

EL VIDEOJUEGO COMO DINAMIZADOR DEL FOLKLORE EN EDUCACIÓN PRIMARIA. CREACIÓN Y APLICACIÓN

Sonsoles Ramos Ahijado⁽¹⁾, Ana María Botella Nicolás⁽²⁾

⁽¹⁾Universidad de Salamanca; ⁽²⁾Universitat de València

Introducción

La experiencia de innovación que se presenta forma parte del trabajo práctico de la asignatura “Música y nuevas tecnologías” del Grado en maestro de Educación Primaria impartida en la Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila (Universidad de Salamanca), enmarcado en el programa “Prácticas de campo. Modalidad II” (2015/2016_OP4) del Campus de Excelencia Internacional Studii Salamantini. Consiste en la aplicación del videojuego “La granja musical” a 46 alumnos de primero y segundo de Educación Primaria del CEIP “Santa Ana” de Ávila.

El principal objetivo es rescatar la tradición popular del pasado, interpretarla en el presente y proyectarla hacia las nuevas generaciones del futuro, para familiarizar a los alumnos con sus raíces folklóricas.

Metodología

La propuesta integrada por el folklore y los videojuegos educativos arranca con la idea de que el alumno debe jugar y, como consecuencia del juego, aprenderá los contenidos curriculares implícitos en el videojuego.

A continuación se describe el diseño y aplicación del proceso llevado a cabo, junto a los recursos utilizados, desde el punto de vista metodológico:

- 1ª) Edición con *E-adventure*. *E-Adventure* es un *software* libre que permite crear videojuegos de aventuras gráficas *point and click* en entornos seguros y libres facilitando el proceso creativo.

Recurso: *Software Eadventure* (<http://e-adventure.e-ucm.es/>).

- 2ª) Determinación del argumento del videojuego “La granja musical”.

La aventura comienza en la puerta de la granja donde viven los protagonistas Pedro y María, que guiarán al alumno a lo largo de todas las etapas del videojuego (Figura 1).



Figura 1. Primera escena: puerta de la granja

Cuando el alumno entra en la granja, habla con Pedro para abordar la primera actividad (Figura 2).



Figura 2. Segunda escena: redil

Después, María invita al videojugador para que cante con ella, y le propone un reto musical que consiste en colocar las imágenes y palabras correspondientes de la canción popular “Tengo una vaca lechera” (Figura 3).



Figura 3. Tercera escena: canción popular

A continuación, Pedro transmite las indicaciones oportunas al jugador para que pueda realizar correctamente la siguiente actividad (Figura 4).



Figura 4. Cuarta escena: comida de los animales

Posteriormente, Pedro habla con el jugador contándole que María está muy triste porque no encuentra los instrumentos musicales de la familia de cuerda y, le pide que le ayude a buscarlos para guardarlos en el baúl (Figura 5).



Figura 5. Quinta escena: instrumentos musicales

María explica al jugador las principales tradiciones culturales de algunas comunidades autónomas: bailes, costumbres, canciones populares e indumentaria, así el alumno realizará la siguiente actividad (Figura 6).



Figura 6. Sexta escena: bailes tradicionales

Después, María pide ayuda al jugador para que coloque el nombre de las notas musicales correspondientes en la partitura, y pueda escuchar la canción popular "Debajo de un botón" (Figura 7).



Figura 7. Séptima escena: graffías musicales

Finalmente, María y Pedro dan la enhorabuena al jugador porque ha conseguido superar correctamente todas las actividades. Además, todos los animales de la granja le muestran su agradecimiento y se despiden de él cantando (Figura 8).

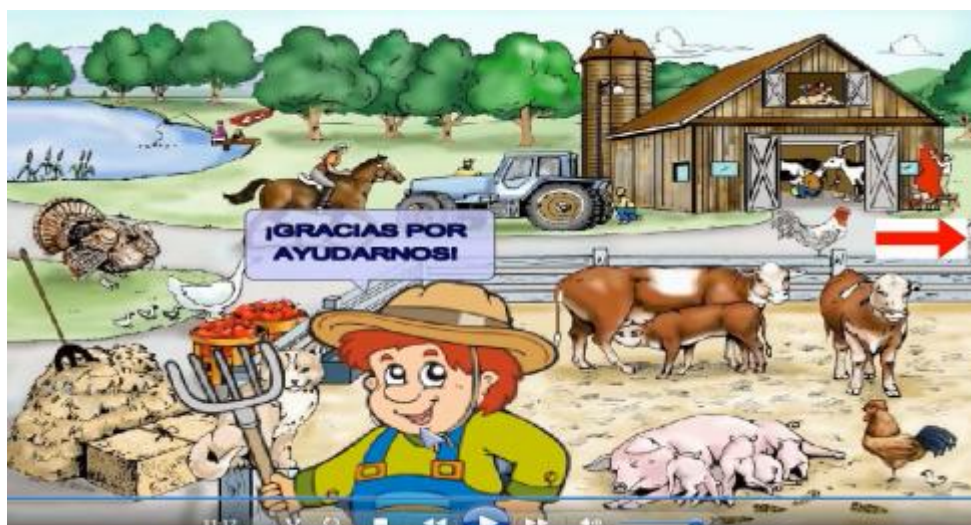


Figura 8. Octava escena: establo

Recursos: imágenes, audios, fotografías y vídeos (<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>).

- 3ª) Creación del videojuego: selección e incorporación de escenas, personajes, objetos de atrezzo, actividades musicales, fondos, zonas activas, configuración de salidas y perfil de evaluación.

Recursos: Tutoriales de *Eadventure* (<http://e-adventure.e-ucm.es/tutorial/>).

Eadventure consta de un mecanismo de evaluación que genera reportes modificables por personas, que nos servirán para evaluar al alumno, en función de los ítems incluidos anteriormente por el docente (Figura 9).

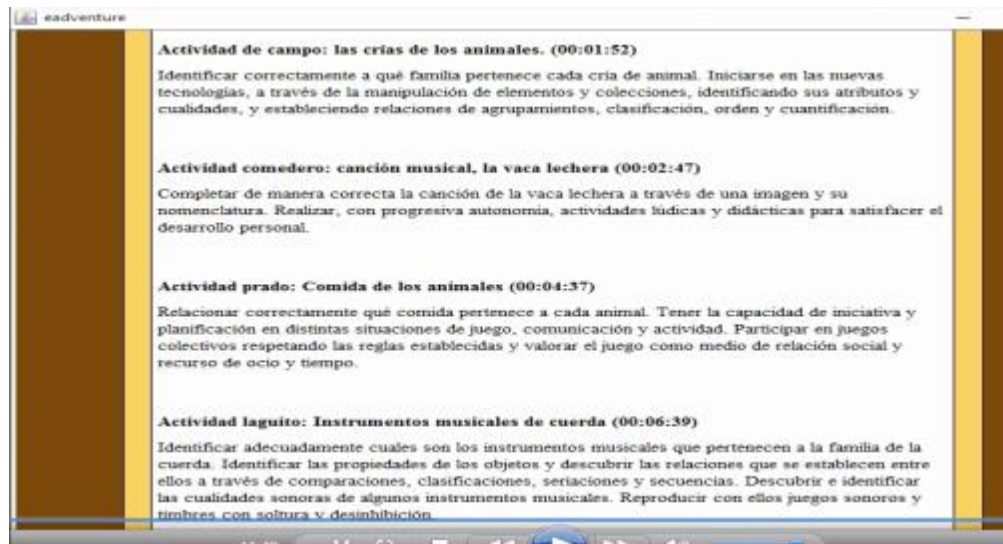


Figura 9. Décima escena: perfil de evaluación


- 4ª) Ejecución del videojuego “La granja musical”.

A lo largo de parte de la jornada lectiva de los días 16 y 17 de noviembre de 2015, concretamente desde las 9:30 hasta las 10:30h, los 20 alumnos universitarios organizados en grupos de diez, pusieron en práctica el videojuego “La granja musical” con los 22 alumnos de primero y 24 de segundo de E.P del CEIP Santa Ana.

Resultados

Para analizar la viabilidad de la experiencia, hemos utilizado una encuesta de satisfacción a través de la escala psicométrica de Likert, aplicada al final de cada sesión con los alumnos de E.P, siendo representativa del resultado final de la experiencia realizada (Tabla 1).

Tabla 1. Encuesta

<p>POR FAVOR, VALORA LAS SIGUIENTES AFIRMACIONES Califica entre 1 y 5, teniendo presente lo que significa cada valoración: 1: Totalmente en desacuerdo con la afirmación 2: En desacuerdo con la afirmación 3: Ni de acuerdo ni en desacuerdo 4: De acuerdo con la afirmación 5: Totalmente de acuerdo con la afirmación</p>	
1.- Considero que sería capaz de diferenciar una jota de una sevillana	 (Ctrl) ▾
2.- He aprendido la colocación de las notas en el pentagrama de la melodía de la canción popular “Debajo de un botón”	
3.- Considero que sabría identificar auditivamente una muñeira	
4.- Jugando al videojuego “La granja musical” he recordado la canción popular “La vaca lechera”	

Como consecuencia de los datos obtenidos, podemos confirmar que la realización de la experiencia docente a través de la práctica de campo, integrada por el folklora y los videojuegos, favorece el aprendizaje eficiente de los alumnos en el ámbito del folklora (Figura 10).

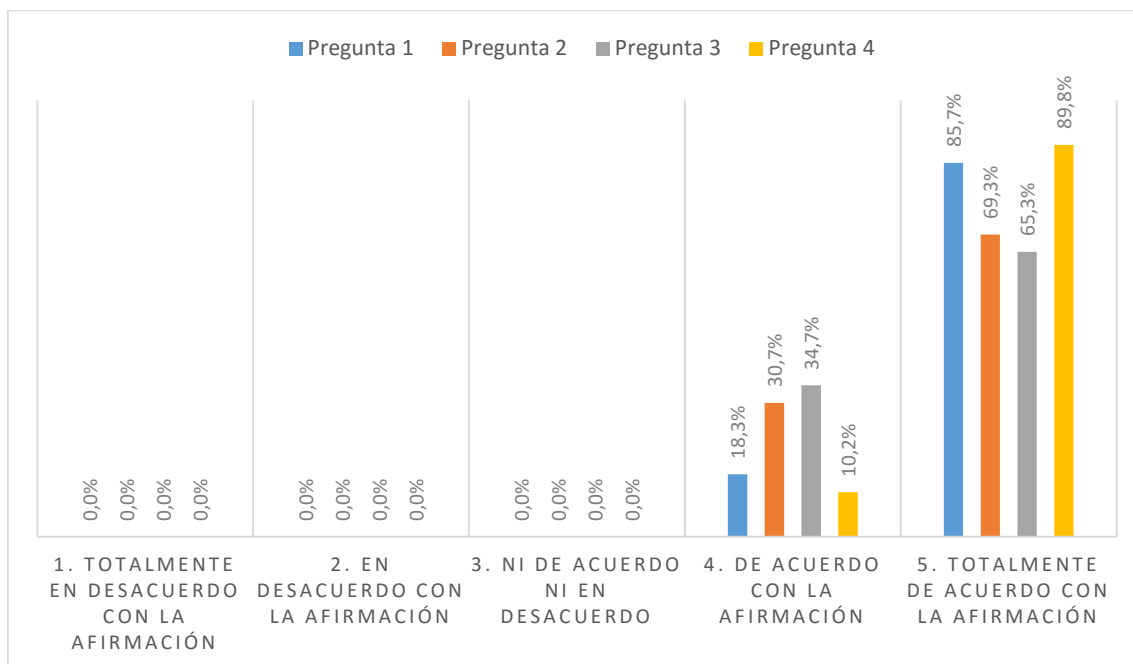


Figura 10. Resultados de la encuesta

Discusión y conclusiones

Los videojuegos actúan como mediadores donde los retos que nos propone el juego ayudan a motivar y divertir, provocando que el aprendizaje sea una consecuencia directa de jugar al juego. Además, el contenido curricular del videojuego lo hemos camuflado bajo los propios elementos del juego para fomentar el éxito del aprendizaje.

Utilizar los videojuegos en el ámbito educativo, implica incluir un espacio subjetivo que posibilita la simulación de roles y actividades simbólicas. Los juegos son escenarios o espacios, que interpretan la vida a través de la variedad de experiencias y posibilidades (Ramos y Botella, 2015).

En definitiva, los videojuegos permiten al alumnado y a los docentes la posibilidad de desarrollar los procesos de enseñanza-aprendizaje desde otra perspectiva, que genera experiencias profundas como la construcción personal, autonomía, y el aprendizaje por descubrimiento.

Referencias bibliográficas

Ramos, S. y Botella. A. M. (2015). Educación musical a través de los videojuegos en la etapa de educación infantil, en Cosme J. Gómez, Tomás Izquierdo (Eds.). *Experiencias y recursos de innovación en Educación Infantil*. Servicio publicaciones Universidad de Murcia (Edit.um), pp. 109-206.

Software Eadventure. Recuperado el 3 de marzo de 2016, de <http://e-adventure.e-ucm.es/>

Tutoriales Eadventure. Recuperado el 3 de marzo de 2016, de <http://e-adventure.e-ucm.es/tutorial/>

Banco de Imágenes y Sonidos del INTE de Formación del Profesorado. Secretaria de Estado de Educación, Formación Profesional y Universidades (2016). Recuperado el 3 de marzo de 2016, de <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>