

Ludófono – Proyecto Lúdico de Artes Integradas



Niños experimentando con el Ludófono y sus fichas de trabajo.

David Hernández Salazar
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
ludofono.educacion@gmail.com

Presentado por Enrique Galindo
Instituto de Biotecnología
Academia de Ciencias de Morelos

Presentación

David Hernández es Diseñador Industrial de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, y se ha hecho acreedor del Premio Innovadores de América 2014 (ver artículos previos en este periódico el 9 de febrero (<http://bit.ly/1GvhdHc>) 23 de febrero (<http://bit.ly/1GvgPIJ>) y 16 de marzo de 2015 (<http://bit.ly/1Gvh2eP>)) por su proyecto

educativo Ludófono.

Ludófono – Proyecto Lúdico de Artes Integradas

Diseñado para el desarrollo humano desde la infancia, Ludófono es un proyecto de educación artística. Su propuesta incluye un instrumento musical, el Ludófono, elemento de trabajo híbrido que combina cuerdas, vientos y percusión, y una metodología de trabajo basada en la relación entre el color y la música, todo para brindar un proceso de aprendizaje sencillo y óptimo de acercamiento a la interpretación instrumental. Por otra parte, el "Taller de Artes Integradas Ludófono", es una propuesta que abarca diferentes talleres de

expresión artística presentadas a los niños con metodologías que evidencian la trascendencia del arte en el mundo. Lo más importante, es resaltar cada una de las vías alternas que se utilizan para enseñarle a los niños un primer acercamiento a temas como la arquitectura, el diseño, el teatro, la escritura, la pintura y cualquier otro medio artístico, planteando como agente catalizador a la música.

Ingresando en el mundo de la educación

El Proyecto Ludófono comenzó con una investigación a nivel distrital respecto a los niveles de educación musical junto al área de Pedagogía de la OFB-

Orquesta Filarmónica de Bogotá (Colombia). Con el trabajo de campo logramos identificar la situación actual de las políticas educativas a nivel artístico en colegios públicos de la ciudad de Bogotá y evidenciamos la baja productividad debida a motivos como la falta de recursos económicos, la falta de recursos humanos o académicos y el desinterés de muchos niños hacia este tipo de actividades. (Posteriormente, durante la gira latinoamericana de Innovadores de América 2014 (noviembre de 2014) descubrimos que la situación se replica en diferentes países a nivel continental, específicamente en Ecuador, Bolivia y Paraguay.) Nuestra investigación, realizada en Bogotá, Colombia, nos condujo a la creación y desarrollo de un instrumento musical, el Ludófono, y a un paquete de trabajo que llamamos Ludoteca Ludófono, un espacio de desarrollo con diferentes elementos que llevan a los niños a un viaje alrededor del arte y la cultura empleando la música como agente catalizador.

Entrando en contexto

Son los procesos educativos innovadores los que promueven la transformación de la realidad de los estudiantes y de su entorno inmediato. En Bogotá empezamos a enfrentarnos a una serie de retos en zonas de alta vulnerabilidad. Poco a poco desarrollamos nuevos métodos para acercarnos a los estudiantes y hallar estímulos fundamentales para replantear un modelo de aprehensión. Posteriormente visitamos zo-



David Hernández y sus colaboradores recibiendo el Premio Innovadores de América en la categoría de Diseño.

nas rurales y muy aisladas de Colombia y la realidad no se hizo esperar para mostrarnos los altos niveles de potencial, pero los bajos niveles de recursos, para la realización de carreras profesionales por de cada una de esas personas.

Nuestra pertinencia

El Proyecto Ludófono proporciona a niños y comunidades una nueva manera de ver el mundo alrededor de la creatividad y del pensamiento divergente. Por lo tanto, las personas implicadas en estos talleres experimentan una nueva forma de acercarse al arte, de entenderlo más allá de una manualidad para desentrañar un mundo ilimitado de posibilidades creativas.

Arquitectura, diseño industrial, música, escultura, por nombrar sólo algunas, son maneras de abarcar el arte como expresión contemporánea desde una perspectiva profesional que evidencia la posibilidad de dedicarle la vida o por lo menos de aprender de él herramientas valiosas para otras carreras a futuro. La proyección de la propuesta es generar una política educativa centrada en nutrir el intelecto humano desde el ámbito cultural y en que cada uno de los participantes o personas vinculadas a los talleres y elementos de trabajo tenga una experiencia única de acercamiento a las nuevas expresiones del arte; para esto, desarrollamos más



El Proyecto Ludófono en el canal UDN TV de China ilustrando su impacto a nivel internacional.

ACADEMIA DE CIENCIAS DE MORELOS, A.C.

¿Comentarios y sugerencias?, ¿Preguntas sobre temas científicos? CONTÁCTANOS: editorial @acmor.org.mx



Niños y burros conociendo el Ludófono en la zona rural de Morindó, en Córdoba, Colombia.

que una metodología y un concepto de trabajo.

Ludófono, mucho más que un instrumento musical
El sistema consiste de: *Ludoteca* y *siete ludófonos*. La ludoteca es el contenedor de 7 ludófonos, y el objeto alrededor del cual se realizan los talleres y las actividades. En su tapa principal se compone

la música que realizarán los niños con el instrumento.

Fichas magnéticas. Es un paquete de cincuenta y ocho fichas magnéticas de notas musicales diseñadas para la composición de canciones lúdicamente. Contiene tres fichas redondas principales que indican qué sección del instrumento serán interpretadas: cuerdas, vientos

o percusión.

Teatrino. Es un sistema plegable, para la creación de obras teatrales, contiene 12 títeres.

Libro de actividades y DVD. En el libro se encuentran consignadas las once actividades del taller y las recomendaciones respectivas, desarrollos paso a paso del método y sugerencias para la clase. En el DVD se encuentran los referentes visuales requeridos en las actividades de cada ciclo para contextualizar a los niños en cada área artística.

Manual de usuario. Es un librito

en el cual se encuentran los pasos detallados para el desarrollo de un taller ludófono, sus componentes, elementos de trabajo, recomendaciones de uso y mantenimiento.

Libros de los por qué. Son tres libros infantiles ilustrados, escritos por el filósofo de la Universidad Nacional de Colombia Carlos Nicolás Hernández. Estos libros de preguntas despiertan la imaginación de los niños para incentivarlos a cuestionar el mundo. El libro es utilizado a lo largo del ta-

ller para que los niños escriban sus propias historias mientras practican el importante ejercicio de la lectura.

Amplificador, cables, mezclador y micrófonos. Son elementos que permiten el desarrollo de las actividades y amplificar el sonido producido en los ludófonos.

Video beam. Ésta herramienta permite mostrar referentes de cada ciclo, videos de soporte y contenidos escogidos por el tallerista.

Cuerdas y limpiadores de repuesto. Elementos de mantenimiento para cada una de las partes.

Talleres de artes integradas.

El Taller de Artes Integradas Ludófono integra una serie de actividades diseñadas para la enseñanza de expresiones artísticas a niños y niñas. La finalidad es lograr que los asistentes experimenten desde diferentes perspectivas la profundidad y la importancia de las artes en el mundo, para así lograr identificar los intereses de cada niño. El taller consta de 10 ciclos y 15 actividades con énfasis temático en expresiones artísticas como música, teatro, lecto-escritura, arquitectura, pintura, diseño industrial y gráfico, escultura, graffiti y cómic. En esta cartilla de actividades mostramos referentes actuales, incidencia e importancia de los artistas y la actividad de ejemplo propia de cada expresión.

Si quieres conocer más acerca del Proyecto Ludófono nos puedes encontrar en:

www.ludofono.co, www.facebook.com/Ludofono.educacion, Instagram: #proyecto_ludofono
Twitter: @Ludofono, <http://vimeo.com/ludofono>, <http://bit.ly/1C2oDg0> y <http://bit.ly/1x4QoYN>



Paquete completo - Ludoteca Ludófono desplegada en contexto de trabajo.