

Lip Sync Battles: Profesora Tec refuerza conocimiento desde el juego



Fernanda Luzanilla, profesora del Tecnológico de Monterrey campus [Sonora Norte](#) implementa batallas de *Lip Sync* como herramienta educativa para estudiantes de Estudios Creativos.

Introdujo las batallas de *Lip Sync* en su clase de Cultura Visual y Sonora para **fortalecer los conocimientos** de sus estudiantes, también sus **habilidades de conceptualización**, y hasta la **convivencia** entre compañeros.

Como parte de la actividad, los alumnos deben investigar una corriente artística junto con el género y época correspondiente para hacer un *performance* tipo *Lip Sync Battle*.

“Es un proyecto muy padre porque ha llamado la atención de profesores a nivel nacional para otras materias e incluso en otras áreas educativas”, comparte la académica.



/> width="900" loading="lazy">

El alumno como creador de su propio conocimiento

La actividad se aplica dentro de la clase **Cultura Visual y Sonora**, la cual imparte Luzanilla, mientras se está viendo el tema de las **corrientes artísticas de la época moderna**.

A los alumnos en equipos se les asigna un género y una época. Sobre ello seleccionan la corriente artística y realizan una investigación que se convierte en la base de su *performance* final.

*“Ellos se convierten 100% en los **creadores de su propio conocimiento**”* explica la profesora.

“Cuando eres el protagonista y creador de tu propio conocimiento la cosa cambia, porque es algo que estás aprendiendo tu directamente y nadie más te lo está explicando”, opina.

Los alumnos aplican el contexto visual y sonoro de lo que investigaron en su presentación, creando un concepto que **une todos los elementos** en la puesta en escena, lo que **facilita la comprensión** del material.

Luzanilla cuenta que alumnos que han pasado por este proyecto le han compartido que se sorprenden al darse cuenta de todo el conocimiento que han adquirido a lo largo de sus clases.

Como encargada de la estación de radio Azul 83 media y de los laboratorios de comunicación, aprovecha estos espacios para complementar las puestas en escena con equipo de iluminación, audio y video.

“Ellos se convierten 100% en los creadores de su conocimiento”.

Compañerismo y vivencia como base de todo

La también EXATEC, egresada de **Ingeniería en Producción Musical** en campus Santa Fe, confiesa que al principio los alumnos muestran resistencia a la actividad, pero conforme desarrollan el trabajo van cediendo y llegan a disfrutarlo.

*“La parte académica es importante, pero **la vivencia lo es todo**”,* reflexiona Luzanilla al recordar como los alumnos se relacionan entre ellos durante el avance del proyecto.

La profesora comparte con CONECTA cómo en una ocasión el audio no funcionó y los mismos alumnos cantaron la canción para que sus compañeros pudieran terminar su presentación.

“El hecho de ver cómo les ayuda a crear más compañerismo al echarse porras y estar juntos... eso para mí lo es todo”, agrega.

Luzanilla menciona que al finalizar las presentaciones suele ver como surgen amistades entre los compañeros y eso la motiva a seguir aplicando esta actividad con generaciones futuras.



/> width="900" loading="lazy">

Regresar al juego dentro de clases

La idea del *Lip Sync* es regresar al juego dentro de clases, detalla la profesora.

Como otros [profesores del campus](#), Luzanilla se suma con este proyecto a la tendencia de la [gamificación](#), que busca crear iniciativas de enseñanza a través del juego.

Actualmente este es un **proyecto [Novus](#) de Innovación Educativa** en la fase de implementación. Su objetivo es ver cómo **generar el juego dentro del ámbito académico**.

“Mi meta es llevar esta innovación educativa a todas las materias posibles para que el proceso de enseñanza sea más ameno para nuestros estudiantes”, comenta Luzanilla.

“Y también para nosotros los profesores puede ser más ameno; para que hagamos cosas que nos inspiren a querer ser y aprender más” añade.

La profesora planea presentar en **congresos de educación innovativa** de enseñanza de las artes y buscará espacios en otras materias para implementarlo.

TAMBIÉN QUERRÁS LEER...