

# Folklore y la innovación educativa en secundaria

Folklore and educational innovation  
in secondary education

*Sonsoles Ramos*

E.U. de Educación y Turismo de Ávila  
sonsolesra@usal.es

Innovar   
en las aulas

## Resumen

Este artículo está enmarcado dentro del proyecto I+D+I (HAR2013-48181-C2-2-R) del Programa estatal de investigación, desarrollo e innovación orientada a los retos de la sociedad, titulado *La canción popular como fuente de inspiración. Contextualización de fuentes musicales españolas y europeas y recepción en América: origen y devenir*, siendo el resultado de la investigación desarrollada en la asignatura Innovación educativa en la especialidad de música, del Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato de la Universidad de Salamanca impartida durante los cursos 2014/2015 y 2015/2016. Consiste en la aplicación de los videojuegos: *Los viajes de Kurt Schindler* y *El rabel* a 26 y 25 alumnos de tercero de Educación Secundaria Obligatoria del Colegio San José, situado en Salamanca.

El principal objetivo es rescatar la tradición popular del pasado, interpretarla en el presente y proyectarla hacia las nuevas generaciones del futuro con la intención de familiarizar a los alumnos con sus raíces folklóricas. Con el fin de valorar distintos aspectos asociados con la satisfacción del alumno respecto al aprendizaje del folclore, se desarrolló una encuesta de satisfacción a través de la escala psicométrica de Likert, aplicada al final de cada sesión, siendo representativa del resultado final de la experiencia realizada. Los resultados otorgan una valoración de la praxis docente orientada a la formación de los futuros docentes en el campo de la educación musical, tanto en la vertiente de las estrategias didácticas como en la relativa a los recursos tecnológicos empleados.

FOLKLORE, VIDEOJUEGOS, TIC, APRENDIZAJE VIRTUAL, TECNOLOGÍA EDUCATIVA, MÚSICA

## Abstract

This article is part of the I + D + I project (HAR2013-48181-C2-2-R) of the state program for research, development and innovation that addresses the challenges of society, entitled *The folksong as a source of inspiration. Contextualization of Spanish and European musical sources and reception in America: origin and becoming*, being the result of the research developed in educational innovation programme which belongs specialty studies on Music, on the Masters programme in Compulsory Secondary Education. Professor and Baccalaureate of the University of Salamanca given during the courses 2014/2015 and 2015/2016. Involves the application of the videogames: Kurt Schindler's trips and The rabel to 26 and 25 pupils of compulsory secondary education third course, at San José school, placed in Salamanca.

The main objective is to rescue the popular tradition of the past, interpret the present and project it into the future with new generations of intention to familiarize students with their folk roots. In order to evaluate different aspects associated with student satisfaction toward learning the folklore, a satisfaction survey was developed through psychometric Likert scale, applied at the end of each session, being representative of the final result of the experience gained. The results provide an assessment of teaching practice-oriented training of future teachers in the field of music education, both in the slope of the didactic strategies but also in the relative one to the technological used resources.

FOLKLORE, VIDEOGAMES, ICTS, E-LEARNING, EDUCATIONAL TECHNOLOGY, MUSIC

## La consideración

de conservar la cultura folklórica en los ciudadanos, y especialmente en los adolescentes para promover la vuelta a sus raíces más profundas, unido al impacto acelerado de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en todos los ámbitos de la vida, hace que cada ámbito de actuación sea un ambiente disponible para el aprendizaje, propiciando el surgimiento de nuevos escenarios para la educación del presente siglo.

Una de las principales funciones de la enseñanza es la transmisión de la herencia social y cultural del propio pueblo, ya que la educación debería realizarse partiendo de las raíces que posee dicho pueblo, y de las vivencias autóctonas de los familiares o antepasados en los diferentes ámbitos como en el musical, entre otros. Es necesario que los alumnos conozcan cómo ha vivido y como vive su cultura para poder mantener este tipo de tradiciones vivas.

La finalidad primordial de integrar el folklore en las actividades curriculares de Educación Secundaria Obligatoria es ofrecer una visión general de la realidad, a partir de la globalización de diversos ámbitos, procurando que el alumno adquiera una serie de conocimientos, adopte actitudes correctas para su desarrollo personal, y que sea consciente de su inclusión en una sociedad poseedora de determinados aspectos culturales que debe conocer.

La música tradicional ha sido durante muchos años uno de los campos más olvidados en el estudio de la música. A mediados del siglo XIX es cuando, a través de los movimientos nacionalistas, comienza el interés por el estudio del folklore y su recuperación (Botella, 2013). En España ha habido etnomusicólogos que se han interesado por la música tradicional de las poblaciones españolas como Felipe Pedrell (1958), Federico Olmeda (1992),

Eduardo López-Chávarri (1927), entre otros (Botella, Cervera y Sayas, 2014). También el músico alemán Kurt Schindler (1941), fue recopilador y estudioso no sólo del folklore español sino también del portugués y ruso.

## Descripción de dos experiencias de innovación en Educación Secundaria. *Los viajes de Kurt Schindler y El rabel*

Teniendo presente el recorrido actual de la música en el sistema educativo, consideramos la primera propuesta de innovación educativa *Los viajes de Kurt Schindler*, como un pretexto para dar a conocer a través del videojuego y desde el plano lúdico y participativo la vida y obra de Kurt Schindler, tanto a docentes como a alumnos.

El polifacético músico alemán Kurt Schindler fue recopilador y estudioso no sólo del folklore español sino también del portugués y ruso durante los años 20 y 30 del pasado siglo, siguiendo la senda de nuestros grandes folkloristas (Ledesma, Pedrell, Olmeda, etc.). Muestra de su labor realizada en ese campo es el cancionero publicado, con textos en inglés y español en páginas alternas, en 1941, durante la II Guerra Mundial, unos años después de su muerte, acaecida en el año 1936, por el *Hispanic Institute* de la Universidad de Columbia con el título bilingüe *Folk Music and Poetry of Spain and Portugal, Música y poesía popular de España y Portugal* que reúne más de mil transcripciones musicales, bailes y canciones populares recogidas en Aragón, las dos Castillas, León, Asturias, Extremadura y Portugal.

Respecto a la segunda propuesta de innovación educativa *El rabel*, creemos oportuno destacar que el planteamiento base del videojuego, arranca de una visión interdisciplinar, que combina el acceso por parte del alumno al folklore, iniciado desde un lugar geográfico de su entorno, una película, una hila o reunión familiar en torno al calor de la lumbre, un recuerdo musical de un familiar cercano o incluso desde una tradición instrumental, pero todo ello diseñado para cumplir las expectativas curriculares de la Educación Secundaria Obligatoria.

## Objetivos

Los videojuegos en el ámbito educativo actúan como mediadores donde los retos que propone el juego ayudan a motivar y divertir al alumno, provocando que el aprendizaje sea una consecuencia del juego. En la presente investigación hemos ocultado el contenido curricular del videojuego bajo los propios elementos del juego, para fomentar el éxito del aprendizaje.

Los objetivos que se pretenden alcanzar a través de ambos videojuegos son:

- Destacar la importancia de la pedagogía lúdica a través del folklore y su manifestación renovada en los videojuegos, aportando reflexiones para su inclusión en los aprendizajes.
- Iniciar a los alumnos en la percepción del folklore a través de los videojuegos.
- Fomentar el uso de los videojuegos creados por los docentes en función de los contenidos curriculares vigentes.

## Metodología

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

### 1. Edición con *Eadventure*

*Eadventure* es un software libre que permite crear videojuegos de aventuras gráficas *point and click* en entornos seguros y libres para la exploración por parte de los alumnos. Posee potentes características diseñadas especialmente para su uso en educación sin necesidad de programar, reduciendo y facilitando el proceso creativo.

Además, los videojuegos creados con este software pueden ser empaquetados como *learning objects* para ser utilizados en entornos virtuales de enseñanzas (aulas virtuales, por ejemplo *moodle*) o almacenado en repositorios. De igual modo funciona con Windows, Mac y Linux, lo que posibilita que puedan utilizarse en cualquier ordenador o incluso a través de internet. Recurso: *Software Eadventure* (<http://e-adventure.e-ucm.es>).

## 2. Determinación del argumento de los videojuegos:

### *Los viajes de Kurt Schindler y El rabel*

La aventura del primer videojuego comienza con la presentación de tres scouts: tigre, lobo y oso. Cada uno de ellos representa un campamento musical diferente, con actividades lúdicas adaptadas a la edad del alumno, con la finalidad de conseguir el mayor número de canciones populares para completar un cancionero. En la experiencia de innovación educativa que mostramos, es el tigre el personaje que guiará al alumno de tercer curso de ESO a lo largo de todas las etapas del videojuego (Figura 1).

En la segunda escena el tigre hace varias preguntas al jugador para ayudarle a seleccionar una comunidad autónoma, y acceder a una canción popular de cada provincia. Además, le recuerda que debe confiar en sus amigos Óscar y María porque le darán pistas para seguir avanzando en su camino (Figura 2).



Fig. 1



Fig. 2

Cuando el alumno entra en el campamento, habla con Óscar para abordar la primera actividad en la que debe identificar las notas musicales de varias canciones populares con la fononimia de Kodály (Figura 3).

Una vez superado el reto musical, el alumno es recompensado con la audición automática de una canción popular de la provincia seleccionada, que formará parte de su cancionero. A modo de ilustración mostramos el ejemplo de la canción popular *Las avellanitas de Viniegra de Arriba* en La Rioja (Figura 4).



Fig. 3



Fig. 4

Después, el tigre invita y anima al videojugador para que seleccione otra comunidad autónoma o provincia, para que realice otra actividad musical en la que debe identificar si suena la nota do o la nota sol. La recompensa al esfuerzo realizado es la reproducción automática de otra canción popular (Figura 5).

A continuación, Óscar transmite al jugador que debe seleccionar otra comunidad autónoma o provincia, y ayudarle a identificar el timbre algunos instrumentos para continuar completando su cancionero. Así, tiene lugar la siguiente actividad que consiste en asignar el instrumento a cada audio correspondiente (Figura 6).

Posteriormente, María habla con el jugador contándole que puede seleccionar otra comunidad autónoma o provincia, que le dará paso a otro reto

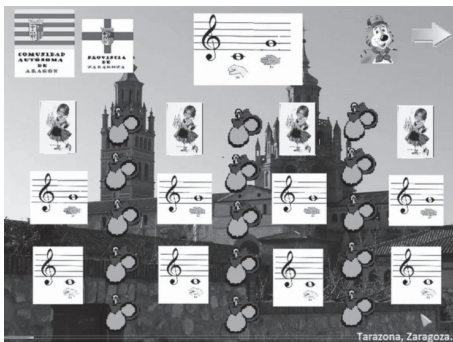


Fig. 5

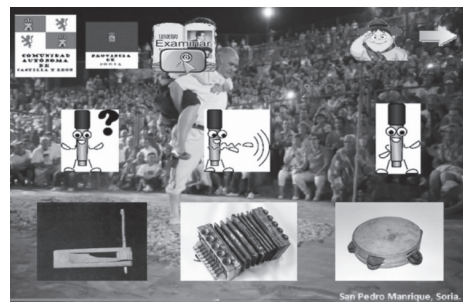


Fig. 6

musical en el que debe identificar secuencias rítmicas pertenecientes a algunas canciones populares, que también formarán parte de su cancionero (Figura 7).

Finalmente, María, Óscar y el tigre dan la enhorabuena al jugador porque ha conseguido superar correctamente todas las actividades. Además, le muestran su cancionero donde puede clicar para escuchar las canciones populares conseguidas. A modo de ilustración mostramos las dos primeras hojas del cancionero (Figura 8).



Fig. 7



Fig. 8

El segundo videojuego se desarrolla en cuatro escenas diferentes. En la primera se presenta el personaje principal. Se trata del director de la sucursal de un banco que recibe al videojugador debido a las deudas acumuladas, informando de que hay una manera de solucionar las deudas: firmando un contrato en el que nos ofrecemos a trabajar para él a cambio de un salario que nos permita retomar los pagos. Tras aceptar, nos informa de que pretende crear una fábrica de rabeles. La razón principal es que la música tradicional está de moda y hay mucha gente interesada en comprar rabeles para grabar discos y dar conciertos. Para empezar a trabajar para él, debemos ver un vídeo en el ordenador en el que nos explica cómo es un rabel y las partes que tiene (Figura 9).

Tras ver el vídeo, el alumno se encuentra ante una escena nueva: el mapa de España. El director del banco nos pide que busquemos el lugar idóneo para montar su fábrica de rabeles. Para investigar de qué lugar se trata, debemos escuchar la música de las diferentes comunidades autónomas e identificar entre ellas la que es un rabel. Una vez identificado, arrastraremos la fábrica al lugar deseado (Figura 10).





Fig. 9



Fig. 10

El director del banco nos informa que en la comunidad autónoma elegida existe un pueblo donde tiene muchos clientes, y que como se trata de gente muy endeudada con su banco, podemos coger todo lo que queramos (embargo). Para hacerlo, nos va pidiendo que elijamos entre los bienes locales para fabricar cada una de las partes del rabel, con lo que deberemos arrastrar estos bienes hacia la fábrica para transformarlos en los productos deseados (Figura 11).

Tras finalizar la tarea, algo inesperado ocurre: el pueblo se rebela. El campesino al que le hemos embargado sus bienes nos explica que el banco ha utilizado malas prácticas para sacar beneficio propio, a pesar de que el gerente del banco lo niega todo. El campesino pide ayuda al videojugador para recuperar lo que es suyo. A cambio, nos ofrece participar en su tradicional reunión local, la hila, en la que se toca el rabel, se canta y se cuentan historias. Al aceptar, el alumno visualizará automáticamente un audiovisual en el que el rabel es tocado por las mujeres del pueblo en una cocina típica al son de una canción popular (Figura 12).

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



Fig. 11



Fig. 12

### 3. Creación de los videojuegos

Elección 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/>).

### 4. Ejecución de los videojuegos en Educación Secundaria:

#### *Los viajes de Kurt Schindler y El rabel*

A lo largo de la jornada lectiva del 27 de abril de 2015, concretamente desde las 9h hasta las 10h, dos alumnos universitarios de la especialidad de música del Máster durante su periodo de prácticas de intervención, pusieron en práctica el videojuego *Los viajes de Kurt Schindler* con los 26 alumnos de tercero de Educación Secundaria Obligatoria en el Colegio San José de Salamanca. Y el segundo videojuego titulado *El rabel*, fue llevado a cabo el 10 de mayo 2016 desde las 10h hasta las 11h en el citado colegio, con 25 alumnos también de tercero de ESO, centro de secundaria asignado a otros dos alumnos universitarios de la especialidad de música del Máster durante su periodo de prácticas de intervención, ambas aplicaciones coordinadas por la autora del presente artículo.

## Resultados

Para analizar la viabilidad de la experiencia, se diseñó y validó un cuestionario formado por 4 ítems a los que los alumnos respondieron en una escala tipo Likert de 5 puntos, destinados a valorar la importancia que conceden a su aprendizaje sobre el folklore. La encuesta fue aplicada al final de cada sesión con los alumnos, siendo representativa del resultado final de las experiencias realizadas. Como consecuencia de los datos obtenidos, confirmamos que la realización de las experiencias docentes, integradas por el folklore y los videojuegos, favorece el aprendizaje eficiente de los alumnos en el ámbito musical.

## Conclusiones

Los beneficios que aportan los videojuegos en el campo de la educación solo podrán llevarse a cabo con el compromiso de un profesorado que se plante nuevos retos, que no sea conformista y siempre busque más allá para conseguir captar la atención de los alumnos. El valor educativo de los videojuegos se apoya en el elemento motivador, que permite a los docentes aprovechar esa fascinación del alumnado por las aventuras digitales, para transmitir valores y contenidos curriculares de una manera atractiva e innovadora, tal y como ha quedado demostrado (Ramos y Botella, 2015a).

Dado que la sociedad cambia, el maestro no debe ser único y exclusivamente trasmisor de conocimientos, sino que debe aportar nuevos retos, innovando a través de nuevas metodologías, estando activo y comprometido en todo momento en su tarea como docente. 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, 2015b).

El uso de los videojuegos en el aula puede ser una herramienta de gran utilidad dadas sus características, entre las que creemos oportuno destacar la interactividad con el alumno junto a la capacidad de la motivación y dinamismo. Al ser un recurso con el que los alumnos están familiarizados resulta de gran utilidad porque no solo lo usan en el aula, sino también en su tiempo libre, facilitando su implicación en el aprendizaje.

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, la autonomía y el aprendizaje por descubrimiento. Esperamos que el presente trabajo pueda servir de reflexión y de punto de partida para todo aquel docente, que pretenda innovar en su práctica educativa a través de los videojuegos.

## Bibliografía

- Banco de Imágenes y Sonidos del INTE de Formación del Profesorado. Secretaría de Estado de Educación, Formación Profesional y Universidades (2012). Recuperado de <http://recursosotic.educacion.es/bancoimagenes/web/>.
- Botella, A. M. (2013). Las canciones de boda del Cancionero Musical de la Lírica Popular Asturiana de Eduardo Martínez Torner. *Revista de Folklore*, 378, 4-15.
- Botella, A. M., Cervera, J. y Sayas, J. (2014). Etnomusicología y tradición en la música de Chelva. Una propuesta didáctica en el aula de secundaria. *Revista de Folklore*, 390, 13-39.
- López, E. (1927). *Música Popular Española*. Barcelona: Editorial Labor.
- Olmeda, F. (1992). *Cancionero popular de Burgos*. Excelentísima Diputación Provincial de Burgos: Amabar.
- Pedrell, F. (1958). *Cancionero popular español*. Barcelona: Editorial de música Boileau.
- Ramos, S. y Botella, A. M. (2015a). Videojuegos y musicomovigramas. Innovación y recursos para el aprendizaje en Educación Primaria. *Revista Opción*, 31(1), 609-619. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31043005033>.
- Ramos, S. y Botella, A. M. (2015b). Educación musical a través de los videojuegos en la etapa de educación infantil. En Gómez, C. J. e Izquierdo T. (coords.), *Experiencias y recursos de innovación en Educación Infantil*, (pp. 109-206). Murcia: Servicio publicaciones Universidad de Murcia (Edit.um).
- Schindler, K. (1941). *Folk Music and Poetry of Spain and Portugal*. New York: Hispanic Institute in the United States.
- Software Eadventure (2012). Recuperado de <http://e-adventure.e-ucm.es/>.
- Tutoriales Eadventure (2012). Recuperado de <http://e-adventure.e-ucm.es/tutorial/>.