

LA GAMIFICACIÓN EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE
Sistematización de experiencias y buenas prácticas de docentes universitarios

Conozcamos las regiones folklóricas de Colombia

Patricia Casas Fernández



Universidad
Industrial de
Santander

redic
innova**CESAL**

ISBN: 978-607-96854-3-0



Foro Internacional de Innovación Docente 2019

© La Red CESAL, 29 de diciembre de 2020
Prol. Reforma 1190 - 2812
Ciudad de México, 05349



Esta obra está bajo la licencia de Reconocimiento-No comercial – Sin trabajos derivados 4.0 de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente, siempre que indique su autor y la cita bibliográfica; no la utilice para fines comerciales; y no haga con ella obra derivada.

Conozcamos las regiones folklóricas de Colombia

Patricia Casas Fernandez
Universidad Industrial de Santander

Resumen: La experiencia de gamificación está propuesta para la asignatura ELEMENTOS DEL FOLKLORE II, perteneciente al currículo de la carrera de Licenciatura en música, ubicada en su III nivel y que actualmente es cursada por 28 estudiantes. Esta asignatura es trabajada en la plataforma MOODLE, con una intensidad de 1 hora semanal.

La propuesta se trabajó en la unidad III de la asignatura en mención y fue específicamente para desarrollar actividades conducentes a la evaluación de la unidad. Es un bloque que se denomina CONOZCAMOS LAS REGIONES FOLKLÓRICAS DE COLOMBIA y por su extenso material de trabajo, que involucra el reconocimiento de los instrumentos musicales, los aires de las diferentes zonas folklóricas colombianas, la parafernalia de las mismas, las danzas y otros aspectos de gran relevancia, fue tenida en cuenta específicamente para la evaluación.

Porque jugando se aprende de manera divertida como bien lo acota Virginia Gaitán “es trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos”¹. Por ello vincular la lúdica en el momento de la evaluación es de gran impacto para los educandos y permitió que los estudiantes desarrollaran las actividades trabajadas de manera específica en esta unidad de la asignatura; arrojó un excelente resultado por los propósitos alcanzados por los educandos, quienes cumplieron en su totalidad con el objetivo propuesto.

Propósito: Acercar al estudiante al mundo de la gamificación, en el momento de la evaluación, aportando estrategias lúdicas al interior de la asignatura, que le posibiliten aprendizajes basados no solo en juegos, sino apoyarlos con los sistemas de puntuación-recompensa-objetivo que normalmente componen a los mismos.

Palabras clave: Gamificación, folklore, instrumentos musicales, danzas, música

Contexto de la intervención

La intervención con gamificación se dio en la asignatura ELEMENTOS DEL FOLKLORE II, asignatura de la carrera de la Licenciatura en música, que se orienta en el III semestre del pensum académico de la carrera; es cursada por los estudiantes que asisten al CENTIC, porque está trabajada en la plataforma MOODLE. Tiene una intensidad de una hora semanal. Mediante esta asignatura los estudiantes hacen un acercamiento al folklore colombiano que abarca las manifestaciones musicales, danzarías, los instrumentos y características variadas de la geografía y del folklore colombiano. Se apoya el desarrollo de misma en múltiples ejemplos audiovisuales, que clase a clase son retroalimentados mediante los trabajos de casa que reposan en la página. La

¹Gamificación: el aprendizaje divertido por Virginia Gaitán
<https://www.educativa.com/blog>

materia es cursada por los estudiantes regulares de la carrera y que en su mayoría son egresados de los colegios públicos de la ciudad y del sector rural del departamento.

Elementos del folklor ii: 2019-1-25075-b-presencial



El CENTIC, es el edificio inteligente de la Universidad Industrial de Santander y en el cual se atienden y desarrollan todas las actividades académicas que se implementan mediante el uso de las plataformas y de las TIC. Por ello se consideró esta asignatura para implementar las actividades de gamificación, que mediante actividades lúdicas facilitarían el reconocimiento, la clasificación y ubicación de los diferentes aspectos que conforman las REGIONES FOLKLORICAS DE COLOMBIA, que fueron diseñadas para el momento final de la unidad III, en función de evaluar a los educandos. Así mismo las metas de aprendizaje, el diseño de la actividad de aula y los aspectos que se consideraron para el mismo. Se puede tomar la información proporcionada en el lienzo de gamificación.

Gráfico del lienzo de gamificación

Gamification Canvas		Materia	Elementos del Folklore II	Fecha	2019-01-25
		Profesor	Diego Andrés Torres	Revisión	1
Dinámica	Componentes	Objetivo	Aesthetics (gasitas)	Perfil de jugadores	
El objetivo es que los estudiantes reconozcan y clasifiquen las regiones folklóricas de Colombia.	Se utilizarán imágenes de las regiones folklóricas de Colombia.	El objetivo es que los estudiantes reconozcan y clasifiquen las regiones folklóricas de Colombia.	Se utilizarán imágenes de las regiones folklóricas de Colombia.	Se utilizarán imágenes de las regiones folklóricas de Colombia.	
Mecánica	Gestión (Seguimiento y monitoreo)	Riesgos potenciales	Comportamientos esperados		
Se utilizarán imágenes de las regiones folklóricas de Colombia.	Se utilizarán imágenes de las regiones folklóricas de Colombia.	Se utilizarán imágenes de las regiones folklóricas de Colombia.	Se utilizarán imágenes de las regiones folklóricas de Colombia.		

Métodos empleados para el seguimiento y observación del cambio

La propuesta de gamificación fue trabajada de manera específica para el momento de la evaluación y permitió el trabajo en tres momentos diferentes:

- 1- **Elaboración de un glosario.** Para ello se distribuyó el grupo en dos subgrupos y se les asignó la búsqueda y definición de una serie de palabras, alusivas a los temas tratados. Se les indicó mediante ejemplo, la manera específica de responder, en atención a la búsqueda de una homogeneidad de las respuestas. A este primer momento se les asignó una fecha

de inicio y de cierre. Una vez se cumplió este primer momento, están listos para continuar y recibieron “una insignia” (mochila arhuaca Guajira)

¡Conozcamos las regiones folklóricas!



En este momento del curso vamos a implementar un poco de gamificación... la gamificación es la inclusión de juegos en el ámbito educativo.

Para nuestra asignatura vamos a desarrollarla por etapas; nuestra primera etapa es la creación de un glosario colaborativamente; para ello se trabajará de la siguiente forma:

1. De acuerdo a los grupos organizados por regiones folklóricas y teniendo en cuenta las palabras que encuentran en el documento llamado "*Regiones Andina y Litoral Pacífico*" y "*Regiones Litoral Atlántico y Llanos Colombovenezolanos* Archivo" deben elaborar la definición de cada una de ellas.
2. Una vez elaborada la definición de las palabras proceda a agregar una por una en el glosario llamado "*Regiones folklóricas de Colombia*". Para agregar las entradas es necesario que de clic en la opción "agregar una entrada".

Al culminar satisfactoriamente esta actividad cada integrante del grupo obtendrá una insignia que le permitirá participar en la siguiente etapa de conocimiento de las regiones folklóricas. La fecha límite para agregar las definiciones es el 28 de julio de 2019.



-  Regiones Litoral Atlántico y Llanos Colombovenezolanos Archivo
-  Regiones Andina y Litoral Pacífico Archivo

Insignia



- 2- Se les presenta en la página de la asignatura el siguiente momento, que es un juego llamado: “el ahorcado”. Una vez más se hace necesario recordar las definiciones elaboradas en el primer momento, que son las que se convierten en el insumo de esta actividad; se les traza una condición: el tiempo. La realización satisfactoria de esta actividad les acredita el recibir una insignia (sombrero vueltiao).

Ahorcado

Una vez revisado el glosario de las Regiones folklóricas de Colombia participe en esta actividad llamada Ahorcado.

La dinámica es que usted debe seleccionar las letras que conforman la palabra teniendo en cuenta la definición publicada en el glosario.

Son 5 palabras las que están en juego
Esta actividad es individual y tiene 2 intentos.
Método de calificación: Calificación más alta



Usted tiene 2 intentos

Letras: A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Calificación : 0 %

Nivel en el juego completo : 0 %

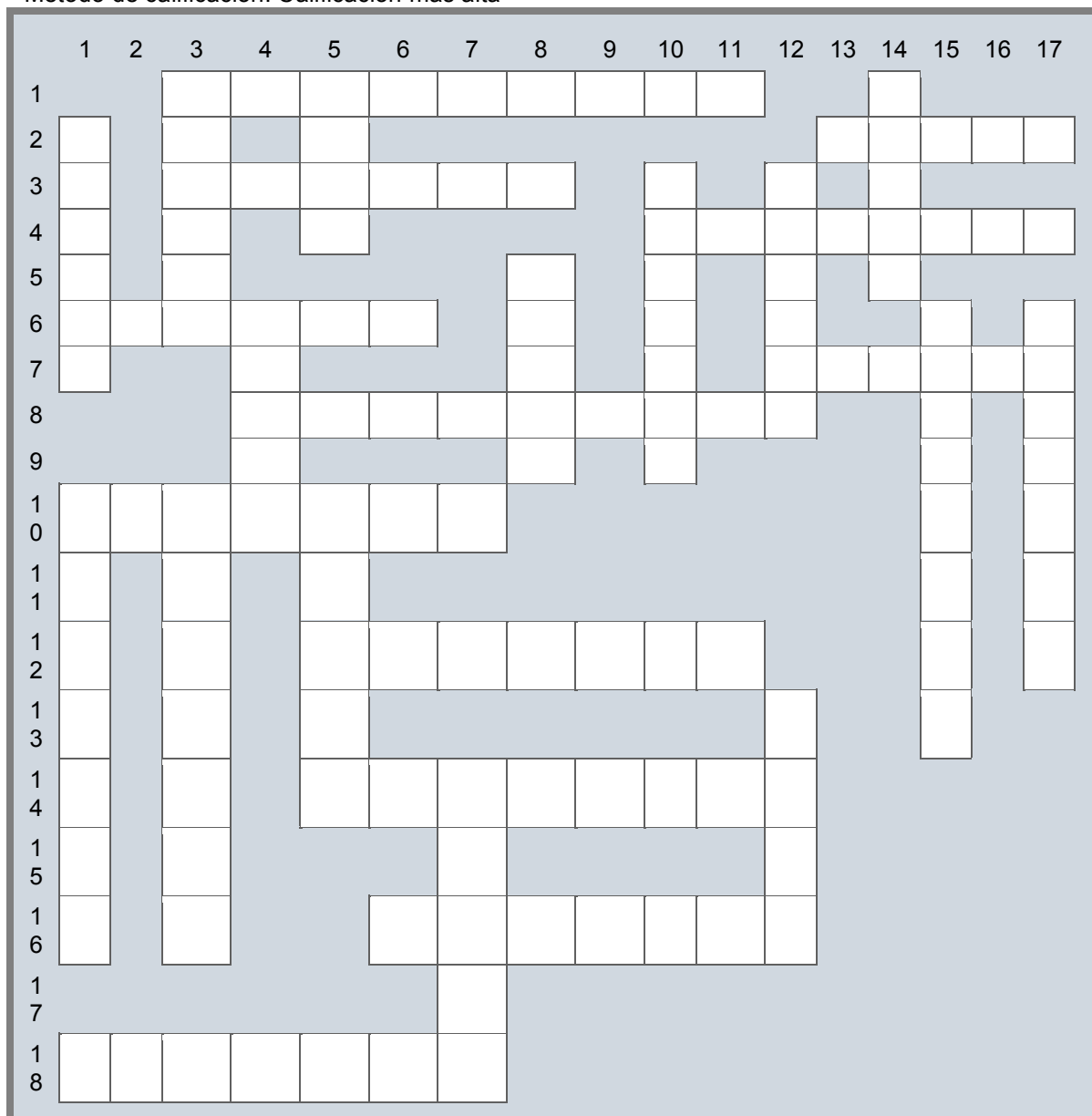
Insignia:



- 3- El tercer momento o final, o tomado como el refuerzo de la evaluación en el cual sintetizan, diferencian, y refrendan los conocimientos de las regiones folklóricas de Colombia, mediante el desarrollo de un "crucigrama" que si es desarrollado satisfactoriamente acredita el recibir una tercera insignia (una marimba del pacífico).

Crucigrama

Método de calificación: Calificación más alta



Horizontal

1: Instrumento musical de la familia de los aerófonos.

2: Instrumento aerófono de la costa Caribe de Colombia, también conocido como la gaita colombiana.

3: Ritmo afrocolombiano de danza, su nombre proviene de un pez teleósteo llamado Mapalé.

4: Instrumento armónico de viento que se compone de un fuelle, diapasón y dos cajas armónicas usado para la música Vallenata.

6: Es un instrumento cordófono, relevante en los conjuntos musicales de Puerto Rico, Venezuela y los Llanos Colombianos.

- 7: Es un aire sereno, le canta al amor y a la tierra, su letra es noble, suave y la interpretación es bastante cadenciosa.
- 8: Es uno de los golpes del joropo llanero. Considerado uno de los ritmos donde se puede apreciar el virtuosismo del músico que lo interpreta.
- 10: Es un canto y danza de labor. Es bastante alegre, es una danza zapateada dónde el hombre es quien persigue a la mujer.
- 12: Instrumento idiófono, también sacudido que se usa para ritmos Colombianos en el Atlántico.
- 14: Niño del litoral pacífico que ha fallecido.
- 16: Instrumento construido de láminas de madera de chonta, tubos de guadua y un tronco bañado en fibra vegetal. Se conoce como el "piano de la selva".
- 18: La mochila colombiana se considera un accesorio artesanal, en su totalidad tejidas a mano por mujeres colombianas del Atlántico.

Abajo

- 1A: Es un instrumento de una membrana, llamado también marrano o zambumbia
- 1B: La guabina es un canto vocal con musicalización y género musical colombiano propios de la Región Andina de Colombia. Presente en los departamentos de Antioquia, Santander, Boyacá, Cundinamarca, Tolima y Huila, en los cuales se practican y constituyen diferentes muestras representativas del ritmo. Existen 3 tipos: Guabina Cundiboyacense, Guabina Veleña y Guabina Tolimense.
- 3A: Ritmo musical y baile del folclore colombiano dado en el Atlántico de Colombia.
- 3B: Religión y ritual funerario para despedir a los difuntos de la cultura palenquera en Colombia.
- 4: Instrumento de cuerda pulsada, típico colombiano.
- 5A: Instrumento cordófono. Es de gran tamaño, tiene forma triangular y se apoya en el suelo. Usado generalmente en la música de los llanos.
- 5B: Surge del cruce entre el merengue campesino del altiplano Cundiboyacensesantandereano, el paseo vallenato, el bambuco y el torbellino.
Se destaca por la jocosidad de sus versos interpretados por artistas con fin de doble intención. Es un género de música folclórica en la región andina colombiana.
- 7: Es un instrumento construido por un trozo de guadua hueca cerrado por dos discos de caña de balsa atravesado por puntillas de chonta. Está lleno de piedras, de semillas secas.
- 8: Es un sinónimo usado por algunas personas Colombianas para referirse a una persona o un grupo que sea de descendencia afrocolombiana.
- 10: Instrumento cordófono. Tiene cuatro cuerdas. Su protagonismo se ve en los conjuntos de música llanera, tiene el papel de hacer punteos.
- 12A: Es un género musical y danza de los llanos colombo-venezolanos. En el baile el hombre hace los pasos y la mujer lo imita.
- 12B: Es un baile que forma parte del folclore colombiano. Se caracteriza por ser un baile que gira en torno al amor y el coqueteo.
- 14: Es de ritmo alegre, un poco lento, que entrelaza a sus ritmos hermanos, rajaleña, pasillo, guabina, torbellino y bambuco; además sus primos, vals, mazurca, redova, chotis.
- 15: Corregimiento también conocido como San Basilio del Palenque, que queda en el municipio de Mahetes, Palenque declarado patrimonio cultural de Colombia.
- 17: Es una práctica que se realiza para orar frente a un ser que ha fallecido.
- Insignia



Resultados y análisis

Es recomendable que la gamificación sea trabajada desde el inicio de la asignatura o del semestre; los resultados satisfactorios obtenidos, permiten concluir que las estrategias son creativas, atractivas y que fueron respondidas en su mayoría por los estudiantes; ellos manifestaron su gusto al realizarlas y el reto que les implicó recordar tantos aspectos teóricos, pero que fueron superando a partir del juego desde diferentes formas.

De otro lado, resulta un desafío para el docente, que en pro de replantear la asignatura, especialmente en lo relacionado con las actividades de la plataforma en aquellas consideradas como trabajo individual y que a partir de la gamificación, sin lugar a dudas son novedosas y llamativas para el educando. Mencionar igualmente la necesidad de seguir aprendiendo y explorando en otras plataformas, para aplicar juegos y dinámicas que posibiliten estas estrategias lúdicas.

Bibliografía

<https://musictip.net/2018/10/02/gamificacion-en-el-aula-de-musica/>

OLABARRY, Aitziber. **Gamificación en el aula de música**.MUSICTIP. Octubre 2-2018

<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/musica-mediante-la-gamificacion/95958.html>

Así se puede aprender Música mediante la gamificación. Revista Educación 3.0, Madrid, España. Agosto 2019

<https://easeduca.wordpress.com/2017/12/21/gamificacion-en-el-aula-de-musica-5-herramientas-para-docentes-y-alumnos>

ESTIBALIZ, Arrans. **Gamificación en el área de música. 5 Herramientas para docentes y alumnos**.Revista Easeducatyon. Diciembre 2017.

<http://www.tatarachin.com/2016/12/plickers-musica-y-gamificacion.html>

TATARACHIN.**Plickers; música y gamificación**.Diciembre 2018

<https://ludomusico.hypotheses.org/122>

FERNÁNDEZ-CORTÉS Juan Pablo. **Música, expresividad y gamificación**. Abril 2018

<https://elpoderdelamusica.wordpress.com/category/intermetodologias/gamificacion/>

MUSLARES Sonia. Blog: El Poder de la música.