



UNIVERSIDAD ACADEMIA HUMANISMO CRISTIANO
ESCUELA DE DANZA

EL USO DE LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA PARA EL
AUTOCONOCIMIENTO DEL CUERPO EN NIÑOS DE 5 A 8 AÑOS
A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO Y LA DANZA

Alumna: Salgado Pino, Tamara Lilian
Profesor guía: Lizama Sotomayor, Leticia Isabel

Tesis para optar al título de Intérprete en Danza

Tesis para optar al título de Licenciada en Danza

Santiago, 2022

Agradecimientos.

Quisiera agradecer en un primer momento a la profesora guía, que es quien nos ha entregado diversas herramientas y devoluciones a lo largo de nuestro proceso de tesis, entregando su máxima disponibilidad, paciencia y escucha a cada uno de nosotros.

A mi familia y amigos que creyeron en mí en estos tiempos difíciles y por ser el soporte del día a día.

Índice.

1. Introducción.....	5
2. Definición Concepto Gamificación.....	6
3. Planteamiento del problema.....	7
3.1. Pregunta de Investigación.....	9
3.2. Objetivo general.....	9
3.3. Objetivos específicos.....	9
4. Marco Teórico.....	10
5. Educación Innovadora, para una enseñanza lúdica.....	13
6. Juegos y aplicaciones Virtuales como herramienta de ayuda para un mejor entendimiento de lo que se quiere enseñar.....	13
7. El movimiento y el cuerpo.....	14
8. Marco Metodológico.....	16
8.1. Teorías, pensamientos y métodos.....	16
8.2. Análisis y Observaciones.....	18
9. Propuesta para una aplicación didáctica de gamificación en la danza.....	20
9.1. Propuestas de Actividades.....	21

10. Conclusiones.....	25
11. Bibliografía.....	27

1. Introducción.

Este estudio nace dado que, a lo largo de mi vida me he visto envuelta en el uso de los tecnicismos a través de la manera de enseñanza homogénea que existe en la mayoría de los colegios. Esto ha hecho que mi proceso de aprendizaje sea más complicado de lo normal.

Estandarizar y educar a todos los niños con los mismos métodos me hizo cuestionar de qué manera podría ser más fácil aprender, sobre todo para mí, estudiante de danza, que aprende a través del movimiento y de las artes. A través de ello es que llegué al concepto de gamificación.

A saber, el uso de los tecnicismos está muy presente en todas las áreas de estudio para guiar al alumno o a la persona a la cual se le esté enseñando, con el fin de darle facilidades en el aprendizaje, pero si esta metodología sirve para estudiantes más avanzados en su etapa escolar entonces ¿Qué pasa con los niños más pequeños? ¿Cómo se puede traspasar una información sin que sea tan aburrida para ellos?

2. Conociendo el concepto de Gamificación.

La gamificación es un método de aprendizaje que utiliza los juegos para complementar la educación de niños. En su versión clásica, un grupo de estudiantes dentro del departamento de computación de la universidad de Alicante, lo explican como “el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y diversión.” (Gallego, Molina y Llorens, 2014, p. 02)

Por ello, se aplican entonces, estrategias de juegos en contextos que se encuentran ajenos a los mismos, con el fin de transmitir conocimiento de formas óptimas. Es por ello que como estrategia metodológica no solo fomenta el aprendizaje de los alumnos, sino que también beneficia el desarrollo de diferentes habilidades.

De esta manera, se busca, a través de esta práctica, motivar a los alumnos y sacarlos del aburrimiento, tomando esta herramienta para formar un vínculo con el estudiantado y la materia que se quiere trabajar, con el fin de lograr un mejor aprendizaje, fomentando que la asignatura sea más atractiva para los niños. Asimismo, se puede desarrollar y profundizar el trabajo en equipo, la motivación, el esfuerzo y otros aspectos positivos de la comunicación.

Por tanto, jugar siempre ha estado presente dentro de mis formas de aprendizaje, más cuando me he desenvuelto dentro de la época de los 2000, y he crecido junto con los avances tecnológicos. Mi infancia está marcada por los juegos callejeros, y mi adolescencia por descubrir nuevas cosas dentro del desarrollo del internet y los videojuegos.

Es por esto que me parece importante incluir este tipo de métodos de aprendizaje, pues, personalmente me parece que hubiese sido un gran apoyo para mi proceso educativo.

Actualmente creo que existen niños, como yo, que necesitan alternativas de aprendizaje y salir de las normas puestas en los estudios. Conocer nuestros cuerpos, saber de qué somos capaces, mostrar alternativas y hacer de la enseñanza algo más didáctico e incentivar diferentes áreas de estudio.

3. Planteamiento del problema.

Se puede observar que, en general los niños cuando son pequeños no poseen una información total y clara de su cuerpo en sí, ya que en esta etapa entre 5 a 8 años recién se están aprendiendo diferentes cosas, por lo que las escuelas hacen más hincapié a que los pequeños aprendan más sobre cómo tener una buena ortografía, una buena lectura y pronunciación, quedando un poco apartado el punto de la psicomotricidad, que es donde más se puede desenvolver creativamente un niño. Cabe destacar que de igual manera se aplica danza o ejercicios donde se ocupe la destreza corporal para espectáculos de las celebraciones típicas chilenas o incluso para algún tipo de actividad recreativa, como lo son las alianzas de curso o hasta el aniversario de la propia escuela.

De ahí nace la siguiente interrogante ¿Pero realmente los profesores le enseñan el arte del movimiento y la danza con un grado de importancia? ¿Les será difícil de explicar cada movimiento y cómo es que lo deben ejecutar?

Se puede inferir que los profesores de enseñanza básica desarrollan este arte, la danza, como una forma más de entretenimiento que de técnica corporal, porque para los niños se les hace más fácil comprender desde ese punto de vista, entonces ¿cómo enseñar la Danza a niños pequeños sin que sea tediosa, pero que a la vez también posea fragmentos de información para que los niños aprendan a auto conocerse corporalmente mejor?

La respuesta a todas nuestras interrogantes, pueden estar dadas con ayuda de la gamificación, pues es esta la que en combinación con la danza va a hacer que todo lo que se haga se muestre de una manera más motivadora para los niños, haciendo que fomenten su participación en la actividad que se esté ejecutando.

Asimismo, sabemos que la motivación genera unos grandes beneficios, no solo en el ámbito corporal, sino que también en el psicológico, ya que los pequeños aparte de comprender todo el mundo corporal, están trabajando las áreas sociales, el razonamiento, el compañerismo y otros aspectos comunicacionales, lo que genera que sea casi una dinámica completa al tener que usar diferentes sentidos y razonamientos, dando como resultado que el estudiante obtenga un desarrollo personal más fluido y ameno.

Algunos de los beneficios que tiene esta práctica de la Gamificación son:

- Incentiva los lazos sociales, ya que gran parte de esta técnica funciona en grupo, donde cada niño tiene que asumir un rol en algún juego que se esté aplicando y tendrá que estudiar y aprender las diferentes formas de comunicación con otros.

- Hace que la clase sea más amena y entretenida, porque se sale de lo común de las metodologías tradicionales que son las que se utilizan para entregar los contenidos de todas las materias que se imparten en las escuelas, haciendo que el conocimiento sea poco atractivo y estimulante para el niño. Sin embargo, con la didáctica de la gamificación se pueden aprender todos los conceptos de una forma más práctica.

- Permite el empleo didáctico de las tecnologías, debido a que ayuda a los estudiantes a tener una buena familiarización con éstas, para así enseñarles a que estas nuevas tecnologías pueden ser valiosas herramientas que los pueden ir ayudando en este camino de su formación personal.

De esta forma nos preguntamos cómo estudiar la gamificación desde la vereda física, específicamente en este caso, a través de la danza.

Ya que, enseñar a través de la danza con esta metodología puede volverse un ejercicio muy entretenido para los niños, dado que estarían aprendiendo de la misma forma que lo haría alguien de manera tradicional y con más tecnicismos.

Para ellos, los niños, el hecho de escuchar la palabra “juego” hace que quieran participar activamente en algún ejercicio, mediante los cuales se les puede ir incorporando de a poco nuevas palabras para que vayan conociendo las partes de su cuerpo, asimismo puedan ir identificando específicamente cómo se ejecuta un movimiento y cuáles son las partes que ejecutan este mismo.

Por otro lado debemos comprender que los niños entienden la danza desde un punto más de jugar que moverse o abordar la danza para un escenario o algún espectáculo; entonces claramente no se puede pretender enseñar a un niño al igual que un adolescente o un adulto, debido a que en cada etapa de la vida se manejan diferentes códigos y características, haciendo que la cualidad de los niños al partir con alguna actividad nueva, ya sea de danza u otra, desaten toda su creatividad, imaginación e investiguen cuál es su propia esencia en lo que están realizando.

3.1. Pregunta de investigación.

¿Cómo enseñar el reconocimiento del cuerpo a los niños a través de la danza, utilizando herramientas de la gamificación?

3.2. Objetivo general.

Utilizar herramientas de gamificación con el objetivo de que los niños aprendan a conocer su cuerpo y ayudarles a comprender los límites que tiene este.

3.3. Objetivos Específicos.

- Recopilar información sobre la gamificación.
- Seleccionar la información recopilada.
- Analizar la información con relación a la enseñanza de la danza.
- Comparar procesos de enseñanza y aprendizaje de danza y de didáctica de la gamificación.
- Analizar el proceso y los resultados vistos en diferentes estudios.
- Proponer una aplicación didáctica de gamificación en la danza.

4. Marco Teórico.

Para comprender mejor los distintos conceptos a lo largo de este estudio, ahondaremos en diferentes investigaciones de diversos autores que nos ayudarán a la hora de plantear una metodología.

Un primer trabajo corresponde a Mora (2014) quien realizó: “El cuerpo como medio de expresión y como instrumento de trabajo: dualismos persistentes en el mundo de la danza”

Este trabajo pone en discusión fragmentos de un estudio etnográfico con relación a la construcción del cuerpo y de subjetividades, a través del aprendizaje en danza contemporánea, clásica y expresión corporal. La autora en un primer momento mostrará las decisiones que fue tomando durante el transcurso de su investigación, aplicando en esta sección fundamentos para esclarecer ciertos aspectos de su trabajo. Luego pondrá en la mesa las diferencias y similitudes más relevantes que poseen las tres danzas que estará estudiando. Por último, destaca las concepciones dualistas sobre el sujeto y el cuerpo.

Este trabajo se relaciona y se toma como referente ante esta investigación, ya que plantea el cuerpo como una herramienta y como medio, el cual servirá como conducto de comunicación entre el sujeto y la expresión. La autora hace hincapié en lo importante que es el cuerpo para la danza y para la vida de la persona, ya que luego de toda su investigación y algunas encuestas, llega a la conclusión de que este es muy importante en diferentes ámbitos.

El cuerpo no solo es algo con lo que se expresa, no solo expresa algo que proviene de una experiencia subjetiva a través del cuerpo en movimiento, sirviéndose de él, sino que él mismo, en su materialidad y en el modo en que ha sido construido, expresa(Mora, 2014, p.127).

Y pues esto es exactamente lo que necesita incorporar esta investigación, ya que trabajaremos con el cuerpo de los niños, con el objetivo de que sean capaces de conocer cómo funciona cada parte y comprendan a la vez que, si este se trabaja, se puede sacar provecho incluso desde pequeños y así se alcanzará a potenciar aún más sus capacidades corporales. Todo esto hará que cada uno logre tener

conciencia de lo que se está ejecutando, para que luego venga la fluidez del movimiento, provocando asimismo un ejercicio para mejorar la inteligencia kinética.

Un segundo trabajo de Oliva(2016) se denomina: “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario”. Este artículo busca un acercamiento interpretativo sobre la manera de entender, ver y aplicar la gamificación al desarrollo de los universitarios en el aula. Asimismo, investiga sobre los aportes que da esta metodología para usos formativos; ya que, al ser más innovador, llevadero y atractivo, el uso de esta estrategia provoca un mayor interés de parte de los estudiantes por aprender cosas nuevas.

En un primer momento el autor va a explayarse y hacer énfasis en la gamificación como un tipo de metodología para ser aplicada en ciertos espacios que quiere estudiar, para luego sacar resultados y conclusiones más adelante. Profundiza en el concepto como tal, para un mayor entendimiento, poniendo en importancia además la eficacia en el rendimiento educativo del alumnado. Oliva detalla con cuadros comparativos e informativos datos de importancia, que dejan esclarecidos los temas que trata, haciendo que al lector le sea más fácil analizar datos. Deja en claro que a partir de que se aplica esta metodología hay un incremento en la competencia sana, en el aprendizaje y en los parámetros entretenidos que le dan incentivo al hecho educativo.

Este trabajo se enlaza con la investigación planteada, ya que la observación que plantea el autor con sus respectivas conclusiones da a entender que la posibilidad de incorporar la gamificación en aulas si es viable. En este caso, ligado a niños, servirá aún más debido a que estos pasan la mayoría del tiempo libre con tecnologías y son más kinéticos a la hora de moverse o pensar en un juego, ya que su cuerpo es capaz de adaptarse y aprender con más rapidez. De esta manera se logra que una metodología en la que esté incorporada la gamificación sea mucho más atrayente para ellos, consiguiendo una reducción importante en el estrés y el grado de ansiedad. Sabemos que si ya es atrayente para Universitarios para los niños lo será aún más. Es por esto que este trabajo incorporará la gamificación como metodología guiada al ámbito de la danza, ya que no solamente sirve para los estudiantes, sino que también para docentes, el hacer ameno tanto el enseñar como para los niños aprender. “(...) la puesta en marcha de una actividad gamificadora le ayuda tanto al estudiante como al docente a conocer de manera objetiva el nivel de progreso en el

aprendizaje personal de cada individuo sobre la base de sus propios intereses” (Oliva, 2016, p.46).

Un tercer trabajo de Jiménez(2018) lleva por título: “El uso de la gamificación como herramienta de intervención en la enseñanza de la historia de la música”. En este texto se plantea la idea de poder mejorar el esfuerzo, motivación, expresión y participación constante del alumno, esta vez en la enseñanza musical respecto a la historia de la música como tal.

El autor en un primer momento formula un proyecto piloto para captar las reacciones de cómo funcionan alumnos de cierto curso ante propuestas didácticas en torno a la gamificación, para luego tener una idea más clara de cómo llevar a cabo su estudio con estudiantes de todas las edades. Finaliza con sus reflexiones con sus respectivos resultados.

Este estudio es pertinente con la investigación aquí formulada, debido a que Jiménez hace uso de la gamificación como metodología para aplicarlo en las aulas. Para este estudio planteado es oportuno considerar y poseer diferentes puntos de vista en donde la gamificación esté presente para ver qué tan factible se da a la hora de ponerlo en práctica. Esto nos servirá para crear una metodología guiada más al ámbito de la danza, que es a lo que se quiere llegar. Tener información de estos distintos trabajos proporcionará un mejor desglose de lo que se quiere dar a entender con este estudio, además es importante ir comparando y observando, que la gamificación sirve para cualquier ámbito, en este caso, Jiménez la emplea específicamente para la explicación de la música. Asimismo, formula que “la gamificación puede utilizarse como mejora de aprendizaje, pero no transformando algo en juego, sino utilizando la mecánica de juego para realizar que algo pueda ser más gratificante y motivador para aquellas personas que lo realizan” (2018, p.31).

Este método se hace más llevadero, ya que el aprendizaje o el solo hecho de proponerlo en un espacio empleando el juego sumará puntos extra al docente o para quien sea que lo esté llevando a cabo, es más, hay empresas que han decidido utilizar la gamificación como una metodología estratégica para que sus empleadores sean más eficaces en cuanto a sus tareas diarias. Un ejemplo de esto es la campaña de “NikeFuel” la cual mediante una app de la marca Nike, se registraban las actividades físicas de sus usuarios, en donde además se podía consultar sobre otros

competidores. La aplicación entregaba misiones, tareas y puntos para después premiar con trofeos; desbloqueando más cosas a medida que más se usaba. Esto impulsó la motivación de las personas y tal fue el éxito de esta campaña, que la venta de zapatillas Nike aumentó más de un 65% (Quality devs, 2019).

5. Educación Innovadora, para una enseñanza lúdica.

“La palabra **"innovar"** viene del latín innovare y significa "renovar, mejorar". Sus componentes léxicos son: el prefijo in- (penetración, estar en), novus (nuevo) y ar (usado para crear verbos)” (INNOVAR, radicaci3n, 2001)

La gamificación lo que busca es cambiar o más bien renovar la enseñanza tradicional, provocando que esta sea más atractiva para los estudiantes, porque se genera un aprendizaje lúdico, donde la palabra lúdico es igual a “juego” y es lo que se intenta aplicar con esta metodología. Por lo tanto, enseñar a través de este concepto el cuerpo a los niños enfocándonos en la danza nos da una gran ventaja, ya que generalmente lo lúdico, la gamificación y los juegos en sí, son conceptos muy asociados con lo que es la etapa de la infancia, provocando que sea algo más cercano y entretenido para los niños. Si nos damos cuenta el juego como tal solo existe en la etapa de la infancia, ya que para los más adultos consideran que es una pérdida de tiempo o distracciones innecesarias, pero aquí está la cuestión, ya que los juegos no solo deben ser vistos de esta forma, sino que se pueden ocupar a favor como es en este caso. Es mediante esto que se puede llevar a cabo un plan de estudio, donde se vayan aprendiendo contenidos nuevos acerca de lo que es el cuerpo, enfocándonos en los movimientos y en la danza, aplicando diferentes juegos para hacer más sencilla la explicación y la enseñanza, estimulando e incentivando al pequeño a que sea participe de estas actividades, pues son los juegos con los que están relacionado los niños hoy en día, y no solo los juegos físicos, sino que también los juegos virtuales.

6. Juegos y aplicaciones Virtuales como herramienta de ayuda para un mejor entendimiento de lo que se quiere enseñar.

Con la llegada y evolución de nuevas tecnologías y avances en el mundo digital, esta práctica se ha hecho favorable para la obtención de mejores resultados académicos. Esta estrategia de aprendizaje se viene implementando en la educación mundial desde hace mucho tiempo, lo que hace que existan diferentes estudios o

casos donde la gamificación es aplicada en distintos lugares, haciendo que los videojuegos o juegos sean una posibilidad más de formación para aquellos niños que tengan un aprendizaje más kinésico. Con ello, es posible hacer que el aprendizaje sea más llevadero para todos los niños, ya que es una forma nueva y entretenida de aprender en un mundo tecnologizado, donde cada vez más existe un mayor acceso a plataformas digitales, en las cuales los niños se ven inmersos desde pequeños.

Una de las aplicaciones que nos pueden ayudar a la hora de enseñarle a los niños es *YouTube*, ya que es en esta donde se encuentran diversos tutoriales, videos de bailes, explicaciones de las partes del cuerpo de una manera más entretenida, hasta en esta plataforma podemos encontrar música y como ya sabemos aplicar música infantil o canciones se vuelve aún más estimulante para los niños. De hecho, hay varios canales de la misma plataforma que enseñan las partes del cuerpo con canciones y además con bailes, por tanto, esto también podría entrar a ser parte de la gamificación, ya que sería una forma más interesante de aprender a auto conocerse. Igualmente podemos evidenciar que en estos últimos años el uso de las nuevas tecnologías ha ido en aumento y es casi imposible pensar una sociedad sin teléfonos celulares inteligentes y más los niños, donde presenciamos que cada vez más se reduce la edad donde ellos naveguen por estas plataformas.

7. El movimiento y el cuerpo.

Generalmente no existe una conciencia como tal a la hora de mover alguna parte de nuestro cuerpo, o no se piensa para donde se debe guiar el gesto o la zona que se mueve en específico. Es fundamental entender que el cuerpo está a disposición y constantemente activo para recibir cualquier información de movimiento que se le entregue.

Cabe destacar que en el sistema nervioso existe todo un dibujo mental acerca de los movimientos y es este el que da la orden para ejecutar la acción, haciendo que el movimiento sea en diferentes posiciones específicas o moviendo alguna parte del cuerpo en particular.

Constantemente los seres humanos estamos en un periodo de cambio, donde en cada una de las etapas van quedando registrados movimientos inconscientes o acciones específicas, como lo es la acción de caminar, ya que una vez se aprende

esto, nunca más se vuelve a “poner en práctica” y la ejecución que requiere esta actividad simple queda en nuestra mente como algo natural y típico de todos los días. Pues lo mismo pasa con cualquier acción o movimiento nuevo que se quiera aprender; debido a que, si existe la posibilidad de bailar desde pequeños y aprender a conocerse mejor cada uno, se nos haría más fácil tener coordinación, saber trabajar como equipo, fluidez en aprender cosas con el cuerpo, etc.

Una de las comparaciones que podemos realizar aquí es la impresionante inteligencia kinética que tienen los niños de otros países (como lo es Japón) con relación a los niños chilenos, ya que a ellos les enseñan desde edades tempranas a ejercitar su cuerpo y a ser flexibles para que luego puedan destacar en cosas que requieran usar el cuerpo. Se sabe también que las culturas son diferentes, entonces es complejo adaptar a los niños aquí en Chile a los mismos métodos utilizados allá, pero no es imposible. Acá los niños no están acostumbrados a métodos tan estrictos y disciplinados como allá, de hecho, en Japón “Los profesores son los más respetados de la sociedad. Bajo su responsabilidad está la educación de las nuevas generaciones, el gobierno asume que son de vital importancia, y constantemente los capacita, además de recibir excelente salario” (Acevedo M, 2020)

Cosa que no se da tanto en Chile ya que los profesores son insultados por padres o no respetados por alumnos que traen de sus casas malas enseñanzas. Es por esto que aplicar una aprendizaje que sea desde temprana edad va a generar un mejor desarrollo personal a largo plazo del alumnado, ya que además de entender la danza y su ser propio, tienen que comprender que cada cuerpo es diferente, lo que generará más respeto entre ellos mismos y no sería mal visto (más adelante) que alguien que sea de un peso más elevado que el resto no pueda hacer estas actividades, asimismo mediante esto los niños podrán tener un acceso anticipadamente a la información para luego que les sea más fácil expresarse a través de la danza.

Acercar a los niños al conocimiento de su propio cuerpo es de vital importancia, más aún para nosotros que somos estudiantes de danza y sabemos lo importante que es este tema.

8. Marco Metodológico.

Esta investigación tendrá un enfoque más bien cualitativo con una mirada a lo monográfico, analizando teorías y métodos para llegar a una propuesta de actividades. Primeramente, se comenzó con la idea, seguido se realizó el planteamiento del problema teniendo presente en el área que se iba a trabajar, para luego realizar un procedimiento científico y sistemático donde la recopilación e interpretación de toda la información nos llevaría a que el trabajo vaya quedando registro, como un documental, puesto que se va analizando e indagando sobre el tema estudiado.

8.1. Teorías, pensamientos y métodos.

Estudios previos vistos en el apartado del marco teórico han demostrado que la aplicación de la gamificación es bastante viable, esto coincide con las investigaciones de Oliva y Jiménez que ambas nos plantean y usan esta metodología a su favor, puesto que en sus trabajos ambos estudian y hacen un mapeo antes de dar una aplicación total de la gamificación, para después luego aplicarla como tal y sacar sus propias conclusiones a través de esas pruebas.

En ambos casos los autores dejan en constancia mediante sus respectivos análisis y estudios, que al aplicar la gamificación ha habido un incremento en la participación y en la productividad de los alumnos, puesto que como se ha mencionado anteriormente, la gamificación se hace más entretenida y atractiva y es esto un punto clave para que estudiantes de todo tipo de edades se vean atraídos por esta metodología que lo que busca es tener ese aprendizaje óptimo e innovador.

Asimismo, los autores dejan en claro que tomar una materia y llevarla a un espacio de juego fuera de lo convencional, es de gran ayuda y suma puntos extra a los docentes y a los alumnos, es decir, ambos tienen una ganancia con este tipo de formación, pues para el que lo está aplicando es enriquecedor la forma en que se sale de la zona de confort y se va generando un aprendizaje en conjunto con el alumnado, haciendo que la tarea del educador se vea potenciada en conjunto con la gamificación, provocando también que el proceso educativo para cada estudiante se logre solidificar en un solo fin que es aprender jugando.

Lo más relevante de estas metodologías es que en el trabajo de Carlos Jiménez, él da condiciones necesarias para el desarrollo del juego, donde va mencionando las diferentes dificultades relacionadas al espacio, con los compañeros, con las personas adultas y dificultades que tiene que ver con la sociedad de consumo. Esto hace que este apartado nos guíe y tengamos en cuenta las premisas para una buena aplicación del juego y de la gamificación en sí. Asimismo Jiménez en su texto tiene un apartado de *“recursos para gamificar en el aula”* donde da a conocer diferentes plataformas y páginas webs que posee internet para utilizarlos como una alternativa de gamificar; y es precisamente lo que se planteará más adelante en la propuesta de metodología aplicada a la danza, pues se tomará como referencia este y ciertos puntos que utilizó el autor, como el hecho de recomendar páginas o juegos, ya que como hemos comprobado y analizado lo más importante de cada texto y autor, podemos tener una claridad de la metodología que se quiere proponer.

Por consiguiente, he de citar a Herberth Oliva, donde en su texto concluye que una clase gamificada se sostiene con argumentos centrados en el juego, pero implementados como experiencias de aprendizaje que utilizan los retos en situaciones y elecciones reales cuyo nivel de dificultad vaya en aumento, por lo cual una clase gamificada deberá contar con una historia atractiva que permita convertir los objetivos de aprendizaje en retos por superar. (2016, p.46).

El autor en esta sección nos dice explícitamente lo que deberá contener una clase gamificada para que sea una buena clase y es aquí la relevancia de este apartado ya que nos tomaremos de esta y otras conclusiones de su trabajo para poder gamificar entorno a la danza, puesto que en la propuesta metodológica se tendrá en cuenta todos estos puntos de sus metodologías, para poder hacer una propia, que se enfoque netamente en la danza, con este acompañamiento del juego y lo lúdico.

Así pues, aunque Oliva aplica la gamificación en un contexto universitario y Jiménez en un contexto de la primaria de un cuarto año (que es lo que más le sirve a este estudio) podemos decir que para ambos contextos este método funciona y es totalmente viable. Si bien es cierto la investigación del autor Carlos Jiménez nos viene mejor para la presente investigación ya que su enfoque es a los niños y podemos hacernos una idea de cómo sería aplicar esta misma metodología a los pequeños, pero en el ámbito de la danza. Por otro lado, esta Herberth Oliva quien estudia el contexto educativo universitario y aunque no está en los mismos rangos

etarios de esta investigación es una muy buena fuente de análisis, debido a que deja en evidencia que la gamificación es una metodología que se puede emplear en cualquier ámbito y no porque sean “juegos” eso va a significar que sean solo para niños como se tiende a pensar comúnmente, sino que justamente acá universitarios también se motivan y son más participativos, ya que la forma de comprender y de reflexionar acerca de los contenidos pasados por el docente, permite que el estudiantado vaya adquiriendo estos conocimientos y a la vez jugando con la información de manera que lo lúdico predomine siempre.

8.2. Análisis y Observaciones.

Con el previo análisis de los estudios de estos autores vistos en el marco teórico, de esta forma se puede inferir y observar que ellos entregan un gran aporte a esta investigación, porque son los que se toman como referencia, pues sus metodologías y conclusiones explican la manera de trabajar mejor el juego en las aulas, asimismo se logra deducir con estos estudios y con toda la información recopilada y estudiada, que la gamificación es viable y aplicable para hacer y llevar a cabo una propuesta que contenga esta metodología, adaptada obviamente para el ámbito de la danza que es lo que se investiga, para luego, quien desee más adelante tomar como referencia esta misma y ponerla en práctica en las aulas, adquiriendo esta investigación como base y respaldo de actividades lúdicas como principal eje central de aprendizaje.

A continuación, se muestra un cuadro más específico de los análisis de los estudios de los autores vistos en el marco teórico:

Autor	Su Pensamiento	Análisis	Observaciones
Carlos Jiménez Falcón	<i>“El juego educativo resulta ser un recurso con poca utilización dentro de los centros educativos, cuyas ventajas pueden ser múltiples y pueden ser llevados a cabo en todos los niveles formativos. Ostenta una intención educativa con una estructura normal</i>	En este apartado Jiménez hace referencia al juego como una posibilidad de mejoría en las aulas, ya que tiene múltiples beneficios. Es por esto por lo que su estudio es pertinente en esta monografía ya que el especifica y ahonda en este tema y también por qué las salas de clases	A partir de su estudio se pudo observar lo buena que es su propuesta al aplicarla al área de la música que es su estudio. De igual manera se puede destacar que el autor tiene en cuenta que no solo la aplicación de esta metodología sirve

	<i>de juego reglado, el cual contiene numerosos aspectos simbólicos, de apropiación abstracta-lógica y con el fin de la asimilación de contenidos que desarrollen la creatividad” (P.21)</i>	serían un espacio más entretenido si están estos juegos y en este caso la gamificación que se tomará como principal premisa para poder ir tras ese objetivo que es aprender jugando, teniendo siempre en cuenta lo novedoso y lo lúdico.	para pequeños sino para diferentes niveles formativos, lo cual es una gran ventaja a la hora de aplicarlo.
Ana Sabrina Mora	<i>“...la concepción del cuerpo como medio y como instrumento, en particular como medio de expresión e instrumento de trabajo. Esta visión ha sido recurrente en los discursos de las y los estudiantes y docentes de la Escuela de Danzas Clásicas de La Plata, y también está presente en los escritos de teoría de la danza o en las biografías de figuras del campo” (P.124)</i>	Acá Mora menciona la importancia que juega el cuerpo en la danza, el cuerpo como un instrumento, como una herramienta para poder expresar algo y este estudio que realiza nos va a guiar para que esta propuesta de metodología a partir de estos estudios sea aún más viable y de cuenta de que es importante comprendernos a nosotros mismos para luego poder expresar con menos dificultad.	En función de este estudio se puede examinar y observar que la concepción del cuerpo como una herramienta e instrumento de trabajo que sirve para expresar, está en el discurso de casi todas las personas relacionadas a la danza, puesto que es así como se percibe y se da cuenta en este ámbito.
Herberth Alexander Oliva	<i>“Mejorar el aprendizaje de los estudiantes supone poner a prueba la efectividad de las metodologías y con ello exigirle al docente el completo abandono de su zona de confort, en donde tendrá que desechar sus prácticas y cómodas metodologías expositivas tradicionales hasta cambiarlas por otras más eficaces, logrando con ello potenciar, introducir y desarrollar los idóneos aprendizajes que tanto se añoran para los estudiantes.</i>	En esta parte del estudio de Herberth, se hace un llamado a que el docente sea el que tenga y pueda gamificar el aula de la mejor manera posible para el beneficio de sus estudiantes. Y esto es lo que me parece relevante, puesto que este estudio y metodología buscan siempre lo lúdico y lo novedoso, pero para que eso se desarrolle de una buena manera, también es necesario la disposición al cien por ciento del docente para llevar a cabo la actividad y que esta sea efectiva igualmente.	Se puede observar en este apartado que la tarea no solo está en los niños, el hecho de ponerle motivación y estar siempre activos, sino que también es un arduo trabajo para el docente, quien deberá sacarle el mayor provecho a estas nuevas metodologías para que los niños tengan más potencial en lo nuevo que aprendan.

9. Propuesta para una aplicación didáctica de gamificación en la danza.

La metodología que se llevará a cabo como una propuesta ha sido previamente pensada para que funcione en un ámbito real, hecha para docentes en el área de la danza que necesiten una ayuda en el campo de los juegos y la gamificación ya que a través de este largo estudio se puede dar a entender que aprender jugando si puede ser una opción mucho más viable y sostenible en el tiempo, debido a su gran capacidad para que los estudiantes encuentren motivación a la hora de aprender, lo que provoca una participación mucho más elevada de parte de ellos a que si la materia se pasará de manera convencional.

Asimismo, esta propuesta que nace a partir de este estudio se fue enlazando con mi experiencia personal en el mundo de la danza, de como yo he ido tomando clases y a la vez observando, para que mi práctica también se vuelva un aporte a esta metodología, de igual manera investigue, analice y recopile información acerca de esta materia, como lo son los autores mencionados en el apartado del Marco Metodológico (Jiménez, Mora y Oliva) para tener referencias de las cual respaldar esta metodología.

Cabe destacar que esta metodología, el docente que desee ponerla en práctica deberá modificarla a su propia conveniencia, ya que a causa del contexto y a las necesidades específicas de cada uno de los estudiantes, puede ir variando el cómo se aplica, debido a que en el proceso o a lo largo del camino y el aprendizaje se pueden presentar diferentes dificultades, es por esto que también he decidido hacer de esta metodología, una metodología flexible, y que la puedan comprender no solo profesionales de la danza sino que cualquier tipo de docente que le apetezca aplicarla en su método de estudio.

La metodología planteada que vamos a utilizar va a favorecer la relación de todos los componentes de la clase en donde la danza se viva desde la expresión corporal de los pequeños y la percepción sobre las partes a través del juego.

El aprendizaje se basará en la demostración de los ejercicios enseñándoles lo que deben sentir, aprendiendo primero por imitación, bailando, sintiendo luego el estado de sus músculos y aprendiendo a trabajarlos adecuadamente.

8.3. Propuestas de Actividades

Para comenzar y poner en práctica estas actividades debemos saber que el docente que las llevará a cabo debe tener en cuenta cuál es su propio lenguaje y método personal de creación artística, ya que estos son tan diversos como las formas de expresarse del ser humano, es por esto que los ejemplos y la metodología propuesta en sí, puede ser opcional o modificable según lo requiera cada docente.

Daré a conocer algunos de los objetivos que tiene esta metodología y actividades para una mayor orientación de lo que se quiere lograr o lo que se puede llegar a lograr con su respectiva aplicación:

- Conocer la danza.
- Fomentar la participación e interacción entre estudiantes.
- Desarrollar técnicas comunicativas.
- Conocer las grandes posibilidades de movimiento que nos aporta el cuerpo.
- Libre expresión corporal.
- Desarrollar el ámbito psicomotriz para hacer cualquier tipo de danza más adelante.
- Disfrute y goce por parte de los alumnos de los juegos como aprendizaje.
- Reconocer los límites de su cuerpo e ir superándolas en el camino.

Actividad 1

(Materiales: un saquito de arroz o pelota)

Consistirá en disponer a todos los niños en un círculo de pie a modo de que ellos sientan y puedan ver a cada uno de sus compañeros para así fomentar la convivencia con los pares. Seguido de esto se les preguntará a modo general si conocen la danza y si les gusta bailar, esto para comenzar a motivarlos de a poco, también puede darse la situación que alguno de los pequeños no se sienta tan dispuesto a la propuesta de solo danzar por timidez y es aquí donde el docente puede introducir la gamificación y dar comienzo a un juego para que aquellos estudiantes se motiven para las actividades posteriores.

Con el saquito de arroz vamos a indicarles que se lo tienen que ir pasando al compañero que deseen trotando hasta su lugar y el que recibe el saco tendrá que decir una parte de su cuerpo y si por algún motivo el estudiante no sabe alguna parte

o no la recuerda, el docente le indicará a alguno de sus compañeros que le preste ayuda y luego lo dirán entre todos. Es así como se generará esta dinámica de decir partes de su cuerpo, y sin darse cuenta estarán aprendiendo con esta metodología; se irán auto conociendo mediante este juego para luego pasar a una fase más danzada, donde irán haciendo lo mismo, pero haciendo algún paso de danza que les indique el docente cuando les toque. Esta tiene una duración de más o menos 15 min para entrar en confianza con los alumnos, aunque dependerá de cada docente lo que desea hacer durar el ejercicio, pues dependerá del contexto y los estudiantes.

Actividad 2

(Materiales: sala con data para proyectar o con algún dispositivo tecnológico conectado a internet)

Para esta actividad, se puede hacer uso de herramientas tecnológicas que nos ayuden a que los niños puedan comprender de una mejor manera su cuerpo y sus límites. El docente en este caso puede proyectar en el pizarrón diferentes canales en “*YouTube*”, los cuales enseñen las partes del cuerpo cantando, donde a su vez las canciones inviten a los niños a bailar y aprender jugando. Esta actividad puede ser perfectamente de duración una clase completa, puesto que en internet hay una gran cantidad de páginas, las cuales pueden servir de ayuda para que los niños se motiven a aprender su cuerpo danzando y además cantando. Para más motivación de los pequeños se les puede ir otorgando una pegatina de estrella por cada respuesta correcta o cada vez que se pongan a danzar como lo hace el video para que ellos lo visualicen como un logro y así se motiven a ser partícipes de los juegos, fomentando así la competencia sana que es uno de los puntos que estudia la gamificación, además del compañerismo y el trabajo en equipo.

De igual manera dejaré en recomendaciones algunos canales que serán de ayuda, los cuales se pueden tomar como referencia, aunque en el navegador hay unas infinidad de herramientas y canales donde indagar.

Algunos materiales en la aplicación YouTube:

Mundo Kuku – Las partes del cuerpo

<https://www.youtube.com/watch?v=Vz2htlfoRyM>

Diverplay baila Coreokids - Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover.

<https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>

Doremi - Las partes del cuerpo.

<https://www.youtube.com/watch?v=pc06kmPcNkk>

El show de pelina - Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies.

<https://www.youtube.com/watch?v=Js9HKW2rknw>

Hi-5 Latino - Tu Cuerpo Moverás

https://www.youtube.com/watch?v=_0-XVDC5z2

[k](#)

Página Cerebriti en Google: En esta página podemos encontrar diferentes juegos donde enseñan las partes del cuerpo las cuales pueden servir de complemento para el docente a la hora de generar alguna actividad.

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-partes+del+cuerpo/tag/mas-recientes/>

Actividad 3

(Materiales: un parlante)

En esta ocasión el docente deberá indicarles a los niños que se paren donde quieran por el espacio de la sala, distribuidos para que no se choquen al bailar. Este colocará una música que sea del gusto popular de los niños o del gusto personal guiado para los pequeños, por consiguiente les pedirá que cuando suene la música ellos bailen de forma libre, como les sea más cómodo expresarse, pero cuando el profesor apague la música ellos deberán quedarse estáticos en una postura que ellos elijan, y es aquí cuando el docente tiene que pasar por los puestos y escoger al estudiante que ha hecho la postura más creativa de todas y darle un punto, quien obtenga más puntos al final gana. Entonces el juego se basa en moverse por instinto para luego pasar a un nivel más “complicado” en donde el docente antes de poner la música les indicará una parte en específico al alumnado la cual tienen que movilizar, y es aquí donde juega la disociación de sus partes y su creatividad, ya que tienen que solo mover la parte específica, mientras el resto de su cuerpo está estático, asimismo estarán bailando y expresándose libremente y verán la danza como algo entretenido, al igual que aprender las partes de su cuerpo, debido a que siempre estarán en juegos, que es lo que precisamente pretende la metodología de la gamificación; que a los niños se les resulte más fácil entender los ejercicios más técnicos a través de diferentes juegos.

Actividad 4

En esta ocasión el docente es el que llevará el mando del juego, ya que se jugará al teléfono con movimientos. Esta actividad consistirá en que el profesor dará como pie un movimiento cualquiera el cual un alumno tendrá que seguir y a la vez proponer uno nuevo y así el estudiante que sigue y el que sigue, entonces se generará un juego que ayudará a la memoria, ya que tendrán que recordar el movimiento del otro más el suyo. Este ejercicio nos servirá como ayuda para que los alumnos estén en constante activación de su memoria y cuerpo, además que es una entretenida forma de introducirlos de a poco en el aprendizaje más profundo de las partes de su cuerpo. Puede durar hasta que cada uno haga un movimiento, que alguien se equivoque o cuando el docente estime conveniente.

Así es como estos y otros juegos pueden ser de ayuda a la hora de la aplicación de la gamificación en la danza, de igual forma conocer los límites que tiene su cuerpo se va a dar a través de la marcha, ya que, en el proceso del hacer, ellos se enfrentarán con distintos desafíos, los cuales les generarán dudas que pueden ser respuestas obviamente por el docente, respecto a qué tan atrás o que tan abajo se puede llegar, o qué tan fuerte me puedo mover o porque ciertas articulaciones tienen límites también.

Respecto al por qué se tiene que estar evaluando o entregando recompensas como pegatinas de estrellas o puntajes, es por el simple hecho de que esto genera una competencia sana, una motivación y porque la evaluación como tal forma parte integral del aprendizaje, puesto que los estudiantes necesitan conocer lo que están pretendiendo lograr y cuando lo logran igualmente. Más que una puntuación que lleve números es una evaluación o puntuación que genere ese estímulo y atractivo en el alumnado para ser partícipes de la actividad que se quiere realizar, debido a que, si solo el juego se enfoca en la puntuación numérica, hará que los niños se encasillen más en la nota que en el ejercicio y comenzará a desviarse el juego, quizás la competencia puede volverse negativa, haciendo que se fomente el individualismo que es todo lo contrario a lo que busca la gamificación.

Finalmente, si se maneja de manera correcta y se usan todas estas herramientas a favor, se podrán obtener resultados notorios, como un crecimiento importante en la

participación, conocimiento y habilidades psicomotrices más desarrolladas, el trabajo en equipo, entre otras.

9. Conclusiones

Tras el análisis de todo lo recopilado y estudiado de Oliva con *“La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario”*; Mora con *“El cuerpo como medio de expresión y como instrumento de trabajo: dualismos persistentes en el mundo de la danza”* y Jiménez con *“El uso de la gamificación como herramienta de intervención en la enseñanza de la historia de la música”*, podemos deducir de acuerdo al planteamiento de estos autores que la implementación de la gamificación en la danza podría ser viable, ya que como pudimos ver en la metodología de Jiménez y Oliva, ellos emplearon en el aula lo lúdico y les resultó con éxito la aplicación, ya que la enseñanza se hizo menos aburrida y los niños se mostraban más dispuestos a aprender, debido a que se les hacía más entretenido, entonces al analizar la factibilidad de sus metodologías podemos deducir que esta monografía puede ser posible como una nueva metodología en las aulas y esta es una propuesta que más adelante se puede llevar a la práctica para constatar sus beneficios.

Asimismo, se cumplirían los objetivos vistos en este estudio que son: *“Recopilar información sobre la gamificación”*, *“Seleccionar la información recopilada”*, *“Analizar la información con relación a la enseñanza de la danza”*, *“Comparar procesos de enseñanza y aprendizaje de danza y de didáctica de la gamificación”*, *“Analizar el proceso y los resultados vistos en diferentes estudios”* y *“Proponer una aplicación didáctica de gamificación en la danza”* debido a que se pudo realizar cada uno de estos y ninguno quedó fuera o medio camino de resolver; la pregunta se responde, dado que podemos enseñarles a los pequeños el reconocimiento de su cuerpo utilizando herramientas de la gamificación aplicando la metodología que se propone para una posible aplicación futura.

Sobre la metodología propuesta, se puede inferir que la aplicación de la gamificación es posible y el enseñar con juegos ayudará efectivamente a los pequeños a auto conocerse mejor sin tener que hacer uso de metodologías convencionales y estructuradas, saliéndose así de los tecnicismos y de la enseñanza homogénea, que es lo principal que buscaba este estudio y esta metodología, pues ayudar a que el enseñar se salga de lo convencional puede ser posible y si alguien toma este estudio y lo aplica en las aulas, podrá dar cuenta de lo beneficioso que resultará para ambas

partes, porque aunque no se haya llevado a cabo en el ámbito más concreto, (ya que, esta es una monografía y la propuesta que se hace es a base de lo investigado) de igual forma existe el análisis de esa viabilidad de aplicación.

“Los tecnicismos” es una de las definiciones que encontré en este estudio y la que me hizo mucho sentido al comenzar a escribir, ya que lo tomo como un significado de estar siempre siguiendo la misma enseñanza sin salirse de lo común, como lenguaje, matemáticas, historia y ciencias sociales, es por esto que me hizo cuestionarme ¿Por qué no salirse de esos tecnicismos que imponen las escuelas y las ramas más convencionales, para comenzar a incluir más los juegos como algo factible de hacer, provocando que haya un mayor interés de parte de los alumnos?

Los niños son seres que siempre andan en busca del aprender y el conocer más acerca de su entorno, ya que domina en ellos esa inquietud y el querer moverse al hacer o expresar algo, entonces ahora está en los docentes que usen esta metodología u otras para que las salas de clases no se conviertan en un espacio donde el tedio y el desinterés de los alumnos domine.

11. Bibliografía

Acevedo, M. (2020, 21 septiembre). “¿Sabes por qué los Japoneses son los más inteligentes del mundo?” Copyright (c) 2022 DigitalMex - Periodismo confiable. Recuperado 1 de mayo de 2022, de <https://www.digitalmex.mx/curiosidades/story/22694/sabes-por-que-los-japoneses-son-los-mas-inteligentes-del-mundo>

Devs, Q. (2019, 19 marzo). “5 Ejemplos de Gamificación en las empresas”. Quality Devs. Recuperado 18 de julio de 2022, de <https://www.qualitydevs.com/2019/03/19/ejemplos-gamificacion-empresas/>

Gallego, F. (2014). “Gamificar una propuesta docente, diseñando experiencias positivas de aprendizaje.” www.aenui.net. Recuperado 01 de mayo de 2022, de [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20\(definicion%cc%81n\).pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%cc%81n%20(definicion%cc%81n).pdf)

Mora, Ana (2014). “El cuerpo como medio de expresión y como instrumento de trabajo: dualismos persistentes en el mundo de la danza”. Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas. Recuperado 02 de mayo de 2022, de <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.mavae10-1.cmei>

Oliva, H. A. (2016). “La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario”. cdigital.uv.mx. Recuperado 19 de julio de 2022, de https://www.researchgate.net/publication/317060229_La_gamificacion_como_estrategia_metodologica_en_el_contexto_educativo_universitario

INNOVAR, radicaci3n. (2001). “Etimolog3as de Chile - Diccionario que explica el origen de las palabras”. Recuperado 1 de mayo de 2022, de <http://etimologias.dechile.net/?innovar#:%7E:text=La%20palabra%20%22innovar%22%20vienne%20del,incrementar%2C%20nuevo%20y%20tambi%C3%A9n%20novel>.

Jiménez Falc3n, C. (2018). “El uso de la gamificación como herramienta de intervenci3n en la ense3anza de la historia de la m3sica”. idus.us.es. Recuperado 18 de julio de 2022, de https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/85578/195_53353052.pdf?sequence=1&isAllowed=y

“La gamificación en el aula: qué es y cómo aplicarla.” (2020, 13 octubre). Web. Unir.net. Recuperado 1 de mayo de 2022, de <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>

Loos, S., Metref, K. (2007). *“Jugando se aprende mucho, expresar y descubrir a través del juego.”* Narcea S.A. Recuperado 1 de mayo de 2022, de <https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=IhViQVIM3d0C&oi=fnd&pg=PA13&dq=aprend#v=onepage&q&f=false>

Salgado y Gutiérrez. (2014, enero). *“Integración de la danza en la educación preescolar formal chilena. Aportes de la disciplina para un escenario de problemáticas y oportunidades.”* repositorio.uchile.cl. Recuperado 1 de mayo de 2022, de https://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/117142/Gutierrez_victoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y