



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>

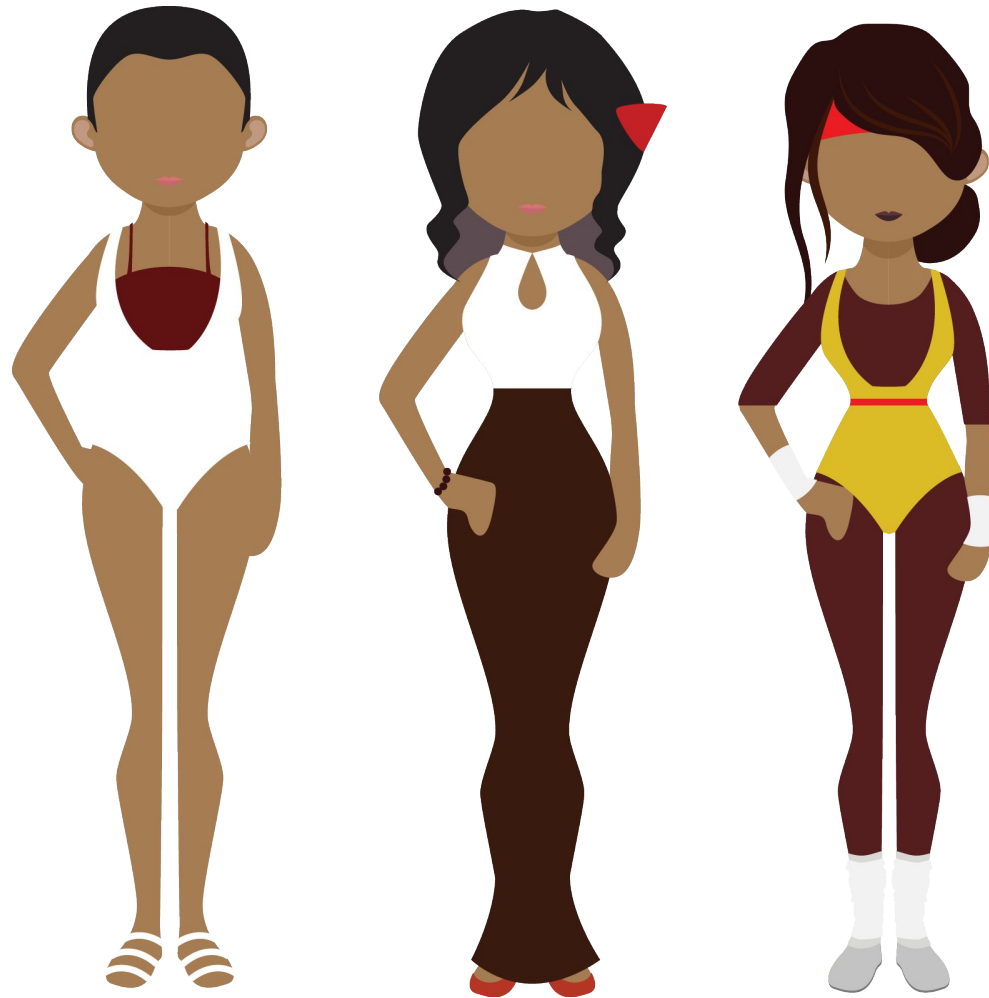


Fuente:

<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



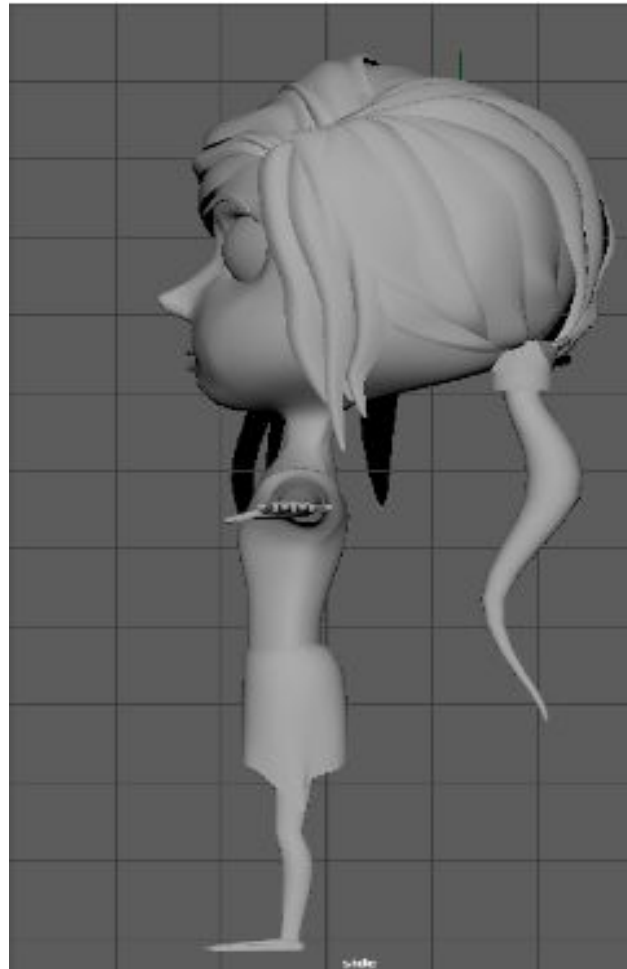
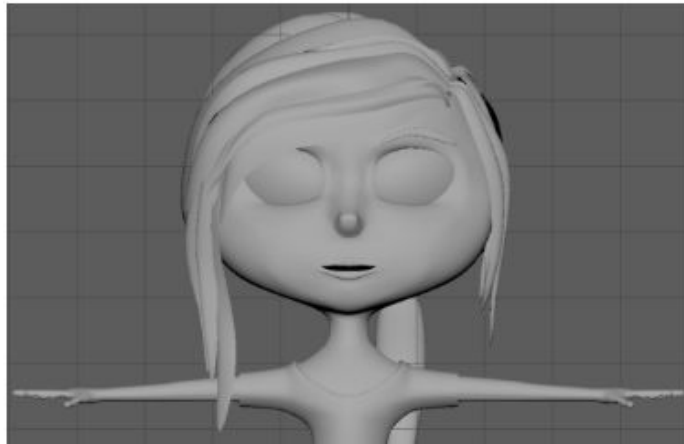
AVANCES Y RESULTADOS

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

