

**ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ESPAÑOL COMO LENGUA
EXTRANJERA A TRAVÉS DE LA MÚSICA TRADICIONAL COLOMBIANA:
UNA PROPUESTA DE DISEÑO MATERIAL DIDÁCTICO BASADO EN LA
GAMIFICACIÓN Y LA LÚDICA**

César Alejandro Triana Ávila

Licenciatura en Español e Inglés, Facultad de Educación, Universidad Antonio Nariño

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Español e inglés

Dany Andrey Latorre Méndez, asesor de trabajo de grado.

Profesor de licenciatura en Español e inglés

22 de mayo de 2021

Bogotá 10 de Mayo de 2021

Señores

**Comité trabajos de grado
Facultad de Educación
Universidad Antonio Nariño
La ciudad**

Asunto: Aval Asesor

Respetado Comité:

Por medio de la presente apruebo y hago entrega del trabajo del estudiante CÉSAR ALEJANDRO TRIANA ÁVILA, de la Licenciatura en español e inglés, titulado **“ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA A TRAVÉS DE LA MÚSICA TRADICIONAL COLOMBIANA: UNA PROPUESTA DE DISEÑO MATERIAL DIDÁCTICO BASADO EN LA GAMIFICACIÓN Y LA LÚDICA”**, modalidad Diseño de Materiales Didácticos. Se solicita que sean asignados los docentes jurados para la correspondiente lectura y revisión de los documentos y material didáctico digital.

Agradezco su atención

Atentamente



**Dany Andrey Latorre Méndez
C.C:80738385 de Bogotá
Docente Facultad de Educación
Universidad Antonio Nariño**

Contenido

CAPITULO 1: IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD.....	5
OBJETIVOS.....	7
Objetivo general:	7
Objetivos específicos:	7
CAPITULO 2: EXPLORACIÓN DE LA DIFICULTAD	8
CAPITULO 3. REALIZACIÓN CONTEXTUAL	10
MARCO DE REFERENCIA.....	14
POLITICAS PÚBLICAS.....	19
DISEÑO METODOLOGICO:	19
Fases del proyecto:	23
CAPITULO 4: REALIZACIÓN PEDAGÓGICA.....	24
CAPITULO 5. PRODUCCIÓN FÍSICA.....	35
CAPITULO 6: EVALUACIÓN DEL MATERIAL.....	43
CAPITULO 7: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	52
ANEXOS:.....	54
Anexo 1. Rubrica enviada por la docente.	54
REFERENCIAS	55

GENERALIDADES DE LA PROPUESTA

Título: ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA A TRAVÉS DE LA MÚSICA TRADICIONAL COLOMBIANA: UNA PROPUESTA DE DISEÑO MATERIAL DIDÁCTICO BASADO EN LA GAMIFICACIÓN Y LA LÚDICA

Nombre del estudiante: Cesar Alejandro Triana Ávila

Programa: Licenciatura en español e inglés.

Nombre del asesor: Dany Latorre

Grupo de investigación: Culturas universitarias de la UAN.

Línea de investigación: Lenguaje y desarrollo humano

Opción o modalidad de trabajo de grado: Diseño de material de enseñanza.

Fecha de entrega: 10 de mayo de 2021

CAPITULO 1: IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD

Colombia es un país lleno de una cultura peculiar, expresiones idiomáticas, palabras singulares, variables lingüísticas que no se encuentran a la mano de la población extranjera para que estos las puedan aprender. Estos elementos culturales llaman la atención de la población extranjera pues, ellos buscan experimentar nuevos espacios, música nueva, lugares nuevos y más. Esta es la necesidad que se busca solventar a través de actividades motivadoras e interactivas.

Por otra parte, el español aprendido por los extranjeros en sus países, es un español estándar en el que se aprende solo lo fundamental. Por ello, los extranjeros al llegar a Colombia no comprenden algunas expresiones o palabras que se utilizan de forma cotidiana en el país. Además de lo anterior, Colombia posee diferentes variables lingüísticas que a su vez tienen fuertes cambios del español incluyendo su acento, característica que puede causar frustración para el individuo que está intentando aprender y sumergirse en dicho idioma. Estas variables mencionadas se dan en diferentes regiones como el Valle del Cauca, la Costa Caribe, Cundinamarca, entre otros.

Por otro lado, la forma en la que los extranjeros aprenden el español puede llegar a ser muy monótona y enfocada en solo el campo gramatical, no se motivan, y pueden perder el interés por aprender. Es por ello, que cambiar la forma de la enseñanza de una lengua es relevante para la educación actual considerando que, ahora las herramientas tecnológicas y el internet se encuentran alrededor de las personas y en la mayoría de los contextos en la que estas se desenvuelven.

Por lo consiguiente, a través de un análisis de las canciones colombianas, se pudo contemplar que la música colombiana autóctona de lugares como Boyacá, Cundinamarca, la región Caribe, el Valle entre otras. Poseen elementos pertinentes de la cultura colombiana como costumbres, palabras, imágenes de lugares, instrumentos, expresiones, palabras y vestimentas representativas. Elementos que posiblemente, no se han dado conocer al mundo de una forma macro, y que son pertinentes para quien se atreva a aventurar y deleitar la cultura colombiana y sus variables del español.

Teniendo en cuenta lo anterior, aprovechar dichas herramientas para generar un conocimiento significativo se ha convertido en una forma innovadora y divertida de lograrlo puesto que, según Osorio, I.M (2016) Las clases en las cuales se emplea la gamificación tienen lapsos de atención que oscilan entre los 30 a 45 minutos mientras que, en las que no se emplea el tiempo oscila entre 15 a 30 minutos.

Por lo tanto, Aprendiendo español con música colombiana es un sitio web interactivo que tiene en cuenta los estándares del marco común europeo y parámetros pertinentes para la enseñanza del español como lengua extranjera. Además, se encuentra ligada a la gamificación que recopila música autóctona, dando cuenta de algunas de las variables del español en Colombia. Asimismo, expone los aspectos culturales relevantes que le permiten a la población extranjera empaparse de ellos y, ayudar a que los sujetos que la empleen se desenvuelvan con mayor facilidad en el contexto colombiano.

Según la investigación llevada a cabo por Osorio, I.M (2016) en una clase magistral, los estudiantes después de un lapso de tiempo de 15 a 30 minutos dejan de prestar atención a la clase y dejan de concentrarse recurriendo a sus aparatos electrónicos como su celular. Por otro lado, se pudo identificar que cuando se emplea el juego en las clases a través de la gamificación, la concentración de los estudiantes perdura entre los 30 a 45 minutos. Además, los resultados obtenidos en la evaluación fueron

notablemente óptimos en comparación a los resultados obtenidos en con los estudiantes de la clase magistral.

Algunos de los estudiantes de la educación actual han crecido junto a los aparatos tecnológicos y la internet, por lo que sus necesidades han venido cambiando durante los últimos tiempos. Esto ha traído consigo la necesidad de que los docentes realicen algunos cambios en la forma de orientar sus clases.

Ahora bien, si nos enfocamos a la enseñanza de las lenguas, en determinadas ocasiones se suelen encontrar docentes que solo hacen referencia al aspecto gramatical dejando a un lado las otras habilidades lingüísticas como lo son la escucha, el habla, y la lectura.

Por lo tanto, el siguiente proyecto está guiado por la siguiente pregunta de investigación:

- ¿Cómo enseñar las variantes del español colombiano y los aspectos relevantes de su cultura a través de algunos de sus géneros musicales a población extranjera?

OBJETIVOS

Objetivo general:

Diseñar un sitio web interactivo para población extranjera (nivel intermedio) que permita enseñar aspectos relevantes de la cultura colombiana y sus variantes del español a través de algunos géneros musicales autóctonos, con el fin de que interactúen de manera asertiva en el contexto colombiano.

Objetivos específicos:

- Consolidar el saber de las variables lingüísticas colombiana a través del análisis documental de teorías pertinentes a la enseñanza del español.

- Seleccionar plataformas virtuales que sirvan de ayuda en la consolidación del objetivo propuesto.

- Elaborar actividades que fortalezcan el aprendizaje de las variedades lingüísticas del español colombiano a través de algunos géneros musicales propios.

- Fortalecer el conocimiento de la cultura colombiana a través de la interactividad con la página web.

- Motivar el proceso de enseñanza aprendizaje del español a través diversas actividades gamificadas que permiten fortalecer los conocimientos adquiridos en cada unidad.

CAPITULO 2: EXPLORACIÓN DE LA DIFICULTAD

Las variables del español colombiano son complicadas de asimilar para los extranjeros. Además, existe muy poca información en la web que les permita incrementar su conocimiento acerca del español colombiano como lengua extranjera y tampoco encuentran actividades motivantes relacionadas con la cultura colombiana.

La motivación posee determinados conceptos y teorías que explican lo señalado por Otoniel et al. (s. f.) El estudio de la motivación, pues, no es otra cosa que el intento de averiguar, desde el punto de vista de la psicología, a qué obedecen todas esas necesidades, deseos y actividades, es decir, investiga la explicación de las propias acciones humanas: ¿Qué es lo que motiva a alguien a hacer algo? ¿Cuáles son los

determinantes que incitan?

Por lo tanto, se realizaron las lecturas de algunos artículos de la motivación relacionados con los mismos. Esta lectura es pertinente puesto que justifica el porqué de resaltar la motivación al punto de convertirse en un concepto clave o principal que se resalta constantemente en el proyecto denominado “aprendiendo español con música colombiana” el cual apunta a promover la motivación del estudiante por el aprendizaje del español como lengua extranjera por medio de actividades interactivas que permiten un aprendizaje significativo.

La motivación es un concepto complejo que ha intentado ser explicado desde diferentes teorías tales como: las homeostáticas, reducción del impulso, motivación por emociones, las psicoanalíticas, fisiológicas, de esperanza y valor, entre otras. Por lo tanto, es pertinente resaltar con qué tipo de motivación se orienta el proyecto denominado “aprendiendo español con música colombiana” con el objetivo de plantear una propuesta sólida, y orientada correctamente.

Por consiguiente, las teorías de los incentivos se enlazan en determinadas actividades que el sitio ofrece. Por ejemplo, los diseñados en “Lyricstraining” puesto que, al final de cada ejercicio elaborado se obtiene un puntaje que puede ser considerado un incentivo. Otra teoría que se ajusta a dicho proyecto, son las teorías cognoscitivas ya que, el sitio web cuenta con actividades atractivas que se enlazan a la música y la cultura colombiana que promueven el aprendizaje autónomo y la posibilidad de que el individuo se motive y fije una meta individual. Por lo tanto, Se tienen en cuenta las tres formas de motivación intrínseca planteadas por Brunner (1966) las cuales son las siguientes: La de curiosidad, la de competencia, y la de reciprocidad.

CAPITULO 3. REALIZACIÓN CONTEXTUAL

La gamificación fue un aspecto fundamental para la construcción del material, por lo que algunos antecedentes fueron fundamentales y son pertinentes de mencionar tal como el planteado por Oppenheimer (2015) pues da a conocer la historia de la escuela al revés, concepto que se adoptó gracias a la nueva estrategia que posibilitaba el estudio de manera autónoma y desde la casa del educando, dejando a las instituciones educativas como el lugar en el cual resolver dudas determinadas que se generarían por medio de las actividades interactivas por las que los estudiantes van avanzando.

Para conocer la efectividad de la plataforma, esta se empleó en una escuela de los Estados Unidos, en donde el papel se invirtió y la tarea ya no se llevaba a cabo en la casa sino en la institución educativa. Es ahí donde la plataforma registró mejorías en los resultados de los estudiantes.

Este documento toma el concepto de motivación desde la forma en que se pudo observar el ánimo de los estudiantes por alcanzar determinados objetivos propuestos por el sitio web de Selman Khan. Por lo tanto, se puede afirmar que motivar es estimular el gusto, interés y entusiasmo por aprender.

Desde el punto de vista del artículo, innovar es una forma de romper ese esquema tradicional de enseñanza ya que, como se puede observar Selman Khan cambió la forma de enseñar no solo en el aspecto de asistir a la escuela para realizar la tarea, sino de implementar la interactividad y hacer del hogar un entorno de aprendizaje autónomo, resaltando el papel del docente como el de guía hacia el conocimiento.

En cuanto a los resultados que los estudiantes obtuvieron en los ejercicios de matemáticas y su evaluación, se puede afirmar que la innovación y la interactividad mejoraron la concentración y la manera de aprender de los individuos. Por lo tanto, esta forma de aprendizaje no solo se puede dar con las matemáticas sino también con el aprendizaje de una lengua extranjera.

En este sentido, es importante adaptarnos a las modalidades virtuales y remotas. Pues, gracias a estas durante la pandemia se ha podido continuar con el proceso educativo. Por ello, apuntarle a nuevas formas de enseñar a través de internet aspectos de gran pertinencia como la cultura colombiana. Se convierte en una oportunidad para que nuestro país no solo llegue a diferentes lugares alrededor del mundo, sino que también por medio de nuestra cultura contribuyamos al aprendizaje del español de manera gratuita y de una forma innovadora a partir de la interactividad. Esta última cualidad, aludirá a aprender de una forma divertida y así fomentar la curiosidad y el interés por aprender el español.

Por otro lado Ortiz et al., (2018) hacer una revisión del impacto, los beneficios del uso de la gamificación y su aplicación en el contexto educativo. Se indagaron documentos relacionados con la gamificación llegando a un total de 330. Posteriormente, se analizaron y se seleccionaron 37 de ellos dejando las experiencias más relevantes para llevar a cabo la investigación. Luego, se realizó una selección final en la que quedaron solo 5 para hacer un análisis a profundidad.

Otro acercamiento a este concepto es a través del señalado por JOHNSON et al. (2014) señala que *“la gamificación es una estrategia didáctica que integra aspectos de la dinámica del juego en contextos no lúdicos que ayudan a potenciar la motivación en*

los estudiantes, así como otros valores positivos que son usuales en los juegos que se utilizan actualmente para el aprendizaje”

En este mismo artículo (DETERDING, 2011, 2012) también afirma que *“Motivar es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva”* Este concepto es fundamental al momento de hablar de gamificación ya que, es la forma en que el estudiante puede captar el conocimiento con mayor facilidad.

Para el análisis de las referencias se han tenido en cuenta los elementos propuestos por (WERBACH; HUNTER, 2012) los cuales son: la gamificación en educación, la motivación e inmersión. Por otro lado, también se tuvieron en cuenta otros elementos con los cuales estos últimos se cruzan como lo son: componentes, mecánicas, y dinámicas.

Después del análisis a profundidad de cada una de las actividades gamificadas, se puede concluir que la gamificación planeada debidamente genera resultados satisfactorios no solo en la educación sino también en otros ámbitos como el empresarial. Sin embargo, se debe tener en cuenta que gamificar puede llegar a ser un proceso costoso y que toma tiempo. Además, se debe tener cautela con las actividades propuestas ya que, puede llegar ser bien o mal asimiladas por los estudiantes.

Esta última se puede generar porque las actividades poseen una dificultad bastante alta que puede llegar a frustrar al estudiante. O pueden ser demasiado fáciles y terminar aburriéndolos.

Todo lo mencionado anteriormente fueron antecedentes internacionales que alimentaron el proyecto y que le brindaron elementos pertinentes como la

interactividad, la motivación, entre otros. Además, también se tuvieron en cuenta investigaciones nacionales como las llevadas a cabo por Vélez-Osorio, I. M. (2016). Cuyo objetivo es demostrar la eficacia y los efectos que produce la gamificación empleando herramientas tecnológicas en el aula de clase correspondiente a estudiantes universitarios.

En esta investigación se tomó una muestra representativa que sumó 53 estudiantes, dicha muestra se dividía en dos grupos uno de 20 y otro de 33. El primero al cual se le realizó una clase magistral pertenecía al semestre I de 2015 mientras que el segundo pertenecía al semestre II del mismo año.

Vélez-Osorio (2016) señala lo siguiente. *“La gamificación es un método para enganchar Digitalmente, más que enganchar personalmente, lo que significa que los jugadores interactúan con computadores, teléfonos inteligentes, monitores portátiles y otros aparatos digitales, más que un enganche físico. Su objetivo es motivar a las personas a cambiar los comportamientos o desarrollar habilidades, o impulsar a la innovación.”*

Los resultados se obtuvieron a través de la observación (metodología cualitativa). Posterior a ello, se pudo evidenciar que la concentración de los estudiantes que recibieron la clase en la que se empleó la gamificación fue más extensa mientras que, la concentración del grupo que recibió la clase magistral fue más limitada y terminaron acudiendo a su celular.

En conclusión, en el aula de clase es usando la gamificación. Actualmente, contamos con determinadas herramientas alrededor nuestro para mejorar la calidad de nuestras clases. Sin embargo, no las empleamos porque posiblemente desconocemos su utilidad y su gran impacto en la enseñanza.

Por lo tanto, la gamificación ayuda al individuo a aprender de forma divertida y de romper ese paradigma de una clase tradicional que tanto ostenta en las escuelas públicas. Ahora bien, si al sujeto le disgusta una materia determinada, la gamificación es una alternativa para cambiar esa perspectiva.

Teniendo en cuenta todas las investigaciones anteriores, se integraron aspectos similares en el sitio web diseñado pues así se potencializará a que este cumpla funciones parecidas a los proyectos de los artículos indagados, pero en el campo de la enseñanza del español como lengua extranjera. Además de lo anterior, se integra la cultura colombiana, aspecto relevante para que la población extranjera pueda esparcir nuestra riqueza cultural a diferentes rincones del mundo.

MARCO DE REFERENCIA

La gamificación y la motivación son conceptos relevantes en aprendiendo español con música colombiana, pues la página busca romper con la cotidianidad de otros sitios web educativos al integrar actividades de juego que motivan y le permiten al estudiante de otro país interesarse por el aprendizaje del español colombiano como lengua extranjera. Por lo tanto, se tienen en cuenta autores y teorías que sirven como soporte a estos conceptos. Teniendo en cuenta lo anterior, el marco teórico parte de teorías ligadas a la gamificación y a la motivación con el objetivo de sustentar ante el lector por qué son relevantes en la estructuración del sitio web.

Deterding et al. (2011) señalan que la gamificación es el empleo de juegos diseñados en contextos no lúdicos. En consecuencia, el juego es fundamental para generar un vínculo sólido entre el educando y el sitio web. Por esta razón, este último engloba secciones de

aprendizaje con la apariencia similar a la de un videojuego ya que, posee un orden, un espacio o contexto, juegos, interactividad, reglas y competición. Estas características son esenciales puesto que, Huizinga, Salen & Zimmerman (2005) señalan que una correcta conexión entre el espacio de juego y las reglas generan algo que ellos denominan círculo mágico término el cual hace referencia al mundo creado por un juego.

Para ejemplificar, Jull, & Jesper (2005) plantean el ajedrez, el cual posee unas reglas (movimientos específicos de las fichas) y un espacio (tablero), la conexión entre estos dos elementos trasladan al individuo a un contexto separado del mundo real, pues este se concentra solo en lo que ocurre en el tablero. Por ende, el sitio web “aprendiendo español con música colombiana” pretende cautivar al motivar al estudiante con unidades didácticas que incluyen elementos culturales colombianos que son expuestos a través de la música autóctona, trasladando así al estudiante hacia ese círculo mágico llamado cultura colombiana.

Asimismo, la gamificación incorpora otros elementos implícitos del juego que se deben destacar y que el sitio web también tiene en cuenta en sus actividades, juegos, y lecturas. Elementos como los afirmados por Werbach (2012) pues, este autor los plantea en una pirámide los cuales son: dinámicas, mecánicas, componentes. El primero se refiere a las limitaciones, emociones, narración, progresión. El segundo alude a retos, recompensas, retroalimentación, competición. Y la última hace referencia a logros, puntos, rankings, y niveles.

En cuanto a la dificultad de los juegos, Jaramillo (2012) señala: es muy importante que haya una relación controlada entre los retos que se muestran a los alumnos y la capacidad de estos para llevarlos a cabo, pues si un reto es demasiado fácil, provocará aburrimiento en el alumno, mientras que un reto inalcanzable supondrá la frustración,

concluyendo ambas opciones en una pérdida de motivación por el aprendizaje, siendo las recompensas un aspecto muy importante de la gamificación.

Es decir, que en la creación del material se deben implementar diferentes niveles de complejidad dependiendo del nivel que el estudiante requiera. Por este motivo, fue necesaria la creación de unidades didácticas ligadas a un nivel de complejidad diferente. Pues, el objetivo es que los extranjeros con diferentes niveles de español puedan explorar las actividades sin caer en la monotonía que puede afectar el aprendizaje significativo del extranjero.

Con respecto a los frutos que la gamificación produce, Scott y Neustaedter (2013) recogen cuatro conceptos fundamentales a la hora de entender la importancia y los beneficios de la gamificación: libertad para fallar, rápido retroalimentación, progreso, e historia. Por eso, el sitio web diseñado es de entrada libre, tiene una retroalimentación constante de las actividades, diferentes niveles de complejidad para que el estudiante progrese conforme a su nivel de la lengua hispana, e historias tanto ficticias como reales relacionadas con los géneros musicales colombianos.

Por otra parte, las actividades planteadas en el sitio son diseñadas tanto para adolescentes como para adultos, porque como afirma Piaget (1932, 1951, 1946, 1996) *“el juego tiene un papel importante en los procesos de desarrollo”* aspecto que no solo se da en la niñez sino también como adultos.

Gracias a la gamificación la motivación por aprender ha incrementado. Sin embargo, al igual que se profundiza en la gamificación también se debe hacer en la motivación porque estos dos se encuentran ligados. Pero, no siempre la gamificación genera motivación. Es por ello que se deben identificar sus tipos y como se generan.

Soriano (2001) señala que la motivación es más un proceso dinámico que un estado fijo, los estados motivacionales de los seres humanos están en continuo flujo, tanto creciente como decreciente. Por lo tanto, existen dos tipos de motivación, la intrínseca y la extrínseca. La anteriormente mencionada es la que según Soriano (2001) se ha venido utilizando hace años en la educación: premiar a los alumnos mediante sus notas, comportamientos, insignias digitales.

Por el contrario, Palazón-Herrera (2015) manifiesta que la motivación intrínseca es aquella que nace en el individuo y lo activa hacia aquello que le apetece, le interesa y le atrae. Y es esta la motivación a la que el sitio web le apunta a través de los juegos, las actividades interactivas y la música colombiana debido a que aspira a que el estudiante se implique con el sitio por placer y diversión y no por obligación.

Música y aprendizaje

Ahora bien, el sitio web aparte de incluir juegos para estimular la motivación, también emplea la música combinar y crear una nueva estrategia didáctica. Por ello, se debe resaltar su importancia como lo resalta Cristóbal y Villanueva (2015) La música siempre acompañó a la persona, al individuo, tanto en sus expresiones sociales como en las religiosas. Fue vehículo para exteriorizar miedos y alegrías, ruegos y creencia. Estas afirmaciones son las que el sitio web integra para difundir la cultura colombiana, los lugares relevantes de diferentes regiones, y las expresiones más utilizadas en contextos cotidianos colombianos con el objetivo de que el extranjero se pueda desenvolver en un contexto común con menos dificultades, pues la música expone esto a través de sus letras.

Además de lo afirmado por Cristóbal y Villanueva, Cristóbal & Villanueva (2012) indican que: los numerosos estímulos auditivos (sonido, música), visuales (fotografías,

animación, vídeos e incluso imágenes tridimensionales) y escritos (como informaciones textuales) que entran en juego pueden servir como un extraordinario input para el aprendizaje de las destrezas que queremos mejorar en los alumnos, que son precisamente las destrezas orales, escritas y de interacción.

Dicho lo anterior, todas las actividades encontradas en el sitio web están ligadas con la música y directamente con algunas canciones de los géneros musicales colombianos.

Otra característica importante, es que las canciones que allí se encuentran son auténticas y poco conocidas, lo cual llama la atención del estudiante, muestra realidades sociales, y sus videos incluyen paisajes atractivos de Colombia.

Variables lingüísticas

Hilde (2009) brinda una definición bastante clara de lo que es una variable lingüística por lo que establece que esta es un dialecto del español el cual se define por las características regionales de sus hablantes. Además, alude a las variables que el idioma español posee en determinados países.

Asimismo, Hilde (2009) nos muestra el importante papel que juega una variable en un contexto cotidiano como cuando conocemos a una persona nueva pero no se sabe de qué lugar proviene. Por lo que, una de las formas de hacerlo es prestando atención de manera detallada a la manera en que se expresa en el español. Pues si la persona emplea expresiones tales como ¿cuándo vendréis a visitarme? lo más probable es que dicho individuo provenga de España o si por alguna razón dice: ¿qué tú quiere pa comer? Lo más probable es que esta persona provenga del Caribe.

Por otro lado, una característica extralingüística relevante que se encuentra ligada a la variación lingüística es la de reconocer al individuo no por el origen de este sino por su

estatus socio-económico. Un ejemplo de ello, es lo que se vive en la ciudad de Bogotá, puesto que las personas que se encuentran al norte de la ciudad las cuales tienen un nivel económico más alto emplean palabras y expresiones tales como osea, ¡caray!, que boleta, que oso entre otras. Mientras que en el sur de la ciudad quienes poseen un nivel económico más bajo emplean quiubo, chimba, bacano, ñero, parce, entre otras.

Ahora bien, es pertinente consultar acerca del concepto de variable lingüística de una manera general para poder profundizar con una mejor conceptualización en las variables lingüísticas de las diferentes regiones de Colombia puesto que, en las canciones expuestas en el sitio web se ostentan expresiones de dichos lugares. Por consiguiente, el extranjero tendrá podrá interactuar y adquirir conocimiento sobre estas variables.

POLITICAS PÚBLICAS

Algunas de las políticas públicas que acompañan el proyecto son: el marco común europeo y algunos parámetros empleados por instituto Caro y Cuervo el cual se especializa en la enseñanza del español como lengua extranjera. Este instituto, planeta el plan estratégico de tecnologías de la información. Dicha estrategia alude al máximo aprovechamiento de las TIC para la enseñanza del español. Esta estrategia permitirá realizar un coteo para conocer si el sitio web se está aprovechando de manera óptima y si este está generando el impacto esperado con los estudiantes.

DISEÑO METODOLOGICO:

La metodología que se emplea para llevar a cabo la investigación es de carácter cualitativo, puesto que se observa cómo influye el sitio web interactivo en el aprendizaje de la variable del español colombiano en la población extranjera. Por otro lado, se

tienen en cuenta cómo estos últimos apropian los análisis culturales y sus características. Además, para realizar un análisis más profundo de la experiencia obtenida, se realizó una entrevista dialogada, para entablar una relación de confianza en donde el extranjero exprese si adquirió un aprendizaje significativo, su punto de vista con base en el sitio web, su diseño, y los elementos culturales que le parecieron interesantes.

En cuanto a la estructura de la entrevista y las preguntas que esta integra, pueden ser las siguientes:

Objetivo: Indagar sobre la satisfacción que posee la población extranjera conforme al los elementos que integra el sitio web “*Aprendiendo español con música colombiana*”, como las variables lingüísticas del español colombiano. Además de plantear inquietudes acerca de los beneficios que se han podido adquirir a través de la interacción con las actividades propuestas.

1. ¿Qué aspectos culturales colombianos pudiste identificar en los cortometrajes de las canciones escuchadas?
2. ¿Qué opinión tienes sobre las letras colombianas?
3. ¿Cuáles son las expresiones colombianas que este sitio web te ha dado a conocer?
4. ¿El sitio web se adapta a los diferentes niveles de dificultad planteados en el marco común europeo?

5. ¿Qué te gustaría que el sitio web incluyera en el futuro?

6. ¿Qué sentimientos te generaron las canciones escuchadas?

Esta entrevista se realiza cuando la población pruebe la plataforma. Por otra parte, las preguntas permitirán alimentar el proyecto en un futuro y saber cómo los extranjeros han adquirido diferentes expresiones y si las han hecho empleo de ellas en Colombia.

Ahora bien, para lograr el primer objetivo específico, se indagaron diferentes documentos con relación a las variables lingüísticas colombianas. Ya que, es pertinente que integrar la mayoría de ellas para que la población extranjera reconozca sus diferentes expresiones y las regiones de donde provienen. Dichas expresiones, serán halladas en las canciones seleccionadas ya que estas al integrar aspectos antropológicos y sociológicos se ligan a expresiones de la cotidianidad, coplas campesinas, paisajes colombianos, ritmos, dichos entre otros.

En cuanto al segundo objetivo, el cual corresponde a la selección de las plataformas, se tendrán en cuenta plataformas interactivas tales como Eko, educaplay, Lyrics training, entre otras. También, se indagaron a través de documentos relacionados con la gamificación para así conocer que plataformas han sido utilizadas para el diseño de juegos interactivos. Finalmente, las actividades generadas con estos se compilarán en secciones separadas del sitio web puesto que cada una de ellas cumplirá tareas y habilidades diferentes.

Para el diseño de las actividades, se grabaron videos interactivos propios que integraron las diferentes habilidades del español. Además, dichos videos contarán la historia de los géneros musicales, su vestimenta, los instrumentos empleados, y los personajes representativos. En otra de las secciones del sitio se encontraron actividades diseñadas en Lyrics training la cual es un sitio que se enlaza con youtube y que permitirá integrar canciones no solo de personajes reconocidos sino también de canciones de mi círculo familiar.

Algunos de estos géneros musicales que están integrados son: La cumbia, la salsa, el vallenato, música llanera, bambucos, Carranga, música indígena, entre otros. Algunos personajes representativos que se pueden encontrar son: Jorge Velosa, Diomedes Díaz, Toto la Momposina, Garzón y Collazos, el grupo Niche, y muchos más.

Ejemplos de sitios web interactivos a utilizados:



Nota. Adaptado de logotipo de eko, a quien corresponda, 2019, (<https://eko.com/>). Todos los derechos reservados



Nota. Adaptado de logotipo de educaplay, a quien corresponda, 2019, (<https://es.educaplay.com/>). Todos los derechos reservados



Nota. Adaptado de logotipo de e,
 a quien corresponda, 2020,
 (<https://es.lyricstraining.com/>). Todos
 los derechos reservados

Con relación a la plataforma educaplay, esta permite crear evaluaciones o tests interactivos que aparecerán por medio de los videos. Con esta aplicación podemos trabajar la lectura, la escucha, y gramática. Todas estas plataformas mencionadas anteriormente, permitirán alcanzar el tercer objetivo de este proyecto el cual alude a la estructuración de las actividades. Prontamente, con todo lo anterior el cuarto objetivo ya se habrá alcanzado pues todas las actividades integraran elementos culturales. Finalmente, el objetivo general será expuesto a través del sitio web ya concluido.

Fases del proyecto:

1. Documentación sobre las variables lingüísticas colombianas.
2. Documentación sobre la historia, la vestimenta, los instrumentos y personajes representativos de determinados géneros musicales colombianos.

3. Indagación de parámetros referentes a la enseñanza del ELE.
4. Búsqueda de teorías o referentes que soporten la gamificación y la interactiva en clase.
5. Rastreo de bases de datos de las diferentes plataformas interactivas que pueden alimentar el proyecto.
6. Búsqueda y selección de canciones de diferentes géneros colombianos.
7. Diseño de las actividades interactivas teniendo en cuenta la documentación de los asuntos de las fases anteriores y las habilidades pertinentes en el aprendizaje de una lengua extranjera.
8. Traducción de la lírica de las canciones al inglés y selección de palabras posiblemente desconocidas con sus respectivas definiciones.
9. Difusión y divulgación de la página web en redes sociales.

CAPITULO 4: REALIZACIÓN PEDAGÓGICA

Para la realización de las unidades didácticas, se tomó la estructura planteada según Díaz. A (2013). Dicha estructura incluye el nombre de la asignatura, la unidad temática a trabajar, el tema general, contenidos, duración de la secuencia y su número de sesiones, el docente que realizó, finalidad, propósitos u objetivos, actividades de

apertura, actividades de desarrollo, y actividades de cierre. Cabe resaltar, que estas unidades didácticas también se encontrarán en el sitio web para que el usuario pueda guiarse y tener presente los objetivos en todo momento.

Secuencia didáctica unidad didáctica N° 1: Vallenato canto.

Asignatura: Aprendizaje del Español como lengua extranjera.

Unidad temática o ubicación del programa dentro del curso en general: Aprendizaje del español a través del género musical denominado Vallenato. Integrando aspectos como: canciones, historia, géneros, vestimenta, instrumentos, entre otros.

Tema general: El vallenato. (Nivel de complejidad: 1)

Contenidos: Objetivo general, objetivos específicos, historia de los géneros musicales, letras de actividades propuestas, entre otros.

Duración de la secuencia y número de sesiones previstas: La duración de las actividades tiene una duración que depende de la canción y de las necesidades tanto del estudiante como del docente. Sin embargo, puede durar alrededor de (1 hora)

Nombre del profesor que elaboró la secuencia: César Alejandro Triana Ávila

Finalidad, propósitos u objetivos:

Objetivo general: Desarrollar interés por la cultura del Caribe y el aprendizaje del español a través del Vallenato, actividades interactivas y lúdicas.

Objetivos específicos:

-Informar a la comunidad extranjera los diferentes orígenes del vocabulario desconocido encontrado en los elementos del género musical Vallenato.

-Fortalecer el conocimiento de la cultura del Caribe colombiano por medio de la interactividad con la página web.

-Analizar las diferentes expresiones idiomáticas colombianas y su significado a través de las letras y actividades ligadas al vallenato.

Actividades de apertura:

Las actividades de apertura se ubican en el apartado denominado historia, el cual le brinda al estudiante una introducción al género musical del Caribe colombiano. En dicho apartado, se podrá observar un video interactivo en el que el estudiante tendrá la potestad de elegir qué aspecto del Vallenato quiere profundizar. Estos aspectos son: Historia, vestimenta, instrumentos, y cantantes relevantes.

Actividades de desarrollo:

En las actividades de desarrollo se podrán encontrar crucigramas, ejercicios, juegos (buscando las parejas), y lúdicas relacionadas que pueden ser usados tanto por docentes como por estudiantes. Es pertinente resaltar que todo lo anterior se encuentra.

Actividades de cierre:

Para las actividades de cierre podemos encontrar determinados juegos desarrollados en la plataforma denominada Lyricstraining. Es ahí donde el estudiante podrá evaluar su conocimiento de lo aprendido, profundizar en el ritmo musical y mejorar su habilidad auditiva escuchando la canción, de lectura (por medio de las letras de las canciones), y escritura (escribiendo o seleccionando términos correctos durante los ejercicios).

Secuencia didáctica unidad didáctica N° 2: Bambuco busco

Asignatura: Aprendizaje del Español como lengua extranjera.

Unidad temática o ubicación del programa dentro del curso en general: Aprendizaje del español a través del género musical denominado Bambuco. Integrando aspectos como: canciones representativas, historia, géneros, instrumentos, entre otros.

Tema general: El Bambuco y la metáfora. (Nivel de complejidad: 2)

Contenidos: Objetivo general, objetivos específicos, historia de los géneros musicales, letras de actividades propuestas, entre otros. Sin embargo, puede durar alrededor de (1 hora)

Duración de la secuencia y número de sesiones previstas: La duración de las actividades tiene una duración que depende de la canción y de las necesidades tanto del estudiante como del docente.

Nombre del profesor que elaboró la secuencia: César Alejandro Triana Ávila

Finalidad, propósitos u objetivos:

Objetivo general: Desarrollar interés por la cultura de la región Andina colombiana y el aprendizaje de las metáforas a través actividades interactivas y lúdicas ligadas al bambuco.

-Difundir información turista y cultural de la región andina además de determinadas

metáforas.

-Fortalecer el conocimiento de las metáforas melancólicas y determinadas palabras, costumbres y vivencias de la población de la región andina de Colombia.

-Analizar las diferentes expresiones idiomáticas colombianas y su significado a través de las letras y actividades ligadas al Bambuco.

Actividades de apertura:

Las actividades de apertura se ubican en el apartado denominado historia, el cual le brinda al estudiante una introducción al género musical denominado Bambuco. En dicho apartado, se podrá observar un video interactivo en el que el estudiante tendrá la potestad de elegir qué aspecto del Bambuco quiere profundizar. Estos aspectos son: Historia, vestimenta, instrumentos, y cantantes relevantes del género como por ejemplo Garzón y Collazos.

Actividades de desarrollo:

En las actividades de desarrollo se podrán encontrar lúdicas relacionadas que pueden ser usados tanto por docentes como por estudiantes. Actividades tales como una guía interactiva tipo “unscramble” (ordenar las letras de una palabra), ejercicios que hacen referencia Es pertinente resaltar que todo lo anterior se encuentra en el apartado denominado “actividades”.

Actividades de cierre:

Para las actividades de cierre podemos encontrar determinados juegos desarrollados en la plataforma denominada Lyricstraining. Es ahí donde el estudiante podrá evaluar su conocimiento de lo aprendido, profundizar en el ritmo musical y mejorar su habilidad auditiva escuchando la canción, de lectura (por medio de las letras de las canciones), y escritura (escribiendo o seleccionando términos correctos durante los ejercicios).

Secuencia didáctica unidad didáctica N° 3: A la rumba con Cumbia

Asignatura: Aprendizaje del Español como lengua extranjera.

Unidad temática o ubicación del programa dentro del curso en general: Aprendizaje del español a través del género musical denominado Cumbia. Integrando aspectos como: canciones, historia, géneros, vestimenta, instrumentos, entre otros.

Tema general: (Nivel de complejidad: 3)

Contenidos: Objetivo general, objetivos específicos, historia de los géneros musicales, letras de actividades propuestas, entre otros.

Duración de la secuencia y número de sesiones previstas: La duración de las actividades tiene una duración que depende de la canción, las actividades a desarrollar, el video interactivo y las necesidades tanto del estudiante como del docente. Sin embargo puede durar alrededor de (1 hora)

Nombre del profesor que elaboró la secuencia: César Alejandro Triana Ávila

Finalidad, propósitos u objetivos:

Objetivo general: Desarrollar Explicar el nacimiento de un baile popular y como este ha influido generando un gran impacto en la cultura colombiana.

-Reconocer la construcción histórica de la Cumbia, sus determinadas variantes, su empleo y sus constantes metamorfosis y evolución.

-Analizar las diferentes características culturales, expresiones idiomáticas colombianas y su significado a través de las letras y actividades ligadas a la Cumbia.

-Emplear herramientas e tecnológicas interactivas como herramienta didáctica de enseñanza.

Actividades de apertura:

Las actividades de apertura se ubican en el apartado denominado historia, el cual le brinda al estudiante una introducción a la Cumbia colombiana. En dicho apartado, se podrá observar un video interactivo en el que el estudiante tendrá la potestad de elegir qué aspecto de la Cumbia quiere profundizar. Estos aspectos son: Historia, vestimenta, instrumentos, y cantantes relevantes.

Actividades de desarrollo:

En las actividades de desarrollo se podrán encontrar crucigramas, ejercicios, juegos, y lúdicas relacionadas que pueden ser usados tanto por docentes como por estudiantes. Es pertinente resaltar que todo lo anterior se encuentra en el apartado denominado actividades.

Actividades de cierre:

Para las actividades de cierre podemos encontrar determinados juegos desarrollados en la plataforma denominada Lyricstraining. Es ahí donde el estudiante podrá evaluar su conocimiento de lo aprendido, profundizar en el ritmo musical y mejorar su habilidad auditiva escuchando la canción, de lectura (por medio de las letras de las canciones), y escritura (escribiendo o seleccionando términos correctos durante los ejercicios).

Secuencia didáctica unidad didáctica N° 4: Salsa en casa

Asignatura: Aprendizaje del Español como lengua extranjera.

Unidad temática o ubicación del programa dentro del curso en general: Aprendizaje del español a través del género musical denominado Salsa. Integrando aspectos como: canciones, historia, géneros, vestimenta, instrumentos, entre otros.

Tema general: (Nivel de complejidad: 4)

Contenidos: Objetivo general, objetivos específicos, historia de los géneros musicales, letras de actividades propuestas, entre otros.

Duración de la secuencia y número de sesiones previstas: La duración de las actividades tiene una duración que depende de la canción, las actividades a desarrollar, el video interactivo y las necesidades tanto del estudiante como del docente. Sin embargo, puede durar alrededor de (1 hora)

Nombre del profesor que elaboró la secuencia: César Alejandro Triana Ávila

Finalidad, propósitos u objetivos:

Objetivo general: Desarrollar Explicar la popularidad de un género musical popular y como este ha influido generando un gran impacto en el Valle del Cauca y en el resto de

Colombia. Además de analizar expresiones idiomáticas de este género musical.

Objetivos específicos:

-Comprender cómo se da esa revolución de ritmos afro antillanos a mediados del siglo XX en la ciudad de Cali.

-Explicar la diferencia entre la salsa colombiana y la salsa de otros países.

-Identificar expresiones nativas del Valle del Cauca y otras zonas colombianas influenciadas por la salsa.

Actividades de apertura:

Las actividades de apertura se ubican en el apartado denominado historia, el cual le brinda al estudiante una introducción a la Salsa colombiana. En dicho apartado, se podrá observar un video interactivo en el que el estudiante tendrá la potestad de elegir qué aspecto de la Salsa quiere profundizar. Estos aspectos son: Historia, vestimenta, instrumentos, y cantantes relevantes.

Actividades de desarrollo:

En las actividades de desarrollo se podrán encontrar actividades y lúdicas ligadas a los bailes colombianos de la salsa, canciones relevantes del género, su influencia en otras regiones de Colombia y el mundo. Cabe resaltar que estas actividades pueden ser empleadas tanto por docentes como por estudiantes. Es pertinente resaltar que todo lo anterior se encuentra en el apartado denominado actividades.

Actividades de cierre:

Para las actividades de cierre podemos encontrar determinados juegos desarrollados en la plataforma denominada Lyricstraining. Es ahí donde el estudiante podrá evaluar su conocimiento de lo aprendido, profundizar en el género musical y mejorar su habilidad auditiva escuchando la canción, de lectura (por medio de las letras de las canciones), y escritura (escribiendo o seleccionando términos correctos durante los ejercicios).

Secuencia didáctica unidad didáctica N° 5: Carrangueando ando

Asignatura: Aprendizaje del Español como lengua extranjera.

Unidad temática o ubicación del programa dentro del curso en general: Aprendizaje del español a través del género musical denominado Carranga. Integrando aspectos como: canciones, historia, géneros, vestimenta, instrumentos, entre otros.

Tema general: (Nivel de complejidad: 5)

Contenidos: Objetivo general, objetivos específicos, historia de los géneros musicales, letras de actividades propuestas, entre otros.

Duración de la secuencia y número de sesiones previstas: La duración de las actividades tiene una duración que depende de la canción, las actividades a desarrollar, el video interactivo y las necesidades tanto del estudiante como del docente. Sin embargo, puede durar alrededor de (1 hora)

Nombre del profesor que elaboró la secuencia: César Alejandro Triana Ávila

Finalidad, propósitos u objetivos:

Objetivo general:

Identificar e interpretar de forma oral las diferentes expresiones idiomáticas encontradas

en las líricas de la Carranga. Además de expresar sus pensamientos acerca de este crucial género musical.

Objetivos específicos:

- Interpretar expresiones idiomáticas, palabras y significados de canciones de la Carranga
- Producir textos orales brindando la opinión frente a este género musical.
- Emplear las diferentes expresiones aprendidas durante conversaciones tanto escritas como orales.

Actividades de apertura:

Las actividades de apertura se ubican en el apartado denominado historia, el cual le brinda al estudiante una introducción a la Carranga. En dicho apartado, se podrá observar un video interactivo en el que el estudiante tendrá la potestad de elegir qué aspecto de la Salsa quiere profundizar. Estos aspectos son: Historia, vestimenta, instrumentos, y cantantes relevantes.

Actividades de desarrollo:

En las actividades de desarrollo se podrán encontrar actividades y lúdicas ligadas a las canciones, el juego de palabras como trabalenguas, coplas, canciones, tarjetas de conversación, entre otras. También se aludirá a su influencia en otras regiones de Colombia y el mundo. Cabe resaltar que estas actividades pueden ser empleadas tanto por docentes como por estudiantes. Es pertinente resaltar que todo lo anterior se encuentra en el apartado denominado actividades.

Actividades de cierre:

Para las actividades de cierre podemos encontrar determinados juegos desarrollados en la plataforma denominada Lyricstraining. Es ahí donde el estudiante podrá evaluar su conocimiento de lo aprendido, profundizar en el género musical y mejorar su habilidad auditiva escuchando la canción, de lectura (por medio de las letras de las canciones), y escritura (escribiendo o seleccionando términos correctos durante los ejercicios).

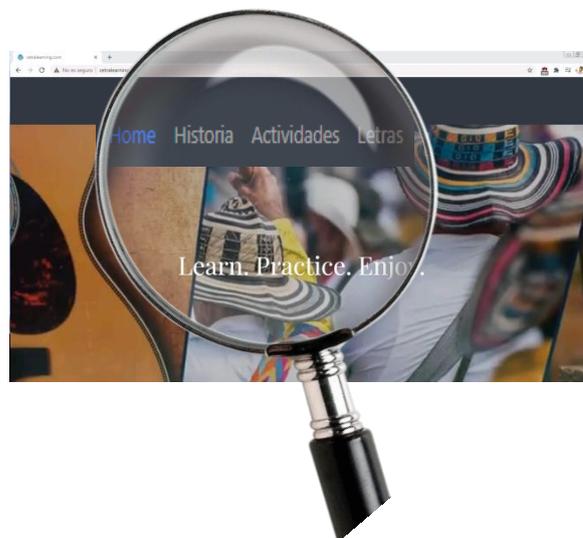
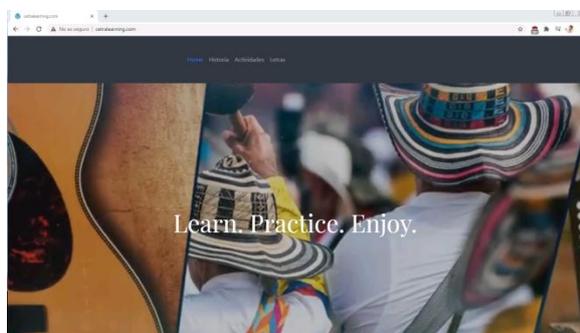
CAPITULO 5. PRODUCCIÓN FÍSICA

LINK DEL SITIO WEB: <http://cetralearning.com/>

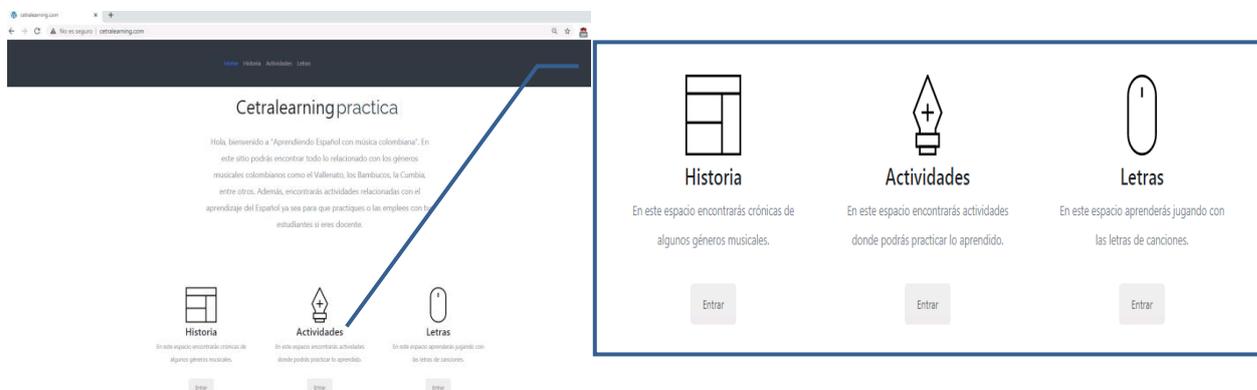
Instructivo para el uso de “Aprendiendo español con música colombiana”

En este documento encontrarás las instrucciones para el correcto uso de aprendiendo español con música colombiana, el cual es un sitio web interactivo que tiene como objetivo informar aspectos relevantes de la cultura colombiana y sus variantes del español a través de algunos géneros musicales autóctonos, con el fin de que interactúen los extranjeros de manera asertiva en el contexto colombiano.

al ingresar al sitio web la pestaña denominada “home” encontrarás una pequeña introducción del contenido que verás en el sitio web.



Al igual que la parte superior del sitio, en la parte inferior se encuentran los vínculos a otras pestañas, que te llevarán a realizar ese recorrido cultural acompañado de la música colombiana, expresiones idiomáticas, sitios emblemáticos, y actividades divertidas.

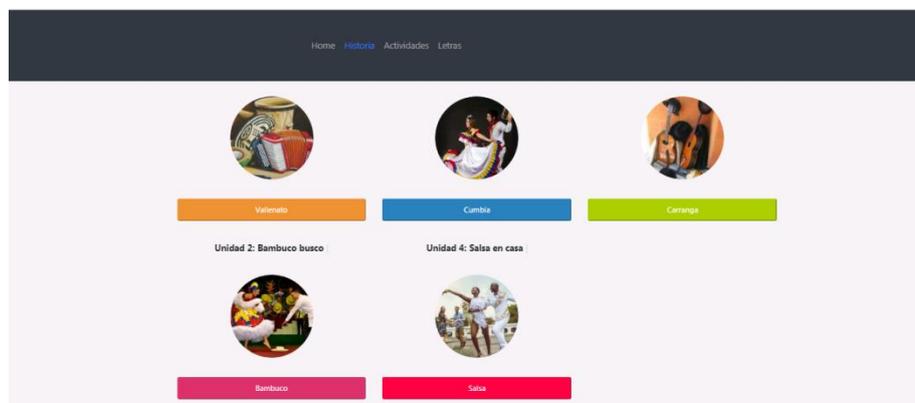


Paso 1:

Para comenzar con el recorrido, da clic en el vínculo denominado historia. Allí, encontrarás la historia del género musical que más te interese.

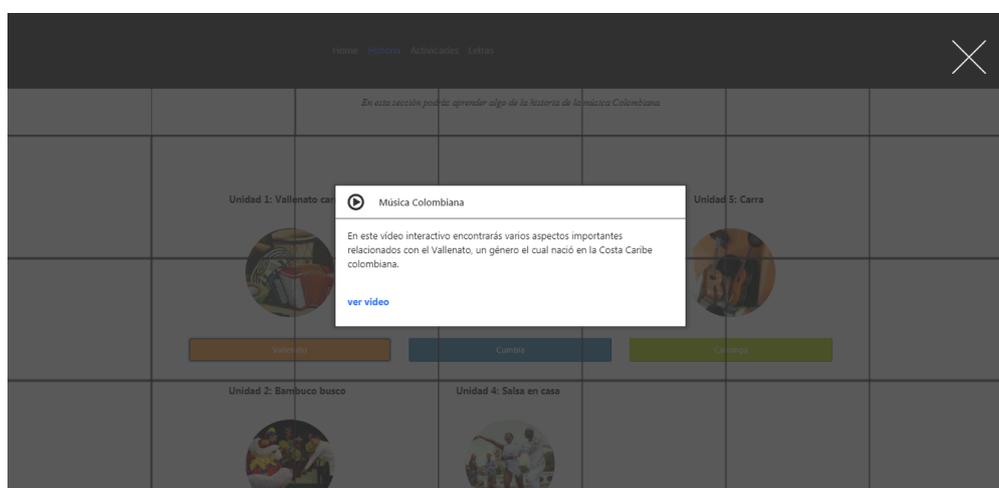


Aquí encontrarás algunos botones los cuales se encuentran en la parte inferior de la imagen con el nombre de la unidad didáctica y el género musical.



Paso 2:

Da click en el botón de tu interés. Posteriormente da clic en “ver video”, este boton te llevará a un video interactivo que contará la historia del género musical.



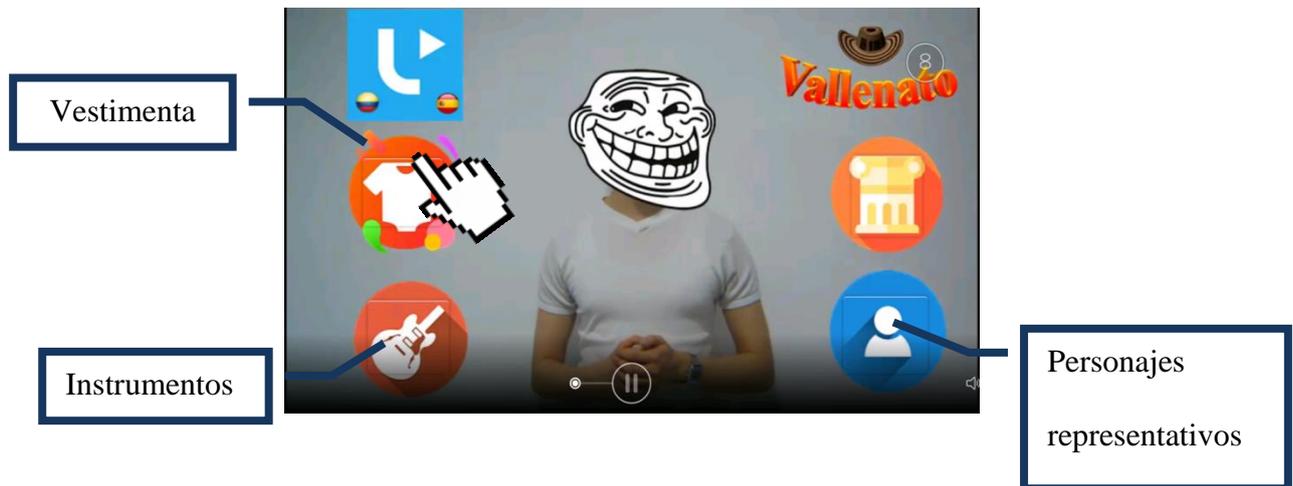
Música Colombiana

En este vídeo interactivo encontrarás varios aspectos importantes relacionados con el Valenato, un género el cual nació en la Costa Caribe colombiana.

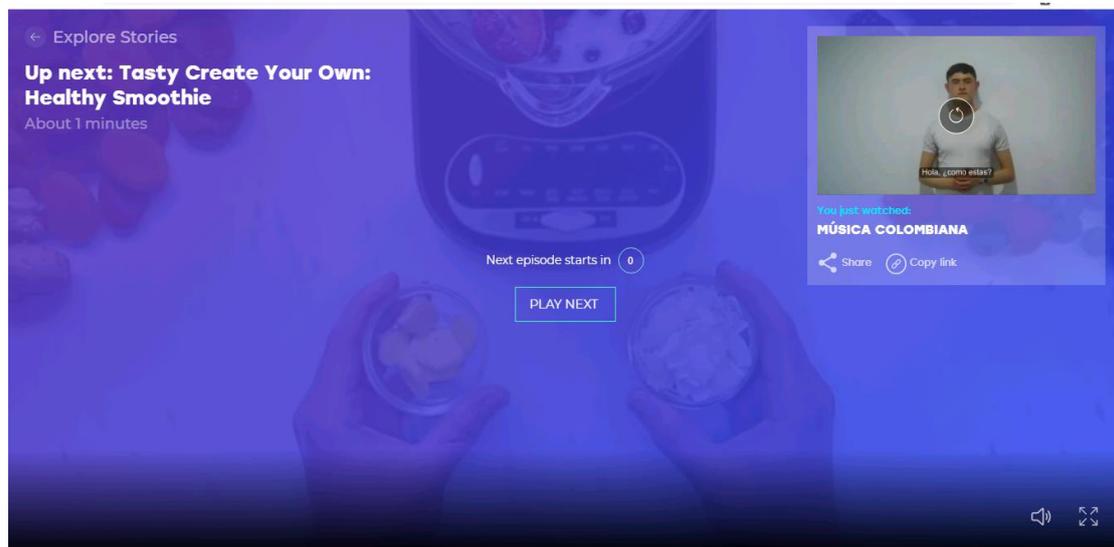
[ver video](#)

Paso 2:

Luego observarás el video y podrás dar clic en los iconos que aparecen en pantalla.

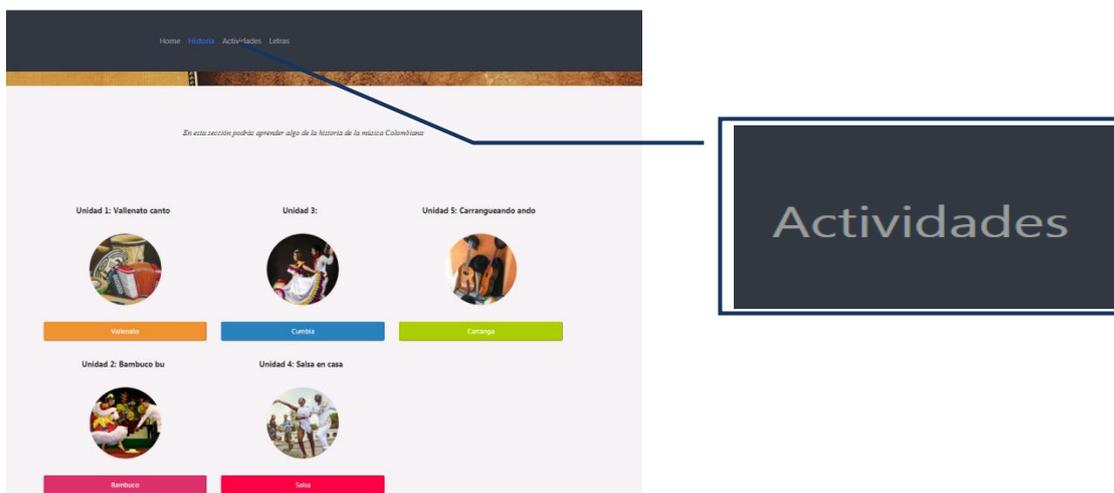


Cuando finalices de ver el aspecto que escogiste, puedes observar los demás haciendo clic en donde aparece el cursor.

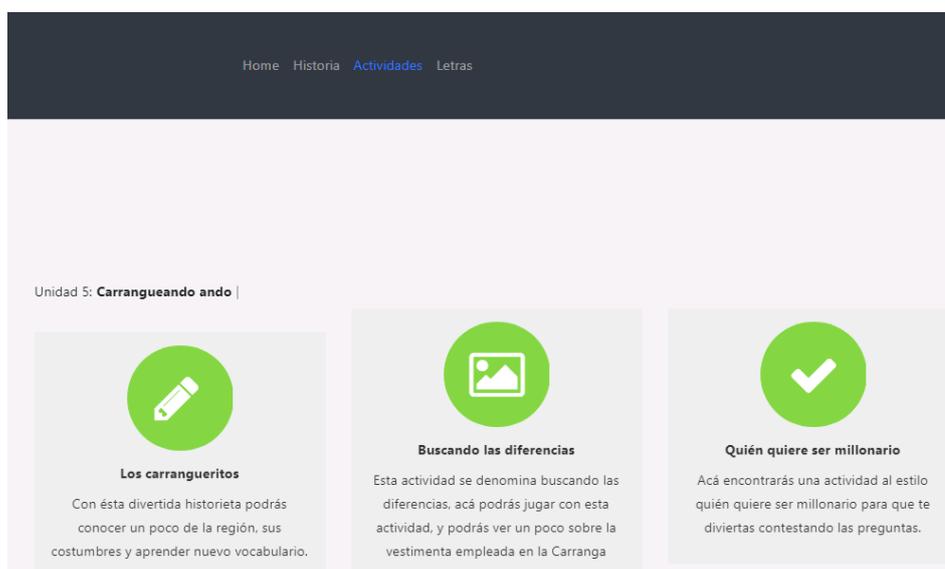


Paso 2:

Cuando hayas terminado de observar todos los aspectos y hayas profundizado en cada uno de ellos a tu gusto. Puedes continuar con la siguiente pestaña. Para ello, nos dirigiremos a la pestaña denominada “actividades”.

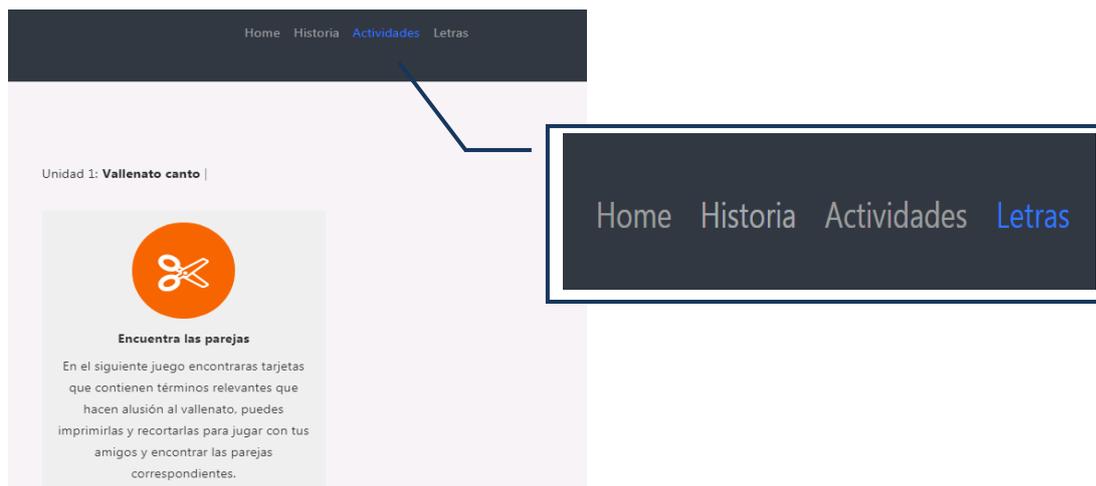


Posteriormente, encontrarás actividades relacionadas con el género musical seleccionado. Dichas actividades pueden ser empleadas tanto por estudiantes como docentes. Algunas de ellas podrán ser descargadas e impresas, en otras podrás jugar de manera interactiva, podrás leer a través de historietas, en otras practicarás con determinadas guías didácticas interactivas, entre muchas otras más.

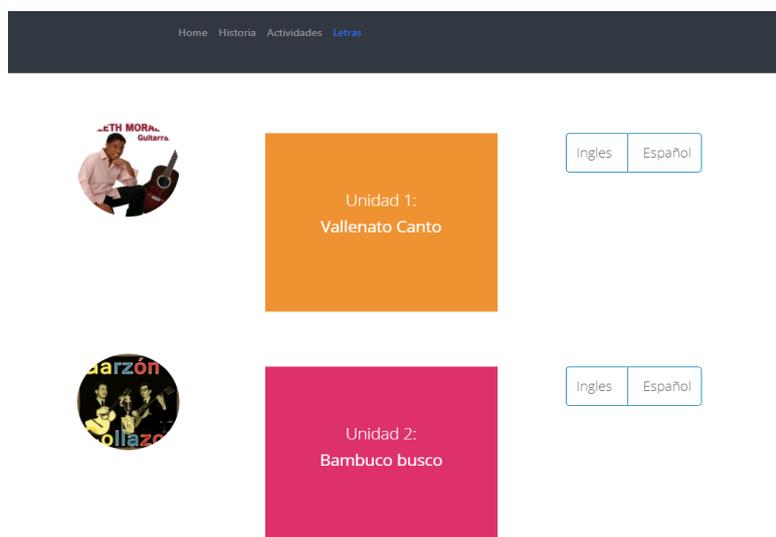


Paso 3:

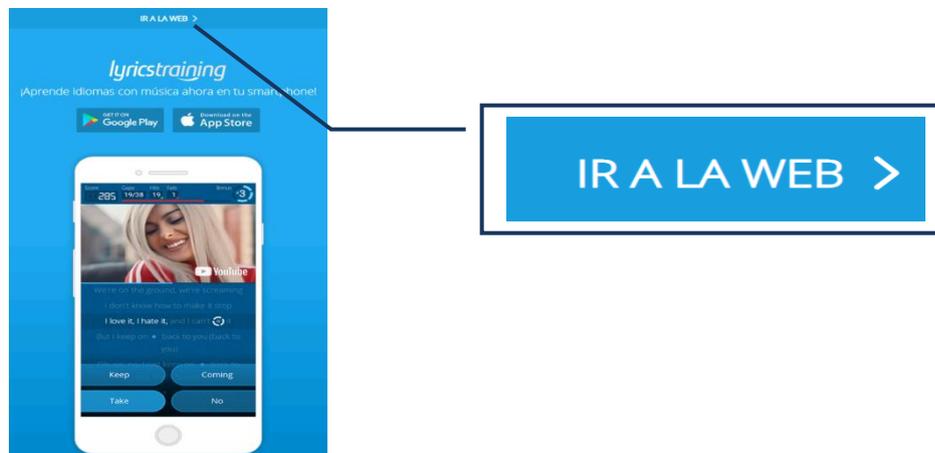
Después de practicar con las actividades planteadas en esta sección, podrás dirigirte al apartado denominado “letras”. Allí encontrarás determinados juegos para entrenar tu escucha a través de las canciones colombianas.



Solo debes dar clic en el género con el cual has estado trabajando. Cuando termines la actividad puedes leer las letras de la canción tanto en inglés como en español en la parte derecha de la unidad. Además, encontrarás la unidad didáctica debajo de las letras para que puedas guiarte.



Este vínculo te dirigirá al siguiente sitio web denominado “Lyrics training”, da clic en “ir a la web para comenzar con el juego.



Luego selecciona el modo de juego teniendo en cuenta el nivel adecuado para ti.



Tienes dos modos para poder jugar, modo escritura y modo selección o modo escritura.



Ahora “pulsa en quizás otro momento” y podrás comenzar a jugar.



En la parte derecha de la pantalla encontrarás las opciones de respuesta la cual solo debes pulsar. En la parte inferior de la canción encontrarás un pequeño círculo es ahí donde se ubicará la respuesta seleccionada que a la vez escucharás en el video.



Cuando termines de jugar, podrás observar tu puntuación en la parte final del juego.

Para que te motives a seguir practicando. Finalmente, debes estar atento semanalmente pues, se suben actividades nuevas cada semana y podrás seguir disfrutando de ellas siempre.

CAPITULO 6: EVALUACIÓN DEL MATERIAL

La implementación del material de enseñanza se llevó cabo a través de una clase remota a estudiantes de español como lengua extranjera con el apoyo del tutor de trabajo de grado. Esta aplicación tomó alrededor de una hora y media y se les pidió a los estudiantes seleccionar la unidad de su preferencia.

La unidad seleccionada por los estudiantes fue el vallenato, pues era un género del que no habían profundizado mucho.

Al empezar la unidad, los estudiantes observaron el video interactivo correspondiente al vallenato. Dicha actividad tomó alrededor de 10 minutos. Después se desplazaron a la sección de las actividades donde se encuentran los ejercicios interactivos del género. Este último, es un ejercicio de memoria que contiene determinadas imágenes con instrumentos, personajes, vestimenta y otros elementos importantes de la región Caribe.

Cuando los estudiantes tienen un puntaje positivo en el juego, este les brinda una retroalimentación inmediata donde les expone los nombres de artistas del vallenato y la veracidad de su respuesta. Finalmente, realizaron el ejercicio que se encontraba en la sección “letras”, aquí encontraban una canción del autor Kaleth Morales enlazada a un juego.

Luego, se leyeron los documentos que se encuentran en la parte derecha de la canción, los cuales cuentan con la letra en español y en inglés. Estas contienen expresiones y palabras nuevas para el extranjero. Por lo cual se hizo énfasis en ellos.

Tras cada una de secciones trabajadas en esta unidad, se dialogó acerca de lo que habían aprendido a lo que respondieron favorablemente a los objetivos de dicha unidad. Su atención incrementó, aprendieron vocabulario de la región Caribe, y al finalizar la sesión desarrollaron otras actividades que se encontraban en los otros géneros.

Finalmente, se les pidió responder las rubricas de evaluación que buscan indagar lo aprendido por el estudiante en cada una de las unidades. Con esto, ellos podrán estar al corriente de si aprendieron todo lo propuesto en la unidad o no. Así podrán retornar a las actividades si lo consideran necesario. Estas rubricas están distribuidas y compuestas de la siguiente manera.

En clases posteriores se les pidió amablemente llenar un formulario en “Google forms” donde ellos expresaran su opinión. Dicho formulario contenía los siguientes enunciados:

1- ¿Es fácil el ingreso a la plataforma?

2- ¿Ha tenido problemas para acceder a la plataforma?

3- ¿la plataforma se adapta a diferentes niveles de español?

4- ¿El sitio web está sub dividido en cada nivel para facilitar el manejo (capítulos, módulos o unidades)?

5- ¿La plataforma cuenta con material original y diferente?

- 6- ¿Tiene evaluaciones disponibles para cada parte del programa?
- 7- ¿Maneja todas las habilidades del aprendizaje del idioma?
- 8- ¿Tiene elementos de descarga para tener opciones offline?
- 9- ¿La plataforma cuenta con una guía para el uso de la misma?
- 10- ¿El programa ofrece herramientas de auto estudio para los estudiantes?
- 11- ¿El programa tiene temas actuales y prácticas extra?
- 12-¿Se evidencia una secuencia procedimental en la estructura general de la plataforma?
- 13- ¿El sitio contiene temáticas que exponen la cultura colombiana, expresiones y palabras cotidianas?
- 14- ¿Presenta interactividad y juegos que permiten aprender de manera divertida?
- 15- ¿La plataforma permite evidenciar el uso de videos o recursos fílmicos para desarrollar las temáticas propuestas para cada nivel?
- 16- ¿La plataforma permite generar un proceso de retroalimentación oportuno?

Con el formulario enviado se pudieron identificar debilidades y fortalezas. Entre estas últimas se puede afirmar que los estudiantes tienen un acceso fácil al sitio web, ya que este se encuentra de manera organizada y en secciones que enlazan a las diferentes actividades a desarrollar. Además, no han presentado problemas para su acceso y las unidades que se encuentran en PDF les brindan una ruta en donde conocerán que van a aprender, como lo van a aprender, el género musical a trabajar, entre otras especificaciones.

Otra fortaleza encontrada es que el material es atractivo y diferente, maneja las habilidades del aprendizaje del idioma contando con actividades totalmente diferentes que trabajan la escritura, la lectura y la escucha siendo esta última una de las más difíciles de desarrollar. Igualmente tiene temas actuales y practicas extra para que refuercen aspectos culturales colombianos de manera divertida.

En cuanto a las debilidades del sitio, este sitio no cuenta con actividades offline, aspecto que le permitiría a los estudiantes progresar sin necesidad de emplear el internet. Aspecto en el cual se trabajará y se tendrá en cuenta para las nuevas actividades y actualizaciones del sitio. Por otro lado, las evaluaciones propuestas para certificar el progreso del estudiante son deficiente por lo que se brindaran nuevas formas de evaluar aparte de las ya planteadas en el sitio.

Finalmente, algunos estudiantes nos ofrecieron sugerencias para mejorar tanto el aspecto del sitio como la calidad visual de los videos y la complejidad de determinadas actividades. Cabe resaltar que aún se esperan comentarios y sugerencias por lo que se espera ir trabajando en ellas próximamente.

Rúbrica 1: “unidad vallenato canto”

Enunciado	calificación
A través de las diferentes actividades del sitio web aprendo acerca de la región Caribe y el vallenato.	
El material del sitio web responde a los objetivos planteados en la unidad didáctica "vallenato canto".	
La unidad Fortalece el conocimiento de la cultura del Caribe colombiano a través de la interactividad con el sitio web.	
Produzco textos orales y escritos opinando acerca de las letras del vallenato.	
En esta unidad analizo diferentes expresiones idiomáticas colombianas y su significado a través de las letras y actividades ligadas al Vallenato.	
Desarrollé interés por la cultura del Caribe y el aprendizaje del español a través del Vallenato, actividades interactivas y lúdicas.	
Identifico aspectos como su historia, su vestimenta, sus instrumentos, y personajes representativos del género.	
A través de esta unidad y sus canciones se puede fortalecer la comprensión auditiva.	
La secuencia didáctica supera las expectativas generadas y establecidas desde su inicio.	
Reconozco las variables del vallenato.	

Rúbrica 2: unidad “bambuco busco”

Enunciado	calificación
Desarrollo interés por los aspectos culturales de la región Andina colombiana.	
Adquiero conocimiento acerca de las metáforas a través de actividades interactivas y lúdicas ligadas al bambuco.	
Identifico el uso de las metáforas en las canciones del bambuco.	
Adquiero conocimiento ligado a canciones de bambuco relevantes.	
Analizo los aspectos melancólicos empleados en las canciones de bambuco.	
Desarrollo interés por las características representativas de las ciudades emblemáticas de la región andina	
Reconozco aspectos relevantes del origen del bambuco y sus raíces a través de su historia del bambuco	
Identifico las prendas empleadas en el bambuco a través de imágenes y videos.	
Identifico los instrumentos empleados en el bambuco	
Reconozco los personajes relevantes de este género musical.	

Rúbrica 3: A la rumba con cumbia

Enunciado	calificación
Entiendo la importancia cultural identitaria de la Cumbia para la población latina.	
Comprendo, el origen y las raíces de la Cumbia	
Identifico las prendas, los instrumentos, y sus personajes representativos.	
Reconozco la trascendencia que ha tenido la Cumbia en otros países de Latinoamérica.	
Identifico cómo la cumbia ha enriquecido la imagen de Colombia internacionalmente.	
Utilizo canciones del género cumbia para fortalecer mi comprensión auditiva.	
Identifico los lugares relevantes de la región Caribe que dieron origen a la cumbia.	
Reconozco las características representativas de la cumbia.	
Reconozco las variables de la cumbia colombiana.	
Interpreto el sentido semántico de las letras de canciones de cumbia.	

Rubrica 4: “Salsa en casa”

Enunciado	calificación
Comprendo la popularidad de este género en el departamento del Valle del Cauca.	    
Explico cómo este género ha llegado a tener un gran impacto en Colombia.	    
Comprendo cómo se da esa revolución de ritmos afroantillanos a mediados del siglo XX en la ciudad de Cali.	    
Contrasto las características de la salsa colombiana con relación a la de otros países.	    
Explico las características representativas de la salsa colombiana.	    
Reconozco expresiones provenientes del Valle del Cauca.	    
Contrasto las características de la salsa colombiana con relación a la de otros países.	    
Identifico lugares emblemáticos del departamento del Valle del Cauca.	    
Describo costumbres y aspectos culturales del departamento del Valle del Cauca.	    
La secuencia didáctica supera las expectativas generadas y establecidas desde su inicio.	    

Rúbrica 5: “Carrangueando ando”

Enunciado	calificación
Interpreto las diferentes expresiones idiomáticas cundiboyacenses.	    
Reconozco aspectos de la Carranga como su historia, su vestimenta, sus instrumentos, y personajes representativos del género.	    
Produzco textos orales y escritos brindando opiniones frente a este género musical.	    
Empleo diferentes expresiones idiomáticas encontradas en la Carranga	    
Reconozco canciones relevantes de este género musical.	    
Identifico lugares relevantes que dieron origen a la Carranga.	    
Comprendo el por qué la Carranga es una forma de protesta social en el contexto colombiano	    
Practico mi comprensión lectora a través de historietas relacionados con la Carranga.	    
Conozco la trascendencia que a tenido este género musical en otros países.	    
Identifico los ritmos primarios que han influenciado al género de la Carranga.	    

Después de la aplicación del material didáctico, este fue enviado al par evaluador. Por lo tanto, la docente Natali Serna Guerrero, quien es egresada de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas como licenciada en educación con maestría en educación de la Universidad de los Andes. Posteriormente, la docente lo evaluó y brindó una retroalimentación bastante satisfactoria conforme a la rúbrica propuesta por el Comité de Trabajos de Grado de la Universidad Antonio Nariño. Finalmente, sus observaciones fueron las siguientes: la evaluación del material permite evidenciar un buen manejo didáctico y pedagógico; el recurso de aprendizaje es creativo, llamativo y está adecuadamente orientado al aprendizaje y/o fortalecimiento del español. Sin embargo, recomendó trabajar el pensamiento crítico.

Teniendo en cuenta esto último, la evaluación por parte del par, se está trabajando en un espacio donde se le brinde al estudiante la oportunidad de brindar su opinión y análisis de determinadas canciones que tocan tanto la cultura colombiana como problemáticas sociales que el país tiene. A través de esto, se pretende incentivar el pensamiento crítico

CAPITULO 7: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En la aplicación del material se demostró una gran motivación por parte de los estudiantes, por lo tanto, se puede afirmar que la gamificación, la música, y el aprendizaje pueden generar conocimientos significativos de manera divertida. Los extranjeros que exploraron el material desarrollaron más de una actividad a parte de la trabajada de manera remota. Además de la diversión, hicieron contrastes con los géneros musicales del país del cual ellos provenían y se hizo un intercambio cultural en el que no solo aprendía el estudiante sino también el docente.

Por otro lado, es pertinente resaltar que el empleo de la música como estrategia didáctica hace de este proyecto algo bastante atractivo puesto que, la elegancia de nuestra música, la nostalgia que esta genera tanto para quien escucha como para quien enseña a través de ella, y los elementos culturales tan cercanos a nuestro cotidiano, permiten llevar a Colombia a diferentes rincones del mundo.

Pues como afirma Ulloa, (2015) Cuando se enseña una lengua extranjera se deben considerar varios elementos, que sin duda se convierten en el hilo conductor a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. Se pueden citar los aspectos culturales encontrados en la lengua materna pero también aquellos transmitidos por la segunda lengua. Con lo anterior, se puede constatar que la enseñanza de una lengua extranjera a través de la cultura atrae la atención del estudiante y la música es parte de la cultura y ayuda a difundirla.

Además de todo lo anterior, cuando se trabaja con el sitio web con el objetivo de enseñar el español, le brinda la oportunidad al docente de entablar una mejor relación con el educando debido a que ambos pueden compartir sus conocimientos culturales de manera divertida.

Igualmente, se comparten géneros musicales que son nuevos para el extranjero e incluso para algunos colombianos de las nuevas generaciones. Por ello, el proyecto nos brinda la oportunidad de no dejar en el olvido música colombiana tan relevante para nosotros, pues es lo que nos identifica, nos representa, y cuenta nuestra historia.

ANEXOS:

Anexo 1. Rubrica enviada por la docente.

RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO

Evalúe de forma objetiva cada uno de los siguientes aspectos. Tenga en cuenta que 1 es la valoración mínima y 5 la máxima.

A continuación, se explican los descriptores para la interpretación del puntaje obtenido.

55 -60: Excelente

45 -54: Sobresaliente (es un material que debe ser ajustado en algunos aspectos).

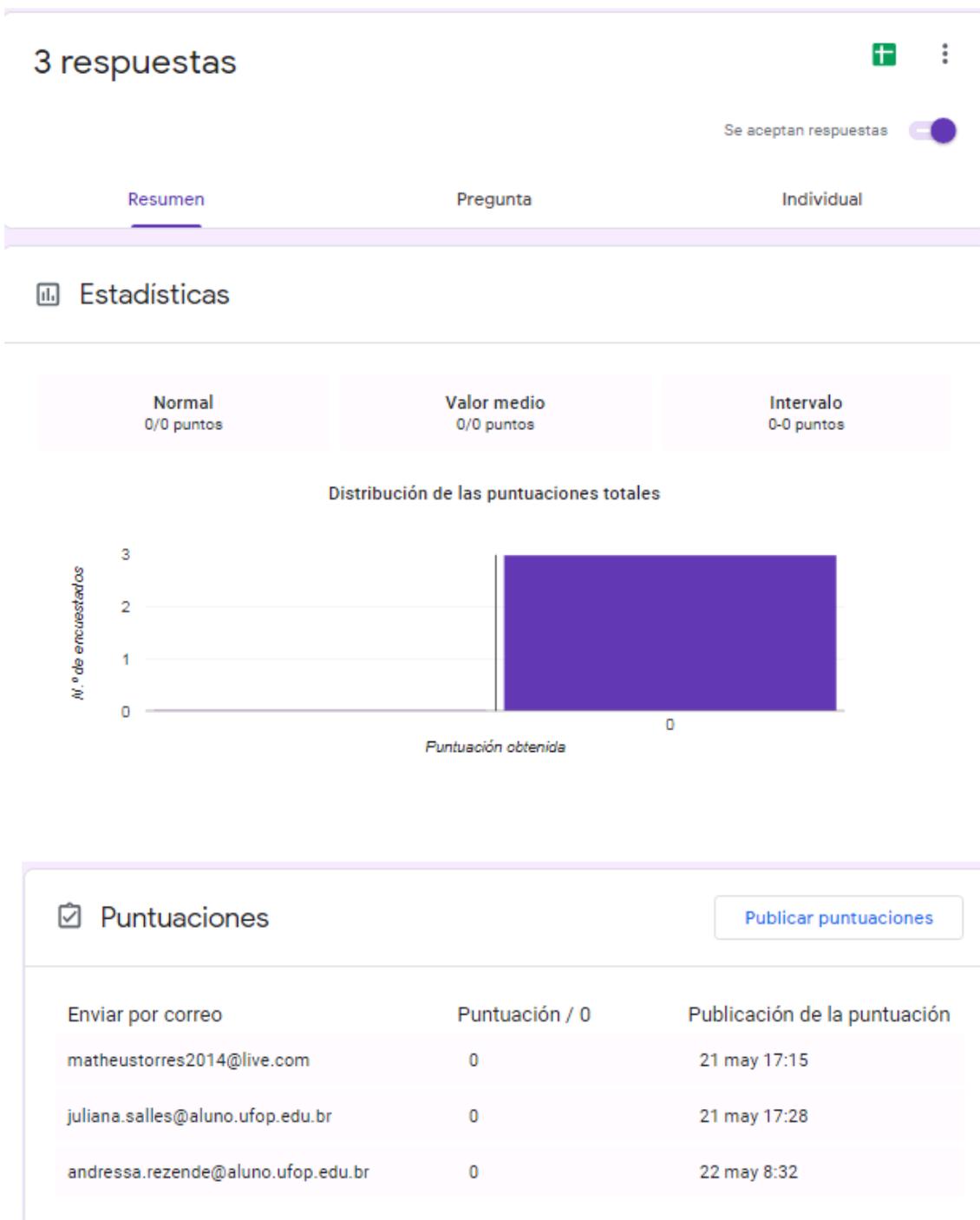
30 - 44: Aceptable (es un material que requiere ajustes sustanciales).

Menos de treinta se considera un material que no cumple con los parámetros de calidad exigidos.

FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA	VALORACIÓN
El material evidencia un desarrollo acorde con posturas contemporáneas en cuanto a procesos de enseñanza y aprendizaje.	1 2 3 4 5
La secuencia didáctica es clara y coherente ya que se ofrecen actividades variadas y en orden de complejidad, se alternan el trabajo individual con el grupal, la verificación de los saberes es pertinente, etc.	1 2 3 4 5
La estructuración de los diferentes elementos del material da cuenta de articulación y pertinencia curricular.	1 2 3 4 5
Las instrucciones son pertinentes puesto que se evidencia uso adecuado del código lingüístico en cuanto a claridad y concreción, otros códigos comunicativos propenden por el entendimiento, etc.	1 2 3 4 5
CONTENIDO	
Los contenidos están delimitados y se abordan en las diferentes actividades formativas, evaluativas y de refuerzo de forma coherente y clara.	1 2 3 4 5
Los objetivos se encuentran articulados con las actividades y las competencias propuestas.	1 2 3 4 5
La información ofrecida es relevante y de interés para la formación de la población seleccionada.	1 2 3 4 5
La información abordada en el material se basa en situaciones de la vida real y se articula con políticas educativas en el campo disciplinar.	1 2 3 4 5
Las actividades ofrecidas posibilitan el desarrollo de procesos de pensamiento crítico.	1 2 3 4 5
DISEÑO	
La articulación de diversos textos (icónicos, fílmicos, gráficos, etc.) impacta favorablemente y genera interés.	1 2 3 4 5
El material facilita la reflexión del estudiante en torno a su proceso de aprendizaje.	1 2 3 4 5
Se favorecen procesos de interacción que dinamicen el proceso de aprendizaje.	1 2 3 4 5

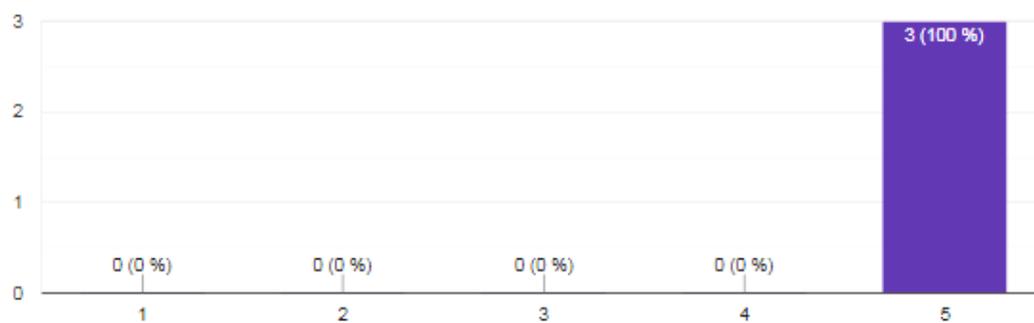
OBSERVACIONES: la evaluación del material permite evidenciar un buen manejo didáctico y pedagógico; el recurso de aprendizaje es creativo, llamativo y está adecuadamente orientado al aprendizaje y/o fortalecimiento del español.

Anexo N.º 2 Formulario llenado por los estudiantes de ELE:



1-¿Es fácil el ingreso a la plataforma?

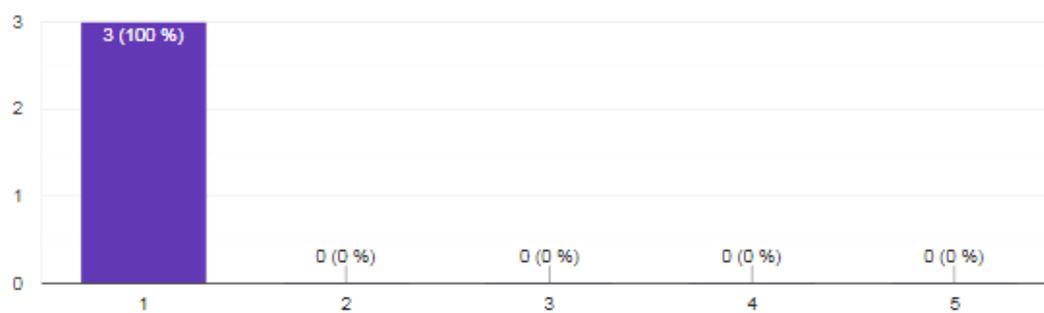
3 respuestas



2-¿Ha tenido problemas para acceder a la plataforma ?

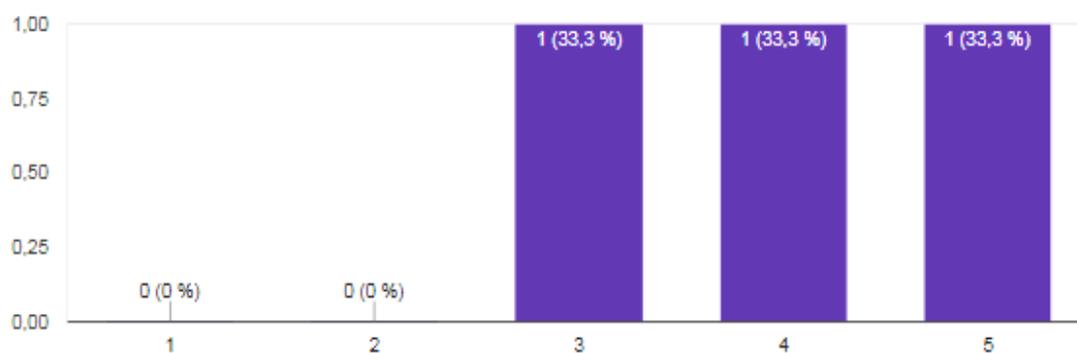


3 respuestas



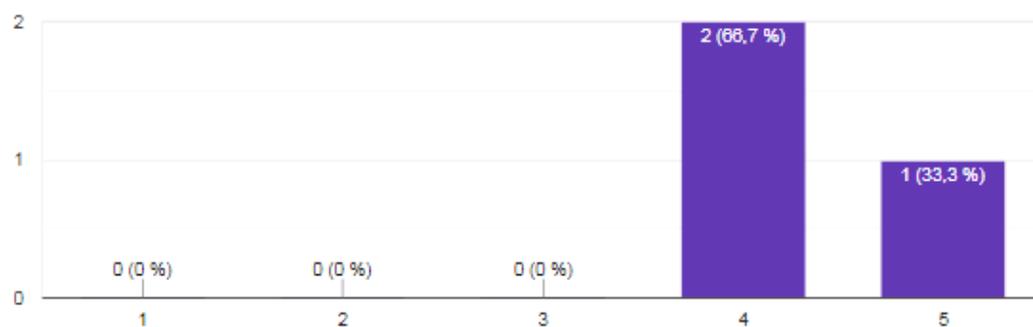
3- ¿ la plataforma se adapta a diferentes niveles de español?

3 respuestas



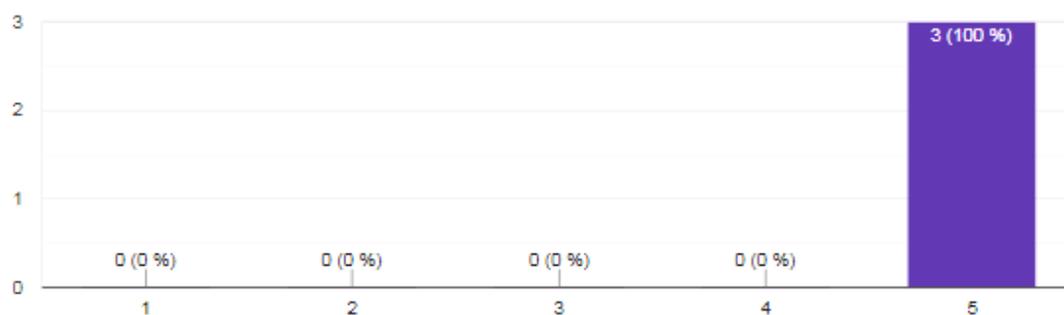
4- ¿ El sitio web esta sub dividido en cada nivel para facilitar el manejo (capítulos, módulos o unidades)?

3 respuestas



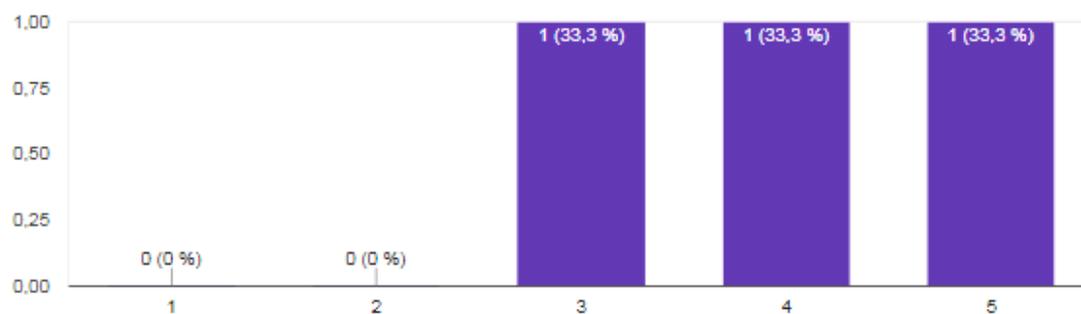
5-¿ La plataforma cuenta con material original y diferente?

3 respuestas



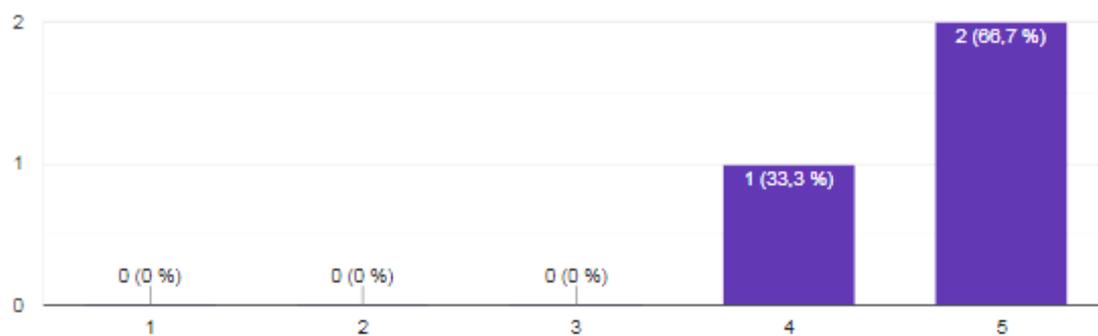
6- ¿Tiene evaluaciones disponibles para cada parte del programa?

3 respuestas



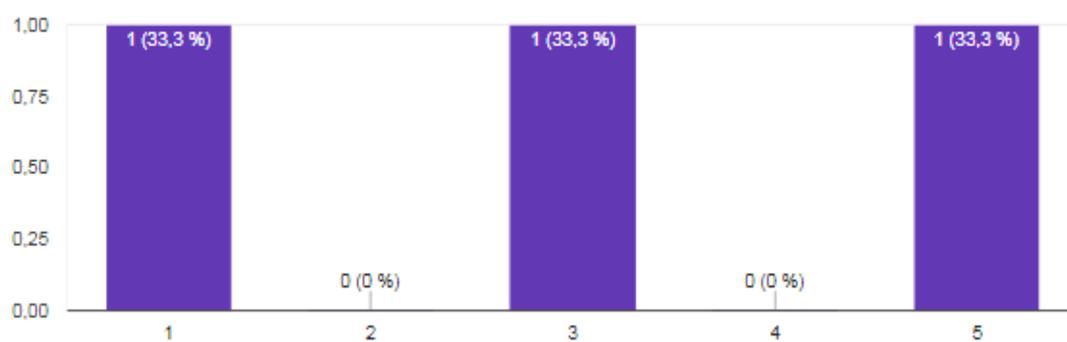
7- ¿Maneja todas las habilidades del aprendizaje del idioma?

3 respuestas



8- ¿Tiene elementos de descarga para tener opciones offline?

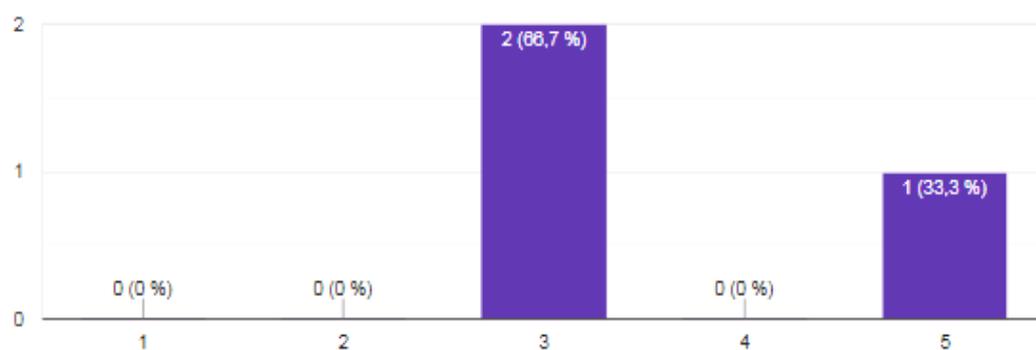
3 respuestas



9- ¿La plataforma cuenta con una guía para el uso de la misma?



3 respuestas



10- ¿El programa ofrece herramientas de auto estudio para los estudiantes?

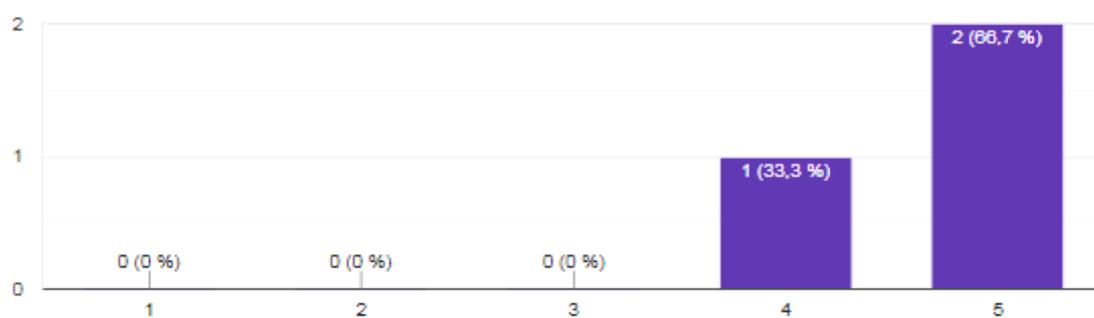


3 respuestas



11- ¿El programa tiene temas actuales y prácticas extra?

3 respuestas



12- ¿ Se evidencia una secuencia procedimental en la estructura general de la plataforma?

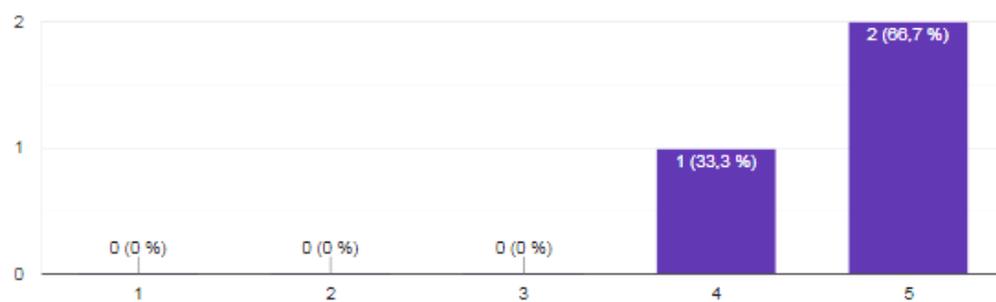


3 respuestas



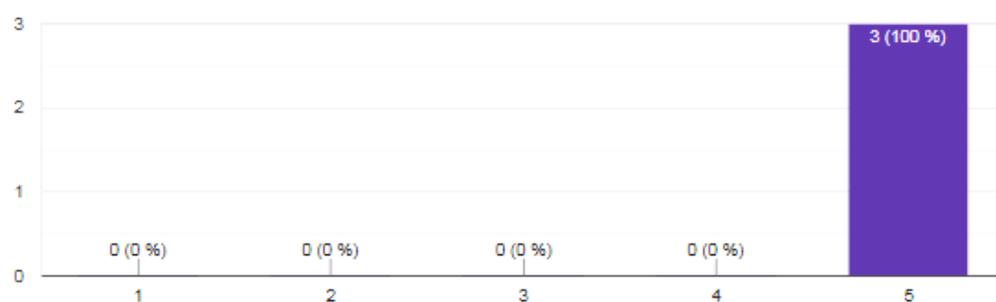
13- ¿El sitio temáticas que exponen la cultura colombiana, expresiones y palabras cotidianas? 

3 respuestas



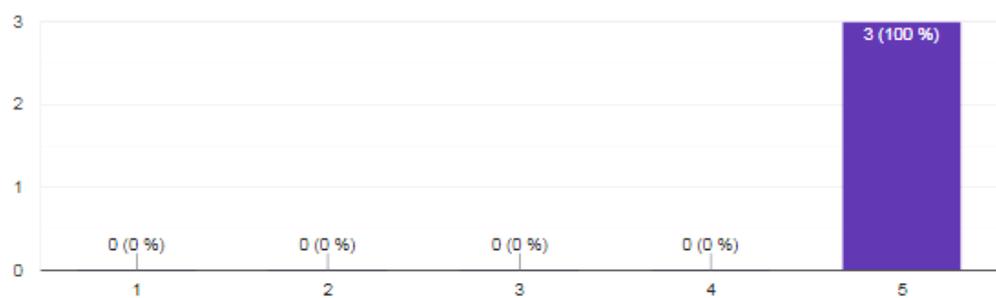
14- ¿Presenta interactividad y juegos que permiten aprender de manera divertida? 

3 respuestas



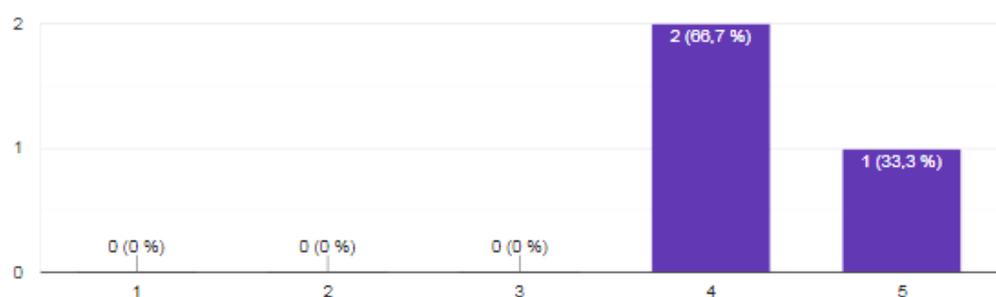
15- ¿La plataforma permite evidenciar el uso de videos o recursos filmicos para desarrollar las temáticas propuestas para cada nivel? 

3 respuestas



16- ¿La plataforma permite generar un proceso de retroalimentación oportuno? 

3 respuestas



17- Indique los aspectos positivos y los aspectos a mejorar que usted destacaría de la Plataforma :

1 respuesta

La plataforma es una gran opción para aprender español como lengua extranjera, tiene mucho contenido interesante sobre música, cultura, tradiciones y vestimenta.

Como sugerencia, creo que mejorar la calidad de los videos (en el sentido visual) y agregar actividades un poco más complejas contribuirá mucho a la evolución de la plataforma.

Referencias

Areiza Londoño, R., & Flórez Ospina, M.P. (2016). Variantes del español colombiano y su efecto en la enseñanza del español como lengua extranjera. Marco sociolingüístico. *Cuadernos de lingüística hispánica*, (27), 79-107.

Camargo, Y. (2019). *“MISSION: POSSIBLE” TEACHING MATERIAL TO IMPROVE THE ORAL COMPETENCE IN ENGLISH WHILE MAKING PHOTOGRAPHY AND VIDEO*. Universidad Antonio Nariño.

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagomez, M. (2009). La motivación y el aprendizaje. 2, 4, 20-32.

Cristóbal, Rubén, y Juan Villanueva. 2015. *La música, un instrumento en la enseñanza del español como lengua extranjera mediante la aplicación de las nuevas tecnologías*. Porta Linguarum.

Diaz, A. (2013). *Guía para la Elaboración de una Secuencia Didáctica*. UNAM.

Hualde, Jos Ignacio, Antxon Olarrea, Anna Mara Escobar, y Catherine E. Travis. (2009). *Introducción a La Lingüística Hispánica*. Leiden: Cambridge University Press.

Juul, J. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press, Cambridge, Ma, 2005.

Lujan, Roberto. (2009). *Apuntes para una perspectiva histórica sobre la salsa en Colombia*.

Oppenheimer Andrés. (2015). *¿Crear o morir? La esperanza de América Latina y las cinco claves de la innovación*. Penguin Random House Grupo Editorial.

Otoniel, R., Martin, J., Gómez, A., & Gómez, C. (s. f.). *LA MOTIVACIÓN (Concepto, teorías y Aplicación escolar)*. Universidad de Ciego de Ávila.

Portela, O., Juan, M., Gomez, A., & Gomez, C. (s. f.). *La motivación (conceptos, teorías y aplicación escolar)*. Universidad de Ciego de Ávila.

Rios, Mireia. (2013). «*El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*». Madrid, España.

Tekinbas, Katie Salen, y Eric Zimmerman. (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Sanchez, H. (2021). *DOCUMENTO DE ORIENTACIONES Y PAUTAS PARA LA REALIZACIÓN DE MODALIDADES DE TRABAJO DE GRADO*. Universidad Antonio Nariño.

Ulloa, R. (2015). *Adoptar una pedagogía motivadora e interactiva de la competencia escrita en una clase de lengua extranjera*. Universidad de Costa Rica.

Vélez-Osorio, I. M. (2016). *La gamificación en el aprendizaje de los estudiantes universitarios*. *Rastros Rostros*, 18(33). <https://doi.org/10.16925/ra.v18i33.1683>

Werbach, Kevin. *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Wharton: Wharton Digital Press, 2012.