



voy en busca de un maestro para aprender





11

**Música
ambiental**

Sonidos del pacífico

Se diseñaron ambientes sonoros con sonidos ambientales de agua, remos, y sonidos de la selva.

La música está inspirada en los ritmos tradicionales del conjunto de marimba de chonta, emplea estructuras folclóricas y acústicas, pero también algunas fusiones con otros instrumentos como trompetas.

