

¿Cómo enseñar danzas en una era digital?

Diana Vitalia Gracia Socha¹
Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Maestría en Educación en Tecnología
Bogotá, Colombia
dvgracias@correo.udistrital.edu.co

Resumen:

Esta ponencia narra la experiencia educativa en la construcción de un OVA denominado Criollo Dance. Objeto de la investigación denominada “*Criollo Dance*, una experiencia para la enseñanza de las danzas”, donde se relata las posibilidades que tiene la tecnología como recurso educativo en las danzas y como desde un Ova, las Danzas pueden desarrollar la motivación en el aula de clase para el aprendizaje de contenidos en la asignatura. De este modo Criollo Dance abre las puertas al fortalecimiento de la identidad nacional y a la conservación de las tradiciones y culturas de nuestro país desde una práctica pedagógica en la era digital.

En este documento se encuentra contenido la experiencia en la creación del Ova desde el paradigma metodológico del IBPAMA y la investigación acción colaborativa y los resultados de la aplicación del objeto desde la reflexión de la experiencia, la participación de los estudiantes y los alcances como recurso digital.

Palabras Claves: Danzas, Tecnología, Exergames, Folclor, OVA, Aprendizaje, Motivación.

¹ Estudiante de IV semestre de la Maestría en educación en tecnología de la universidad Distrital Francisco José de Caldas, Licenciada en Edu. Bás. con énfasis en Educación Artística de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Licenciada en Psicología y Pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional, Docente de planta en danzas de la secretaria de Educación Distrital, Bogotá, Colombia.

Introducción:

El objetivo de este trabajo es socializar una experiencia pedagógica de aula alrededor de las danzas y la creación de recursos digitales, que estimulen y fortalezcan la motivación hacia el aprendizaje de las danzas folclóricas de Colombia.

Esta experiencia nace de la investigación: “*Criollo Dance*, una experiencia para la enseñanza de las danzas”, trabajo de investigación dentro del programa de la Maestría en Educación en Tecnología, de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, desde el objeto de profundización desde la propuesta sistematización de innovaciones o experiencias pedagógicas.

El objetivo central de la propuesta se basó en la creación de un OVA que fortaleciera la motivación en el aprendizaje de las danzas tradicionales en la escuela, en una población infantil y juvenil urbana, que al paso de los años pierden interés en las representaciones culturales propias de la nación. Y cuyo propósito fue sistematizar una experiencia pedagógica innovadora con el fin de contribuir a la preservación, representación, práctica, apropiación y difusión de los ejercicios dancísticos tradicional y folclóricos de Colombia.

Esta propuesta se realizó en una acción colaborativa con los estudiantes de grados de segundo de educación básica primaria a sexto grado del nivel de bachillerato, de una institución educativa de carácter público y urbano en la ciudad de Bogotá, donde residen estudiantes de estratos 2 y 3, con diversas problemáticas y necesidades sociales.

Esta indagación se realizó desde el paradigma investigativo IBPAMA (Investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales) en una alianza con la Investigación acción colaborativa, creando un puente entre los procesos de creación audiovisual y la transformación y reflexión de la realidad de los educandos desde su participación.

En esta propuesta se recolectaron las coreografías trabajadas en el aula de clase en videos con formato de animación, el cual busca relacionarse con los videos de *Just Dance*, o video juegos de danzas reconocidos como *Exergames*. Los cuales desde su dinámica de juego se convierten en un recurso educativo y dinámico en la enseñanza de secuencias coreográficas, estimulando diversas habilidades corporales y mentales, sociales y emocionales.

Esta experiencia se centra en la posibilidad de aprovechar los recursos tecnológicos actuales, de fácil acceso y software libre, para transformar y acercar los saberes culturales y tradicionales de la danza folclórica colombiana a un público infantil y juvenil que ahora centra su interés en una cultura globalizante y al mismo tiempo localizada y muy limitada por sus necesidades sociales. Unas dinámicas sociales y tecnológicas que discuten entre la realidad y los imaginarios y deseos personales; el desinterés de las expresiones culturales y tradicionales que se ven opacadas por las nuevas concepciones de mundo, las tendencias y las modas,



Ilustración 1 Criollo Dance, los monos (2019)

los contenidos dinámicos y de fácil acceso y de formación a un nuevo colectivo que se reinventa con cada interacción.

Marco Referencial y Conceptual:

La propuesta *Criollo Dance* centro su marco teórico y antecedentes en indagaciones dentro de categorías como la pedagogía de la danza, material bibliográfico sobre folclor colombiano, recursos audiovisuales y material bibliográfico de los bailes folclóricos de Colombia, centrado inicialmente en 4 bailes escogidos en el proceso de investigación por los estudiantes, textos académicos alrededor de la enseñanza de las danzas en plataformas tecnológicas, experiencias de aula mediadas por *Exergames*, la danza como elementos del ser humano, y las danzas como elemento curricular dentro de las políticas culturales y educativas del país.

En el ámbito de los antecedentes se analizaron 7 investigaciones donde los autores utilizaron el Just Dance como recurso para desarrollar habilidades corporales y mentales y así mejorar los procesos cognitivos y de motivación dentro de un proceso de aprendizaje determinado.

Dentro de estas investigaciones se pueden comenzar a prever elementos importantes que construyen una base sólida en propuestas que incluyan propuestas audiovisuales y video juegos activos en cualquier proceso didáctico. El primer elemento que vale la pena resaltar, es como desde diferentes investigadores, de diferentes países, como Gibbs, B. Quennerstedt, M. y Larsson, H. (2016) con su investigación "*Teaching dance in physical education using Exergame*", donde utilizan el Just Dance como recurso para facilitar la enseñanza de las danzas y la motivación dentro del aprendizaje dentro de un programa de educación física donde no es el principal fuerte del área, o Haichun Sun (2015) con su investigación "*Operationalizing physical literacy: The potential of active video games*" donde analiza el desarrollo motriz y el fortalecimiento del equilibrio que puede ofrecer la práctica de *Exergames*, a su vez del desarrollo de la motivación ante la interacción de los video juegos activos. O un caso más cercano a Colombia, como es la investigación de Ramírez M. (2017) con su investigación "Impacto de un programa de actividad física basado en Exergames, en la memoria de escolares entre 13 y 16 años en Bogotá", donde investiga el mejoramiento de procesos de la memoria y beneficios físicos en la interacción con el juego.

Un segundo elemento es la apropiación de un recurso digital que se elaboró para la recreación en el tiempo libre de los sujetos con una visión comercial, a la traslación a "recurso educativo" que fortalece dimensiones, habilidades, procesos en diferentes aspectos del ser humano.

Un tercer elemento es la globalización del recurso, en las investigaciones utilizaron el Just Dance en diferentes ambientes, diferentes poblaciones, poblaciones con costumbres diferentes, y con una aceptación a su lenguaje audio visual y a la comprensión de la dinámica expuesta por el juego. Y esto nos lleva al cuarto elemento, y es el puente que se está creando entre la tecnología y la danza, que a pesar de ser un espacio académico que se rige desde la corporalidad, la interacción, la imitación y la técnica, este arte está buscando caminos de interacción que vienen abriendo paso desde el mundo globalizado y tecnológico que comienza a cambiar la forma tradicional de aprender las danzas.

La tecnología se convirtió en el vehículo a través del cual se exploraron y promulgaron estos marcos de enseñanza y aprendizaje, y mediante el cual se revelaron las voces y experiencias únicas de los participantes dentro del estudio de técnicas de danza. Los modos informales de aprendizaje fomentan un alejamiento de la didáctica, enseñanza de

maestro aprendiz común a la enseñanza del baile de conservatorio y celebran un entorno de enseñanza y aprendizaje cocreativo que es colaborativo, reflexivo y autónomo. (Huddy A., 2017, p 175)

Partiendo de estos elementos encontramos que la propuesta que incluya esta dinámica audio visual, ya nos garantiza el desarrollo de elementos didácticos dentro del aula, pero desde la propuesta de Criollo Dance, se quería ir unos pasos más adelante, y es la generación de sus propios videos.

Desde el marco teórico de la propuesta investiga de Criollo Dance, se establecieron categorías de relación que ayudaran a fortalecer las bases de la propuesta. El primer elemento en la danza en la escuela, y partimos de la idea que la danza como arte y medio de expresión, trasciende su entendimiento de disciplina a una expresión cultural que fomenta la identidad cultural de un sujeto. (Ley 115 de 1994, en el artículo 23)

Adicional, donde en Colombia las Políticas Culturales desde su plan nacional de artes del 2015 nos afirman:

La danza en Colombia es vital, vigente y rica en presencia y divergencias de significado. En nuestro territorio cohabitan la danza tradicional, la folclórica, la contemporánea, la clásica, la moderna, los denominados bailes de salón, la integrada—que designa aquella que propicia la expresión de la población en situación de discapacidad—, la ritual de los pueblos indígenas, el baile deportivo, las urbanas de gran valor para la juventud y la danza teatro. Todas estas expresiones soportan y constituyen, en una permanente dinámica, las identidades, lo nacional, lo popular, lo juvenil y lo urbano. (Plan Nacional de Artes, Políticas Culturales 2015 p. 44)

Teniendo claro que, en Colombia, la danza además de ser una expresión artística es un elemento que conserva las tradiciones culturales de la nación y fortalece la identidad de un pueblo. Y es por esto qué es indispensable entender que la danza no solo se limita en una acción corporal o una actividad física. "La danza no es sólo una interpretación artística o una forma de hacer ejercicio; es una herramienta educativa, una terapia que combina creatividad y bienestar". (Kokkonen M., 2014, p. 3)

Es por ello, que Criollo Dance además de hacer la propuesta hacia un recurso educativo que fortalezca la motivación hacia el aprendizaje de un contenido, también es un recurso para la preservación de la cultura. Aunque hay que tener en claro algo, como lo expone Lykesas G. (2018) la cultura muda, y algunas expresiones culturales se pueden transformar, resistir o sobrevivir o readaptarse. Y es por esta misma cualidad, que debemos entender que en los procesos de creación también se pueden presentar adaptaciones que ajustan al tipo de público que ejecuta la expresión artística, o el objetivo o meta que tenga el creador. Pero no por ello deja de ser una expresión cultural y una expresión de identidad de un pueblo.

Al ser una parte indispensable de nuestra tradición popular, la danza tradicional lleva elementos de nuestra tradición y patrimonio cultural y los pasa de generación en generación. Por lo tanto, contribuye sustancialmente al fortalecimiento de nuestra identidad cultural y desempeña un papel crucial en el "desarrollo cultural" de nuestra sociedad. Nuestra cultura está pasando por un proceso constante de mutación. Algunos elementos tradicionales se pierden, mientras que otros se resisten y sobreviven o se transforman y readaptarse a las nuevas circunstancias emergentes. (Georgios, L., 2018 p. 104)

En esta línea, Criollo Dance se ensambla a los conceptos desarrollados por el folclorista Colombiano Guillermo Abadía Morales (1983), en su libro "Compendio general de

Folklore Colombiano”, desde donde se comprendió los conceptos de folclor como: “...tradición popular; esta tradicional estaría constituida por todos los conocimientos del pueblo cree, piensa, dice y hace.” (p. 13). Desde su taxonomía en división de las ramas de folclor literario, musical, coreográfico y demossófico. Y con los conceptos claves como el folklore coreográfico el cual “estudia básicamente las danzas regionales, tradicionales, ya indígenas o vernáculas, ya mestizas y mulatas y las de supervivencia colonial, aculturadas” (p. 292), la Parafernalia: “se utiliza para designar todos los elementos que se portan en las danzas, a parte de los trajes propios de ellas.” (p.314) y Juegos Coreográficos como “variedades más o menos dramatizadas que utilizan aires típicos como base rítmica o melodía.” (p.325)

Acompañada por la visión de folclor e identidad cultural de Marulanda Morales, O. (1984):

El folclor no es una abstracción de la realidad, como algunos teóricos lo juzgan; por el contrario, es una plasmación de la misma. Es como la historia cotidiana escrita en un lenguaje figurado. Y en la medida en que las condiciones sociales, materiales o espirituales cambian, así el hecho folclórico va recogiendo y reflejando el transcurrir de la colectividad. Las preocupaciones comunes, la vida doméstica, las prácticas y creencias religiosas, las conmemoraciones festivas o funerarias, los recuerdos del pasado histórico dejan su huella en el canto, la música, la danza y la poesía, con el sello propio de la tradición. (p. 20)

...la identidad cultural es la vigencia del hombre con todos los valores de su origen, su carácter y su ubicación histórica. En otras palabras, es la condición que asume el hombre actuante con la individualidad que lo singulariza, en los diversos planos de su capacidad creadora, ante el panorama universal. Es, por lo tanto, el hombre en el pleno disfrute de su creación autóctona, identificado con su propia obra y expresado a través de ella misma. La vigencia de la identidad cultural es un acto de independencia. (p. 35)



Ilustración 2 Banner Criollo Dance 2019

Entonces surge la incógnita, y es como alcanzar la relación armoniosa entre las costumbres y tradiciones que acompañan a la danza folclórica, con una era digital, donde los contenidos dinámicos y las tendencias desde la inmediatez formulan la transformación de las costumbres y la cultura de los sujetos.

Como se expuso en los referentes, a pesar de que la práctica de la danza constituye un ejercicio en múltiples dimensiones, es habitual que su práctica educativa se reconozca

desde el desarrollo kinestésico grupal, como una actividad dentro de un aula, unida en una acción corporal activa, uniendo el movimiento y la música como un medio de expresión con un grupo determinado de personas que aprenden por mimesis.

Pero más allá, del ejercicio donde el docente entra al aula y dicta una clase donde el provee y organiza las secuencias coreografías, las danzas han comenzado a resbalarse del aula de clase, para llegar a plataformas digitales y apropiar herramientas tecnológicas mucho más atrayentes y dinámicos para expresar y resguardar su información.

La tecnología se convirtió en el vehículo a través del cual se exploraron y promulgaron estos marcos de enseñanza y aprendizaje, y mediante el cual se revelaron las voces y experiencias únicas de los participantes dentro del estudio de técnicas de danza. Los modos informales de aprendizaje fomentan un alejamiento de la didáctica, enseñanza de maestro aprendiz común a la enseñanza del baile de conservatorio y celebran un entorno de enseñanza y aprendizaje co creativo que es colaborativo, reflexivo y autónomo. (Huddy, A.,2017, p. 175)

Entonces, el uso de la tecnología en la danza pasa a ser una herramienta puede facilitar el aprendizaje, el acceso a la información y la democratización del conocimiento, potencializando trabajo autónomo y colaborativo y la socialización y expresión de lo aprendido.

En este punto no se puede desconocer el papel que los videos digitales, videos tutoriales, las plataformas digitales, los móviles y las redes sociales, los exergames y diversos videojuegos activos abren la puerta a una nueva forma de aprender danzas, y es un recurso que ya no se puede ignorar en las escuelas.

Pero ¿en qué varía la opción de escoger el recurso que apoye el aprendizaje y enseñanza en las danzas? Y esta respuesta viene en compañía del costo y el acceso.

Los Exergames o video juegos activos utilizan la tecnología Kinect desarrollado por Microsoft, se fundamenta de un sensor de movimiento a partir de una cámara, el cual captura los movimientos y gestos para la interacción con el juego. Esta tecnología comenzó con los juegos de Xbox en el denominado juego Just dance, pero en la actualidad encontramos diversos juegos no solo de Xbox que ofrecen otras alternativas para el usuario. Pero es claro que el Just Dance es un video juego comercial con un costo para su acceso y práctica.

En un ambiente formal, el uso del Just Dance en una escuela debe contar con la compra del juego y la consola para poder desarrollar el juego, pero en los espacios informales, al igual que muchos otros videos de danzas encuentran su contenido expuesto en plataformas como YouTube, el sujeto puede acceder a las grabaciones de otros jugadores y utilizar este contenido como el recurso mismo. Y así trasforma el uso del juego, pero mantiene una dinámica en el acceso de la información.

Lo anterior nos indica la reutilización y transformación del recurso, en el paso de video juego a video tutorial, ampliando las posibilidades de acceso y uso.



Ilustración 3 La Jota Chocoma, estudiantes de grado 5, 2018

Método:

La propuesta de Criollo Dance parte del paradigma investigativo denominado IBPAMA el cual hace referencia a la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales, la cual busca enlazar el proceso investigativo con los procesos de creación.

Este enfoque transdisciplinar combina las practicas prácticas investigativas, herramientas metodológicas y fases de la investigación tales como el problema, objetivos, análisis y demás, con el proceso creativo y la construcción de productos audiovisuales, aceptando que el proceso de creación y el objeto creado puede producir conocimiento.

Carrillo Quiroga, P. (2015) nos explica:

Durante las últimas décadas ha surgido un nuevo género metodológico que une la investigación social con las artes creativas, se le conoce como investigación basada en las artes, en inglés *arts-based research* (Leavy, 2009), también *practice-based research* o *practice-led research*. Este género metodológico se introduce en la producción de medios digitales, artes electrónicas, video y cine por lo que en este artículo utilizo las siglas IBAPAMA para referirme a la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales. La práctica de las industrias culturales integra las disciplinas de la comunicación y las artes; por ejemplo, la investigación en el campo de los estudios cinematográficos se nutre de la intersección entre la tradición de las artes visuales y las comunicaciones." (p. 221)

Conjuntamente, Leavy P. (2017) nos explica:

Cualquier proyecto puede requerir experiencia en uno o más específicas formas de arte, así como otras técnicas de investigación que pueden ser cuantitativos, cualitativos, basados en la comunidad, o implicar métodos mixtos. Cada proyecto está estructurado de manera diferente en función de sus objetivos. Por lo tanto, las competencias que se

ejercen en un proyecto varían en gran medida, al igual que la experiencia disciplinar de los investigadores. (p.11)

Donde el investigador, respondiendo a su proceso investigativo y creativo puede ubicarse en una práctica interdisciplinaria y cualitativa.

...que utiliza procesos de producción (audiovisuales, artísticos, literarios, performativos, mediáticos) para indagar a través de la práctica y la experiencia humana, problemas que no son revelados a través de otras metodologías (Hernández, 2008:92-93). El objetivo final de una investigación basada en la práctica es producir un artefacto mediático de carácter audiovisual en conjunto con una tesis escrita que –además de contextualizar la producción del artefacto dentro de un marco teórico– tenga como objetivo la creación de nuevos conocimientos en el tema, exponiendo una relación simbiótica entre la práctica y la teoría. Un punto importante en el proceso de investigación basada en la práctica es la producción simultánea de conocimiento a través del artefacto. (Carrillo, 2015, p. 222).

Y es de este modo, que Criollo Dance aborda su metodología desde el IBPAMA en amistad con la investigación acción colaborativa desde sus fases de desarrollo, como lo son la planificación del proyecto, la acción, la observación y la reflexión, con la participación reflexiva y práctica de la comunidad para propiciar un cambio social que transforme la realidad y las practicas educativas.

En el desarrollo de las fases de investigación se plantearon las siguientes experiencias:

En la planificación del proyecto se propuso la duración a un plazo un año y medio, en el cual el proyecto se encuentra en resultados parciales, ya que todo el análisis de la experiencia se tiene planteado para terminar en octubre de este año.

Dentro del desarrollo inicial, la experiencia inicio en abril del 2018, cuando se propuso a los estudiantes la dinámica, y ellos escogieron los bailes que se realizarían en el periodo académico. De esta propuesta se eligieron 4 bailes folclóricos de Colombia, y una prueba piloto con una secuencia coreográfica denominada Sid Shuffle Dance para probar las aplicación y programas de video para desarrollar el OVA.

Tras el piloto, se escogió una App de software libre denominada Cartoon Video Camera, y el programa Adobe Premier como editor de video.



Ilustración 4 Jota Chocoana, Criollo Dance

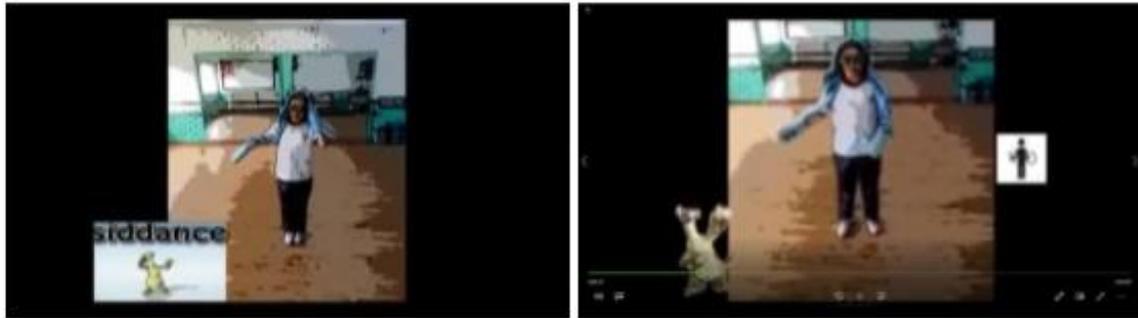


Ilustración 5 Prueba Piloto Criollo Dance

En la fase de acción los bailes folclóricos desarrollado fueron La jota chocoana en grado quinto, El mapalé en grado cuarto, el Gallinazo en grado tercero y Los monos en grado segundo. La enseñanza de cada baile comprendió alrededor de 5 sesiones de clase, con la excepción del grado 5 que aprendió el baile en 3 sesiones. Cada sesión de clase cuenta con un bloque de 120 a 100 minutos una vez en la semana dentro de la institución educativa.

Cada baile desarrollado cuenta con una característica especial, los bailes de 4 y 5, son danzas rápidas, típicas del litoral pacífico y el caribe colombiano, donde los estudiantes desarrollaron sus habilidades de trabajo en equipo, ya que las figuras desarrolladas en el esquema coreográfico los desafiaba como un reto, como grupo dada la velocidad y una necesidad de un trabajo en equipo para desarrollar los pasos propuestos. En todo el proceso desde el montaje coreográfico y la elección y grabación del video, los cursos superiores de primaria mostraron interés y motivación. En estos cursos se tuvo que hacer una selección de los bailarines, ya que todos deseaban participar en el video.

En el caso de los grados segundo y tercero, su aprendizaje fue un poco más calmado, estas danzas zoomorfas se caracterizan por la imitación de un animal y una narración implícita en el esquema coreográfico. En el proceso, además del aprendizaje de la secuencia coreográfica, los estudiantes construyeron las máscaras con que bailaron en los videos, y grado tercero construyó el disfraz completo del gallinazo. Los estudiantes de estos grados demostraron su aumento de motivación en el momento planteado para escoger los bailarines para el video.

Las cuatro danzas escogidas se grabaron a finales de octubre y la primera semana de noviembre del año 2018 tras la socialización de la danza en la semana cultural de la institución educativa. El proceso de edición se realizó en el 2019, con la socialización de los videos a los estudiantes de 3, 4 y 5 en abril de 2019. Para esta socialización se utilizó la plataforma Blogger en un esquema de blog sencillo con tema Storman, con una pequeña descripción de cada danza, el video y una encuesta al final de las entradas.

Cada video se desarrolló en un esquema también simple, el cual contaba con una imagen de portada, el video base en animación, unos textos alusivos al paso desarrollado en la línea de tiempo y animaciones gif sin copyright y de descarga gratuita.

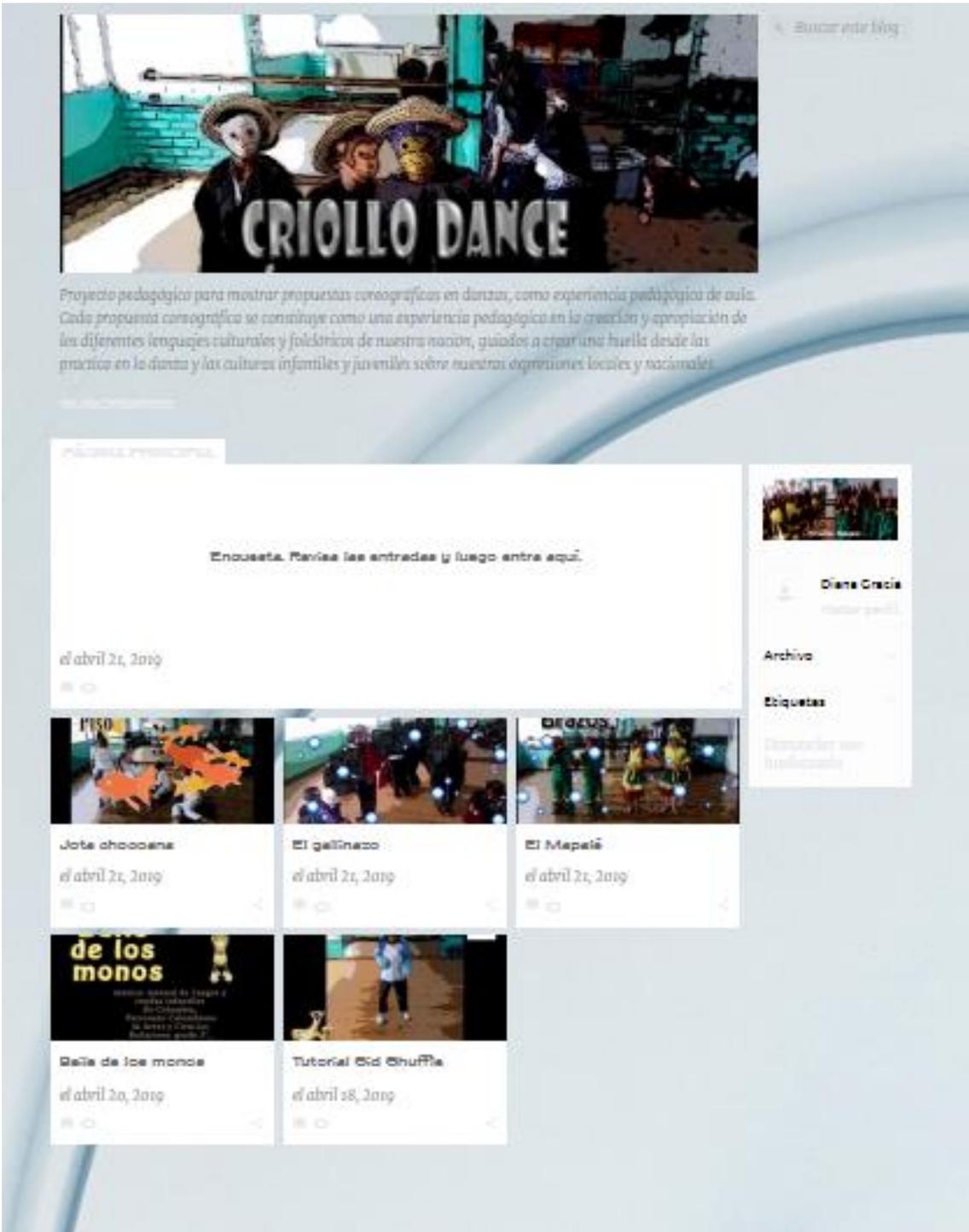


Ilustración 6 Criollo Dance Blog



Ilustración 7 Estructura del OVA Criollo Dance

Resultados:

Los resultados parciales observados en el momento de la socialización fueron interesantes, en grado tercero cuando se les mostro video que ellos habían realizado en segundo se observaron varios gestos emotivos, se observaron risas, algunos rostros de pena, otros de investigación, donde los niños intentaban reconocer la ubicación de sus compañeros bailarines y la expresión de uno de los niños de completo orgullo cuando pidió aplausos ya que él había bailado en un video.

En grado cuarto se generalizaron las risas y las expresiones, yo baile ahí, mi mascara era la más bonita, ¿se acuerda de mi vestuario?, En contradicción de grado quinto, que al observar su video grabado en cuarto, el mapalé, las niñas expresaron emociones encontradas entre risas y pena y los hombres buscaban su ubicación en el video.

Tras la socialización se les pidió a los niños realizar una encuesta de forma voluntaria.

En estadísticas, las entradas al blog del mes de abril al 5 de septiembre de 2019 suman 868 visitas. con una visualización libre, ya que a los estudiantes solo se les pidió que entraran el blog en el mes de abril. En lo cual se puede observar que efectivamente la mayor cantidad de entradas es en la actividad del cuestionario.

En general cada entrada cuenta con un numero de visualización que ronda alrededor de las 70 visitas, siendo la de más visitas la encuesta de aceptación del blog con 165 vistas, seguido de La jota chocoana con 99 y en tercer lugar El mapalé con 75 vistas.



Páginas vistas hoy	2
Páginas vistas ayer	0
Páginas vistas en el último mes	8
Páginas vistas (historial completo)	868
Seguidores	0

Gestiona el seguimiento de tu número de páginas vistas

Entradas [Más »](#)

Entrada	Páginas vistas
Encuesta, Revisa las entradas y lue... 21 abr. 2019	165
Jota chocoana 21 abr. 2019	99
El Mapalé 21 abr. 2019	75
Baile de los monos 20 abr. 2019	71
Tutorial Sid Shuffle 18 abr. 2019	70

Fuentes de tráfico [Más »](#)

Entrada	Páginas vistas
https://www.google.com/	69
http://www.google.com/	26
android-app://com.google.android.g...	22

Audiencia [Más »](#)



Ilustración 8 Estadísticas de información general Criollo Dance septiembre 2019

Entradas

Entrada	Páginas vistas
Encuesta, Revisa las entradas y lue... 21 abr. 2019	165
Jota chocoana 21 abr. 2019	99
El Mapalé 21 abr. 2019	75
Baile de los monos 20 abr. 2019	71
Tutorial Sid Shuffle 18 abr. 2019	70
El gallinazo 21 abr. 2019	62

Páginas

Aún no hay estadísticas. Vuelve a comprobarlo más tarde.

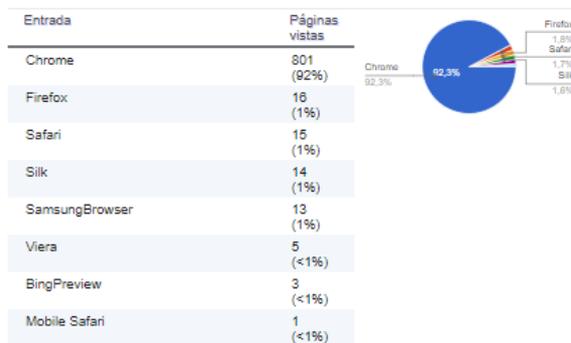
Ilustración 9 Estadísticas entradas Criollo Dance, septiembre 2019

En las estadísticas de audiencia, encontramos que la mayoría de las entradas están ubicadas en Colombia, pero también una visualización mínima en otros países. Adicional desde sistemas operativos 45.5% desde Android y 50.1% desde Windows.

Páginas vistas por países



Páginas vistas por navegadores



Páginas vistas por sistemas operativos

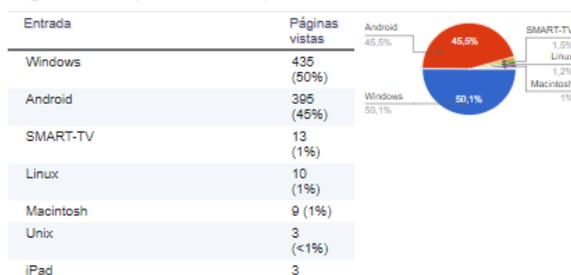


Ilustración 10 Estadísticas de audiencia Criollo dance, septiembre 2019

En el análisis de los resultados sobre la participación de la experiencia y su nivel de motivación a partir de la encuesta: Criollo Dance, ¿qué te pareció?, demuestra una aceptación y un desarrollo de la motivación en la actividad realizada.

Esta encuesta partió de 10 preguntas, en donde de manera general se preguntó: ¿Qué te ha parecido el blog?, ¿Qué te han parecido los videos?, ¿te ha gustado algún video?, ¿Cuál video te llama más la atención?, si eres bailarín, ¿Cómo te pareció la experiencia?, ¿te gustaría grabar más videos de las coreografías trabajadas en clase?, ¿encuentras claros los videos y podrías seguirlos como en Just Dance? Y ¿crees que es importante seguir grabando las coreografías trabajadas en clase?, esta encuesta tuvo una participación voluntaria de 88 estudiantes, repartidos en dos grupos de los grados de 3, 4 y 5, los cuales están conformados por 30 estudiantes en cada salón.

Los resultados más atractivos se encuentran en la aceptación generalizada del objeto y la experiencia. En las preguntas: ¿cómo te ha parecido el blog y los videos?, encontramos expresiones de agrado, visualizando una gratificación, expresando que los videos les parecieron atractivos y que pueden servir para recordar la coreografía, para practicar o para recordar la experiencia.

Una de las características más relevantes en los resultados de la encuesta, es la evidencia de la participación de los padres dentro del instrumento, en algunas de las respuestas de las preguntas de respuesta abierta, ampliando el impacto no solo a los estudiantes de la institución, sino también a sus familias.

¿Qué te ha parecido el blog?

83 respuestas

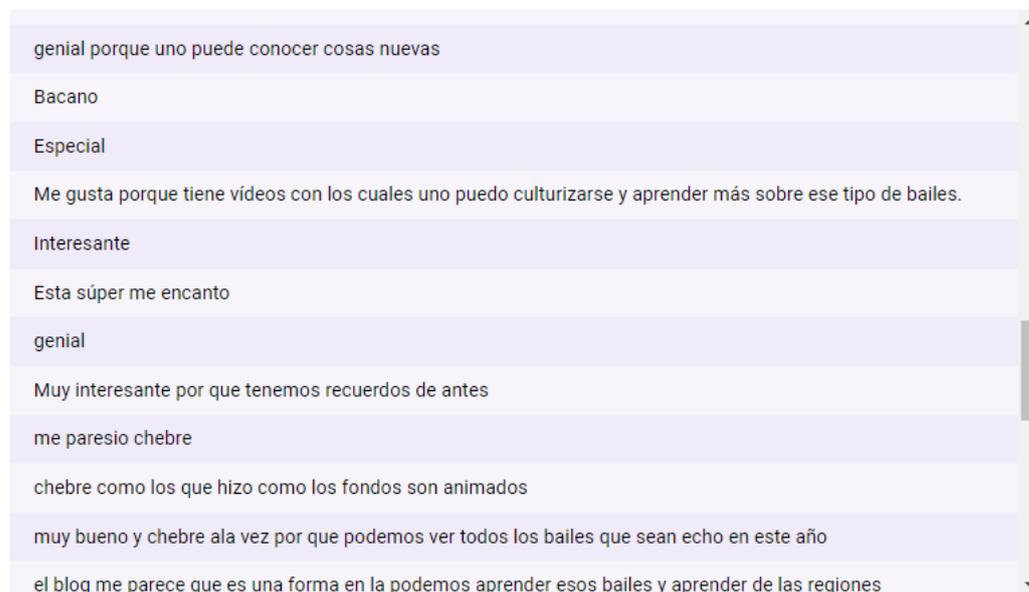


Ilustración 11 fragmento de la encuesta Criollo Dance, ¿qué te pareció?

Adicional, se encuentra el asentimiento en continuar la dinámica propuesta por criollo dance, en recopilar los bailes trabajados en clase y convertirlos en video tutoriales.

¿te gustaría grabar mas vídeos de las coreografías trabajadas en clase?

85 respuestas

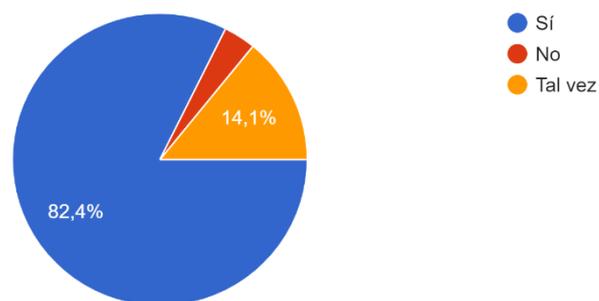


Ilustración 12 fragmento de la encuesta Criollo Dance, ¿qué te pareció?

La experiencia en Criollo Dance nos manifiesta múltiples posibilidades para enriquecer nuestra practica educativa. Desde los resultados en las encuestas y en las observaciones, de puede prestar atención a la gran disposición que tienen los niños, niñas y jóvenes de la institución educativa hacia las nuevas experiencias y el acercamiento a la tecnología como recurso educativo.

Adicional, que en la encuesta también se hace evidente en las respuestas abiertas, que el objeto ayuda al aprendizaje no solo de los bailes, sino también de las manifestaciones culturales de nuestras regiones y manifestaciones culturales.

En la actualidad, el proyecto está en etapa final, pero abierto a una experiencia nueva, un estudiante de sexto grado ha realizado la petición de producir el OVA, siendo él, el que va a realizar la grabación y edición de la coreografía trabajada este año en su grado. Criollo Dance, se está transformando de una investigación para un programa de maestría a un proyecto de aula, donde se puede seguir retroalimentando en cada año.

Conclusiones:

En la era digital, enseñar danzas comienza un nuevo camino, las clases de danzas ya no se pueden esconder en un espacio cerrado donde el maestro es quien dirige la enseñanza. En esta era, los estudiantes abren los brazos a nuevas experiencias que enriquecen su aprendizaje. Los recursos digitales nos amplían las posibilidades didácticas en el aula, democratizan la información y facilitan su acceso.

Es el momento en que debemos entender la riqueza de la interdisciplinariedad de los espacios y recursos académico y tecnológicos, y fortalecer nuestras prácticas educativas. Criollo Dance es una experiencia de aula en un colegio cualquiera de Colombia, pero también puede ser una invitación, para que nuestras prácticas educativas no se queden encerradas en la escuela, en la era digital, pueden llegar a muchas más comunidades y fortalecer así nuestra memoria cultural.

Referentes bibliográficos:

Abadía M, G. (1983) Compendio general de folklore colombiano, cuarta edición, revisada y acotada, Biblioteca Banco Popular, Bogotá, Colombia

Carrillo Quiroga, P. (2015) La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales, Revista Mexicana de Investigación Educativa, versión impresa ISSN 1405-6666 RMIE vol.20 no.64 México ene./mar. 2015

Georgios, L. (2018) The Transformation of Traditional Dance from Its First to Its Second Existence: The Effectiveness of Music-Movement Education and Creative Dance in The Preservation of Our Cultural Heritage, Journal of Education and Training Studies, v6 n1 p104-112 Jan 2018

Gibbs, B., Quennerstedt, M., Y Larsson, H. (2016) Teaching dance in physical education using Exergames, Base de datos Eric. Recuperado de <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1356336X16645611>

Gracia, D. (2019) Criollo Dance, Una experiencia en la enseñanza de las Danzas, documento inédito, Universidad Distrital Francisco José de caldas, Maestría en educación en tecnología.

Haichun, Sun, (2015), Operationalizing physical literacy: The potential of active video games, Base de datos Eric: ScienceDirect, Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2095254615000368?via%3Dihub>

Huddy, A. (2017) Digital technology in the tertiary dance technique studio: expanding student engagement through collaborative and co-creative experiences, Research in

Dance Education, 18:2, 174-189, DOI: 10.1080/14647893.2017.1330327 Recuperado de <https://doi.org/10.1080/14647893.2017.1330327>

Kokkonen, M (2014). Danza: Cap. Danza-M. Kokkonen. Informe Creatividad ES-8.pdf. Recuperado de https://www.fundacionbotin.org/89dguuytdfr276ed_uploads/EDUCACION/creatividad/artes%20y%20emociones%202014/Cap.%20DanzaM.%20Kokkonen.%202014%20Informe%20Creatividad%20ES-8.pdf

Levy, P. (2017) Introduction to Arts-Based Research, chapter 1, Guilford Publications. Handbook of Arts-Based Research. Edited by Patricia Leavy. Recuperado de <https://www.quilford.com/excerpts/leavy3.pdf>

Marulanda Morales O., (1984) El folclor de Colombia: práctica de la identidad cultural, Artestudio Editores, Recuperado de <http://babel.banrepcultural.org/cdm/ref/collection/p17054coll10/id/2398>

Ministerio de Cultura (2016) Lineamientos del Plan Nacional de Danzas para un país que baila 2010-2020. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/artes/danza/Documents/LineamientosPlanDanza2aEdicion.pdf>

Ministerio Nacional De Cultura, (2015) Políticas de Artes. Recuperado de http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-deartes/Documents/01_politica_artes.pdf,

Ramírez, M. (2017) Impacto de un programa de actividad física basado en Exergames, en la memoria de escolares entre 13 y 16 años en Bogotá, repositorio universidad Santo Tomas, Recuperado de <http://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/4226/Ramirezmaria2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>