



# FOLCOL

**(Aplicación multimedia para el aprendizaje de la Danza folclórica Colombiana)**



# FOLCOL

## (Aplicación multimedia para el aprendizaje de la Danza folclórica Colombiana)

**Karen Martinez Lozano**

**Cristian Nicolas Morales Mancera**

*Facultad de ingeniería*

*Ingeniería en multimedia*

*semillero EL SONIDO COMO SOPORTE DE LA IMAGEN*

*Grupo de investigación LA TRAMOYA*

*Tipo de proyecto: proyecto en curso*

*10 de Octubre de 2016*

LA  
TRAMOYA

# OBJETIVO

- Diseñar una OVA (objeto virtual de aprendizaje) , que permita potenciar el aprendizaje del baile y su historia, despertando el interés por las danzas folclóricas de Colombia.



Fuente: <http://weheartit.com/entry/214985324>

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al observar la juventud en las aulas de clase, se concluye que el ejercicio lúdico no se incluye en el programa curricular, llevando a que estos mismos jóvenes a que no se sientan atraídos por la diversidad folclórica colombiana y prefieran escoger danzas de otras culturas



Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=7BnrEgjoev8>



Fuente:  
<http://www.colombia.com/colombia-info/folclor-y-tradiciones/bailes-y-trajes-por-regiones/region-caribe/>

# ANTECEDENTES

- Hay tendencias hacia los temas de danza, aprendizaje, educación pero muy pocos acerca de la danza y la multimedia juntos.
- El aprendizaje de la danza a través de un “medio tecnológico lleva a la interacción y comunicación entre máquina y hombre.
- La danza narra un lenguaje corporal haciendo al cuerpo una herramienta capaz de transmitir diversos sentimientos.
- La pedagogía pretende enfatizar en las raíces de cada individuo y aplicar tecnología en el desarrollo de este proceso de enseñanza y aprendizaje.

# METODOLOGÍA

## OVA (OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE)

“Un objeto de aprendizaje Virtual es cualquier entidad digital que puede ser usada, re-usada o referenciada para el aprendizaje soportado en tecnología”.

Componentes:

- Título
- Objetivos
- Competencias
- Contenidos temáticos multimediales
- Ejemplos
- Evaluación y retroalimentación



fuelle:

<http://recursosprimaria5.wikispaces.com/file/view/eva.png/491818514/eva.png>

# METODOLOGÍA

- La metodología encaminada a un modelo educativo que despierte el interés por las danzas folclóricas colombianas. Modelo utilizado es la teoría conectivista y constructivista.
- Actividad interactiva que se “evalúa”, con el fin de despertar interés, curiosidad y facilitar los estímulos de aprendizaje los cuales facilitan la retención de la información y la motivación



Fuente: Modelo educativo realizado por karen martinez y nicolas morales

# METODOLOGÍA

## **Fase 1:**

Estimular la atención y motivar al estudiante

## **Fase 2:**

Libre inicio

## **Fase 3:**

Se guía al estudiante por medio de diferentes estructuras.

## **Fase 4:**

Provocar respuesta.

## **Fase 5:**

Retroalimentación



Fuente: <http://www.danzaenred.com/>

# AVANCES Y RESULTADOS

- El desarrollo del proyecto se inicia con todo el ámbito investigativo sobre las diferentes danzas folclóricas del país, diferentes salidas de campo, entrevistas y todo lo relacionado con la investigación del proyecto.
- En la segunda etapa de la investigación, se concluye con tres bailes; Bambuco, Torbellino y Joropo



Fuente:

<http://www.mintur.gob.ve/mintur/wp-content/uploads/2014/10/Fiestas-Elorza.jpg>



Fuente:

<http://colombiaregionandinaferiasyfiestas.blogspot.com.co/2015/05/region-andina-colombiana.html>

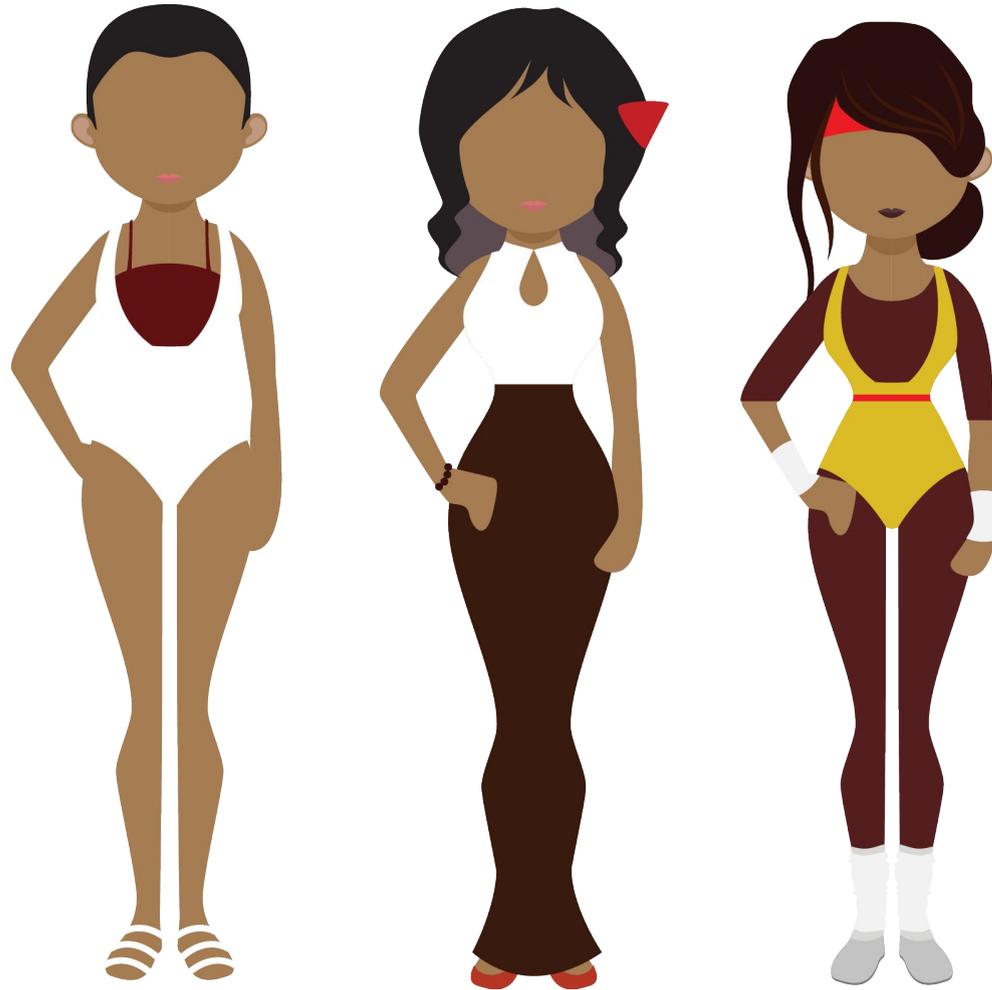


Fuente:

<http://vicky-palacio.blogspot.com.co/2011/07/la-antioquenidad.html>

# AVANCES Y RESULTADOS

## Bocetos Diseño de Personajes



## Profesora Escogida



# AVANCES Y RESULTADOS

Nombre Escogido, Banner y logo

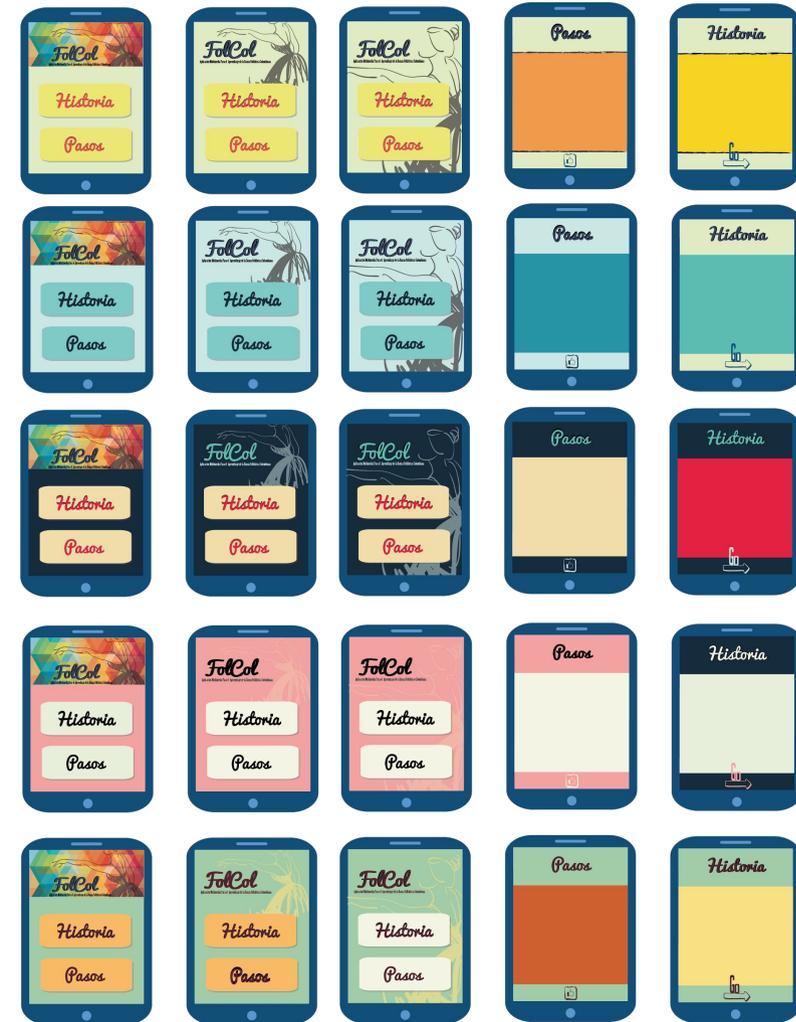


# AVANCES Y RESULTADOS

## Mockup App



## Pruebas de Color



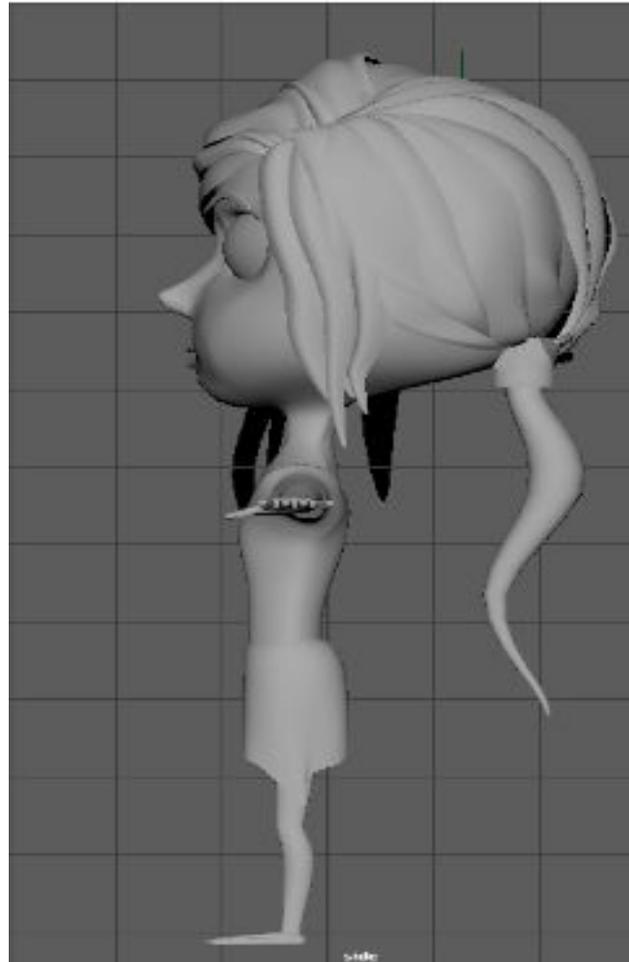
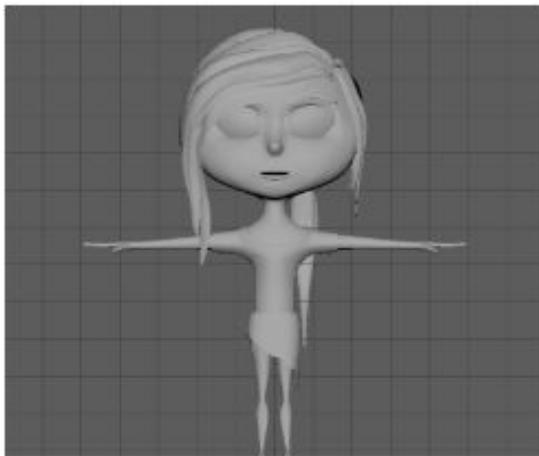
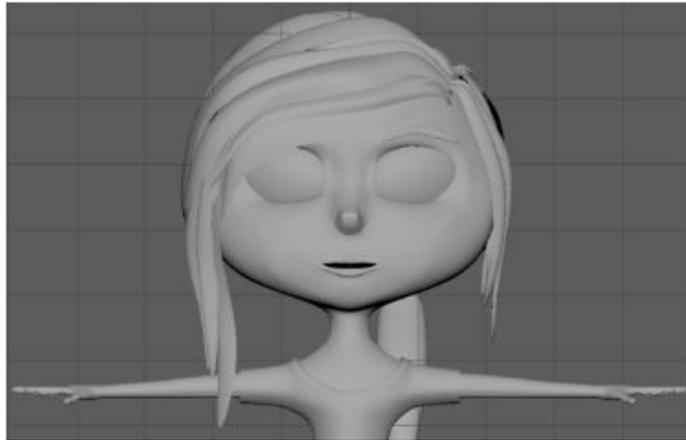
# AVANCES Y RESULTADOS

## Prueba de Realidad Aumentada



# AVANCES Y RESULTADOS

## Desarrollo Personaje 3D



# CONCLUSIONES

- El aplicativo despierta interés por las danzas folclóricas colombianas, generando un estímulo en la juventud para que se apropie de sus raíces culturales; esto gracias al modo interactivo en el cual se desarrolla el OVA.
- El aplicativo se proyecta a continuar proporcionando más material, otras danzas folclórica que se irán realizando en las diferentes actualizaciones que se vayan generando y estas a su vez estarán acompañadas de un nuevos métodos de interacción.
- El proyecto no se cierra a un solo modelo interactivo, sino que puede llegar a ser, un gran producto interactivo multimedia.

# BIBLIOGRAFÍA

## BIBLIOGRAFÍA

- Dania, A., Hatziharistos, D., Koutsouba. M., Tyrovola, V., (2011), The use of technology in movement and dance education: recent practices and future perspectives
- Gagné, R., (1971), Las condiciones del aprendizaje, Ed. Aguilar, Madrid España.
- Gólgota P.,(2007), Danza Multimedia . Entrevista realizada por Ana Laura Ossés para Danza.
- Guillem B., (2013), El guión multimedia, Ed Univ. Autònoma de Barcelona, 1997
- Olaya, A., (2013), Intervención en el aula a través de la danza folklórica, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, Nº 27.
- Siti Z., (2013), The State of Technology and the Arts - Interactive Multimedia in Enhancing Culturally
- Responsive Pedagogy, Revista de la Facultad de Universiti Teknologi MARA (UiTM).
- Valverde M., (2011), Danza contemporánea y Nuevas Tecnologías, Danzaratte. Revista del Conservatorio Superior de Danza de Málaga.



# GRACIAS

