



**UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS**

Criollo Dance, una experiencia para la enseñanza de las danzas

Diana Vitalia Gracia Socha

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Facultad de Ciencias y Educación
Maestría en Educación en Tecnología
Bogotá
2019

Criollo Dance, una experiencia para la enseñanza de las danzas

Diana Vitalia Gracia Socha

Trabajo de Grado para optar por el título de
Magíster en Educación en Tecnología

Modalidad: Profundización

Director
Yury Ferrer Franco

Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Facultad de Ciencias y Educación
Maestría en Educación en Tecnología
Bogotá
2019

ARTÍCULO 23, RESOLUCIÓN #13 DE 1946 “La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

Agradecimientos

iv

Gracias a los estudiantes del Colegio *José Asunción Silva*, por estar siempre dispuestos a aprender y participar en las acciones propuestas en el contexto de este proceso investigativo. Agradecemos a cada docente, colega y tutor que ayudaron a desarrollar esta propuesta de investigación.

Tabla de Contenidos

Capítulo 1 Introducción e información general	1
1. La Danza y la tecnología, una propuesta inicial.	1
2. Situación problema	4
3. Contexto.....	7
4. Pregunta problema:	9
4.1. Preguntas orientadoras:.....	9
3. Objetivos.....	10
3.1 Objetivo general:.....	10
3.2 Objetivos específicos:	10
Capítulo 2 4. Antecedentes y Marco Teórico	12
4.1. Antecedentes	12
5. Marco Teórico.....	23
5.1 La danza en la escuela.....	23
5.2 La Danza tradicional y el folclor.	27
5.3 La danza y la tecnología	33
5.4 Exergames.....	37
5.5 <i>Exergames</i> y la danza.....	39
5.6 OVA.....	42
5.7 Modelo Pedagógico	44
5.8 La motivación	52
Capítulo 3.....	54
6. Marco metodológico	54
6.1 IBPAMA Y ABR.....	54
6.2 Planificación del proyecto (Fase 1).....	61
6.3 Danzas trabajadas.....	64
6.3.1 Los Monos	64
6.3.2 El Gallinazo	69
6.3.3 El Mapalé	74
6.3.4 La Jota Chocoana	78
6.3 Acción y construcción (fase 2)	84
6.3.1. El OVA: <i>Criollo Dance</i>	94
6.4 Primer análisis de los OVAS contruidos (Fase 3).....	98
Capítulo 4.....	104
7.1 Resultados y discusión.....	104
7.2 Conclusiones	111
Lista de referencias	114
Anexos	120
8.1 Encuesta inicial <i>Criollo Dance</i>	121
8.2 Resultados encuesta inicial.	124
8.3 Encuesta retroalimentación.....	135

Lista de tablas

vi

Tabla 1 Referentes analizados desde investigaciones que utilizaron el Just Dance como medio educativo.	19
Tabla 2 (Edutrends, 2015, p 7).....	50

Ilustración 1 (Abadía,1984, p. 21). gráfico del autor para mostrar las diferentes ramas del folclor colombiano.....	30
Ilustración 2 Mosston (1986) p. 22. Anatomía de cada estilo en su texto: Estilos de aprendizaje en educación física.	46
Ilustración 3 video didáctico Los monos, Manual de Rondas y juegos infantiles de Colombia ..	65
Ilustración 4, vestuario y propuesta coreográfica del baile Los Monos de Escobar (1998)	66
Ilustración 5 planimetría de los monos de Escobar, 1998, p. 59 - 63	68
Ilustración 6 Baile Los Monos, Corporación Folclórica de Arte y Cultura Renacer Armero Guayabal.	69
Ilustración 7 vestuario de Los Gallinazos propuesta Escobar, 1998, p. 71	70
Ilustración 8, Propuesta Coreográfica: Los Gallinazos propuesta Escobar, 1998, p. 72-76.....	71
Ilustración 9 Danza el Gallinazo, Corp. Escuela de Música Concordia.	74
Ilustración 10 El Mapalé, Escobar, 1997, p. 51-54.....	76
Ilustración 11 El Mapalé, vestuario, , Escobar (1997).....	77
Ilustración 12, El Mapalé, Universidad Militar, 2009	78
Ilustración 13, Jota Careada, Escobar, 1997, p. 86-89.....	79
Ilustración 14 Jota Careada y vestuario, Escobar P. (1997)	81
Ilustración 15 Jota Chocoana, de Grupo Cantos y Danzas del Chocó (2017)	82
Ilustración 16 , Jota Chocoana, El Grupo Infantil De Danza Expresión y Arte (2010).....	83
Ilustración 17prueba piloto, Sid Shuffle Dance, 2018.....	63
Ilustración 18 presentación baile Los Monos, grado 2, 2018	85
Ilustración 19 grabación baile Los Monos, grado 2, 2018.....	85
Ilustración 20 Edición baile Los Monos, grado 2, 2019	86
Ilustración 21 Presentación baile El gallinazo, grado 3, 2018.....	87
Ilustración 22 Grabación baile El gallinazo, grado 3, 2018.....	87
Ilustración 23 Edición baile El gallinazo, grado 3, 2019.....	88
Ilustración 24 presentación baile El Mapalé, grado 4, 2018.....	89
Ilustración 25 grabación baile El Mapalé, grado 4, 2018	90
Ilustración 26 Edición baile El Mapalé, grado 4, 2019.....	91
Ilustración 27 Presentación baile La Jota Chocoana, grado 5, 2018	92
Ilustración 28 Grabación baile La Jota Chocoana, grado 5, 2018	92
Ilustración 29 Edición baile La Jota Chocoana, grado 5, 2019	93
Ilustración 30 <i>Criollo Dance</i> Blog, 2019.....	94
Ilustración 31 <i>Criollo Dance</i> Blog, Entrada, Abril 2019.....	95
Ilustración 32 Partes del video, <i>Criollo Dance</i>	96

Listado de Gráficos

viii

Gráfica 1: Encuesta 1 <i>Criollo Dance</i> 2019.	99
Gráfica 2: Encuesta 1 <i>Criollo Dance</i> 2019, pregunta abierta.	100
Gráfica 3: Encuesta 1 <i>Criollo Dance</i> , Junio 2019.	101
Gráfica 4: Estadísticas de información general <i>Criollo Dance</i> octubre 2019, Fuente propia: Estadísticas Blogger.....	105
Gráfica 5: Estadísticas por entrada <i>Criollo Dance</i> , octubre 2019, Fuente propia.	106
Gráfica 6: Estadísticas de audiencia <i>Criollo Dance</i> , octubre 2019, fuente propia.	107
Gráfica 7: Respuestas de formularios. Título de la pregunta: ¿te gustaría seguir grabando los bailes que trabajamos en clase? Número de respuestas: 63 respuestas.	109

RESÚMEN ANALÍTICO.

TIPO DE DOCUMENTO: Informe final de trabajo de grado de Maestría en Educación en Tecnología. Modalidad: profundización	TIPO DE IMPRESIÓN: Digitado en computador.	NIVEL DE CIRCULACIÓN: General.
ACCESO AL DOCUMENTO		
Lugar: http://repository.udistrital.edu.co/		Número de documento:
TÍTULO: Criollo Dance, una experiencia para la enseñanza de las danzas		
AUTOR(ES): Gracia, D.	PUBLICACIÓN: Gracia, D. (2020). <i>Criollo Dance, una experiencia para la enseñanza de las danzas</i> . Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, Colombia.	
UNIDAD PATROCINANTE: N.A		
PALABRAS CLAVES: Motivación, Exergames, Danza y Tecnología, Video tutoriales, danzas de Colombia, OVA.		
DESCRIPCIÓN Informe de trabajo de grado denominado Criollo Dance, una experiencia para la enseñanza de las danzas es una propuesta transdisciplinar de investigación-creación en el ámbito educativo escolar, que busca conjugar las áreas de tecnología y danzas, con el fin de exponer una experiencia pedagógica innovadora, para el abordaje de la enseñanza de la danza folclórica colombiana. La experiencia evidencia una alternativa de apropiación de los saberes disciplinares desde la construcción de un Objeto Virtual de Aprendizaje, así como sus alternativas pedagógicas y didácticas de su socialización, apropiación y alternativas de reconstrucción y nuevamente producción. El Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) responde a la sistematización de experiencias pedagógicas alrededor de la construcción coreográfica de las danzas folclóricas, y a un objeto que, además de guardar una memoria, puede combinar las dinámicas pedagógicas propias de los Exergames, al convertirse en videos pedagógicos que promueven un reto en su práctica, fortalecen la motivación en el aprendizaje, ofrece facilidades del acceso a contenidos desde su ubicación en plataformas libres, y un impulso para socializar las construcciones artísticas, efecto de la apropiación de los saberes culturales y folclóricos desarrollados en la Escuela. Criollo Dance, como propuesta de investigación surge como iniciativa a la solución de problemas que genera la desmotivación hacia el aprendizaje de las danzas folclóricas y tradicionales en la Escuela, donde regularmente existe apatía frente al desarrollo de danzas tradicionales y culturales en contraste con el deseo de aprender los nuevos géneros musicales y las alternativas coreográficas que ofrecen.		

Para ello, nos valemos de la gran acogida que tienen los medios tecnológicos en la juventud actual, y desarrollamos una alternativa para el aprendizaje, el desarrollo de la motivación y la práctica de las danzas folclóricas.

Esta propuesta transdisciplinar, une las fuerzas expresivas de los estudiantes de Educación Básica del colegio José Asunción Silva, con la orientación de la maestra de danzas, guiados por las preguntas orientadoras que giran en torno al desarrollo de una didáctica que combina la tecnología y la danza, para fortalecer la enseñanza de esta expresión artística a partir de objetos virtuales de aprendizaje, con el fin de incentivar la motivación y participación de los educandos en su proceso educativo

FUENTES:

Se citan un total de 50 fuentes bibliográficas, las cuales giran en torno a las siguientes temáticas: Danzas en la escuela, políticas nacionales en danzas, Danzas Folclóricas, Relación tecnología y danza, Folclor, uso de los Exergames en la escuela, estilos de aprendizaje en disciplinas corporales, la motivación, Investigación Basada en la Práctica de las Artes y los Medios Audiovisuales, Metodología de la Investigación Acción participativa. Se destacan: Levy, P.; Marulanda Morales O.; Huddy, A.; Abadía M, G. y Carrillo Quiroga, P.

CONTENIDOS:

La autora presenta el informe del estudio realizado dividido en los siguientes capítulos:

Para finalizar el informe se presenta la bibliografía y los anexos correspondientes.

En el capítulo uno se encontrará una introducción a la tesis donde se resalta la importancia de las danzas en la escuela y su transformación a nuevas necesidades del medio, dando así paso a la Situación problema, donde la autora se centra en la relación danzas y el uso de las tecnologías.

El capítulo culmina con la Pregunta problema, Preguntas orientadoras y Objetivos.

En el capítulo 2, en el espacio de antecedentes se encuentra una indagación de varias investigaciones, donde se puede observar el panorama del uso del Just Dance en la escuela, entendiéndolo como un recurso e instrumento tanto de investigación o como una alternativa metodológica en el desarrollo de diferentes habilidades en el educando.

A sí mismo, el panorama se nutre con el análisis de otras experiencias de la danza y el uso de la tecnología como una herramienta reciente el mejoramiento metodológico y pedagógico en la praxis.

En el marco teórico se puede observar 8 segmentos donde se analiza la relación danza y escuela, formulando la importancia de la danza en la escuela como espacio académico fundamental en el currículo en la escuela, y como medio para la preservación y fortalecimiento de la identidad de la nación. La Danza tradicional y el folclor, es el apartado donde se identifican los conceptos significativos en la investigación como lo son folclor, tradición, clasificación de las danzas entre otros.

La danza y la tecnología es el segmento donde se busca una relación entre la tecnología y la danza en un contexto cambiante y actual. En esta relación, encontramos que las tecnologías digitales se transforman en facilitadores que pueden nutrir para la enseñanza y aprendizaje de la danza y desarrollar a sí mismo habilidades sociales, perceptivas, motrices y comunicativas; al igual del mejoramiento trabajo cooperativo y la administración del tiempo y el espacio para el aprendizaje. Exergames, es el apartado donde se puede reconocer la naturaleza de los juegos surgidos desde las consolas que permiten el movimiento como parte del juego. Exergames y la danza es el reconocimiento e indagación del Exergame Just Dance y su aplicación como recurso.

En este capítulo también se puede encontrar Modelo Pedagógico aplicado, partiendo de la propuesta formulada por Mosston & Ashworth (1986), en la cual se concibe que la enseñanza de cualquier disciplina corporal no se define por un modelo pedagógico delimitado, sino por varios estilos de aprendizaje, los cuales se desarrollaran según el objetivo propuesto para el estudiante, fortaleciendo la propuesta con los principios del Aprendizaje Basado en Retos.

El segmento denominado motivación, se establecen el concepto aceptado en la propuesta y su perspectiva teórica.

El Capítulo 3 Marco metodológico, se encuentra el desarrollo de la propuesta investigativa regida desde los principios del paradigma IBPAMA (Investigación Basada en la Práctica de las Artes y los Medios Audiovisuales) y las etapas investigación acción colaborativa. Entendiendo que la propuesta investigativa parte de un desarrollo de creación artística, donde el proceso de creación, tanto como la ejecución del instrumento son parte de la investigación misma y la interacción y reflexión del objeto es su medio de análisis. En sus etapas Planificación del proyecto; Acción

y construcción, el OVA: Criollo Dance; Observación; Reflexión, se relata la experiencia en cada Fase, como contenido que nutre el acto creativo y su análisis.

El último capítulo denominado Resultados y discusión, se encuentran las observaciones y las conclusiones de la experiencia investigativa.

Para finalizar el informe se presenta la bibliografía y los anexos correspondientes.

METODOLOGÍA:

La metodología de la investigación que la autora aplica parte del paradigma IBPAMA (Investigación Basada en la Práctica de las Artes y los Medios Audiovisuales) desde su construcción en los procesos de creación y reflexión. Adicionando las bases de la investigación acción colaborativa, albergándose en sus cuatro etapas de Planificación: acción, observación y reflexión, en búsqueda de una transformación y reflexión de la realidad de los educandos desde la participación, el desarrollo de solución de problemas y de oportunidades de innovación en el uso de tecnología en las prácticas de aula y en su reflexión pedagógica.

La población de aplicación son los estudiantes del colegio José Asunción Silva de grados de primaria, de los cuales el grupo focal pertenece al grado 5 conformado por 29 estudiantes, y una observación planteada por participación libre de los grados 2 a 6 de la institución. Los instrumentos de investigación aplicados son el diario de campo, la observación, encuestas, estadísticas de observación del OVA en la red.

La propuesta contempla las siguientes categorías de análisis: Herramientas digitales para la enseñanza de la danza; Conceptos culturales de la danza mediada por tecnologías; Exergames y la motivación y Recursos educativos digitales en la enseñanza de las danzas tradicionales.

CONCLUSIONES:

La autora concluye que:

-Es primordial resaltar que estamos en un contexto y una época en el que las tecnologías interactúan con los sujetos en su vida diaria y, en consecuencia, la enseñanza de las danzas comienza a transformarse. Las clases de danzas ya no pueden limitarse un espacio cerrado donde el maestro es quien dirige la enseñanza. En esta era, los estudiantes abren los brazos a nuevas experiencias que enriquecen su aprendizaje y sus medios de expresión. Los recursos digitales nos amplían las posibilidades didácticas en el aula, democratizan la información y facilitan su acceso.

-La experiencia Criollo Dance, plantea la posibilidad de ver el espacio académico de danzas como un lugar donde, además de aprender un movimiento corporal, pueden plantearse nuevas formas de expresión y comunicación para su práctica; así mismo se plantea como una alternativa para fijar en la memoria más allá del tiempo efímero de una muestra artística, la cual se puede transformar en un Objeto Virtual de Aprendizaje, un recuerdo personal o grupal de una experiencia o una muestra artística disponible siempre para la representación, ya sin fecha de caducidad.

-En la actualidad resulta imposible, en cualquier campo del saber, omitir la relación enseñanza-tecnología, ya que ésta constituye un puente que permite el acceso a nuevas experiencias, a un universo de información y conocimientos que nutre los procesos pedagógicos interdisciplinarios en el aula, no sólo mejorando el componente didáctico en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino abriendo paso a nuevas formas de expresión, a nuevos espacios de comunicación y de relación con los aprendizajes en la Escuela.

ELABORACIÓN: 28 de enero de 2020	ELABORADO POR:	REVISADO Y CORREGIDO POR:
REVISIÓN Y CORRECCIÓN:	Diana Gracia	Yury Ferrer Franco

Capítulo 1

Introducción e información general

1. La Danza y la tecnología, una propuesta inicial.

La enseñanza de las danzas en la Escuela colombiana se marca por una pluriculturalidad latente en las costumbres y tradiciones de nuestra nación. Desde 1994, fecha de la promulgación de la Ley General de Educación, la educación artística, es uno de los nueve componentes obligatorios y básicos dentro del currículo en las instituciones educativas colombianas, y la danza como parte de este campo se entiende como área básica en la Escuela. En este contexto, cada institución educativa escoge los lenguajes artísticos que quiere incorporar a los desarrollos curriculares con el fin de nutrir su Proyecto Educativo Institucional (PEI) dentro de las artes plásticas, visuales, la danza, música o teatro. Lo anterior deja claro que no en todas las instituciones educativas de Colombia se establece la danza como espacio académico en el currículo, pero lo que sí es habitual en casi todas las instituciones educativas de Colombia es que, en los eventos académicos y culturales, el docente de danzas (si lo hay), o cualquier docente de la institución, organice la presentación de una danza folclórica en el marco de la celebración escolar. Esta idea presupone que la danza en la escuela es sinónimo de cultura y expresión, así como de manifestación tradicional y folclórica propia de la identidad nacional.

En las políticas educativas de Colombia, desde las orientaciones de educación artística y el plan decenal, encontramos que las danzas son entendidas desde sus diversas disciplinas y géneros artísticos como esa expresión pluricultural que alimenta la identidad

y expone diferentes facetas desde lo nacional, popular, juvenil y lo Urbano (Plan Nacional de Artes, Políticas Culturales, 2015). Por lo tanto, las danzas además de ser un medio de expresión artístico, es un vehículo para la conservación y manifestación cultural de un pueblo en sus diversas dinámicas.

El papel de las danzas en la escuela es dinámico, como se describió en los párrafos anteriores tiene una participación clara en las expresiones culturales, pero además cumple otras dinámicas a lo nivel de la creación, la sensibilidad, la interpretación, el desarrollo interpersonal, habilidades sociales y del tiempo libre. Las dimensiones de las danzas son múltiples, y pueden aportar o enriquecer diferentes procesos además del artístico, y es por ello que las danzas al igual que cualquier otra arte, puede establecer relaciones interdisciplinarias para el desarrollo de un objetivo propuesto.

En esta visión de la interdisciplinariedad y la conciencia en que estamos en una época mediada por la tecnología, y en respuesta a eso surge la propuesta: *Criollo Dance*. Entendemos que la danza como expresión hace parte de la cultura y las tradiciones de un pueblo, pero surge la incógnita, que pasa cuando el pueblo pasa por un cambio cultural, donde las expresiones personales y sociales son mediadas por las nuevas tecnologías. A partir de esta incógnita surgen más preguntas, como la siguiente: ¿Cómo deben transformarse las prácticas educativas alrededor de la danza en la Escuela, entendiendo que este espacio curricular tiene una estrategia y metodología típica y recurrente entre la mayoría de los maestros?

Criollo Dance se convierte en una propuesta metodológica para la enseñanza de las danzas, constituyéndose como un Objeto virtual de Aprendizaje (OVA), donde los

estudiantes tienen la posibilidad de reconocer, recordar, estudiar o descubrir las propuestas coreográficas del aula de clase. Esta propuesta se suscribió en el paradigma metodológico de Investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales (*IBPAMA*) apoyada desde las etapas de la investigación acción colaborativa, contrayendo así un recurso digital entre el docente y los estudiantes en pro de fortalecer la experiencia educativa en sus diferentes ámbitos.

Criollo Dance en el lapso de la investigación, conto con cuatro videos iniciales, desarrollados en preferencia con recursos libres, plataformas y aplicaciones gratuitas, dando así la facilidad de acceso y de construcción al objeto. La propuesta se desarrolló en los grados segundo a sexto de educación básica, con adaptaciones folclóricas a bailes tradicionales de la región andina, atlántico y pacífico. Estos bailes, contaron con los instrumentos de la observación, diario de campo y una encuesta Abierta, alentando los resultados de motivación e interacción con el OVA en un tiempo de observación de seis meses. Es importante resaltar que la investigación no solo se quedó con la experiencia inicial, sino tomo una dinámica de proyecto, donde se busca retroalimentar y seguir construyendo el hábitat del OVA, dando un anexo de la región de la Amazonía, los llanos orientales y las regiones ya trabajadas, abriendo la invitación a la continuación de la experiencia como un espacio de socialización a las dinámicas y construcciones artísticas y culturales en la escuela.

2. Situación problema

El arte es entendido como

Una virtud, disposición, habilidad del hombre para hacer, crear, copiar y expresar lo material y lo invisible que subyace en el afuera o en el adentro del mundo interno fantaseado o imaginado. Una verdadera manifestación del amor, del a la vida y aun del odio y la muerte, que consiste en llevar de lo imperceptible a lo perceptible por medio de un lenguaje en que se comunican los seres en su necesidad de relacionarse, de interpretarse, de entenderse, de sacar de lo trágico que hay en todos y de tratar de protegerse de la inexorable muerte, del vacío y de la nada. (Sánchez Medina, 2003, p. 53)

La danza, como expresión del arte y por tanto del ser humano, no se aleja de esa necesidad, esa búsqueda del disfrute que viene natural en su ejecución y que además desarrolla todas las posibilidades de relación con el otro, de expresión, de regocijo de la vida en las diferentes dimensiones del ser consigo mismo y los demás.

En Colombia desde la ley 115 de 1994, encontramos que el área de Educación Artística es una de las áreas obligatorias y fundamentales dentro del currículo, recordándonos que esta área apoya la obtención de los objetivos marcados en la educación básica. Y por ende al desarrollo integral del educando en el sistema educativo.

La danza, la cual entra en el área de expresión corporal, al igual que la mayoría de las artes vivas, es una construcción social, una expresión sociocultural que se enriquece en cada intercambio, interpretación y ejecución de las artes y la comunicación y expresión del sujeto. Así podríamos entender que la danza como medio de expresión, nos construye y se construye con cada apropiación del lenguaje artístico; no importa si es académica, formal, informal, de ocio o de formación. La danza en su ejecución siempre responderá a una nueva

experiencia, que transmitirá un mensaje que a su vez manifiesta a un ser en su estar en sociedad y a sus más honestas expresiones, sentimientos, deseos y emociones personales.

Por lo tanto, entendiendo la danza como un medio de expresión ligado al contexto y a las expresiones humanas, no debe invisibilizar, ni reducir su participación en la apropiación de las nuevas tecnologías en la sociedad. En la actualidad, encontramos en la Red la forma más fácil y rápida para acceder a la información. En el campo de la enseñanza de las danzas, se puede vislumbrar como la forma más rápida para aprender o compartir conocimiento. Mostrando una ventana a la información y expresiones dancísticas desarrolladas en las prácticas educativas de otros docentes, grupos culturales o grupos informales, que desean compartir sus avances en este campo artístico.

Pero nos encontramos en un problema, este contenido y conocimiento compartido, en su mayoría está formulado de forma informal, los cuales están en desventaja a comparación de los textos folclóricos impresos, tanto en calidad, profundización de contenidos y representación de saberes culturales.

Aun así, plataformas como *YouTube* son las alternativas de estudio en las danzas, por su facilidad de acceso, antes que los recursos impresos académicos como los libros o investigaciones impresas. Adicional y presuntamente, en comparación de otros países, nuestro país carece de plataformas o propuestas educativas alrededor de la enseñanza de las danzas, dejando solo como alternativa de material educativo en el área, textos escritos, materiales audiovisuales de experiencias informales, y *blogs* personales también de corte informal en la Red.

Es importante resaltar la importancia y necesidad de legitimar y fortalecer las experiencias pedagógicas alrededor de la danza que, en su quehacer, pueden construir conocimiento, enriqueciendo los procesos educativos en la práctica docente y el aprendizaje del educando. Para ello, este proyecto de investigación creación, propone elaborar un Objeto de Aprendizaje Virtual que aproveche las experiencias pedagógicas del aula, las nuevas alternativas de comunicación y todos los beneficios que trae la práctica de la danza en el

desarrollo holístico, interdisciplinar y motivacional del educando, para construir una alternativa pedagógica para la enseñanza de las Danzas del Folclor Colombiano.

Adicional, encontramos una desventaja en la enseñanza actual de las danzas, en la dimensión de los intereses y la motivación del aprendizaje de las danzas folclóricas en los niños y jóvenes de la institución, creando una situación de imposición en la enseñanza de las danzas folclóricas, que se desarrollan desde la vista del estudiante, casi por cumplimiento a un plan de estudios. Y en contravía, los estudiantes muestran gran interés por las danzas modernas y urbanas más cercanas a su contexto local. Creando un bache en el aprendizaje significativo de los saberes de la materia.

Es así como la propuesta, también se pretende desarrollar la motivación de los aprendizajes propuestos en el área, desde una nueva visión de instrucción, que acerque más la práctica de las danzas folclóricas a un contexto cotidiano y llamativo para los estudiantes. Este proyecto se desarrollará en un grupo de estudiantes de los grados de primaria y secundaria, en una muestra de grados 2, 3, 4, 5 y 6 en el área de danzas del colegio José Asunción Silva, una Institución Educativa Distrital, ubicada en pleno centro de la zona del Quirigua, de la localidad de Engativá.

3. Contexto

El proyecto investigativo se realizó en el IED Colegio José Asunción Silva, Institución de jornada única, la cual está ubicada en la localidad de Engativá, en la zona del barrio Quirigua. La institución está ubicada alrededor de varias vías de acceso y en medio de una zona comercial y residencial, siendo los negocios formales e informales el sustento económico de las familias del plantel. Adicional cuenta con la cercanía del hospital de Engativá, el parque deportivo San Andrés, el humedal Juan Amarillo, la Universidad Minuto de Dios, otras sedes de Instituciones distritales educativas y la plaza de mercado de Quirigua.

El colegio José asunción Silva cuenta con el PEI: “Ser, conocer, pensar y actuar en la sana convivencia para la transformación social” con un énfasis en Actividad Física y Cultura, siendo el norte el desarrollo de habilidades corporales por medio de la práctica de diversas disciplinas deportivas, la música, la danza y las artes plásticas

Esta es una institución de carácter público, la cual recibe estudiantes de estratos 2 y 3, los cuales se constituyen de familias mononucleares y extensas residentes del sector, dando solo una minoría como población flotante, la cual reside en suba y otros barrios aledaños a la zona, pero dentro de la localidad de Engativá.

Las necesidades de los estudiantes son diversas, pues a pesar de ser estratos dos y tres, se denota un abandono emocional y familiar en varios estudiantes, algunas situaciones económicas que perjudican su quehacer escolar y alimentación. Adicional se infiere la influencia de un extenso tiempo libre por causa de las ausencias paternales por diversos motivos como las actividades laborales de los acudientes y otras, siendo una de las necesidades más urgentes en la población escolar de la institución, el manejo del tiempo libre y la toma acertada de decisiones. Además, el colegio colinda con el barrio Luis Carlos Galán y el humedal Juan Amarillo, donde hay pandillas juveniles, siendo una influencia negativa para la delincuencia o la formación de hábitos de consumo de psicoactivos.

Los estudiantes participantes en la investigación son muestras de grados de 2° a 5° grado del año 2018 en la creación de los 4 primeros *OVA*, y con una concentración para su investigación en observación y análisis de la aplicación del *OVA* en el grupo de 502 del año 2019, y en la percepción del objeto en encuestas y observación los estudiantes en general de 3 a 6 grado del año 2019.

Los estudiantes de quinto son estudiantes de 8 a 13 años, los cuales, en un grupo representativo de familias extensas, con hermanos o familiares en diversos cursos de la institución, y en la mayoría del grupo, una trayectoria larga como estudiantes de la institución. Teniendo una experiencia de uno a tres años en la clase de danzas y en las dinámicas desarrolladas en esta.

4. Pregunta problema:

¿Se puede desarrollar la motivación en el aprendizaje de las danzas folclóricas a partir de la construcción de un OVA que facilite el acercamiento de los estudiantes de Educación Básica a representaciones culturales y tradiciones propias de la nación?

4.1. Preguntas orientadoras:

- 4.1.1 A través de la experiencia *Criollo Dance*, ¿Qué prácticas educativas pueden transformarse en el aula, en el contexto de la enseñanza de las danzas?
- 4.1.2 ¿Incentivan la motivación en el estudio y la participación en la práctica de las danzas tradicionales en la escuela, las dinámicas generadas a partir de la práctica de los *Exergames* y/o materiales audiovisuales?
- 4.1.3 ¿La construcción de un OVA y las modalidades de interacción que este elemento ofrece, pueden motivar la práctica de las danzas folclóricas en Educación Básica?

3. Objetivos

3.1 Objetivo general:

Elaborar un Objeto de Virtual de Aprendizaje, que promueva la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de las danzas folclóricas de Colombia y la preservación de la cultura nacional.

3.2 Objetivos específicos:

- I. Sistematizar las experiencias pedagógicas en el aula en el trascurso de la elaboración y ejecución del OVA: *Criollo Dance*.
- II. Desarrollar un Objeto Virtual de Aprendizaje, en colaboración con los estudiantes, con el fin de motivar el estudio y la práctica de las danzas folclóricas en los grados escolares de Educación Básica.
- III. Sensibilizar a los estudiantes de Educación Básica frente al uso de la tecnología en la danza y sus alcances como medio para el desarrollo de procesos comunicativos y de construcción del conocimiento.
- IV. Sensibilizar a los estudiantes de Educación Básica acerca de la relevancia de desarrollar experiencias pedagógicas en danza, desde su práctica, y como medio para contribuir a la preservación de la cultura Nacional.

Capítulo 2

4. Antecedentes y Marco Teórico

4.1. Antecedentes

La danza en Colombia es vital, vigente y rica en presencia y divergencias de significado. En nuestro territorio cohabitan la danza tradicional, la folclórica, la contemporánea, la clásica, la moderna, los denominados bailes de salón, la integrada—que designa aquella que propicia la expresión de la población en situación de discapacidad—, la ritual de los pueblos indígenas, el baile deportivo, las urbanas de gran valor para la juventud y la danza teatro. Todas estas expresiones soportan y constituyen, en una permanente dinámica, las identidades, lo nacional, lo popular, lo juvenil y lo urbano. (Plan Nacional de Artes, Políticas Culturales, 2010, p 44).

Las danzas, además de ser un arte, es una expresión del ser humano, es una representación cultural que responde a unos intereses personales del sujeto, a una motivación intrínseca en la exploración y expresión de los movimientos, la música y el goce.

En el Plan Nacional De artes y Políticas Culturales de Colombia, nos exponen “*La danza, como uno de los más antiguos medios de expresión corporal y gestual, constituye uno de los principales vehículos de preservación del sentir, del temperamento y de la idiosincrasia de los pueblos*” (Ana Consuelo, 2010, p 44), confirmando la danza como un medio de expresión cultural y social.

Partiendo de esta idea, también entendemos que la danza se relaciona con un contexto, el cual, en la actualidad, esta mediado por varios avances tecnológicos, que facilitan la adquisición de conocimiento, la socialización y aprendizaje de múltiples expresiones, de las cuales no podemos eximir a las danzas.

En la enseñanza de las danzas, es común participar en la instrucción en un grupo social, mediado por un instructor, en un lugar y hora específico, el cual dirige la actividad, e indica el proceso a seguir, donde el sujeto por medio de la repetición aprenderá los movimientos; pero desde la década del 90', como nos lo expone López Serrano y otros (2017) surge otra alternativa con *Dance, Dance Revolution*, un video juego simulador de baile, donde nos demuestran, que la enseñanza y la práctica de la danza no está ligada a un lugar, tiempo y a una compañía obligatoria.

Este tipo de video juegos se incluye dentro de la denominación “Videojuegos Activos o *Exergames* (EX)”, los cuales como nos lo describe López y otros (2007), citados por el mismo autor:

Los EX interpretan los movimientos corporales traduciendo el movimiento al dispositivo y generando una conexión motriz entre el jugador y la aplicación. Este tipo de videojuego permite incrementar el nivel de actividad física (AF) del jugador (Nukkala, Kalerio y Jarvilehto, 2014), gasto calórico (Barnett, Cerin y Baranowsky, 2015) y mejora de la coordinación (Smits-Engelsman, Jelsma y Ferguson, 2016). Además, permiten fomentar el aprendizaje mediante desafíos con múltiples niveles de experiencia, favoreciendo las relaciones sociales entre iguales (Roemmich, Lambiase, McCarthy, Feda y Kozłowski, 2012).” (López y otros, 2017, p. 2)

En la actualidad, existen varios estudios donde afirman a los *Exergames* como una alternativa para el aprendizaje, en campos como las danzas, la educación física, el desarrollo de habilidades de coordinación y memoria, inteligencias múltiples... entre otros. Ejemplos como eso encontramos el estudio de Haichun, Sun (2015): “*Operationalizing physical literacy: The potential of active video games*”¹, donde nos muestra una experiencia de la utilización de los juegos AVG y *Exergames* en la enseñanza de la educación física,

¹ “Literatura física operacionalizada: el potencial de los juegos activos”.

en el módulo de danzas, más específicamente para medir la memoria y la motivación. Aquí el autor nos afirma:

Los juegos con oportunidades para que los jugadores cooperen cumplan con los desafíos óptimos y amplíen sus capacidades mentales para explorar los movimientos físicos representan una mayor posibilidad de motivarlos. El desafío, sin embargo, sigue siendo para los investigadores principalmente en el descubrimiento de las características de interacción juego-persona que ayudan no solo a provocar sino también a mantener la motivación. (Haichun, 2015, p. 147).

Del mismo modo, en nuestro contexto local, encontramos la investigación de Ramírez (2017), “Impacto de un programa de actividad física basado en *Exergames*, en la memoria de escolares entre 13 y 16 años en Bogotá.”, como una experiencia cercana a nuestro entorno colombiano, donde hace un estudio juicioso sobre la relación de la memoria con la puesta en práctica del video juego *Juts Dance*, y nos afirma:

Diankun G. et al. (2015), afirma que los videojuegos de acción ofrecen una perspectiva única entre aprendizaje activo y plasticidad neuronal. Se ha propuesto que la práctica en este tipo de videojuegos está relacionada con la integración de factores que son responsables de la atención y la memoria de trabajo, respectivamente, dos funciones cognitivas esenciales para jugar los videojuegos de acción (44). (Ramírez, 2017, p. 22).

y

En la actualidad el tema de los video juegos y su impacto en diferentes rangos de edad con las exigencias físicas y mentales que permiten el desarrollo de múltiples funciones cognitivas como la coordinación viso-manual, la memoria de trabajo y la atención. La experiencia con este tipo de juego permite determinar que dependiendo el rango de edad o de escolarización se favorecen las funciones inicialmente de Procesamiento visual, rendimiento óculo-motor, sensibilidad al contraste, coordinación viso-manual y movimiento corporal; y en un grado más avanzado o posterior con las funciones cognitivas como la memoria de trabajo y la atención. A partir de su estudio se determina que las personas que han tenido proximidad o son expertos en los video juegos de acción (AVG) tienen mejor desarrolladas sus

funciones cognitivas que los aficionados. Se mencionan cambios significativos a nivel de base neuronal, evidenciado en el incremento de materia gris en los expertos más que en los aficionados según la actividad neuronal y las áreas del cerebro responsables de dichas actividades. (Ramírez, 2017, p. 40)

Para esta investigación, se analizó una muestra de 7 investigaciones, donde partieron de la utilización del *Just Dance* como elemento para desarrollar habilidades en el aprendizaje y el sujeto en la escuela. En todas afirman haber mejorado algún proceso cognitivo, práctico y/o motivacional.

A continuación, encontramos un cuadro que resume su análisis:

Tabla 1: Referentes encontrados en relación con la propuesta de *Just Dance* en el ámbito educativo

REFERENTES ENCONTRADOS EN RELACIÓN CON LA PROPUESTA DE <i>JUST DANCE</i> EN EL ÁMBITO EDUCATIVO				
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	AUTORES	AÑO	CARACTERÍSTICA DE LA INVESTIGACIÓN	CONCLUSIÓN OBSERVADA
<i>Teaching dance in physical education using Exergames</i>	Gibbs, B. Quennerstedt, M. y Larsson, H.	2016	<i>Just Dance</i> como un recurso de enseñanza en la educación de la danza en el PE de educación física escolar. Los autores, utilizaron los videos y a partir de esta práctica les pedían a los estudiantes crear sus propias coreografías.	La experiencia muestra al <i>Just Dance</i> como una alternativa para facilitar y motivar la enseñanza de las danzas. La investigación afirma que la experiencia fue exitosa.

REFERENTES ENCONTRADOS EN RELACIÓN CON LA PROPUESTA DE <i>JUST DANCE</i> EN EL ÁMBITO EDUCATIVO				
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	AUTORES	AÑO	CARACTERÍSTICA DE LA INVESTIGACIÓN	CONCLUSIÓN OBSERVADA
<i>Operationalizing physical literacy: The potential of active video games</i>	Haichun Sun	2015	Investigación sobre la incidencia de los juegos AVG y <i>Exergames</i> , para la enseñanza de la educación física. Donde hace un estudio juicioso del desarrollo motriz y motivación como resultado de las practicas del virtual <i>gym</i> y la práctica del AVG.	hace una gran referencia a la motivación como resultado de la práctica de estos recursos, sin contar que demuestra en su estudio los resultados motores y de equilibrio como resultado de la práctica del <i>Exergame</i> .
Impacto de un programa de actividad física basado en <i>Exergames</i> , en la memoria de escolares entre 13 y 16 años en Bogotá	Ramírez, M.	2017	estudio juicioso sobre las relaciones de la memoria con la interacción del juego. Sus beneficios físicos, y el desarrollo de los <i>Exergames</i> en los últimos años.	Resultado exitoso, la investigación refleja mejoría en la memoria y otros procesos mentales en el aprendizaje con la práctica de <i>Just Dance</i> .
<i>"Dance, dance" education. A real "Revolution" for The classroom?</i>	Serrano, S.; Ruiz Ariza, A. y Suarez Manzano, S	2017	analiza el efecto del Videojuego Activo o <i>Exergame (EX) Dance, Dance Revolution (DDR)</i> sobre el rendimiento cognitivo y académico en niños y adolescentes.	Concluyen que hubo un mejoramiento en los procesos de memoria.

REFERENTES ENCONTRADOS EN RELACIÓN CON LA PROPUESTA DE <i>JUST DANCE</i> EN EL ÁMBITO EDUCATIVO				
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	AUTORES	AÑO	CARACTERÍSTICA DE LA INVESTIGACIÓN	CONCLUSIÓN OBSERVADA
Incidencia de un andamiaje procedimental apoyado en el uso del video juego en el desarrollo de capacidades físicas condicionales y coordinativas	Silva Botía, J.	2016	el estudio identifica la influencia de un andamiaje procedimental apoyado en el uso de un videojuego que cuenta con un dispositivo de captura de movimiento (<i>Kinect</i>) para el desarrollo de capacidades físicas condicionales y coordinativas.	su conclusión fue: "Los aportes logrados con la práctica del videojuego y uso del andamiaje fueron: mayor participación, estimulación, resolución de problemas, aprendizaje, autorregulación y desarrollo motriz". (Silva, 2016, p. 89)
Interacción humano-computador en escenarios educativos y artísticos. <i>Kinect</i> como propuesta viable, monografía	Rodríguez, J.	2012	trabajo de investigación presentado en el politécnico gran colombiano, muestra una breve reseña sobre los vacíos que en esa época había en relación con la tecnología y la educación artística utilizando la tecnología <i>Kinect</i> ., como una alternativa de respuesta, "teniendo en	Afirman su viabilidad por sus múltiples posibilidades de uso.

REFERENTES ENCONTRADOS EN RELACIÓN CON LA PROPUESTA DE <i>JUST DANCE</i> EN EL ÁMBITO EDUCATIVO				
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	AUTORES	AÑO	CARACTERÍSTICA DE LA INVESTIGACIÓN	CONCLUSIÓN OBSERVADA
			cuenta su accesibilidad, robustez, facilidad de uso y modificación, así como la amplísima gama de posibilidades que ofrece". (Rodríguez, pág. 1)	
Videojuegos: Incentivos Multisensoriales Potenciadores de las Inteligencias Múltiples en Educación Primaria	Del Moral Pérez, M.; Fernández, L. y Guzmán, A.	2015	el estudio analiza de los videojuegos en relación con el desarrollo de las inteligencias múltiples.	concluyen: "... los videojuegos educativos pueden contribuir al logro de numerosos aprendizajes a partir de las misiones que proponen, activando simultáneamente todas las inteligencias. Indudablemente, esto plantea un nuevo reto a los docentes, pues deben aprender a explotar el potencial de estos instrumentos propios del contexto de ocio, con los que los alumnos cada vez están más familiarizados, para convertirlos en herramientas didácticas

REFERENTES ENCONTRADOS EN RELACIÓN CON LA PROPUESTA DE <i>JUST DANCE</i> EN EL ÁMBITO EDUCATIVO				
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	AUTORES	AÑO	CARACTERÍSTICA DE LA INVESTIGACIÓN	CONCLUSIÓN OBSERVADA
				al servicio del aprendizaje”. (Moral y otros, pág. 23)

tabla 1 Referentes analizados desde investigaciones que utilizaron el *Just Dance* como medio educativo. Fuente propia.

Como antecedentes, de investigaciones de la danza en relación con medios tecnológicos en los juegos activos, encontramos que estas y otras investigaciones consultadas, tuvieron como coincidencias el estudio de una habilidad motora, motivación o un proceso de pensamiento, en la práctica con el *Exergame* denominado *Just Dance*. Indicando las valiosas oportunidades de utilizar elementos virtuales en la cognición. Pero, adicional a estas, se encontró otro tipo de investigaciones de la relación danza tecnología, donde utilizan las plataformas libres y las plataformas sociales, como una herramienta para mejorar los procesos dancísticos. En este caso encontramos la propuesta: “*The Jig Experiment*: Desarrollo y evaluación de un videojuego cultural de baile activo para promover la aptitud de la juventud”², los autores Webber y otros, (2017) narran su experiencia en la creación coreográfica utilizando plataformas sociales, con el fin de lograr una la práctica de la danza colaborativa y un entorno de aprendizaje inclusivo. Ellos utilizan el término de Popat (2001): “Danza Interactiva”, como un espacio de aprendizaje de la danza por medio de plataformas de redes sociales, que hace “*La incorporación de prácticas coreográficas colaborativas a través de una gama de plataformas tecnológicas no solo permite a los estudiantes perfeccionar sus habilidades de colaboración, sino también la*

² “El experimento del Rompecabezas, Desarrollo y evaluación de un videojuego cultural de baile activo para promover la aptitud de la juventud.”

alfabetización digital vital demandada en la esfera profesional de hoy" (Webber y otros, 2017, p. 120). Demostrando por medio de las plataformas virtuales, se puede lograr el desarrollo de procesos de creación coreográfica en la danza académico, en un grupo de investigadores situados en diferentes países y estados, y con el uso de plataformas libres.

Otra experiencia es *Digital technology in the tertiary dance technique studio: expanding student engagement through collaborative and co-creative experiences*³ de Huddy (2017), donde narra un proyecto de tres años en la universidad de Tecnología de Queensland, y desde su quehacer analiza el uso de la tecnología digital dentro de su labor de enseñanza de diferentes estilos de danza, por medio de plataformas virtuales, y además, desarrolla una evaluación progresiva promovía la autorregulación en la práctica de la técnica y las habilidades cooperativas resultantes por la interacción. Huddy (2017) afirma:

La tecnología se convirtió en el vehículo a través del cual se exploraron y promulgaron estos marcos de enseñanza y aprendizaje, y mediante el cual se revelaron las voces y experiencias únicas de los participantes dentro del estudio de técnicas de danza. Los modos informales de aprendizaje fomentan un alejamiento de la didáctica, enseñanza de maestro aprendiz común a la enseñanza del baile de conservatorio y celebran un entorno de enseñanza y aprendizaje co-creativo que es colaborativo, reflexivo y autónomo. (Huddy, 2017, p 175)

Asimismo, se puede observar la experiencia de Parrish (2016) con su documento *"Toward transformation: Digital tools for online dance pedagogy"*⁴, en el cual nos narra como a partir del uso de diferentes plataformas virtuales, dispositivos portátiles, redes sociales, entre otras, puede realizarse una instrucción en línea para el aprendizaje de la danza y el fortalecimiento de herramientas didácticas para los docentes. La autora nos

³ "Tecnología digital en el estudio de técnica de danza terciaria: expandiendo el compromiso de los estudiantes a través de experiencias colaborativas y co-creativas".

⁴ "Hacia la transformación: herramientas digitales para la pedagogía de la danza Online."

ratifica el alto impacto del video en la transformación de la enseñanza y aprendizaje de las danzas, ya que estas herramientas se convierten en recursos significativos que pueden ampliar la visión del mundo y la actividad cooperativa en el aprendizaje.

Otra experiencia como esta es *DanceNet*, socializada por Mayo y Ramírez (2015), donde describen una plataforma donde se pueden compartir videos para aprender y socializar coreografías en un entorno colaborativo virtual. Ellos utilizaron la tecnología *Kinect*, para comparar los movimientos, misma tecnología que se utiliza en los *Exergames*.

Por último, encontramos la experiencia de Morales y Martínez (2017) con su propuesta “Aplicación multimedia para el aprendizaje de la danza folclórica colombiana”, donde los autores construyeron una *app* para la enseñanza de las danzas folclóricas. Esta aplicación fue denominada *FolCol* dentro de la definición OVA. ellos concluyen que es un aplicativo cuyo objetivo es despertar el interés por el aprendizaje del folclor colombiano y como alternativa a la enseñanza tradicional de las danzas.

Los antecedentes nos muestran un futuro en la relación danza y tecnología, y en el uso práctico y viable de los *Exergames*, videos, las diferentes herramientas multimedia y plataformas sociales en los procesos de aprendizaje y enseñanza de la danza en la escuela.

5. Marco Teórico.

5.1 La danza en la escuela.

En Colombia la ley 115 de 1994, en el artículo 23 nos hablan de las áreas fundamentales y obligatorias dentro del currículo en la escuela, es aquí donde la educación artística comienza a recordarnos que más que una disciplina, es un arte que fomenta las diferentes dimensiones del ser humano, apoya la obtención de los objetivos marcados en la educación básica. Y por ende al desarrollo integral del educando en el sistema educativo. Las danzas, además de ser una expresión cultural del ser humano, desarrolla destrezas, fortalece procesos cognitivos y físicos, fomenta la identidad cultural y adiciona momentos de disfrute y satisfacción a la vida diaria.

Requena y otros (2015), afirman que la danza puede aportar elementos esenciales en el desarrollo de la Imagen corporal, autoestima, motivación y rendimiento de la escuela: *“La danza es un lenguaje que contribuye a la construcción de la imagen corporal de la persona que la práctica a través de sus sensaciones y relaciones con el entorno”*. (p 37), aportando más herramientas para la vida, como el mejoramiento de la imagen corporal e interacción interpersonal.

Kokkonen (2014) delimita la función de la danza en solo una actividad física: *“La danza no es sólo una interpretación artística o una forma de hacer ejercicio; es una herramienta educativa, una terapia que combina creatividad y bienestar”*. (p. 3) y define la danza desde la neurociencia:

La neurociencia basa la definición de danza en la capacidad de interacción entre cuerpo y mente para transmitir emociones, en la que participan tanto el sistema nervioso autónomo como el somático (Dale, Hyatt y Hollerman, 2007, p. 100), (Kokkonen, 2014, pág. 4).

Adicional, en el Plan Nacional de Artes de Colombia, actualmente vigente nos afirma:

La danza en Colombia es vital, vigente y rica en presencia y divergencias de significado. En nuestro territorio cohabitan la danza tradicional, la folclórica, la contemporánea, la clásica, la moderna, los denominados bailes de salón, la integrada—que designa aquella que propicia la expresión de la población en situación de discapacidad—, la ritual de los pueblos indígenas, el baile deportivo, las urbanas de gran valor para la juventud y la danza teatro. Todas estas expresiones soportan y constituyen, en una permanente dinámica, las identidades, lo nacional, lo popular, lo juvenil y lo urbano. (Plan Nacional de Artes, Políticas Culturales 2015 p. 44)

Recordando, que la danza tiene múltiples disciplinas y expresiones, que como lo describen, cohabitan, desarrollando y fortaleciendo no solo una disciplina, sino una identidad.

Adicional en el Plan Nacional de Artes, Políticas Culturales del 2015, nos rememoran: *"La danza, como uno de los más antiguos medios de expresión corporal y gestual, constituye uno de los principales vehículos de preservación del sentir, del temperamento y de la idiosincrasia de los pueblos"*. (Ana Consuelo, p. 44)

En ese vehículo de preservación el cual podríamos llamar tradiciones y costumbres, Georgios (2018) en su estudio *"The Transformation of Traditional Dance from Its First to Its Second Existence: The Effectiveness of Music-Movement Education and Creative Dance in the Preservation of Our Cultural Heritage"*⁵, destaca la importancia de las danzas tradicionales en el desarrollo y preservación de la identidad cultural y patrimonio cultural en la sociedad, recordando que es un proceso que pasa de generación a generación, donde algunos elementos se transforman o se pierden y se readaptan.

⁵ "La transformación de la danza tradicional de su primera existencia a su segunda existencia: la efectividad de la educación de movimientos musicales y la danza creativa en la preservación de nuestro patrimonio cultural"

Al ser una parte indispensable de nuestra tradición popular, la danza tradicional lleva elementos de nuestra tradición y patrimonio cultural y los pasa de generación en generación. Por lo tanto, contribuye sustancialmente al fortalecimiento de nuestra identidad cultural y desempeña un papel crucial en el "desarrollo cultural" de nuestra sociedad. Nuestra cultura está pasando por un proceso constante de mutación. Algunos elementos tradicionales se pierden, mientras que otros se resisten y sobreviven o se transforman y readaptarse a las nuevas circunstancias emergentes. (Georgios, 2018 p. 104)

La danza entonces es primordial en los recuerdos y expresiones de una cultura. Nos cuenta quienes fuimos, quienes somos y como nos transformamos.

En la escuela, la danza sería uno de los principales vehículos para la preservación de estos rasgos culturales y tradicionales de nuestro pueblo. Pero tampoco debemos desconocer, que a pesar de que las danzas mantienen en pie muchas expresiones tradicionales y culturales de los pueblos, estas se han transformado. En leves o grandes detalles, se readaptan con el tiempo, o se transforman en las manos del artista que la apropia y expresa.

Pero es por esto mismo, la importancia de reconocer la danza folclórica, en sus expresiones básicas y autóctonas, para luego si poder adaptarlas.

La danza tradicional es una de las temáticas más fuertes en el currículo o plan de estudios y desde las orientaciones para educación artística, el Ministerio de Educación Nacional (MEN), nos habla de la importancia de la educación artística en la escuela desde la ley 115 del 94 y su transversalidad en la misma. En las orientaciones para educación artística en la escuela, encontramos los procesos de la apropiación y creación, que, desde sus momentos, indagación, imitación, ejercitación y posteriormente la socialización, nos ayuda a explicar la dinámica de la enseñanza de los procesos artísticos en la escuela relacionados con una dimensión social y cultural.

Las prácticas artísticas generan procesos y productos que, al comunicar conocimientos, emociones, valoraciones, ideas o sentimientos, contribuyen a la afirmación de la identidad cultural. La estrecha vinculación entre la escuela y el contexto de las artes y la cultura abre la visión de la educación y permite situar al estudiante en una realidad viva, de la cual, él forma parte. (MEN, 2010, p. 57)

Para ello el MEN, nos especifica unos ambientes de aprendizaje que vinculen los procesos de enseñanza aprendizaje y los procesos de recepción, creación y socialización en la educación artística. Estos ambientes son:

Espacios físicos de la escuela, espacios sociales para la práctica, tecnologías de la información y la comunicación, los diferentes espacios locales que dan cuenta del patrimonio cultural e histórico y los diferentes escenarios de la localidad donde tienen lugar producciones artísticas y manifestaciones de la cultura. (Orientaciones Pedagógicas para Educación. Artística, 2010, p. 70-72)

La danza en general y la danza tradicional al ser una de las disciplinas desarrolladas en la Educación Artística, se nos ofrece como alternativa transversal para el desarrollo de competencias básicas, la preservación y generación de prácticas culturales, folclóricas y patrimoniales y la apropiación de la realidad.

5.2 La Danza tradicional y el folclor.

Desde los Lineamientos del Plan Nacional de Danzas para un país que baila 2010-2020, se define la danza como:

Como concepto total, la danza engloba una multiplicidad de vertientes, géneros e intereses, y al ser entendida como una práctica social hace borrosas las fronteras y permite encontrar eslabones que la revelan como cuerpo de conocimientos. De un lado, abarca categorías propias de la práctica y comunes a todos los géneros como cuerpo, movimiento, espacio, tiempo, percepción, comunicación; todo ello fluyendo en una riqueza y diversidad de lenguajes. Por otro, involucra formación, creación, investigación, gestión, circulación, apropiación; territorios que construyen el campo de la danza como un saber, una disciplina. (Plan Nacional de Danzas, p. 19).

La cual se ampliará desde los siguientes principios:

- La danza como una práctica que genera conocimiento, cultura, tejido social y memoria.
- La danza como derecho cultural.
- La danza como disciplina del arte y profesión.
- La danza como práctica social y de construcción de comunidad viva que participa en el desarrollo social, político y económico del país.

La danza tradicional desde los mismos lineamientos se define como:

Danza folclórica. Recoge la expresión dancística de las comunidades de una región particular en donde la danza es parte viva de la tradición; su ejecución

se asocia a hechos cotidianos, celebraciones que vinculan a todos los miembros de la comunidad y que no necesariamente se escenifican para un público ni son ejecutadas por profesionales; sin embargo, este género ha contado con importantes desarrollos configurando modalidades y especializando su práctica. (Plan Nacional de Danzas, 2015, p 53).

Adicional, el plan nacional nos indica la división de las modalidades reconocidas como tradicional, de proyección y ballet folclórico.

Por otra parte, la danza popular en el mismo plan, se le atribuyen características específicas: *“Este género recoge manifestaciones que sin contar con una base en la tradición de los pueblos se han masificado y globalizado, logrando una práctica ampliamente apropiada”*. (Plan Nacional de Danzas, 2015 p. 53).

En la mirada del principal folclorista colombiano Guillermo Abadía Morales (1983), en su libro “Compendio general de Folklore Colombiano” nos define folclor como:

Folk-lore está formada por dos voces inglesas que etimológicamente significan: “folk”, lo popular (más es su contenido demológico o sociológico que en etnológico racial); “lore” significo en la antigua Inglaterra las canciones de cuna tradicionales, más tarde todas las canciones tradicionales y, finalmente, todo lo tradicional; así que puede definirse como tradición popular; esta tradicional estaría constituida por todos los conocimientos del pueblo “cree, piensa, dice y hace. (p. 13).

Abadía (1984) en este libro, desarrolla un cuadro taxonómico del folclor colombiano, donde divide el folclor en cuatro ramas:

- Literario: habla popular, narraciones, coplerío, paremiología.
- Musical: tonadas y cantos indígenas, tonadas y cantos mestizos, tonadas y cantos mulatos, organología musical.
- Coreográfico: danzas indígenas, danzas mestizas (zona andina y llanera), danzas mulatas (litoral atlántico y pacífico), parafernalia, trajes típicos regionales y juegos o juguetes coreográficos.
- Demosófico: vivienda, artesanías, medicina empírica, bromatología, usos y costumbres, mitos, supersticiones y agüeros.

Adicional, define:

- Folklore coreográfico como aquel que *“estudia básicamente las danzas regionales, tradicionales, ya indígenas o vernáculas, ya mestizas y mulatas y las de supervivencia colonial, aculturadas”* (Abadía, 1984, p. 292).
- Parafernalia: *“se utiliza para designar todos los elementos que se portan en las danzas, a parte de los trajes propios de ellas.”* (Abadía, 1984, p. 314).
- Juegos Coreográficos: *“no son exactamente “danzas típicas” que correspondan a las tonadas del mismo nombre, sino variedades más o menos dramatizadas que utilizan aires típicos como base rítmica o melodía.”* (Abadía, 1984, p. 325).

Ilustración 1: Árbol del folklor colombiano

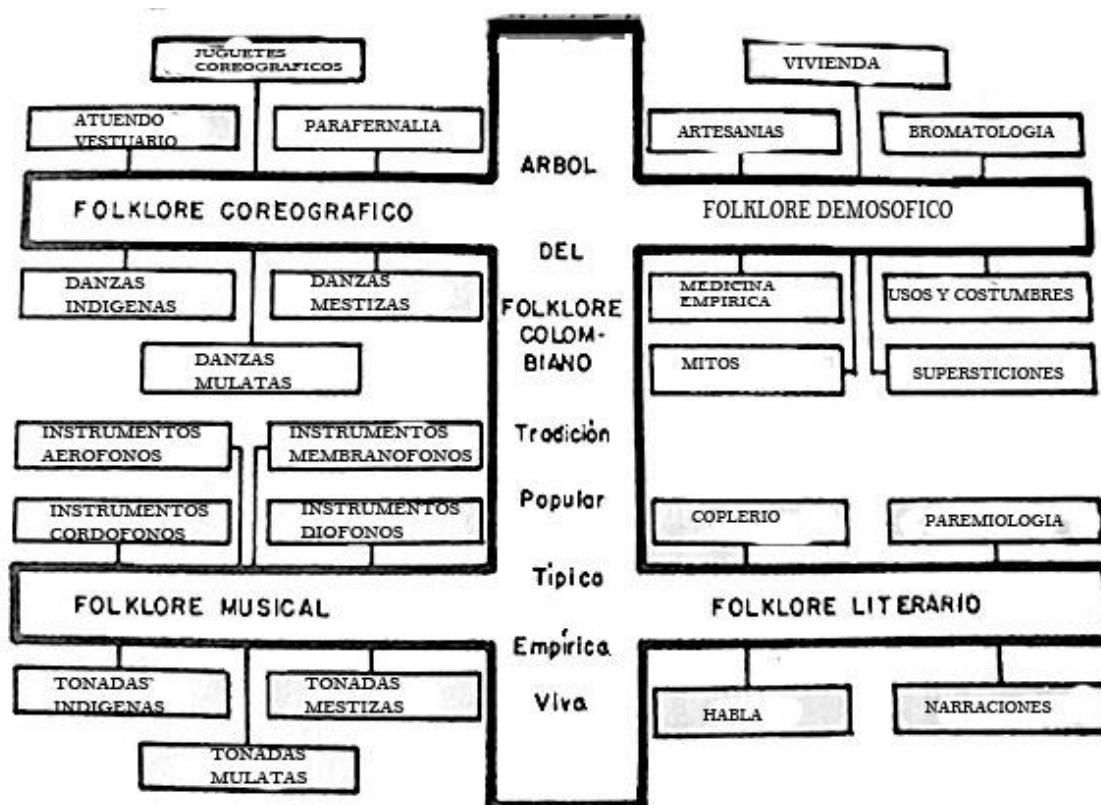


Ilustración 1 (Abadía, 1984, p. 21). gráfico del autor para mostrar las diferentes ramas del folclor colombiano

En otra mirada, Marulanda Morales (1984) en su libro “El folclor de Colombia: práctica de la identidad cultural”, nos define el folclor como:

El folclor no es una abstracción de la realidad, como algunos teóricos lo juzgan; por el contrario, es una plasmación de la misma. Es como la historia cotidiana escrita en un lenguaje figurado. Y en la medida en que las condiciones sociales, materiales o espirituales cambian, así el hecho folclórico va recogiendo y

reflejando el transcurrir de la colectividad. Las preocupaciones comunes, la vida doméstica, las prácticas y creencias religiosas, las conmemoraciones festivas o funerarias, los recuerdos del pasado histórico dejan su huella en el canto, la música, la danza y la poesía, con el sello propio de la tradición. (Marulanda, 1984, p. 20)

Y en su análisis en el texto, también define identidad cultural como:

La identidad cultural es la vigencia del hombre con todos los valores de su origen, su carácter y su ubicación histórica. En otras palabras, es la condición que asume el hombre actuante con la individualidad que lo singulariza, en los diversos planos de su capacidad creadora, ante el panorama universal. Es, por lo tanto, el hombre en el pleno disfrute de su creación autóctona, identificado con su propia obra y expresado a través de ella misma. La vigencia de la identidad cultural es un acto de independencia. (Marulanda, 1984, p. 35)

Resonando el hecho, que el mantenimiento de la identidad cultural también compete al sistema educativo:

Compete al sistema educativo definir y robustecer nuestra identidad cultural; difundir el conocimiento de la cultura universal y en particular de la colombiana; conservar el patrimonio nacional y desarrollar todas las artes y sus manifestaciones, en especial las literarias, plásticas y musicales. Y refiriéndose concretamente a la “Identidad y Patrimonio culturales”, exige: se conservará el legado de nuestra cultura a través de la capacitación de personal altamente especializado; de la recopilación científica y sistemática de las costumbres, tradiciones, folclor y arte popular; de la aplicación y actualización del marco

jurídico que protege el patrimonio cultural y artístico y regula las actividades de conservación e investigación. (Marulanda, 1984, p. 35).

Es por esto, por lo que la danza no solo es un espacio de praxis corporal, la danza en la escuela nutre las expresiones culturales y la identidad de un pueblo.

Marulanda (1984) también nos ofrece más definiciones importantes para la concepción de la danza en la escuela:

- Coreografía:

Se suele usar la palabra “coreografía” para indicar los procedimientos técnicos y artísticos que se aplican en el desarrollo de una danza, cuando ésta obedece a un plan o “montaje”, Cuando hablamos de folclor se designa como coreografía la estructura de las danzas, tal como vienen de la tradición. Dicha palabra se deriva del griego “*Chorela*”, baile, y “*Grapho*”, trazar o describir. Es decir que “coreografía” es el arte de la danza o bien el oficio de representar un baile por medio de figuras o dibujos. (Marulanda, 1984, p. 70)

Adicional, Marulanda (1984) nos proporciona una clasificación de las danzas, según sus características importantes:

- Por dirección predominante en los movimientos: Circulares, lineales, mixtas y estáticas.
- Por el tipo de agrupación: colectivas, por grupos y por parejas.
- Por los objetivos: festivas, por enamoramiento, de laboreo, ceremoniales o conmemorativas, pantomímicas, de iniciación o fertilidad, funerarias o funébricas, de carnaval, eróticas, nupciales, de cosecha de libación y de conjuro.

5.3 La danza y la tecnología

Teniendo en cuenta el apartado de antecedentes, las investigaciones indagadas en este trabajo tienen un componente de relación “danza y uso de los *Exergames*”, y “danzas y uso de plataformas digitales”.

Para la definición de estas relaciones, tendremos en cuenta las investigaciones ya nombradas en los antecedentes y las definiciones descritas por los mismos autores.

Webber y otros (2017) afirman en su investigación “*The Jig Experiment*”⁶, que en los últimos 40 años se producido un boom en la tecnología digital, donde está a pasado a ser parte de nuestra vida cotidiana, pero en el campo de la danza esta adopción de tecnologías ha sido lenta. Señalan:

La adopción relativamente lenta de las tecnologías digitales como herramientas habilitantes creativas en el proceso coreográfico, un sentimiento que repite el investigador de danza digital Scott deLahunta, cuando afirma, "las tecnologías relacionadas con la informática no han alcanzado el nivel de integración dentro del campo de la danza como con las otras formas de arte por la razón obvia de que, como material, el cuerpo en movimiento no se presta a la digitalización " (2002). (deLahunta, S. 2002. "Convergencias periódicas: danza y computadoras". En danza y tecnología: Moving Towards Media Productions, editado por S. Dinkla y M. Leeker. Berlín: Alexander Verlag, 66). (Weber y otros, p.121)

⁶ “El experimento del rompecabezas”.

Pero, a pesar de ello, no se puede eludir que las tecnologías son una alternativa para la democratización del conocimiento, la práctica colaborativa, el aprendizaje y la socialización. Para ello un ejemplo citado por las autoras:

Popat (2001) “Danza interactiva: colaboraciones creativas en línea” ilustró cómo un proceso interactivo de creación de arte, que permite la participación en la coreografía a través de las comunicaciones por Internet, creó un entorno de aprendizaje inclusivo. La incorporación de prácticas coreográficas colaborativas a través de una gama de plataformas tecnológicas no solo permite a los estudiantes perfeccionar sus habilidades de colaboración, sino también la alfabetización digital vital demandada en la esfera profesional de hoy. (Creatividad digital 12 (4): 205 – 214) (Weber y otros, p.120)

La tecnología, pasa a ser una herramienta que puede facilitar el aprendizaje del educando, influyendo adición de la motivación y el trabajo autónomo y colaborativo.

Huddy (2017) en su investigación “*Digital technology in the tertiary dance technique studio: expanding student engagement through collaborative and co-creative experiences*”⁷ afirma también:

La tecnología se convirtió en el vehículo a través del cual se exploraron y promulgaron estos marcos de enseñanza y aprendizaje, y mediante el cual se revelaron las voces y experiencias únicas de los participantes dentro del estudio de

⁷ “Tecnología digital en el estudio de la técnica terciaria de la danza: expandiendo el compromiso del estudiante a través de experiencias colaborativas y co-creativas”.

técnicas de danza. Los modos informales de aprendizaje fomentan un alejamiento de la didáctica, enseñanza de maestro aprendiz común a la enseñanza del baile de conservatorio y celebran un entorno de enseñanza y aprendizaje co-creativo que es colaborativo, reflexivo y autónomo. (p 175)

Huddy (2017) añade que el uso de la tecnología interactiva en la danza se divide en tres categorías, como herramientas de ayuda de enseñanza aprendizaje, plataformas de comunicación, y tecnologías que contribuyen al proceso creativo, adicional del auge del uso de dispositivos móviles y teléfonos inteligentes que son utilizados para registrar y socializar procesos, llegando a posibilidades de retroalimentación y autorreflexión como una alternativa de espejo. (Leijen et al. 2009; Lepczyk 2009, Huddy, 2015, p 176 y 177).

Un estudio de técnica de baile mejorado digitalmente, como se lo conoce en esta investigación, celebra procesos co-creativos y colaboración: de igual a igual y de alumno a maestro. Representa un alejamiento del enfoque didáctico convencional, dirigido por el maestro, practicado ampliamente por muchos profesores de técnicas de danza, que puede limitar la inclusión y la conexión dentro de la clase de técnica de danza. Aunque cada participante participa en el acto de enseñanza y aprendizaje de la danza informa el proceso y el resultado a través de la interpretación individual, el estilo, la preferencia, la capacidad y la personalidad, este enfoque primordial de enseñanza y aprendizaje puede dictar cómo el participante experimenta el aprendizaje en el estudio de técnica de danza. (Huddy, 2017, p. 177).

Parrish (2016) en su investigación “*Toward transformation: Digital tools for online dance pedagogy*”⁸, manifiesta el papel del video y plataformas sociales como *YouTube* en el incremento de interés de las personas en la danza, amplificando una audiencia, el aprendizaje autónomo, la colaboración y formación de comunidades. Adicional, nos manifiesta el papel del video digital tomado desde el análisis de “*Using digital video reporting*”⁹ artículo de La Real Academia de Ingeniería, donde se afirma una mejora el aprendizaje para los alumnos en riesgo y con dificultades en la adquisición del aprendizaje, creando mayor interés y adquisición de la información impartida, así mismo como una mejor comunicación, autonomía, colaboración y habilidades de trabajo en equipo (Willmot, Bramhall, & Radley, 2012).

El video digital ha tenido un notable impacto transformador en la enseñanza y el aprendizaje de la danza. Los investigadores identificaron que la integración de videos en experiencias de aprendizaje auténticas alentó el rigor académico. (Nugent et al., 2008) Nugent, JS, Reardon, RM, Smith, FG, Rhodes, JA, Zander, MJ, y Carter, TJ (2008). Explorando las comunidades de aprendizaje de la facultad: creando conexiones entre la enseñanza, el aprendizaje y la tecnología, (Revista Internacional de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior, 20 (1), p 51-58).

⁸ Hacia la transformación: herramientas digitales para la pedagogía de la danza en línea”.

⁹ “Utilizando el reportaje video-digital”.

5.4 Exergames

Gibbs, Quennerstedt y Larsson (2016) en su investigación “*Teaching dance in physical education using exergames*”¹⁰ definen a los *Exergames* como:

Los *Exergames* son videojuegos que incluyen ejercicios (o para ser más inclusivos, movimientos corporales), y hay muchos tipos diferentes de *Exergames* en el mercado. Los juegos de baile específicos como *Dance*, *Dance Revolution* o *Just Dance* han demostrado ser muy populares entre los niños y jóvenes. Por lo general, se dice que los juegos de computadora (o video) contrarrestan la actividad física entre niños y jóvenes (Hayes y Silberman, 2007). (párrafo. 5)

Ramírez (2017) en su investigación “Interacción humano-computador en escenarios educativos y artísticos. Kinect como propuesta viable”, nos amplifica la definición de *Exergames* citando a Carlson y otros (2008) a partir de sus beneficios físicos:

Los *Exergames* o videojuegos de ejercicio son videojuegos interactivos que buscan hacer de la Actividad Física algo gratificante, generando en cada persona motivación y estimulación suficiente en el tiempo empleado para hacer ejercicio. Estos juegos a menudo utilizan tecnologías que rastrean el movimiento del cuerpo y brindan, con un alto nivel de jugabilidad, un enfoque para realizar Actividad Física y así ayudar a las personas a ser más activas mejorando su calidad de vida. (p 45).

¹⁰ “Enseñando danza en educación física, usando Exergames”.

Este rastreo de movimiento, en los videojuegos denominados *Exergames*, parten de la tecnología Kinect, la cual García y Eckert (2013) en su documento “Mecatrónica del gesto”. Nos explican el funcionamiento de la tecnología Kinect:

Kinect es un dispositivo sensor de movimiento desarrollado por Microsoft para ser utilizado de manera inicial como complemento para su consola de juegos Xbox 360. Introducido en 2010 representó un punto de quiebre en las estrategias de interacción con consolas de juego, pues eliminó en gran medida la necesidad de utilizar dispositivos físicos para controlar los juegos, planteando en su lugar la idea de utilizar el cuerpo del jugador y sus movimientos como elementos de control. Más aún, componentes de reconocimiento facial y de control por voz añaden otra capa de posibilidades a las interacciones posibles. (p 79).

En otras palabras, los *Exergames* o video juegos activos, son juegos que con la tecnología Kinect, el jugador interactúa con el juego con los sensores de movimiento de una cámara de alta profundidad a partir de movimientos, gestos del cuerpo y a veces algunos sonidos de la voz. (Ramírez, 2017).

Ramírez (2017) en su documento, también nos ofrece una definición de *Just Dance*, entendida como “una saga de videojuegos de Ubisoft diseñados en su mayoría por Ubisoft Paris” (p. 48), donde el jugador, de forma individual o grupal sigue a un bailarín o personaje animado en pantalla en una acción de espejo, con predicción de movimientos en la parte interior o lateral de la imagen, y donde según su desempeño se irá marcando la puntuación con un X, OK, GOOD, PERFECT y YEAH! Según los movimientos acertados y captados por el sensor. (p. 48)

5.5 Exergames y la danza.

Haichun Sun (2015), desde su investigación “*Operationalizing physical literacy: The potential of active video games*”¹¹ nos afirma que en el momento en que los niños ingresan a la escuela, ellos ya están familiarizados con el uso de la tecnología, y el uso de estas tecnologías, como los video juegos AVG, desarrollan capacidades en simultaneo como los aprendizajes cognitivos, psicomotores y afectivos. Haichun Sun (2015) manifiesta:

Los juegos con oportunidades para que los jugadores cooperen cumplan con los desafíos óptimos y amplíen sus capacidades mentales para explorar los movimientos físicos representan una mayor posibilidad de motivarlos. El desafío, sin embargo, sigue siendo para los investigadores principalmente en el descubrimiento de las características de interacción juego-persona que ayudan no solo a provocar sino también a mantener la motivación. (párrafo. 6)

Asimismo, Ramírez (2017) cita a Diankun G. et al. (2015), donde se afirma:

Los videojuegos de acción ofrecen una perspectiva única entre aprendizaje activo y plasticidad neuronal. Se ha propuesto que la práctica en este tipo de videojuegos está relacionada con la integración de factores que son responsables de la atención y la memoria de trabajo, respectivamente, dos funciones cognitivas esenciales para jugar los videojuegos de acción. (p 22).

¹¹ “Operacionalizando la alfabetización física: el potencial de los videojuegos activos”

Ramírez (2017) ratifica el impacto de los juegos de video con en el campo físico y mental, desarrollando procesos cognitivos como la memoria y la atención, y habilidades de coordinación fina y gruesa, procesamiento visual y procesos lógico-mentales. De igual manera López y otros (2017), en su estudio “*Dance, dance Education. ¿A real “Revolution” for the classroom?*”¹² confirma los efectos saludables, mejoras cognitivas como el rendimiento académico y habilidades sociales en la inclusión de video juegos activos en el aula, ya que se transforma a una actividad motivante.

Del Moral y otros (2015) en su investigación “*Videojuegos: Incentivos Multisensoriales Potenciadores de las Inteligencias Múltiples en Educación Primaria*”, añaden, que los video juegos en ambientes escolares, además de desarrollar habilidades cognitivas, sociales y físicas, fomentan la experimentación y la curiosidad y optimizan los aprendizajes a partir de la acción de libertad en el proceso de jugador:

Existen experiencias de integración de los videojuegos en contextos formativos que demuestran que éstos ayudan a adquirir aprendizajes, al simular procesos sociales, y, fomentar la experimentación y la curiosidad (Cortés, García & Lacasa, 2012; Del Castillo, Herrero, García, Checa & Monjolat, 2012; Sung & Hwang, 2013). Por su parte, Robertson (2013) y Vos, van der Meijden y Denessen (2011) señalan que -según su naturaleza, temática y actividades- pueden optimizar aprendizajes al otorgar libertad de acción a los jugadores. Annetta, Minogue, Holmes y Cheng (2009) junto a Hickey, Ingram-Goble y Jameson (2009) afirman que contribuyen a la mejora de la comprensión de conceptos, a la adquisición de

¹² “Danza, danza, educación. ¿Una verdadera “revolución” para el aula?”

habilidades de procesamiento y a la resolución de problemas (Liu, Cheng & Huang, 2011), propician el desarrollo de habilidades viso-espaciales (Bailey & West, 2013), y potencian la inteligencia emocional (Acampora, Loia & Vitiello, 2012; Herodotou, Kambouri & Winters, 2011)." Annetta, Minogue, Holmes y Cheng (2009) junto a Hickey, Ingram-Goble y Jameson (2009) afirman que contribuyen a la mejora de la comprensión de conceptos, a la adquisición de habilidades de procesamiento y a la resolución de problemas. (Liu, Cheng & Huang, 2011). (2015, p. 246).

5.6 OVA

Wiley (2003), citado por Sánchez (2014) define el OVA o también llamado OA por OL (*Object Learning*), que significa Objeto de Aprendizaje, como un recurso digital, el cual es reutilizable para mediar el aprendizaje. Donde:

Los Objetos de Aprendizaje son elementos de un nuevo tipo de instrucción basada en computadores enmarcada en el paradigma orientado a objetos de las ciencias de la computación. La orientación a objetos valora altamente la creación de componentes (llamados objetos) que pueden ser reutilizados en múltiples contextos. Esta es la idea fundamental detrás de los Objetos de Aprendizaje: diseños instruccionales que pueden construirse en pequeños componentes instruccionales (comparados con el tamaño de un curso completo), que pueden ser reutilizados un número de veces en diferentes contextos de aprendizaje. Adicionalmente, los Objetos de Aprendizaje son generalmente entendidos como entidades digitales para ser entregadas por Internet, significando que cualquier número de personas pueden acceder a ellos y usarlos simultáneamente (como oposición a los tradicionales medios de instrucción tal como un dispositivo de reproducción de video que solo puede existir en un lugar a la vez). (Herrera, 2004, citado por Sánchez, 2014, p. 98)

En Colombia el objeto de aprendizaje es “*un conjunto de recursos digitales, que pueden ser utilizados en diversos contextos, con un propósito educativo*” (Sánchez, 2013, p.99) el cual tiene una estructura de metadato¹³ para dar facilidades de almacenamiento, búsqueda y recuperación ya que esta albergado en el internet y cuyo propósito es apoyar procesos de enseñanza y aprendizaje. (Sánchez, 2013)

Es un recurso digital que puede ser reutilizado en diferentes contextos educativos. Pueden ser cursos, cuadros, fotografías, películas, vídeos y documentos que posean claros objetivos educacionales, entre otros. (MEN, SF)

¹³ Estructura de información externa.

Sánchez (2013) expone los criterios que debe tener en el diseño el OVA, como lo son: la Atemporalidad en el cual no debe depender de un tiempo específico; La didáctica, el cual responde a un que, para que, con qué y quien; la Usabilidad, facilitando su uso intuitivo; la Interacción, el cual debe motivar al educando y la Accesibilidad para el usuario.

Es importante resaltar que el Objeto en si es un apoyo, por eso puede ser reutilizado en diferentes contextos, públicos u objetivos.

Siendo acordes al MEN, el OVA denominado Criollo Dance, esta formulado como un objeto mediático (audio visual) en formato de video tutorial, que tiene las posibilidades de informar, instruir en una coreografía, al mismo tiempo de fácil acceso pues es de acceso gratuito y se encuentra en la red. Es cual es reutilizable en diferentes contextos y públicos que deseen tener un acercamiento a las danzas folclóricas de Colombia.

5.7 Modelo Pedagógico

Desde el ejercicio docente, podemos entender que las danzas, tiene múltiples formas de abordar, aprender y reflexionar. En determinados momentos la danza es una disciplina, donde el aprendiz de esforzarse por aprender la técnica, la postura y la expresión para su ejecución. En otros momentos la danza es recreación, donde desde su práctica libre el estudiante puede divertirse, colmar su tiempo libre de experiencias amables y socializar o distraerse. La danza también puede ser deportiva, donde se el estudiante puede desarrollar destrezas físicas, y por otro lado la danza puede ser competitiva, donde el estudiante por medio de la interpretación y el esfuerzo puede competir y demostrar sus habilidades, y por qué no, hacer parte de competencias y torneos.

La danza puede ser un medio de expresión, donde el estudiante puede establecer una comunicación con el público a partir de sus movimientos. La danza puede ser innovación pues el estudiante puede crear y también puede ser arte, pues puede conmover desde su estética.

La danza en otros momentos es terapéutica, porque el estudiante alejar sus tristezas o puede escuchar su cuerpo y reflexionar con él. La danza tiene muchos momentos, en su práctica y aprendizaje, sin contar que, en sus múltiples expresiones, la enseñanza de esta va a variar; no es lo mismo enseñar ballet a enseñar zumba, no es lo mismo enseñar folclor a enseñar contemporánea, y es por ello, que hablar de un solo modelo de aprendizaje o didáctica no es lo adecuado.

En la danza al igual que en la enseñanza de la educación física, se parte de unos momentos y objetivos a enseñar, y el docente puede variar su forma de enseñar, para conseguir el objetivo planteado. Por ello, varios teóricos de la danza han tomado como referente la propuesta de Mosston y Ashworth (1986) denominada “Estilos de aprendizaje”.

Pescador (2015) afirma:

Para Mosston la enseñanza se basa en continuas relaciones entre el profesor y el estudiante, que le permiten desarrollarse tanto personal como participativamente dentro de la actividad física, haciendo necesario que el profesor tenga claridad entre la intención y la acción para cumplir los objetivos de aprendizaje en la clase. (p 16)

El autor analiza a Mosston, y nos explica la metodología para la Enseñanza como una posibilidad de métodos, técnicas y estrategias que optimizan la acción pedagógica, y en el caso de la enseñanza que guían alrededor del cuerpo, las relaciones entre el profesor y el estudiante y la claridad entre la intención y la acción marcan el camino para el desarrollo de los objetivos planteados (Pescador, 2015, p. 16).

Para esto Mosston, plantea el “Espectro de los Estilos de Enseñanza”, donde se analiza el proceso de enseñanza- aprendizaje basado en una toma de decisiones alrededor del impacto de los estudiantes, los objetivos a desarrollar, la relación maestro estudiante y sus momentos de aprendizaje. (Pescador, 2015, p.17).

Esta propuesta denominada Estilos de Aprendizaje se pueden resumir en un proceso de E-A-O (enseñanza- aprendizaje y objetivos a lograr) donde el acto de la enseñanza está basado en decisiones e impactos sobre los estudiantes y estará dividida en tres momentos: preimpacto (decisiones tomadas antes de la interacción), impacto (decisiones durante la ejecución) y postimpacto (evaluación y retroalimentación). (Mosston 1986).

Ilustración 2: cuadro de la anatomía de los estilos de Mosston:

GRUPOS DE DECISIONES	DECISIONES QUE SE DEBEN TOMAR
Preimpacto (Preparación)	1. Objetivo de un episodio 2. Selección del estilo de enseñanza 3. Estilo de aprendizaje anticipado 4. A quien enseñar 5. Contenido 6. Donde enseñar (lugar) 7. Cuando enseñar: a. Momento de inicio b. Ritmo y cadencia c. Duración d. Momento de parada e. Intervalo f. Final 8. Posición 9. Vestimenta y aspecto 10. Comunicación 11. Preguntas 12. Organización 13. Parámetros 14. Ambiente 15. Métodos y materiales de evaluación 16. Otros.
Impacto (Ejecución)	1. Ejecución congruente con las decisiones de Preimpacto (3-13) 2. Ajustes y correcciones 3. Otros
Posimpacto (Evaluación)	1. Información acerca de la ejecución del impacto (observar, escuchar, tocar, oler, etc.) 2. Valoración de la información en base a los criterios (instrumentación, procedimientos, material, normas, valores, etc.) 3. Retroalimentación: 4. Evaluación del estilo de enseñanza seleccionado 5. Evaluación del estilo de aprendizaje anticipado 6. Otros.

Ilustración 2 Mosston (1986) p. 22. Anatomía de cada estilo en su texto: Estilos de aprendizaje en educación física.

Adicional, Ferreira (2009), en su documento “Un enfoque pedagógico de la danza” nos explica:

Mosston clasifica los estilos de enseñanza de acuerdo al ámbito que pretende estimular en el estudiante, ya sea la dimensión cognitiva como la físico-motora. Dicha clasificación, como la generalidad de su planteamiento, se fundamenta en los señalamientos que hace Miguel Ángel Delgado Noguera (1991). Los estilos de enseñanza, según la dimensión del desarrollo de la persona que se ve involucrada, se dividen en los cinco siguientes: a) Estilos convergentes Ø Los estilos tradicionales Ø Los estilos que incentivan la participación del alumno b) Estilos divergentes: Ø Los estilos que propician la individualización del alumno Ø Los estilos que favorecen el desarrollo del pensamiento (dimensión cognitiva) Ø Los estilos que estimulan el desarrollo de la creatividad. (p. 12)

Teniendo en cuenta estos momentos, el objetivo y tipo de relación maestro estudiantes para la consecución del objetivo, se escoge un estilo de aprendizaje, el cual se nutre de múltiples apartados; estos estilos son:

- Mando directo: El profesor toma todas las decisiones y el alumno responde a cada una de ellas, como en el ballet.
- Estilo de la práctica: el estudiante toma algunas decisiones (en el impacto) al igual que el maestro. Utilizada en la enseñanza de la danza folclórica.
- El estilo recíproco: *“crea una realidad para lograr una serie de objetivos intrínsecos, que forman parte de los dos aspectos más importantes del estilo -las relaciones sociales entre compañeros, y las condiciones para ofrecer Feedback¹⁴ inmediato”* (Mosston, 1986, p.81)
- Estilo de autoevaluación: el estudiante tiene un papel importante en su evaluación, coevaluación, retroalimentación y consecución del objetivo.

¹⁴ Retroalimentación

- Estilo de inclusión: el estudiante puede participar en la planificación de tareas.
- Por descubrimiento: teniendo en cuenta las opciones de organización y demostración, este estilo el estudiante pasa el umbral de descubrimiento (lo que le enseña el maestro en el proceso) y entra a la etapa, indagación -descubrimiento. Con el proceso E-M-R: estímulo, mediación y respuesta.
- Estilo por descubrimiento guiado:

La esencia de este estilo consiste en una relación particular entre el profesor y el alumno, donde la secuencia de preguntas del primero conlleva una serie de respuestas del segundo. Cada pregunta del profesor provoca una sola respuesta correcta descubierta por el alumno. El efecto acumulativo de esta secuencia - proceso convergente- lleva al alumno a descubrir el concepto, principio, o idea perseguidos. (Mosston, 1986, p.199)
- Estilo divergente: resolución de problemas, el estudiante propone y da soluciones.
- Programa individualizado: el estudiante descubre y diseña
- Estilo para alumnos iniciados: el estudiante dirige su proceso
- Estilo de auto enseñanza: el estudiante es autodidacta.

En la presente investigación, se aplicarán los estilos de: Mando directo, Estilo de la práctica, Inclusión, Estilo de auto evaluación y Descubrimiento guiado. Este dependerá del momento y el objetivo de la tarea a realizar tal como lo plantea Mosston (1986).

Adicional, como estrategia didáctica, se adiciona la propuesta de Aprendizaje Basado en Retos, el cual tiene sus raíces en el aprendizaje vivencial, en el cual parte de que el estudiante aprende mejor si participa de forma activa en experiencias abiertas de aprendizaje (Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, 2015, párr. 6)

Sus características claves según el Observatorio de innovación educativa del tecnológico de Monterrey (2015) son:

- Aprendizaje centrado en el estudiante
- Involucran problemas y demandan soluciones.
- Producto: los estudiantes crean una solución que resulten de acciones concretas.
- El docente es un coach, co-investigador y diseñador (Baloian, Hoeksema, Hoppe y Mirlad, 2006)
- Acceso a la tecnología como parte esencial del aprendizaje.

El Aprendizaje Basado en Retos aprovecha el interés de los estudiantes por darle un significado práctico a la educación, mientras desarrollan competencias claves como el trabajo colaborativo y multidisciplinario, la toma de decisiones, la comunicación avanzada, la ética y el liderazgo (Malmqvist, Rådberg y Lundqvist, 2015)” (observatorio de innovación educativa del tecnológico de Monterrey, 2015, p 5)

El observatorio de innovación educativa del tecnológico de Monterrey (2015), en su publicación de octubre de 2015, en su revista *EduTrends*, nos ofrecen un cuadro comparativo para entender mejor el enfoque:

Cuadro 2: cuadro comparativo aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en problemas y aprendizaje basado en retos.

Técnica / Característica	Aprendizaje Basado en Proyectos	Aprendizaje Basado en Problemas	Aprendizaje Basado en Retos
Aprendizaje	Los estudiantes construyen su conocimiento a través de una tarea específica (Swiden, 2013). Los conocimientos adquiridos se aplican para llevar a cabo el proyecto asignado.	Los estudiantes adquieren nueva información a través del aprendizaje autodirigido en problemas diseñados (Boud, 1985, en Savin-Baden y Howell Major, 2004). Los conocimientos adquiridos se aplican para resolver el problema planteado.	Los estudiantes trabajan con maestros y expertos en sus comunidades, en problemáticas reales, para desarrollar un conocimiento más profundo de los temas que están estudiando. Es el propio reto lo que detona la obtención de nuevo conocimiento y los recursos o herramientas necesarios.
Enfoque	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y predefinida, para la cual se demanda una solución (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014).	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y normalmente ficticia, para la cual no se requiere una solución real (Larmer, 2015).	Enfrenta a los estudiantes a una situación problemática relevante y abierta, para la cual se demanda una solución real.
Producto	Se requiere que los estudiantes generen un producto, presentación, o ejecución de la solución (Larmer, 2015).	Se enfoca más en los procesos de aprendizaje que en los productos de las soluciones (Vicerrectoría de Normatividad Académica y Asuntos Estudiantiles, 2014).	Se requiere que estudiantes creen una solución que resulte en una acción concreta.
Proceso	Los estudiantes trabajan con el proyecto asignado de manera que su abordaje genere productos para su aprendizaje (Moursund, 1999).	Los estudiantes trabajan con el problema de manera que se ponga a prueba su capacidad de razonar y aplicar su conocimiento para ser evaluado de acuerdo a su nivel de aprendizaje (Barrows y Tamblyn, 1980).	Los estudiantes analizan, diseñan, desarrollan y ejecutan la mejor solución para abordar el reto en una manera que ellos y otras personas pueden verlo y medirlo.
Rol del profesor	Facilitador y administrador de proyectos (Jackson, 2012).	Facilitador, guía, tutor o consultor profesional (Barrows, 2001 citado en Ribeiro y Mizukami, 2005).	Coach, co-investigador y diseñador (Baloian, Hoeksema, Hoppe y Milrad, 2006).

Tabla 2 Tomado de Edutrends, 2015, p 7.

El objetivo para implementar el enfoque es suscitar la necesidad de entender el OVA como un reto y un camino para adquirir el conocimiento, el cual el estudiante podrá resolver

con la práctica, creando la motivación y su práctica en el descubrimiento guiado como una solución al problema.

La estrategia didáctica propuesta se puede resumir, en la aplicación de los Estilos de aprendizaje anteriormente citados, respetando las dinámicas típicas de una clase de danzas, donde los estudiantes mediante diferentes momentos y objetivos buscará apropiarse de una propuesta coreográfica folclórica, desarrollando sus habilidades motrices, de coordinación, ritmo y mimesis a través de Mando directo en la enseñanza de pasos nuevos, Estilo de la práctica, en la praxis y repaso de las secuencias coreográficas reformuladas por sus destrezas, necesidades y habilidades propias, Inclusión permitiendo los aportes de los estudiantes en las secuencias coreográficas, Estilo de auto evaluación donde cada estudiante será consciente de su proceso y Descubrimiento guiado, donde el estudiante mediante la práctica fortalecerá su conciencia corporal y resolución de problemas ante los movimientos aprendidos. Tras la etapa de aprendizaje coreográfico se comenzará a implementar el aprendizaje basado en retos. Donde el estudiante por medio del reto ingresará a la dinámica de obtención del logro, en que los estudiantes por su interés serán los protagonistas de los videos, objetivo que alcanzarán con su esfuerzo expresivo y ejecución coreográfico en la puesta en escena.

Estos procesos de interés y disposición podrán mostrar evidencias de desarrollo de motivación.

Consumado el reto, la estrategia didáctica termina con la retroalimentación de la experiencia, momento que se planteará con los instrumentos de investigación planteados.

El tiempo estimado de la propuesta se desarrollará en seis meses, en una intensidad horaria de dos horas por semana.

5.8 La motivación

Naranjo (2009) nos define la motivación como “*como el proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta*” (p. 154). Esta autora nos narra que desde su raíz latina *Motus*, “se relaciona con todo aquello que moviliza a la persona para ejecutar una actividad” (p. 154).

En este sentido, desde las perspectivas teóricas de la motivación, la investigación se adapta a la postura de la perspectiva humanista de la motivación. La cual parte de la jerarquía de las necesidades de Maslow, donde desde unas necesidades prioritarias, se puede ascender a necesidades superiores, las cuales después de satisfacer las necesidades básicas, aparecen las motivaciones. (Naranjo, 2009, p. 157). Estas necesidades que serán el catalizador de la motivación a las cuales nos inscribimos será las Necesidades de Estima relacionadas con el sentirse bien consigo mismo, y las Necesidades de autorrealización, relacionadas con el crecimiento personal, la autoestima, la autonomía, la independencia y el autocontrol. (Santrock 2002, citado por Naranjo 2009, p. 157)

Es por ello por lo que se puede entender que la motivación como ese entramado que lleva a la realización de acciones que conlleva a alcanzar un objetivo se relaciona a la satisfacción de necesidades generadas también por los deseos y las emociones.

Naranjo (2009) cita a Cerezo y Casanova (2004), en la relación motivación emoción, donde se:

distinguen tres categorías relevantes para la motivación en ambientes educativos: la primera se relaciona con un componente de expectativas, que incluye las creencias de las personas estudiantes sobre su capacidad para ejecutar una tarea; la segunda se asocia a un componente de valor, relacionado con sus metas y sus percepciones sobre la importancia e interés de la tarea; la tercera, a un componente afectivo, que incluye las consecuencias afectivo-emocionales derivadas de la realización de una tarea, así como de los resultados de éxito o fracaso académico. (p. 163)

Naranjo nos explica desde la visión de Bisquerra (2000), que la predisposición de actuar se genera por una emoción, y por una conducta motivada en respuesta al medio, la cual se define como una motivación reactiva, afirmando así, que la emoción depende de lo importante para cada persona. (p.163)

Es por esto que la motivación pasa a ser un aspecto importante para la realización de objetivos en la escuela, teniendo en cuentas las emociones del sujeto, sus deseos y aspiraciones. Es vital entender motivar a aprender en cualquier contexto educativo, fortalece cualquier proceso de cognición hasta el de autorrealización.

Capítulo 3

6. Marco metodológico

6.1 IBPAMA Y ABR

La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales (IBPAMA) es una propuesta metodológica, en busca de encontrar un puente entre la investigación científica y la investigación creación en las artes.

Leavy (2009), manifiesta en su texto “Introducción a la investigación basada en las artes”, que existe una intersección del arte y la ciencia y esta se puede ver reflejada en el ABR (investigación basada en la práctica de las artes), donde se puede “*combinar los impulsos creativos y las intenciones en la práctica artística y científica*” (p. 4).

Leavy (2009) define el ABR como:

Un enfoque transdisciplinario para la construcción del conocimiento que combina los principios de las artes creativas en contextos de investigación (Leavy, 2009, 2015; McNiff, 2014; Capítulo 2, este volumen). He descrito prácticas ABR como herramientas metodológicas utilizadas por los investigadores en todas las disciplinas durante cualquiera o todas las fases de la investigación, incluyendo la generación problema, los datos o la generación de contenidos, análisis, interpretación y representación (Leavy, 2009, 2015). Estas herramientas se adaptan los principios de las artes creativas con el fin de abordar cuestiones de investigación de manera integral. Este proceso de investigación, por tanto, involucra a investigadores que participan en la creación artística como una forma de saber (McNiff, 2014; Capítulo 2, este volumen). prácticas de investigación son informados por la creencia de que las artes y las humanidades pueden facilitar objetivos científicos sociales (Jones, 2010). prácticas basado en las artes pueden recurrir a cualquier forma de arte y las formas de representación que incluyen pero no se limitan a las formas literarias (ensayos, cuentos, novelas, novelas, escritura experimental, guiones, los poemas, parábolas); formas performativas (música,

canciones, danza, movimiento creativo, teatro); artes visuales (fotografía, dibujo, pintura, collage, instalación, tridimensional (3-D) arte, escultura, cómics, edredones, costura); formas audiovisuales (película, vídeo). (Leavy, 2017, p. 4).

Adicional, Leavy (2009) sugiere que el ABR puede ser entendido también como un paradigma, ya que las artes pueden crear y transmitir un significado, citando a Barone y Eisner (2012), donde el trabajo estético del objeto de la investigación en sí puede fomentar reflexión y empatía entre el investigador y el público o consumidor del producto. (Dunlop, 2001). Al mismo tiempo cita a Gerber y sus colegas (2012), donde expresa que este objeto estético puede transmitir conocimiento y provocar conciencia, entendiendo procesos de pensamiento crítico e incluyendo múltiples modos de conocer, interpretar e interactuar con él.

Además, este paradigma encuentra relaciones entre múltiples campos, como el arte terapia y el ABR, apoyando el origen investigativo desde la práctica arteterapéutica y por supuesto, también se encuentra una correspondencia entre el arte y el aprendizaje, partiendo desde el principio que las artes pueden influenciar el aprendizaje, y desde las practicas creativas: *“el cerebro responde de manera crítica como nos involucramos en la creación artística y como consumimos arte”* (Leavy, 2017, p.7), sin contar el desarrollo de ambos hemisferios del cerebro en la práctica y expresión artística.

Las ventajas de la investigación basada en artes son varias, como los nuevos aprendizajes e ideas que se puede presentar en cada paso del proceso de la investigación, su proceso guiado en describir, explorar, descubrir en congruencia a resolver el problema de investigación, el formar conexiones micro y macro en la teorización y la reflexión, su enfoque holístico en pro de crear puentes entre teorías y métodos que fortalezcan un enfoque integrado de investigación. Adicional este tipo de investigación debe ser sugerente y provocativa, cautivadora y estéticamente potente como forma de representación e intermediación del arte. Capaz de crear conciencia crítica, sensibilización y empatía, desarrolla participación, significados múltiples democratizando las participaciones, y

estimulando el dialogo en una obra que estimula nuevos significados, no solo desde el consumo sino también desde el proceso de creación. Teniendo en claro, que la investigación ya no solo parte de un investigador académico que maneja todo el proceso, sino que cuenta con un lenguaje y una participación de un público y de unos co-creadores que permitirán un acceso más libre y público. (Leavy, 2017).

Conjuntamente, Leavy. (2017) nos explica:

Cualquier proyecto puede requerir experiencia en uno o más específicas formas de arte, así como otras técnicas de investigación que pueden ser cuantitativos, cualitativos, basados en la comunidad, o implicar métodos mixtos. Cada proyecto está estructurado de manera diferente en función de sus objetivos. Por lo tanto, las competencias que se ejercen en un proyecto varían en gran medida, al igual que la experiencia disciplinar de los investigadores. (p.11)

Donde el investigador tendrá en cuenta algunas pautas importantes como la apertura e intuición, en el proceso de descubrimiento, creatividad y práctica del proceso de prueba y error (Barone y Eisner, 2012), el pensamiento conceptual, simbólico, metafórico (Saldaña 2011) y temático en pro de encaminar lo aprendido y la expresión de forma coherente, todo en una medida de practica ética en el proceso investigativo.

Del ABR, *Artes-Based Practice Research*¹⁵, se desprende la IBPAMA, La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales, que desde la mirada de Carrillo (2015), nos explica:

...nuevo género metodológico que une la investigación social con las artes creativas, se le conoce como investigación basada en las artes, en inglés arts-based research (Leavy, 2009), también practice-based research o practice-led research”.

¹⁵ Investigación basada en la práctica de las artes.

Donde converge la investigación en una relación entre tecnología, comunicación y arte en la producción de medios digitales, audiovisuales y artes electrónicas, en diferentes categorías como “la imagen en movimiento, la cultura de la imagen, la estética digital, las industrias culturales y la producción de medios como base de la investigación. (p 221)

El método de IBPAMA, que parte desde la contextualización del tema de estudio desde la perspectiva del sujeto, basada en la práctica, de proceso cualitativo y de carácter interdisciplinario,

...que utiliza procesos de producción (audiovisuales, artísticos, literarios, performativos, mediáticos) para indagar a través de la práctica y la experiencia humana, problemas que no son revelados a través de otras metodologías (Hernández, 2008:92-93). El objetivo final de una investigación basada en la práctica es producir un artefacto mediático de carácter audiovisual en conjunto con una tesis escrita que –además de contextualizar la producción del artefacto dentro de un marco teórico– tenga como objetivo la creación de nuevos conocimientos en el tema, exponiendo una relación simbiótica entre la práctica y la teoría. Un punto importante en el proceso de investigación basada en la práctica es la producción simultánea de conocimiento a través del artefacto. (Carrillo, 2015, p. 222).

La IBPAMA propone un proceso de producción auto reflexivo, basado en la práctica, pensando que el desarrollo teórico y práctico se nutren en su práctica investigativa y se relacionan en la creación y en nuevos paradigmas, y que se pueden nutrir de varias disciplinas y áreas de estudio, como la investigación social, entendida desde la recolección de datos, análisis, interpretación y representación. (Carrillo, 2015).

Acorde a esto, la propuesta de investigación postulada en este trabajo puede tomar algunos elementos de la investigación acción colaborativa, en la producción del objeto de aprendizaje, donde se entiende que su intención, como lo menciona Sandín (2003), es mejorar la práctica educativa, mediante la producción y utilización del conocimiento que

responda a un objetivo planteado, propiciando un cambio social que transforme la realidad, con la intervención reflexiva de un grupo de agentes de la comunidad.

Entendiéndolo de mejor modo, como cita Sandín a Carr y Kemmis (1988) desde su texto: “Técnica crítica de la enseñanza, La investigación-acción en la formación del profesorado”, entendiendo la investigación acción como:

Una ciencia educativa crítica que atribuye a la reforma educacional los predicados participativa y colaborativa; plantea una forma de investigación educativa concebida como análisis crítico que se encamina a la transformación de las prácticas educativas, de entendimientos educativos y de los valores educativos de las personas que intervienen en el proceso, así como de las estructuras sociales e institucionales que definen el marco de actuación de dichas personas. (Carr y Kemmis, 1988, p. 168). (Sandín, 2003, p.54)

Este tipo de investigación se inscribe a una perspectiva a nivel metodológico mixto, donde el investigador es gestor del proceso de cambio, donde la investigación acción:

Es una forma de indagación autorreflexiva que emprenden los participantes en situaciones sociales en orden a mejorar la racionalidad y la justicia de sus propias prácticas, su entendimiento de las mismas y las situaciones dentro de las cuales ellas tienen lugar. (Carr y Kemmis, 1988, p 174).

El objetivo de la Investigación Acción adaptada en esta propuesta, como lo expresa Cohen y Manion (1985) citado en el texto de Sandín (2003), se entiende como un modo de innovación en la enseñanza, entendiendo los *Exergames* en danza como una propuesta de desarrollo de objeto de aprendizaje que busca la innovación y la transformación de la práctica educativa en los saberes folclóricos, culturales hacia los intereses y motivaciones de los educandos. Y como no decirlo, como desde la creación del arte, puedes sensibilizar y transformar las formas de apropiación de nuestros saberes culturales y folclóricos.

Esta metodología, le abre los brazos a la relación de la realidad social y educativa de los estudiantes, la cual se utilizará en esta investigación para incentivar sus motivaciones e intereses, fortaleciendo la intervención del grupo convocado para la investigación y fortaleciendo sus habilidades auto críticas en su participación investigativa y en su desarrollo educativo y cultural, en una herramienta que les llama la atención como son los videos animados tipo *Exergame*.

Es así, que relacionando la IBPAMA, desde su proceso auto reflexivo, su relación en la producción e investigación con y en los medios audiovisuales y digitales, más la investigación acción desde la participación de la comunidad, se busca desarrollar la sistematización de experiencias de aula a través de la producción de un OVA que entremezcle la creación, la expresión y la educación en la creación dancística en una institución educativa.

Teniendo en cuenta lo anterior, la investigación acción se desarrolla en un concepto de proyecto, donde como lo cita Sandín (2003) en su texto Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones, esta investigación sigue el modelo de Kurt Lewin, y se desenvuelve en cuatro fases: la planificación, la acción, la observación y la reflexión, los cuales se suscriben de forma coherente a la modalidad de formación en profundización, en el desarrollo de solución de problemas y de oportunidades de innovación en el uso de tecnología en las prácticas de aula y en su reflexión pedagógica.

Esta propuesta de investigación en la modalidad de profundización, parte de la línea investigación creación tomando como referente la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales (IBPAMA) y la investigación acción colaborativa en sus cuatro fases:

Planificación del proyecto: formulación de las bases teóricas, investigación y elaboración de la propuesta de objeto de aprendizaje fusionando los *Exergames*,

videotutoriales y plataformas de *e-learning*, y proyección de la intervención y colaboración en el plantel educativo con los estudiantes de grados escogidos.

La acción, como la ejecución del proyecto y construcción del objeto de aprendizaje en colaboración de los estudiantes escogidos por su apropiación de los ejercicios dancísticos.

La observación como la etapa de interacción de los estudiantes con el objeto de aprendizaje desarrollado en el aula de clase y en una plataforma libre, como propuesta para la socialización de la experiencia pedagógica en las danzas.

La reflexión como el análisis de la experiencia pedagógica, el objeto de aprendizaje, la colaboración y participación de los educandos y la retroalimentación de esta.

Esta elaboración de proyecto se desarrollará un estudio del aprendizaje con medios en la línea de investigación de Didáctica de la tecnología, buscando sistematizar la experiencia pedagógica y desarrollar un objeto con el fin de estimular y motivar la participación y colaboración de los educandos en su producción y reflexión.

Los instrumentos que se aplicaran será la observación participante con elementos de registro como video, fotografía y diario de campo, el análisis de experiencia a través de encuestas cualitativas y cuantitativas y observación de grupos de discusión para la actividad evaluativa, dentro de las categorías de análisis:

- Herramientas digitales para la enseñanza de la danza:
 - a. El OVA Criollo Dance es funcional como herramienta educativa.
 - b. El OVA Criollo Dance permite la enseñanza de elementos de la danza.
 - c. Herramientas digitales encontradas en la red para la enseñanza de danzas folclóricas.

- Conceptos culturales de la danza mediada por tecnologías:
 - a. El Ova Criollo Dance es funcional en la transmisión de saberes culturales y folclóricos.
- *Exergames* y la motivación:
 - a. El OVA Criollo Dance influye en la motivación para el aprendizaje de danzas folclóricas.
 - b. Actitudes, aptitudes y emociones desarrolladas en lo estudiantes a partir de la interacción y construcción con Criollo Dance.
- Recursos educativos digitales en la enseñanza de las danzas tradicionales.
 - a. En la enseñanza de las danzas que recursos educativos digitales se encuentran.
 - b. Los recursos digitales versus recursos físicos como libros de texto.

6.2 Planificación del proyecto (Fase 1)

Criollo Dance, surge de las múltiples expresiones de interés por parte de los estudiantes de grados 2 a 7 del Colegio José Asunción Silva por las actividades dirigidas en juegos de reto, mediadas por la tecnología en la asignatura de danzas; en síntesis por medio de la dinámica, combate de danza, los estudiantes divididos en grupos al interior del aula, competían en eliminación sencilla, por la demostración de catalogarse como los mejores bailarines de la clase a partir de la interacción de videos de *Just Dance* proyectados en el televisor del aula.

Cabe aclarar, que los estudiantes son parte de una institución pública, por lo tanto, no contamos con un Xbox para la proyección de los videos. Para esto, el docente descarga grabaciones de algunos videos que se ajustan a los intereses de los estudiantes, y se plantea

el juego desde la proyección de los mismo, con jueces como el docente o compañeros de clase. No se desarrolla la actividad con sensor de movimiento.

Esta dinámica de clase es recurrentemente solicitada en clase, y muchas veces se obtiene como premio después de la práctica de ensayos de danzas folclóricas por su buena participación y avance en clase.

Pero, adicional que, en la dinámica de clase, el *Just Dance* se compone como una herramienta que fortalece las habilidades dancísticas de los estudiantes, aporta a su recreación y al desarrollo de habilidades de atención, coordinación, disociación, lateralidad y trabajo en equipo, y se evidencia como premio a un buen comportamiento y el logro de los objetivos propuestos en clase.

En esta actividad, se comenzó a observar una dinámica recurrente entre el desarrollo del ejercicio mediado por el *Just Dance*, y era la petición de la proyección de los bailes trabajados en clase, las cuales no tenían un video en *Just Dance*, pues eran coreografías de calentamiento y de disociación como antesala de la clase y los temas del periodo en relación a las danzas folclóricas.

Tras el análisis de la dinámica de clase, como un primer intento y prueba piloto, con los estudiantes muestra que en su momento pertenecían al grado cuarto en año 2018, se propuso como dinámica grabar una secuencia coreográfica de uno de estos bailes trabajados en clase, y que no era parte del repertorio del juego de *Xbox*. Los chicos no mostraron gran interés, hasta el momento en que se escogió el estudiante que grabaría la secuencia. El premio anunciado al reto del mejor bailarín era el video con la grabación en un CD.

En esta dinámica, se escogió una estudiante de sexto femenino del grado cuarto. El baile del reto escogido no es un baile folclórico, pero funciona como prueba piloto

estableciendo el medio más adecuado para grabar las secuencias, con bajo costo, una fácil edición y un producto en animación.

Como prueba piloto se grabó la secuencia de *Sid Shuffle Dance*¹⁶, por medio de la App¹⁷ *Cartoon Video Camera*¹⁸, y se editó en *Adobe Premier*¹⁹. El video cuenta con la explicación de los pasos y la secuencia que se repite en todo el baile.



Ilustración 3 prueba piloto, Sid Shuffle Dance, 2018. Fuente Propia

La prueba piloto, trajo como resultados viables la utilización de la App, con elementos por mejorar como el manejo del plano a un plano horizontal, la necesidad de una mejora en la calidad del video y la facilidad de adicionar gif como una propuesta de video pirateo, animación y propuesta de OVA.

En el momento de la socialización la estudiante mostro alegría y anhelo de mostrar el video a sus familiares. Y tras una entrevista con los padres de la estudiante, se mostró agrado y aceptación por el ejercicio de clase.

¹⁶ Danza aleatoria de Sid, es un Flashmob, entendida como una secuencia coreográfica, que se toma como reto para bailar en lugares públicos con un grupo de personas convocado.

¹⁷ Aplicación de celular.

¹⁸ App de Google play. Editor de video con la característica que graba en formato de cartoon, de distribución libre.

¹⁹ Editor de video de la casa Adobe.

6.3 Danzas trabajadas

En el marco de la investigación y respondiendo a los principios colaborativos de la Investigación Acción, los estudiantes de 4 y 5 del 2018, escogieron los bailes que deseaban trabajar en clase, observando ejemplos de diversas danzas de la región correspondiente al tema del periodo investigado con la docente, en videos de danzas folclóricas encontradas en *YouTube*.

Para los grados 2 y 3 el docente escogió rondas folclóricas con un elemento motivacional para la edad cronológica de los niños y niñas del plantel. Este rasgo era que la ronda tenía un protagonista y una temática zoomorfa, en el caso de 2 fueron los monos, y en el caso de 3 fue el gallinazo. En grado cuarto los estudiantes eligieron El mapalé y en grado quinto La Jota Chocoana.

A continuación, se encuentra el marco teórico investigado a las danzas y sus respectivas planimetrías.

6.3.1 Los Monos

Los Monos es un Bambuco investigado por Misael Devia M. y con una coreografía desarrollada Inés Rojas luna. Este baile se encuentra desarrollada como homenaje a la coreógrafa tolimense. Este baile se encuentra en el libro “Manual de Rondas y Juegos Infantiles de Colombia” del Patronato Colombiano de Artes y Ciencias en relación con la Fundación Joaquín Piñeros Corpas y la Junta Nacional de Folclor. Este texto nos ofrece un video y la planimetría del baile en el libro guía, en ejecución de un grupo de niños, bajo el montaje de Edilson Franco Ferro.

El baile, se encuentra en compás de 6/8, con pasos de arrastra tierra, rajaleña, y desplazamientos en diferentes figuras.

Las figuras más importantes son filas, círculos tipo ronda (cogidos de las manos), círculos en parejas, círculos en traslación en parejas, túnel en parejas, filas de desplazamiento agarrados de las manos, intercambio de hileras y contragiros, hileras y figuras con manejo de pañuelo. Todos estos movimientos se medían por el juego y las piruetas que hacen relación a los monos.



Ilustración 4 video didáctico Los monos, imagen tomada del video: Manual de Rondas y juegos infantiles de Colombia (S.F)

Como Segunda opción de indagación, está la propuesta de Escobar (1998) en su libro “Danzas lúdicas para preescolar”, donde explica que el baile está en ritmo de rajaleña, con influencia indígena, cuenta con movimientos graciosos de los monos y se realiza en parejas. La autora nos muestra una propuesta más corta y sencilla, conformada con figuras de filas, círculo, media luna y puente.

La propuesta coreográfica de Escobar (1998) de los Monos se puede observar a continuación:

Traje

El traje de esta danza corresponde a la región del Tolima.



Cielo Patricia Escobar

Coreografía

Figura 1



Aparece en el escenario un niño o niña y entona la siguiente copla:

*Por ahí van los monos
por la orilla el río
el mono más viejo,
mi vida, se muere de frío.*

Figura 2



En fila por orden de estatura de alto a bajito, con la mano derecha cogen el hombro del que está adelante y la mano izquierda encima de su hombro derecho. El primer niño lleva un pañuelo en la mano.

Ilustración 5, vestuario y propuesta coreográfica del baile Los Monos, imagen tomada de Escobar (1998)

Figura 3

Con el paso de rutina forman un círculo dan una vuelta a la derecha y otra a la izquierda haciendo piruetas, los brazos los van subiendo y bajando al ritmo de la música.

Figura 4

Las parejas van formando una fila sin soltarse de las manos avanzan y retroceden así.

Figura 5

Se sueltan de las manos y cada pareja va saliendo por su lado hasta llegar al puesto inicial, realizando movimientos, piruetas y gesticulaciones de los monos.

Figura 6

Forman media luna se toman de las manos y avanzan hacia adelante en tres pasos y regresan a su puesto.

Figura 7

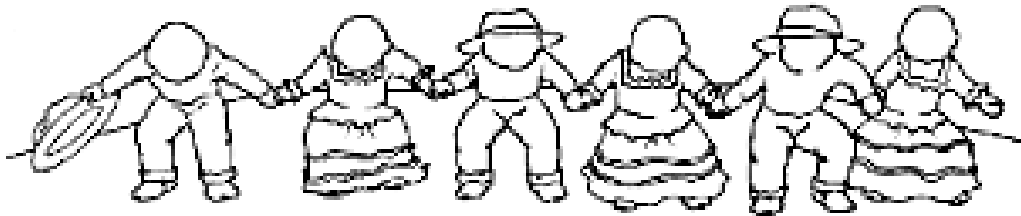


Ilustración 6 planimetría de los monos, imágenes tomadas de Escobar, 1998, p. 59 - 63

La última indagación es la propuesta coreográfica de la Corporación Folclórica de Arte y Cultura Renacer Armero Guayabal (2016), llamada Danza los Monos Armero Guayabal. Esta propuesta coreográfica esta almacenada en YouTube, donde se ve una coherencia con la propuesta de Inés Rojas, anexando la importancia del juego de caracol, un manejo de la falda más activo y un vestuario con el machete presente.

Cabe resaltar, que, en esta coreografía, los intérpretes son adultos, alejando la idea que la representación de la ronda es solo para niños, y es interpretado por personas de la región, dando una riqueza visual a la interpretación.



Ilustración 7 Baile Los Monos, imagen tomada del video de: Corporación Folclórica de Arte y Cultura Renacer Armero Guayabal.

6.3.2 El Gallinazo

El gallinazo o como lo llama Escobar (1998) Los gallinazos es una danza antioqueña, la cual recibe varios nombres, como la danza del chulo, de los chicoras, goleros entre otros.

Este es un torbellino, el cual la Fundación Bat los caracteriza como:

manifestación de la comunidad negra de Guamal en Supía, Caldas. El hombre vestido de blanco y la mujer de rojo con el denominado “Traje de Bolerón”, llevan a cabo la danza nupcial del ave, unidos en un ancestral rito amoroso, a golpe de Torbellino primero y de Bambuco después. En su organología triétnica se combinan la flauta indígena, el tiple mestizo, y un tambor de un solo parche llamado “Chamburrio” de origen africano. (Fundación Bat Colombia, 2019, párr. 1)

En una diferente visión, Escobar (1998) concibe la danza como la supervivencia de los gallinazos la cual baila alrededor de su presa. La autora, nos da características importantes, como la participación de las coplas en el baile y que hacen alusión al ave, su representación en niños y niñas, la organización de los bailarines en parejas.

Escobar (1998) nos plantea las figuras de salto, vuelo, acecho, picoteo, espera, enfrentamiento y huida, dejando claro que los pasos del baile y sus figuras se relacionan con la representación de una historia y de los movimientos del animal.

A continuación, encontramos la propuesta coreográfica de Escobar (1998) de su libro “danzas lúdicas para preescolar”:

Danzas lúdicas para preescolar

Traje

Para esta danza se utiliza el traje típico de *Antioquia*.



Ilustración 8 vestuario de Los Gallinazos imagen tomada de Escobar, 1998, p. 71

Coreografía**Figura 1**

Aparecen en el escenario una pareja de niños entonando la siguiente copla.

Niño:

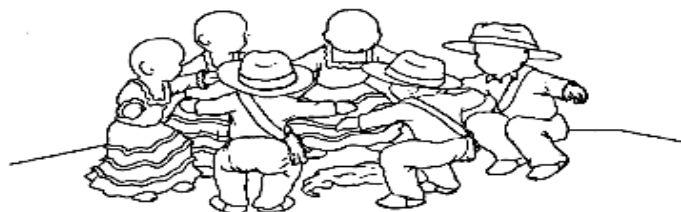
*Gallinacito vení,
vení por el tasajo
que tengo aquí.*

Niña:

*Gallinacito vení,
comé pata con tripa
que te compré.*

Figura 2 y 3

En el centro del escenario se coloca una pañoleta la cual simboliza la mortecina que van a disputarse los gallinazos. Primero entra un gallinazo y vuela en sentido circular alrededor de la presa, luego entran dos y así hasta formar un gran círculo alrededor de ella.

Figura 4

Extienden los brazos y saltan en los dos pies flexionando el cuerpo hacia adelante.

Ilustración 9, Propuesta Coreográfica: Los Gallinazos, imagen

tomada de Escobar, 1998, p. 72-76

Figura 5

Con saltos pequeños en desorden enfrentándose unos con otros, extienden sus brazos como si fueran a volar caen al piso suavemente.

Figura 6

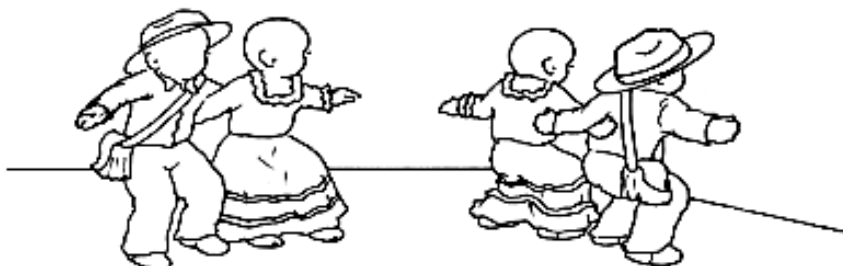
Flexionan las rodillas extienden los brazos y bailan en el puesto con las piernas separadas.

Figura 7

Sorpresivamente aparece el niño disfrazado de perro, este corre, ladra y hace la pantomima de abalanzarse sobre los gallinazos. Estos levantan vuelo y se retiran un poco saltando en los pies.

Figura 8

El perro come lo necesario, asusta otra vez a los gallinazos y se retira, dando saltos cortos. Los gallinazos se acercan hacen una fila y balancean sus cuerpos en todas las direcciones.

Figura 9

Salen los gallinazos extendiendo sus alas con el paso de rutina.

Ilustración 10 , Propuesta Coreográfica: Los Gallinazos, imagen tomada de Escobar, 1998, p. 72-76

En la segunda propuesta, es la versión de la Corp. Escuela de Música Concordia, la cual socializa un video en *YouTube*, en donde su conocimiento autóctono antioqueño, los autores nos describen la danza con un ritmo de pasillo, donde se imita los movimientos del gallinazo, pero en relación con el galanteo paisa y al hombre mujeriego en el momento de la conquista. La propuesta es dirigida por el maestro Carlos Tapias, como resultado de sus talleres en el municipio de Concordia.

En el video se pueden reconocer figuras de círculo, filas, intercambio de parejas en círculo, saltos laterales, desplazamientos y giros. Su propuesta es interesante en el vestuario, donde juegan con el vestuario tradicional, y transforman el uso de las ruanas a las alas del ave.

Adicional integran el uso de una máscara, el cual fortalece la imitación y los movimientos del animal.

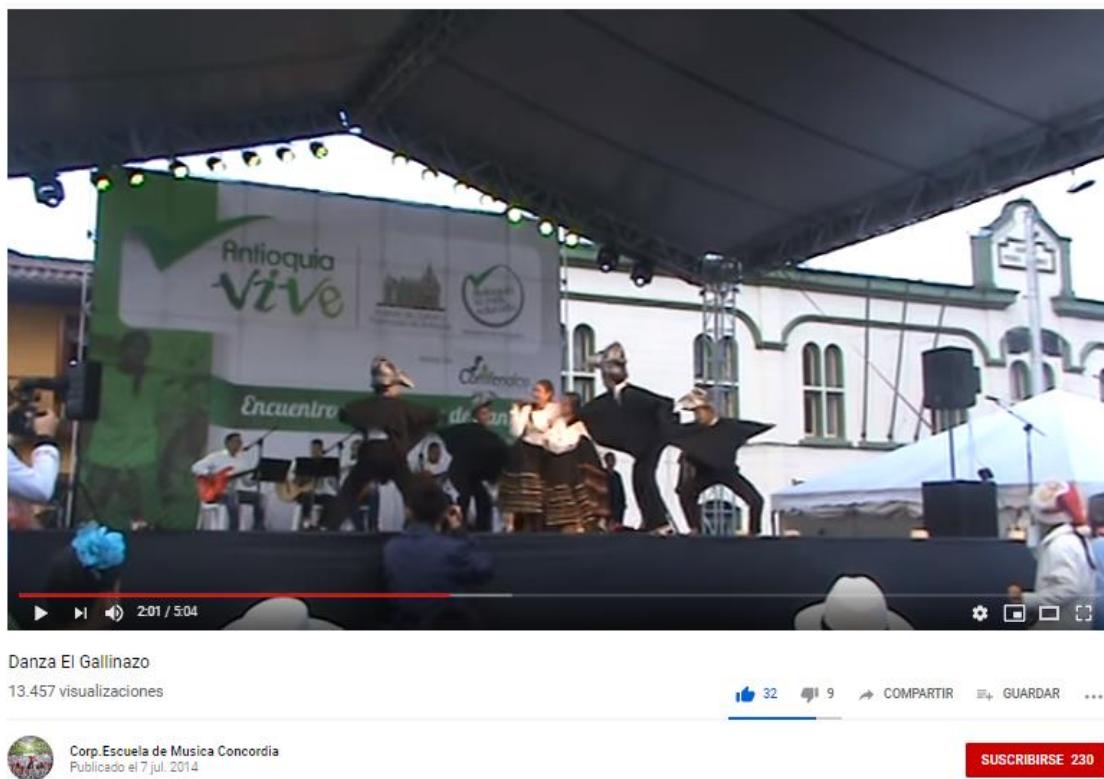


Ilustración 11 Danza el Gallinazo, imagen tomada del video de: Corp. Escuela de Música Concordia, 2014.

6.3.3 El Mapalé

El Mapalé es una expresión tradicional de la región del Atlántico Colombiano, relacionada como la afirmación de la Fundación Bat Colombia (2019)

El Mapalé es el nombre de un pez y el nombre de un tambor. Se dice que esta danza nació como canto y danza de labor de pescadores que se realizaba, acompañada de tambores, como diversión en la noche al terminar su jornada. Al observarla hoy, todo indica que se transformó de actividad laboral a éxtasis de carácter erótico. La forma como se baila en la actualidad difiere de lo narrado por los cronistas. (párr. 1)

Escobar (1997) coincide en que el nombre del mapalé viene de un pez, el cual se pescaba en una época determinada del año en el río Magdalena, y al terminar su labor los esclavos se reunían a celebrar con tambores y palmas el final de la jornada de trabajo. La autora anexa que el baile es de origen africano, y cuenta con un ritmo acelerado, acompañado con palmas constantes y movimientos frenéticos y eróticos.

Entre los pasos que Escobar (1997) expone se encuentra “*pasos cortos, saltos, caídas, arrastradas, contorsiones, encuentros, enfrentamientos de parejas y fugas*” (p. 50), y de igual manera afirma que es un baile de pareja suelta donde el hombre realiza figuras para atraer la atención de la mujer, y la mujer movimientos eróticos como respuesta. Es claro, que la danza tiene una temática de cortejo, y con el tiempo y los grupos que la interpretan se modifican o adicionan las figuras acrobáticas, los movimientos eróticos y los movimientos propios del baile.

En esta ocasión, Escobar (1997) nos ofrece una planimetría, pensada en las figuras y desplazamientos grupales. Donde en la descripción se desarrolla los movimientos, pero visualmente nos ofrece una planimetría más técnica, donde las mujeres son los círculos, los hombres son los triángulos y las líneas intermitentes son los desplazamientos.

A continuación, la planimetría del Mapalé de Escobar (1997):

Figura No. 1

Los bailarines aparecen en el escenario en diagonal, con los brazos en alto y moviendo sus rodillas al ritmo de la música, al cambio de la música dan un giro sobre su derecha y se desplazan frente al público con pasos rápidos y cortos.

*Figura No. 2*

Los hombres con movimiento de tronco y brazos, giran alrededor de sus compañeras describiendo un círculo. Las mujeres se mueven al ritmo de la música.

*Figura No. 3*

Las mujeres se desplazan y se ubican al lado derecho de su compañero formando una sola fila, al redoble de tambores giran sobre la derecha una vez y sobre su izquierda otra vez.

*Figura No. 4*

Con el paso de rutina se desplazan hasta formar un arco intercalado.

*Figura No. 5*

Sale una pareja al centro del arco bailando, al llegar realizan una figura y se devuelven al puesto, mientras tanto los demás marcan el ritmo en el puesto, palmoteando y animando a los que están en el centro. Lo importante es que cada pareja realice una figura diferente.

*Figura No. 6*

La última pareja que realice la figura se queda en el centro hasta que los demás se van desplazando para formar una fila de parejas. Todos bailan moviendo su cuerpo con ritmo acelerado.



Ilustración 12 El Mapalé, imágenes tomadas de Escobar, 1997, p. 51-54

Figura No. 7

En fila dan un giro sobre el pie derecho quedando frente a frente. Con movimientos de cadera las mujeres se desplazan en cinco tiempos. Los hombres se tiran al piso apoyándose en sus manos y pies, en esta posición y dando pequeños salticos pasan por debajo de la mujer quedando al otro lado de la fila.



Figura No. 8

Con los brazos levantados, la primera pareja sale de la fila para hacer un recorrido por el escenario y formar un círculo amplio, dan una vuelta giran sobre el pie derecho y continúan el recorrido en sentido contrario.



Figura No. 9

Después del recorrido una de las mujeres, pasa al centro del círculo realizando movimientos eróticos y provocativos. Cada uno de los hombres trata de llamar su atención con movimientos varoniles.



Figura No. 10

La mujer escoge a uno de ellos baila a su alrededor, hacen un recorrido por el escenario y las demás parejas los van siguiendo con movimientos libres y candenciosos.



Traje típico



Ilustración 13 El Mapalé, vestuario, imagen tomada de Escobar, 1997.

En la segunda indagación, encontramos un video del grupo de danzas de la universidad Militar de 2009, donde muestran una interpretación muy bien ejecutada, con movimientos claros, figuras acrobáticas conjugadas con movimientos tradicionales típicos del baile.

Esta propuesta dinámica, cuenta además con una clara relación a los movimientos de los animales, más que al erotismo, y adicional, una interacción con el público en la interpretación de los movimientos.



Ilustración 14, El Mapalé, imagen tomada de video de la Universidad Militar, 2009.

En la propuesta se puede observar movimientos nuevos, desplazamientos laterales, movimiento circular de cabeza, elongación de pecho y figuras acrobáticas relacionada más a movimientos rápidos y suspensiones.

6.3.4 La Jota Chocoana

La Jota Chocoana es una danza del Pacífico colombiano, más específicamente una expresión dancística tradicional del Choco. Danza en la Red (2014) nos narra en su Web, la existencia de 4 modalidades de jota: la Jota redonda, Cruzada, La Sangrienta y La

Careada. En esta propuesta se trabajó la Jota Careada, baile de cortejo, donde cara a cara interactúan y se seducen.

En palabras de Escobar (1997), La Jota careada, llegó como una expresión española hasta que se modificó en la expresión cultural chocoana que conocemos hoy en día. Baile de enfrentamiento y de grupo, que siempre se ejecuta en cuadrados, donde sus figuras más comunes son: “*el gateo, el sombrero, la arrodillada, los saludos y los enfrentamientos cara a cara.*” (p.86)

A continuación, la propuesta coreográfica de Escobar (1997):

Coreografía

Figura No. 1

Se ubican los bailarines en grupos de cuatro, la mujer sostiene los extremos de la falda con sus dos manos, el hombre toma el sombrero con su mano derecha.



Figura No. 2

Suena la música y frente a frente se saludan, al cambio de ritmo, el hombre describe un ocho frente a su compañera. Primero una pareja luego la otra.



Figura No. 3

Las dos parejas se desplazan en forma lateral, la primera pareja por dentro, la otra pareja hace el mismo movimiento por fuera, hasta llegar a su punto inicial (2. v.).



Figura No. 4

Careos: hacen el mismo desplazamiento de la figura No. 3 pero al encontrarse en el otro extremo se miran frente a frente con gran picardía (2. v.).



Figura No. 5

Hombros: El mismo procedimiento anterior pero, al encontrarse unen hombro con hombro, gritan y regresan al puesto. (2. v.).



Figura No. 6

Gateos: repiten el proceso anterior, pero cuando llegan al otro extremo las mujeres saltan hacia atrás ajustándose la falda con las piernas para que el hombre no le pueda ver las prendas íntimas. Los hombres se tiran al suelo para mirarle sus prendas. (2. v.).



Figura No. 7

Juego de sombrero: el mismo proceso, al encontrarse frente a frente éste se quita el sombrero y la saluda con gran picardía. (2. v.).



Figura No. 8

Arrodillada: igual que en la anterior; pero al encontrarse el hombre se arrodilla, saca el sombrero y la saluda (2. v.).



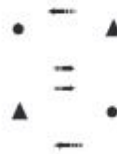
Figura No. 9

Palmada en el piso: se desplazan y dan una palmada en el piso (2. v.).



Figura No. 10

Giro con vuelta: después del proceso anterior, juntos se desplazan en espiral y al llegar al extremo el hombre se arrodilla y ella extiende su falda para quedar mirando al público.



89

Ilustración 16 Jota Careada y vestuario, imagen tomada de Escobar, P. 89, 1997.

En la segunda indagación, encontramos los videos de Grupo Cantos y Danzas del Chocó de la Universidad Nacional sede Bogotá (2017) J chocoana, Dirigido por Ketty Valoyes y el video de La Jota Chocoana del Grupo Infantil De Danza Expresión y Arte (2010).

En el primer video, Del Grupo de Cantos y Danzas del Chocó, podemos visualizar una propuesta más libre, mediada por un festejo y el intercambio de frases en una pelea de género. En las figuras se pueden observar giros de espalda, y las cuadrillas con los pasos

de sombrero, palmas, circulo en rotación, saludo, figuras con brazos, giros en pareja, arrodillada y piso.



Ilustración 17 Jota Chocoana, imagen tomada del video de Grupo Cantos y Danzas del Chocó, 2017.

En el video infantil, nos muestran una estructura más definida y rígida, donde nos muestran la ejecución de la danza, en el formato de cuadrado, en 4 tiempos, con menos figuras en un circuito que se repite varias veces. Se mantienen los giros, palmas, arrodilladas, y piso.



Ilustración 18 , Jota Chocoana, imagen tomada de El Grupo Infantil De Danza Expresión y Arte, 2010.

Cabe resaltar, que la indagación de todas las danzas, fueron nutridas por más textos escolares y videos de *YouTube*, pero en la descripción de las planimetrías, se escogió los textos escolares que usualmente se encuentran en las bibliotecas de las instituciones escolares. Textos de la Editorial Magisterio, que son los textos entregados a los colegios distritales para su uso curricular.

6.3 Acción y construcción (fase 2)

Tras la experiencia de la prueba piloto, se escogió 4 bailes folclóricos, que hacían parte de la práctica y de los contenidos de 2 periodo de la institución en los grados 2, 3, 4 y 5.

Los bailes escogidos fueron, grado segundo: la ronda folclórica los monos, en grado tercero: el gallinazo, en grado cuarto: el Mapalé, y en grado quinto: la jota chocoana.

Estos bailes eran parte de las muestras propuestas para los estudiantes en la semana de la expresión, pero con el adicional que eran bailes dinámicos, con una propuesta de vestuario que podía ser apoyada en trabajo en clase y en el caso de 4 y 5, fueron los estudiantes quienes escogieron los bailes por votación para el periodo.

Para la enseñanza de cada baile se invirtió alrededor de 5 sesiones en cada curso, con excepción del grado 5 que aprendió el baile en 3 sesiones. Cada sesión de clase cuenta con un bloque de 120 a 100 minutos.

En la primera propuesta, el baile de los monos, los niños y niñas de grado 2, observaron la película El libro de la selva, para identificar los movimientos de los monos. Como paso seguido aprendieron la coreografía y como trabajo complementario, realizaron una máscara de mono para adornar el vestuario del baile.

El vestuario es parte de los recursos propios de la institución, así que los niños no tuvieron que alquilar vestuario. Los niños y niñas que grabaron el video fueron los estudiantes que cumplieron con todas las actividades y ensayos de la propuesta. Su participación fue voluntaria, por ello, el número de estudiantes del video vario al de la presentación, disminuyendo la participación a seis personas, pero con la riqueza que fueron estudiantes de diferentes cursos del mismo grado.

El baile se presentó en la semana de la expresión del colegio a finales del mes de octubre de 2018 y una semana después, en el mes de noviembre se realizó el video.



Ilustración 19 presentación baile Los Monos, grado 2, 2018. Fuente propia.

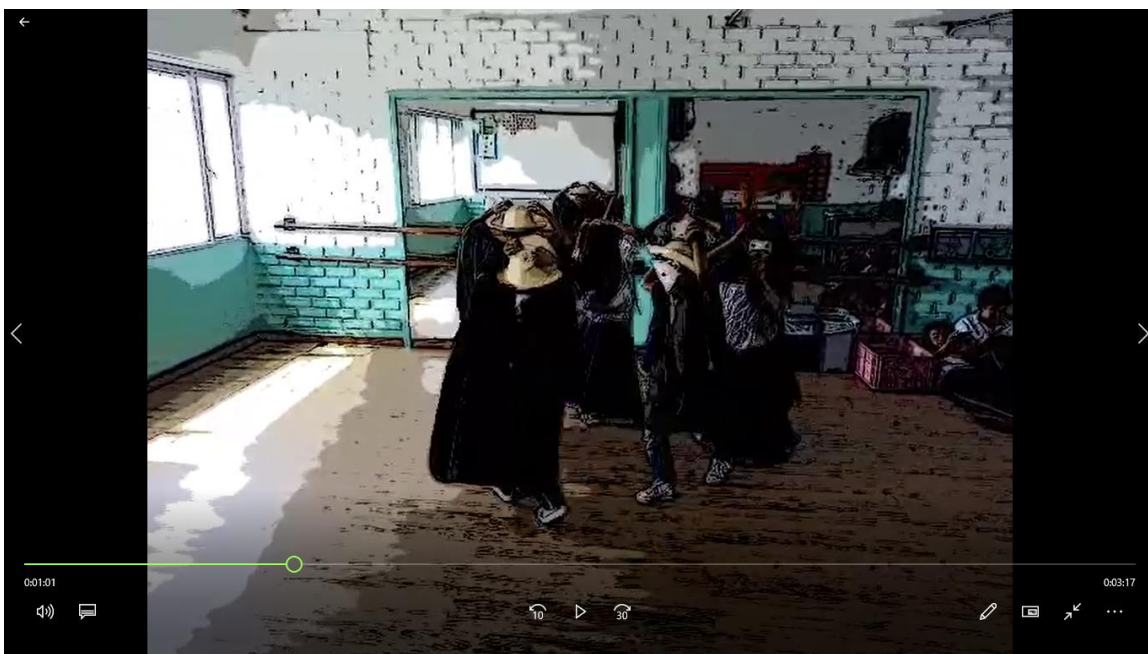


Ilustración 20 grabación baile Los Monos, grado 2, 2018. Fuente propia.

Para la edición del video se realizó en *Premier Adobe CS5*, se implementó la música del Manual de Rondas y Juegos Infantiles del Patronato de Artes y Ciencias, con *gif* de distribución libre de internet y el video de *Cartoon Video*.

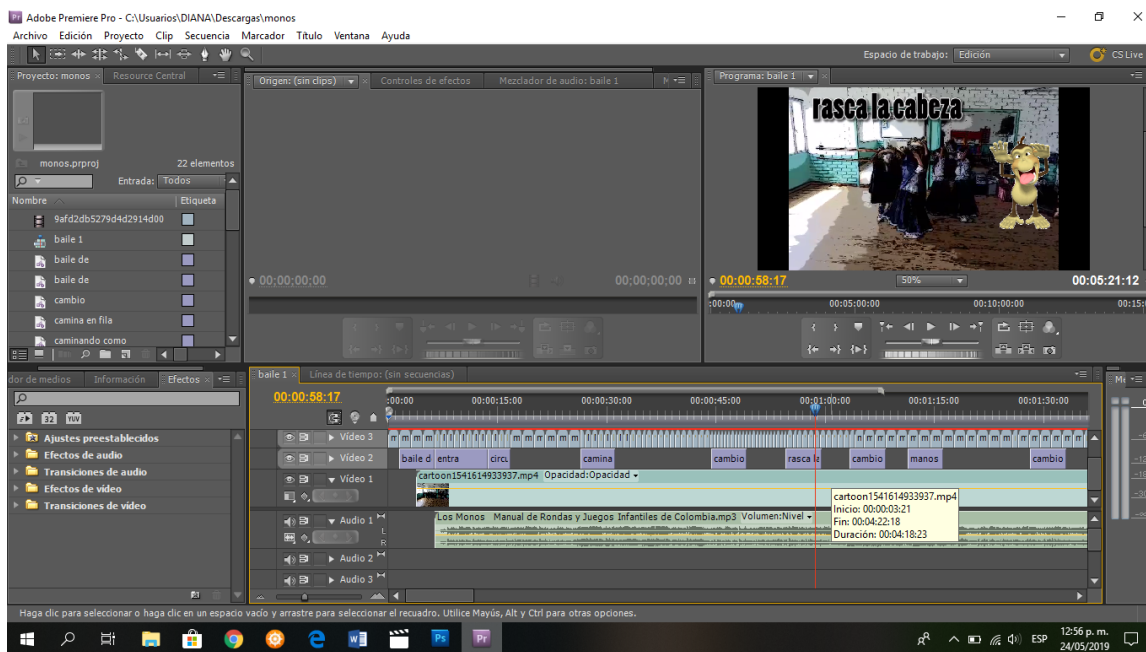


Ilustración 21 Edición baile Los Monos, grado 2, 2019. Fuente propia.

La segunda propuesta, El Gallinazo, se trabajó desde los aprendizajes previos acerca del comportamiento de las aves. Los estudiantes de tercero investigaron con sus padres el baile El Gallinazo, como actividad complementaria en casa, y en el salón con 5 sesiones de clase se aprendieron el baile.

Para la presentación y el video, los niños y niñas construyeron con ayuda de sus padres las alas y el antifaz del gallinazo. Tomando como materiales objetos reciclables en una base de plástico negro para simular las ruanas de la región andina.

De nuevo los bailarines participaron de forma voluntaria, en el video y en la presentación. Y al igual que el grado segundo, su presentación se realizó en la semana de la expresión el último viernes de octubre 2018.



Ilustración 22 Presentación baile El gallinazo, grado 3, 2018. Fuente propia.

En la grabación del video, el número de voluntarios también se redujo, pero se mantuvieron 10 estudiantes en el proceso. La grabación también se realizó una semana después de la presentación, en noviembre de 2018. Y tuvo la facilidad de grabarse 3 videos en *Cartoon Video* para tener más posibilidades en la edición



Ilustración 23 Grabación baile El gallinazo, grado 3, 2018. Fuente propia.

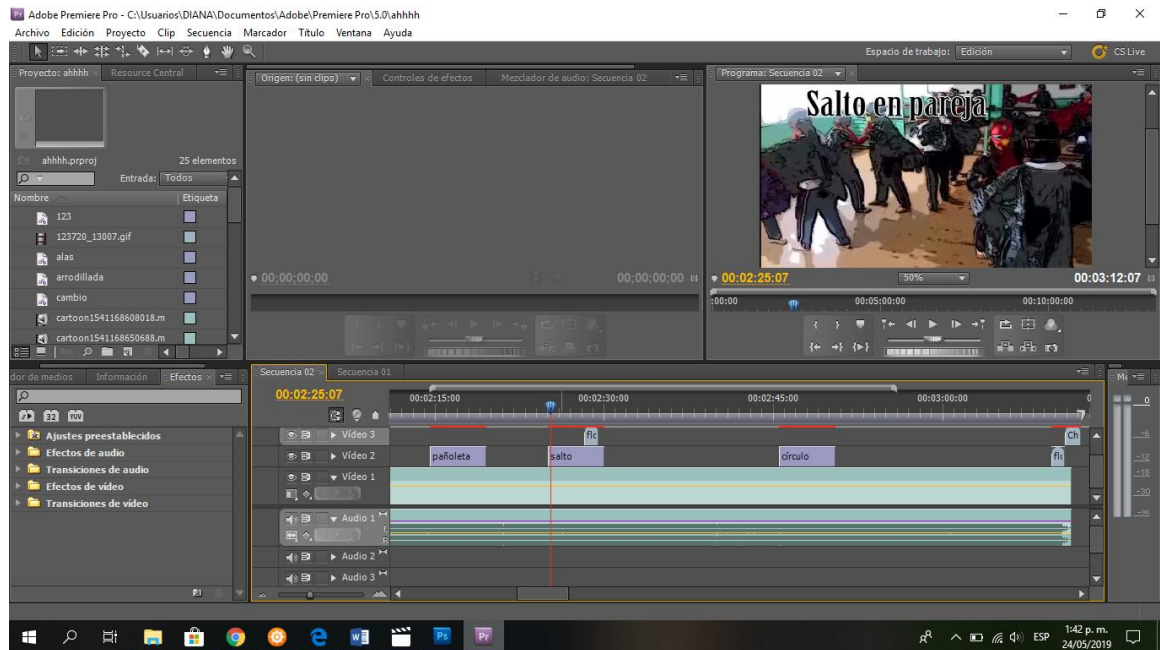


Ilustración 24 Edición baile El gallinazo, grado 3, 2019. Fuente propia.

En la edición de los gallinazos se disminuyó el uso de los Gif, ya que las imágenes contaban con mejor iluminación y más movimientos por parte de los bailarines. Como banda sonora se utilizó el audio del video de la Corp. Escuela de Música Concordia.

La tercera propuesta, El Mapalé, fue realizado por el grado cuarto que más trabajo autónomo tuvo en los ensayos. Los estudiantes aprendieron el baile en 5 sesiones, tiempo que se dio, por la dificultad de algunos pasos. El vestuario es parte del inventario de la institución, así que ningún niño tuvo que alquilar. Su participación también fue voluntaria, dando un grupo de muestra de 2 cursos de un grado, y con la participación adicional de una niña de inclusión.

Una característica que resaltar es el interés mostrado por los estudiantes en la propuesta y proyecto, viéndose reflejado en el número de participantes, que en este caso se vio limitado más bien por el número de vestuario disponible, mas no por el deseo de participar.

Este grupo se caracterizó por sus ensayos autónomos sin compañía del docente en espacios diferentes a la clase semanal habitual.



Ilustración 25 presentación baile El Mapalé, grado 4, 2018. Fuente propia.

La grabación de este video se realizó el mismo día de la presentación, y su participación fue voluntaria. Esta grabación varia su ejecución de un video con todos los bailarines de la presentación y una toma con los 4 líderes del grupo. Para mejorar la visualización de los movimientos. Ya que todo el grupo que presento el baile en la semana de la expresión decidió grabar el video.

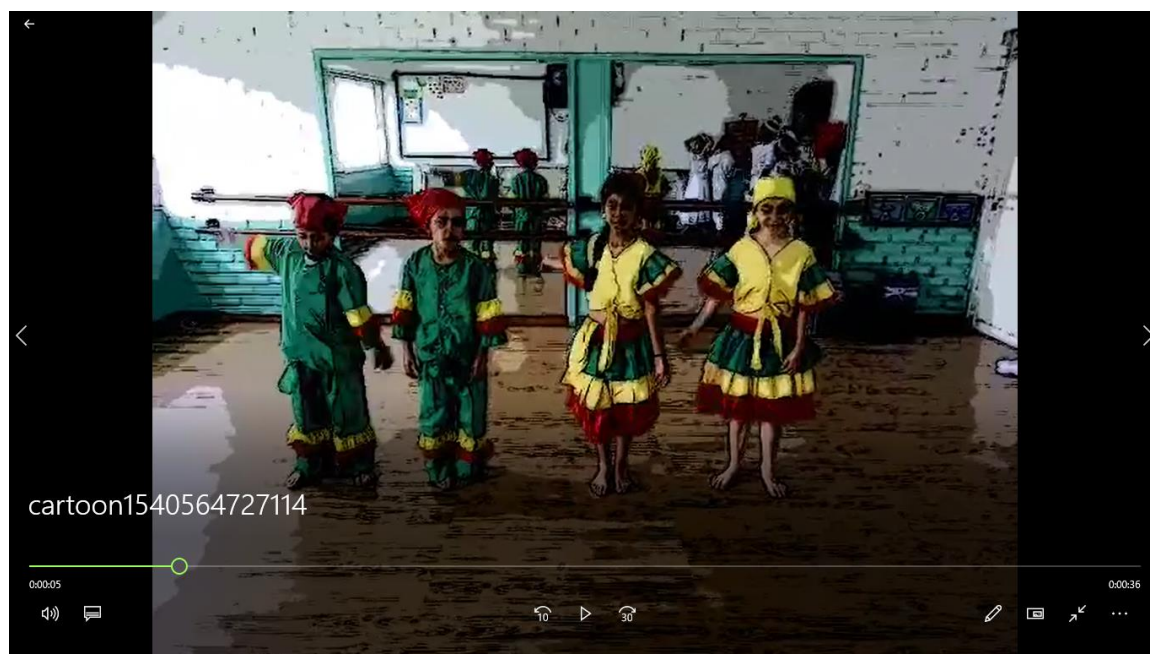


Ilustración 26 grabación baile El Mapalé, grado 4, 2018: Fuente propia.

En la edición del video El Mapalé, se contó con 3 grabaciones de *Cartoon Video*, no se utilizó casi gif, pues las imágenes tenían mucho color y movimiento. Adicional que, por la participación masiva de los estudiantes, era difícil obtener encuadres generales. La música es la canción tradicional del mapalé, la versión de El Mapalé Musical

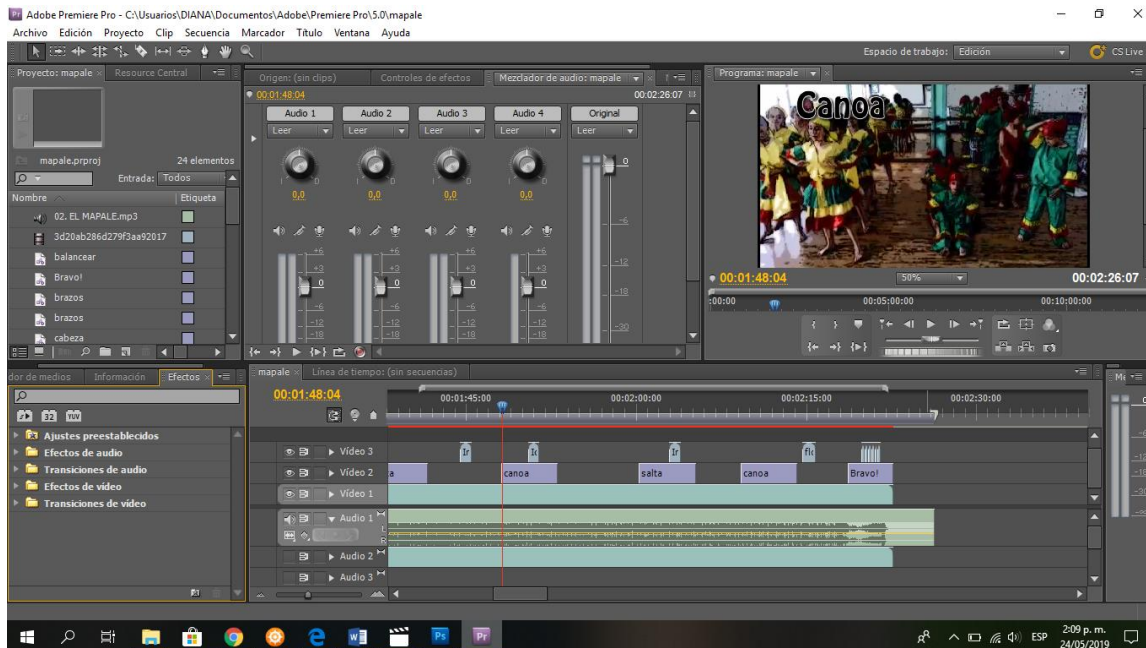


Ilustración 27 Edición baile El Mapalé, grado 4, 2019: Fuente propia.

La cuarta propuesta, La Jota Chocoana, fue interpretada por los estudiantes de grado 5, al igual que todos los videos, la participación fue voluntaria, pero en este caso se debió escoger un grupo de bailarines por la interrupción de clases por razones ajenas al cronograma.

El baile fue aprendido por los estudiantes en tres sesiones, y se escogieron los estudiantes que mejor interpretaban el baile, ya que todas las niñas querían bailar, pero los niños no tenían el mismo interés.

Los ensayos se realizaron en horarios fuera de la clase habitual, el vestuario fue parte del inventario de la institución. el video y la presentación se realizó por representantes de dos cursos del mismo grado



Ilustración 28 Presentación baile La Jota Chocoana, grado 5, 2018, Fuente propia.



Ilustración 29 Grabación baile La Jota Chocoana, grado 5, 2018. Fuente propia

La grabación también se hizo con plano general en 3 videos, donde un video es con el grupo de líderes de los bailarines y los otros dos videos es con todos los bailarines. En estos videos se presentó la dificultad del espacio de grabación, pues planos como el aéreo o uno panorámico hubieran funcionado más en la propuesta coreográfica. Del proceso de grabación y presentación, se resalta la participación de dos estudiantes de la región del pacifico colombiano, los cuales siempre lideraron los ensayos y la ejecución del baile.

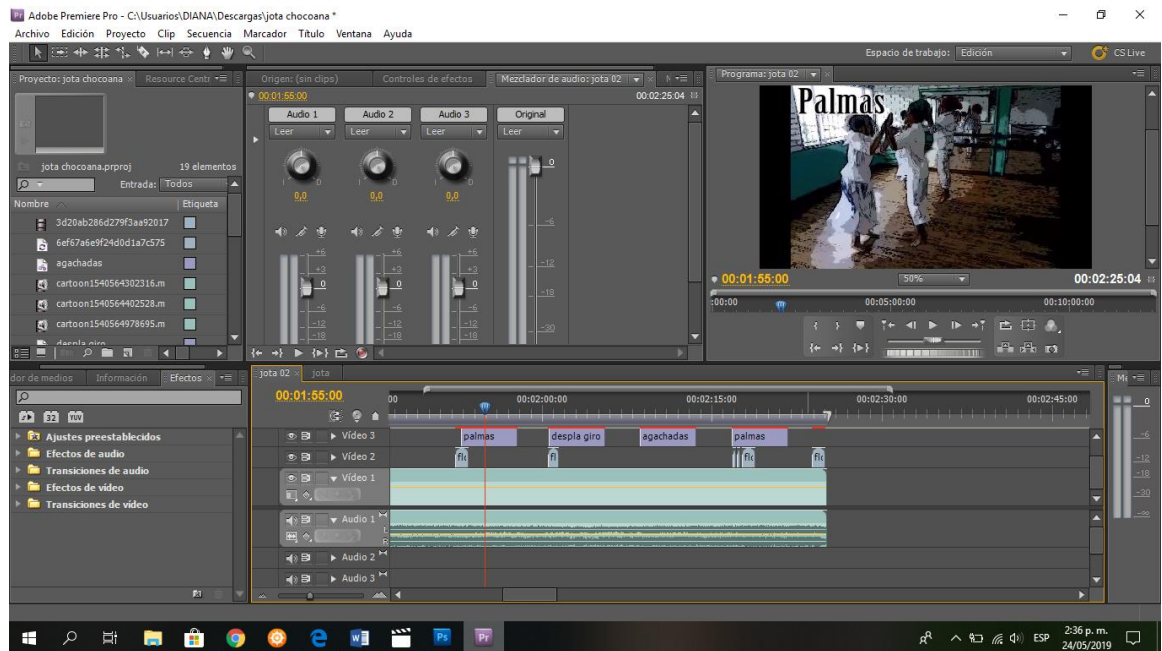


Ilustración 30 Edición baile La Jota Chocoana, grado 5, 2019, fuente propia.

6.3.1. El OVA: *Criollo Dance*

Los videos construidos colectivamente, se agruparon en un blog, una herramienta de Google que permitía la socialización de cada objeto de forma gratuita, otorgando las posibilidades de libre y fácil acceso a los objetos, medición en la interacción con los

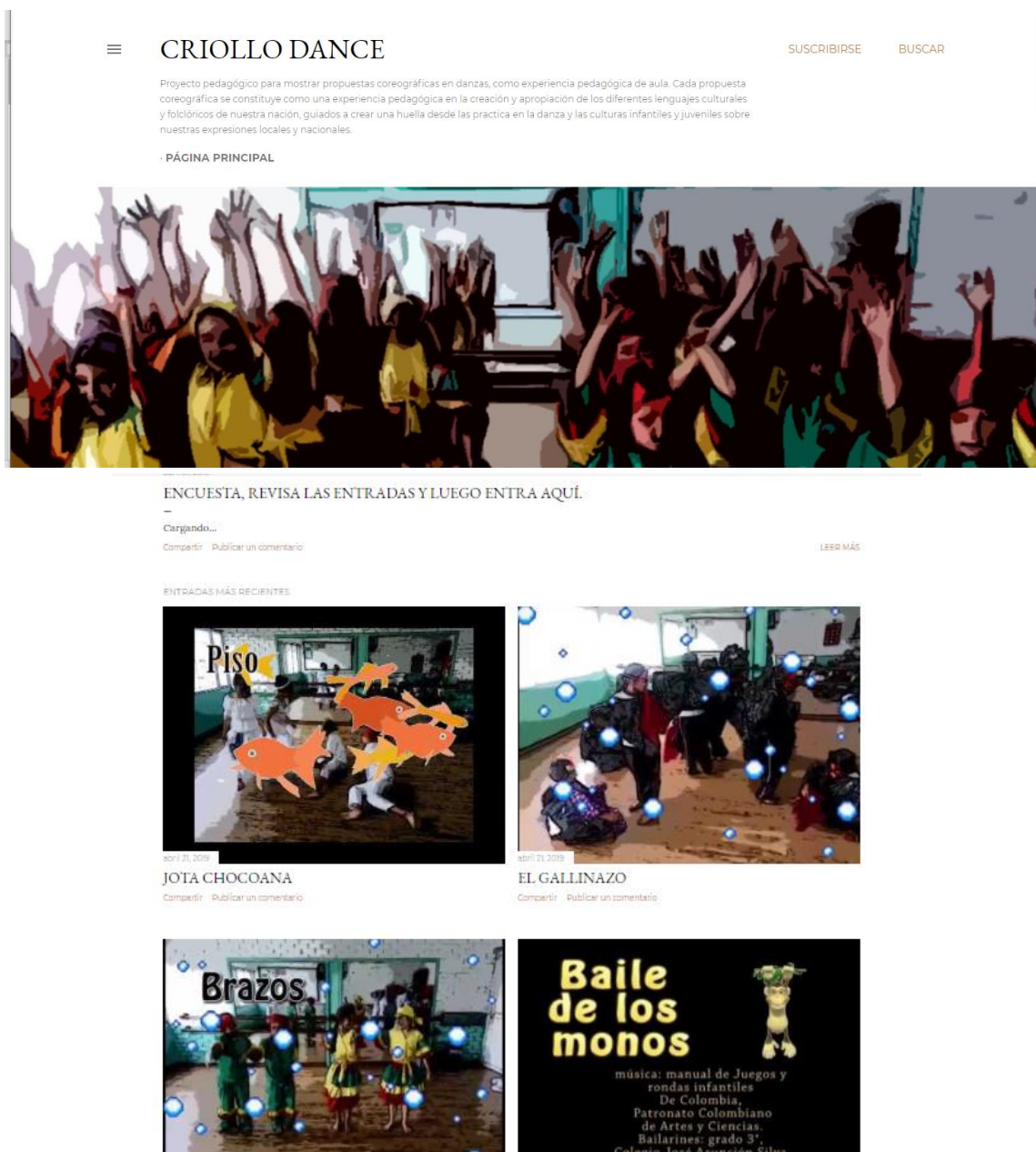


Ilustración 31 *Criollo Dance Blog*, 2019, Fuente propia.

mismos, elimina el costo de una plataforma y aporta a la democratización del conocimiento.

en internet, y permite una fácil edición para la socialización del OVA. Este espacio se denominó *Criollo Dance*, cuya ubicación en la WEB es: <http://criolldance.blogspot.com/> publicado por la aplicación *Blogger* de Google.

El blog cuenta con una descripción del proyecto, los cuatro videos propuestos para el OVA y el video del pilotaje. Para el mes de abril de 2019, se anexo una encuesta para los estudiantes que observen el video, ya sean solo observadores o sean los bailarines de los videos. Encuesta que se puede observar en anexos.

El blog, además de contar con dos encuestas como instrumentos de la investigación, no cuentan con mas elementos de interacción. Dejando el blog como un espacio de socialización en la red y nada más.

En cada entrada del blog en abril de 2019, se puede visualizar, un video, una descripción del video, las entradas populares.

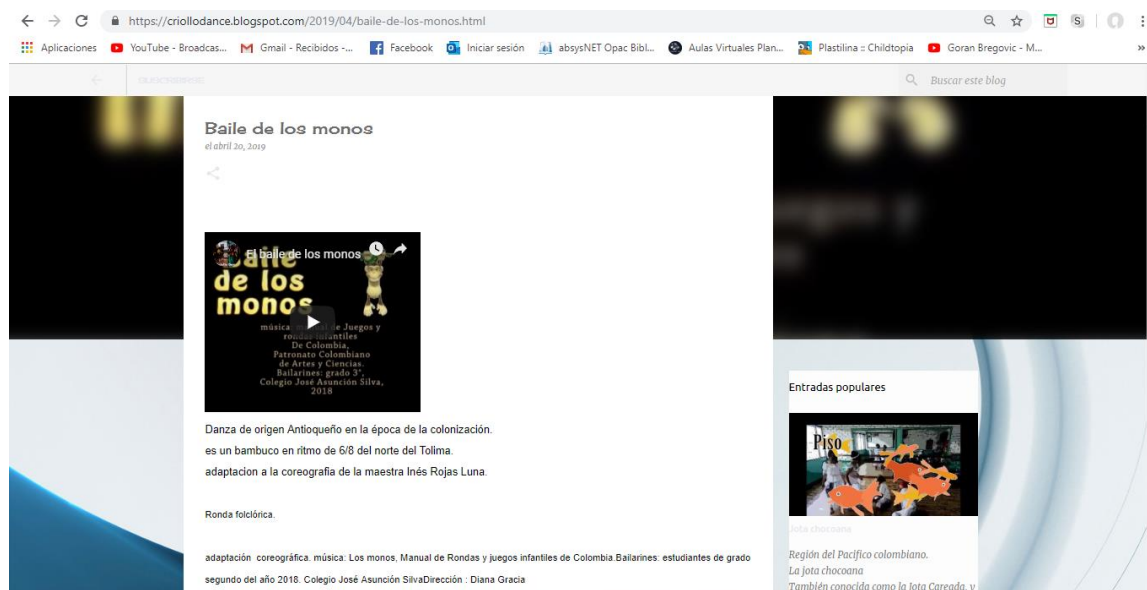


Ilustración 32 Criollo Dance Blog, Entrada, Abril 2019. Fuente propia.

Los videos cuentan con una descripción del video en su inicio, el cual incluye la música que se utilizó, el grado de los bailarines y la institución educativa a la cual pertenecen, el año y el nombre del baile. Adicional en el espacio de socialización, se encuentra una contextualización del objeto como proyecto educativo, una descripción del baile y sus pasos básicos.

Los videos cuentan con una sección base, que es la imagen en movimiento de la coreografía, una ayuda visual en texto, la cual narra los movimientos que se realizan, unas imágenes gif que animan el movimiento y ritmo de la música del video.

Para concluir Criollo Dance en su espacio digital de socialización, cuenta con dos instrumentos evaluativos, los cuales tienen el objetivo de medir la motivación de los estudiantes ya sea en su expresión escrita y en el numero de visitas al blog, adicional de ser el instrumento de retroalimentación de la experiencia de creación colectiva.



Ilustración 33 Partes del video, Criollo Dance. Fuente propia.

6.4 Primer análisis de los OVAS construidos (Fase 3)

Acorde al proceso de Investigación Acción, el proceso de creación de cada OVA está encaminado a una revisión conjunta de los actores participantes, con el fin de mejorar, transformar, reflexionar y seguir construyendo el objeto, para su mejor eficacia.

Entre los instrumentos de validación para este análisis encontramos la observación, una encuesta y las estadísticas de *Views*²⁰ de los vídeos albergados en el servidor de *YouTube* y socializados en el *Blog* facilitar el acceso al OVA desde un espacio en la RED.

La primera observación a los grupos escolares se realizó en el mes de mayo de 2019, cuando se le informo a los estudiantes que los videos ya estaban editados y estaban publicados en un *blog*. En los cursos inferiores, se observó una gran emoción, y más por parte de los bailarines que grabaron el video. En los cursos como 4, 5 se observó curiosidad por la mayoría de los estudiantes y pena por algunos bailarines del video. En grado 6 se observó apatía.

A los estudiantes de tercero a quinto se les plateo la actividad de realizar una encuesta para observar el interés o agrado hacia el material pedagógico creado. Al grado sexto no se le hizo la invitación por problemas en el calendario académico. pero como en la institución existen varias familias extensas, algunos estudiantes de sexto se enteraron de la existencia del *blog*.

En la categoría de análisis exergames y motivación, encontramos que la interacción y construcción de cada OVA si desarrollo emociones y actitudes, las cuales varían según el grado escolar y edad de la población. La información recogida en las observaciones tanto en la construcción y la socialización de los objetos con cada grupo en el aula de clase, demuestra que aparecen emociones como la curiosidad, la empatía, y la motivación.

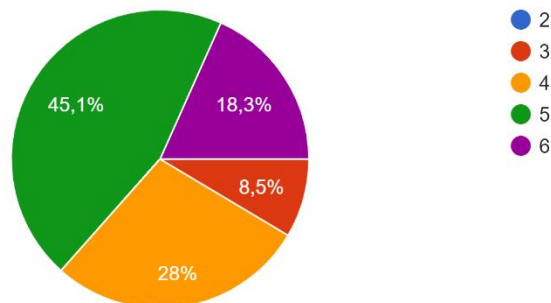
²⁰ Estadísticas de visualización de contenido en una aplicación determinada, como por ejemplo un vídeo en YouTube, un texto en un blog, etc.

Es importante recordar, que, en los procesos de Investigación Basados en Prácticas Artísticas, las interacciones del público con el objeto son un sustento de análisis, y justamente ese comportamiento revelado en la observación puede definir el camino de retroalimentación y reflexión del proceso. Es por esto mismo también, que el proceso se puede transformar, y a pesar de que el grado quinto es quien dirigió el proceso desde la prueba piloto y las encuestas planteadas, las familias extensas y los grupos de amistad en diferentes grados dentro de la población escolar, creo la necesidad de ampliar el instrumento a más grados.

En el primer corte de la encuesta, la cual se realizó alrededor de un mes, se encontró 84 participaciones, con un 51.9 de participaciones femeninas y 48.1 de participaciones masculinas. En los cuales se puede observar una participación variada de todos los cursos a pesar que grado quinto fue el convocado para grupo de análisis del instrumento, incluyendo el grado sexto el cual se enteró del instrumento de forma no oficial por sus compañeros de diferentes clases y realizó la petición de ver los videos como sus compañeros, dando como resultado el anexo a la encuesta.

¿A qué curso perteneces?

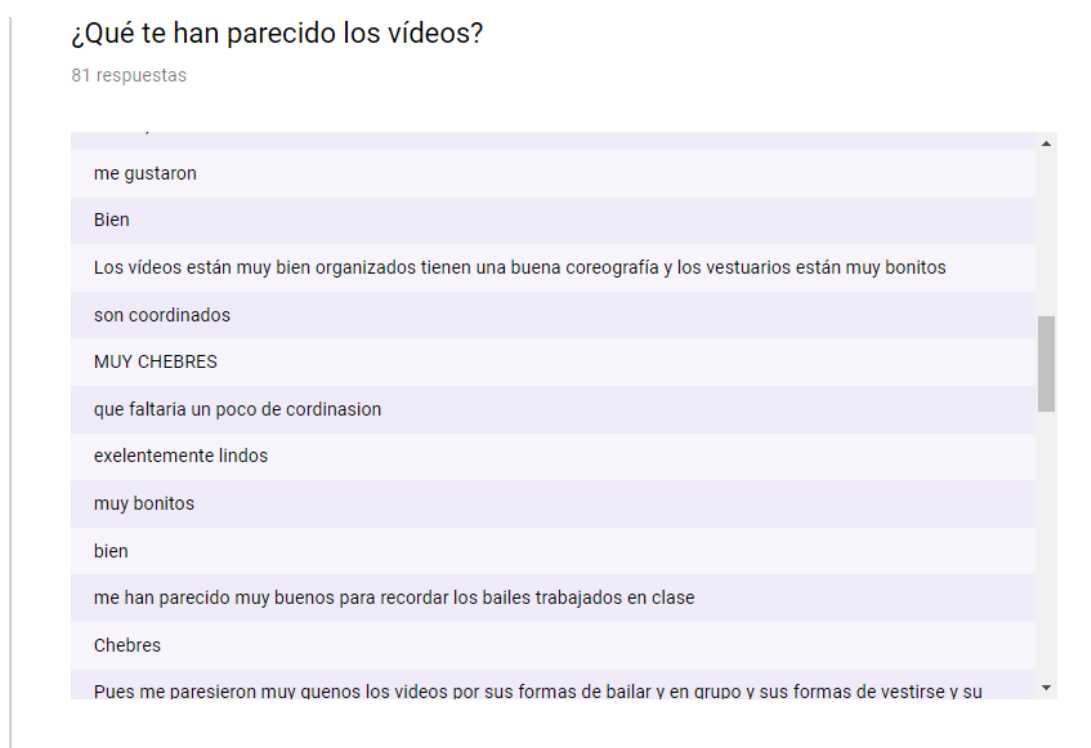
82 respuestas



Gráfica 1: Encuesta 1 Criollo Dance 2019. Fuente propia.

En la pregunta ¿Qué te han parecido los videos? También se encuentra 81 respuestas positivas a los objetos, encontrándolos en palabras de los estudiantes, chéveres

o bonitos, pero adicional, se puede observar con detenimiento, que en la encuesta se observa que no solo los estudiantes interactuaron con los objetos, sino que de forma voluntaria, algunos padres fueron invitados a observar los videos por parte de los estudiantes y junto con ellos respondieron la encuesta. En el análisis de esta acción se puede comenzar a observar la aparición de sentimiento de agrado y satisfacción, elementos que pueden fortalecer la motivación, ya que la exposición de pensamientos positivos en el instrumento y la invitación de terceros en la exploración de los objetos lo demuestran.

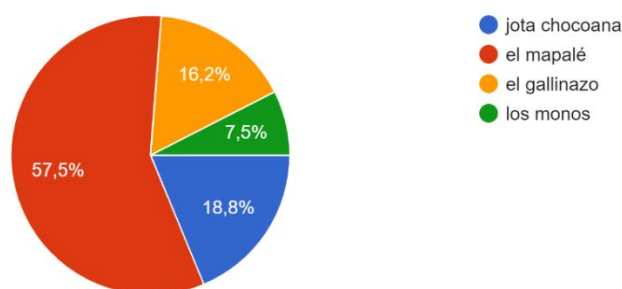


Gráfica 2: Encuesta 1 Criollo Dance 2019, pregunta abierta. Fuente propia.

En la quinta pregunta, ¿Te ha gustado algún video? Solo se encuentra un 1.2%, ósea un estudiante entre 81 al cual no le gustaron los videos. En este espacio a esa fecha del 2019 es el video que te llama más la atención y con más aceptación ha sido el Mapalé.

¿cuál vídeo te llama mas la atención?

80 respuestas



Gráfica 3: Encuesta 1 Criollo Dance, Junio 2019. Fuente propia.

En las preguntas, ¿cómo te sentiste como bailarín? y ¿deseas grabar nuevos videos? También se encuentra aceptación de la mayoría de encuestados, dejando claro que la experiencia ha tenido una buena acogida entre los estudiantes.

En las dos últimas preguntas, sobre si se entiende los videos para ejecutarlos como una propuesta de *Just Dance*, se encuentra una aceptación del 69.1%, pero esta pregunta se debe responder con la observación del objeto en interacción con el grupo muestra escogida.

Tras la indagación de la primera encuesta, la observación tanto en el proceso de construcción como el de socialización y la reflexión en grupo, se puede analizar:

Las herramientas digitales para la enseñanza de las danzas, podemos en un primer momento afirmar que los OVAs contruidos son funcionales como herramienta educativa, pues los estudiantes exponen en sus reflexiones que pueden ser utilizados como instrumentos que les ayudan a recordar y practicar las coreografías que aprenden en clase.

En la subcategoría el OVA permite la enseñanza de elementos de la danza, puede ratificar que es posible, ya que los estudiantes exponen en sus afirmaciones los momentos es que se ven coordinados, cuando se equivocan o no se equivocan, la relación de figuras coreográficas con movimientos observados en los videos, entre otros.

En la subcategoría herramientas digitales encontradas en la red para la enseñanza de las danzas folclóricas, se puede observar que, en la planeación de cada baile para la producción de los OVAs, se encontraron recursos tanto digitales como los videos en You Tube, donde se socializaban las propuestas coreográficas de diferentes grupos dancísticos, como Blogs que precisan el contexto de desarrollo de cada danza escogida. Aunque se puede advertir que medios audiovisuales de instituciones formales que expongan una planimetría clara a un autor o video tutoriales sobre esas danzas en específico, no se encontraron. En una indagación adicional se encontraron videos analógicos sobre algunas danzas, pero por problemas de acceso al formato VHS no pudieron ser anexados a la investigación, dejando solo un recurso de un solo baile como recurso educativo formal, el cual pertenecía a el Patronato de Artes y ciencias.

En esta subcategoría de análisis se puede inferir, que, en el ámbito de las danzas folclóricas colombianas, aún persiste la ausencia de recursos educativos digitales en la exposición de planimetrías desde instituciones formales, dejando aun estos conocimientos en los libros de texto sobre folclor.

Lo anterior aporta al análisis recursos educativos digitales en la enseñanza de las danzas tradicionales, en el cual responde la subcategoría recursos digitales versus recursos físicos, pues como se puede observar, las planimetrías en fuentes académicas solo se encontraban en formato de libro de texto, algunos videos análogos se descubrieron, pero no se pudieron observar por el medio de reproducción. Pero en la red se encontraron descripciones de los bailes y algunas propuestas coreográficas informales de cada uno. Dejando la reflexión alrededor del acceso, el cual nos lleva a la subcategoría: en la enseñanza de las danzas que recursos educativos digitales encontramos, y la respuesta a nivel Colombia se reduce a blogs y videos informales de presentaciones de grupos folclóricos. Dejando una premisa, los OVAs de Criollo Dance son uno de los primeros intentos de hacer video tutoriales en la enseñanza de danzas folclóricas en ese formato.

En la categoría conceptos culturales de la danza mediada por tecnologías, en el apartado el OVA Criollo Dance es funcional en la transmisión de saberes culturales, puede inferirse de

forma positiva que parte del objeto permite esta apropiación, ya que los estudiantes desde el mismo proceso de creación y producción del video a su interpretación, reconocen la relación de las características culturales propias del baile, en donde a partir de las representaciones del contexto y el vestuario podían reconocer de forma general la ubicación o pertenencia a un grupo social de los bailes. A si mismo en las respuestas abiertas de la encuesta, hay estudiantes que afirman que los videos les ayudan a aprender sobre otras regiones.

La categoría exergames y la motivación se analizará en el siguiente capítulo, los resultados de la segunda encuesta, determinada varios meses después y con mayores grados de autonomía para verificación del desarrollo de la motivación.

Capítulo 4

7.1 Resultados y discusión.

Los resultados se analizaron en tres momentos.

El primer momento de análisis se da con la encuesta en junio de 2019, donde se observó la interacción de los estudiantes con los videos. Este análisis a se observó en el capítulo 3. El nombre del instrumento denominado “primer análisis del OVA”, es una encuesta alojada en el blog, donde a partir de 10 preguntas, donde en grandes rasgos se vio la participación de 88 estudiantes de los grados 3, 4, y 5 de forma voluntaria. Los resultados más interesantes se encuentran en la aceptación generalizada del objeto virtual y la experiencia en la grabación o la interacción de este. En las preguntas: ¿cómo te ha parecido el blog y los videos?, se percibe expresiones de agrado, visualizando una satisfacción en el resultado, expresando en las preguntas de respuesta abierta afirmaciones como que los videos les eran atractivos y que pueden servir para recordar la coreografía, para practicar o para recordar la experiencia.

En la encuesta se puede observar una aprobación en cuando los referentes a motivación desarrollada en el proceso y el deseo a futuras participaciones en más videos por parte de los encuestados. Adicionalmente se encontró una participación de los padres de familia en la aplicación del instrumento para los estudiantes de forma voluntaria, sin petición del docente.

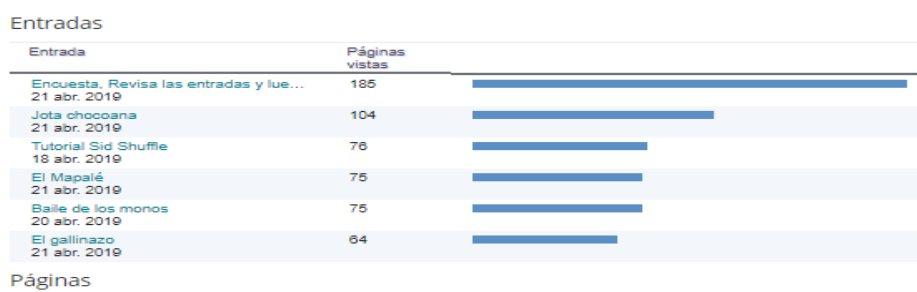
El segundo análisis vino con el análisis de los datos en el mes de octubre, en las estadísticas de visita al blog donde se encuentran los OVA alojados. Cuatro meses en que no se le pidió a ningún estudiante ingresar al blog para revisar los OVAs, ni tampoco se le estimulo de ninguna manera sobre los contenidos de este, para crear un ambiente mas neutral que demostrara los intereses reales del estudiante.

En este análisis, encontramos en estadísticas generadas por el blog se puede observar del mes de abril al a inicios de octubre de 2019 se registran 954 visitas. Cada entrada cuenta con un numero de visualización en promedio de 75 visitas, y la encuesta inicial con un número de visitas de 185 visitas. Se puede observar que la jota chocoana es la entrada más visitada con 105 visualizaciones.



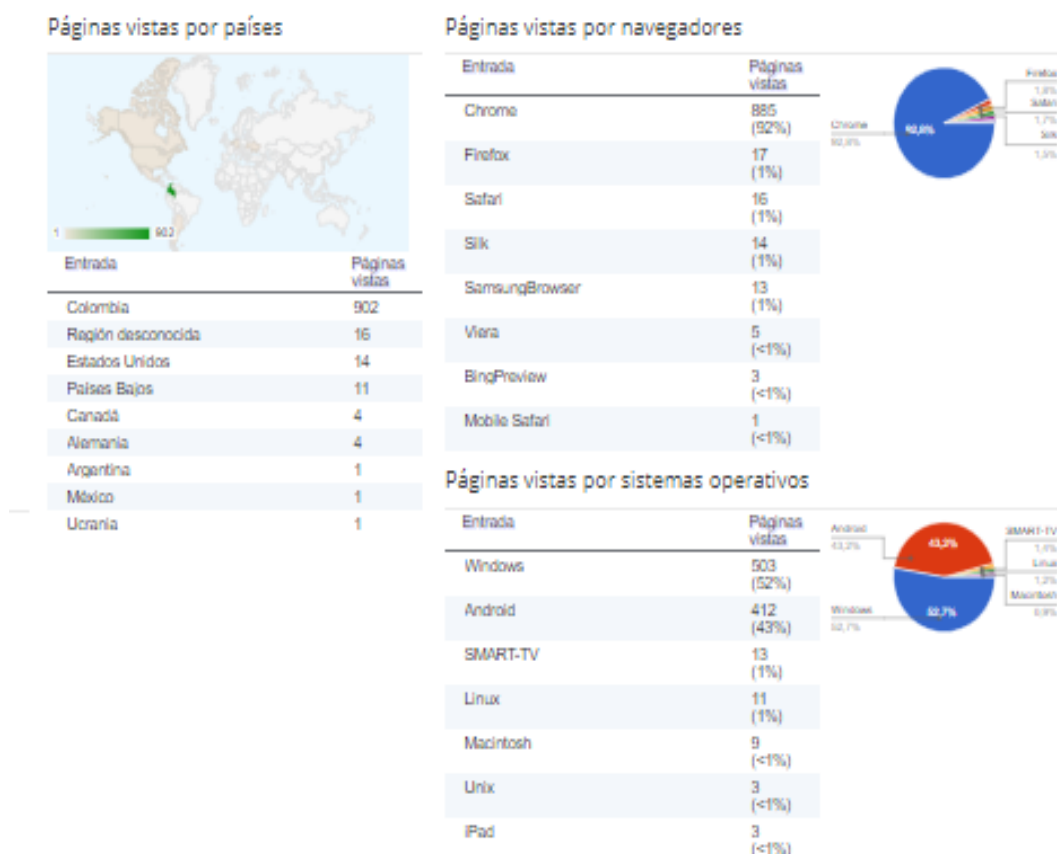
Gráfica 4: Estadísticas de información general Criollo Dance octubre 2019, Estadísticas Blogger. Fuente propia.

Esto genera la primera observación en la categoría de análisis, Exergames y la motivación. Es evidente que los estudiantes desarrollaron emociones e intereses acerca de los Objetos, demostrado en el numero de visitas mantenidos en los meses sin ninguna estimulación del medio.



Gráfica 5: Estadísticas por entrada Criollo Dance, octubre 2019. Fuente propia.

En las estadísticas de audiencia generadas por el blog a nivel mundial, encontramos la mayoría de las entradas están ubicadas en Colombia, pero también una visualización mínima en otros países, encontrando las visualizaciones con sistemas operativos 43% desde Android y 52% desde Windows.



Gráfica 6: Estadísticas de audiencia Criollo Dance, octubre 2019. Fuente propia.

Adicional de las encuestas, hay elementos importantes de analizar en las observaciones del proceso. El primer elemento importante, son los niveles de motivación reflejados en el momento en que los estudiantes se les informa que se van a escoger a los estudiantes que van a bailar en el video y en la presentación general.

Las experiencias más intensas se reflejan en la dicotomía entre las emociones de felicidad de los estudiantes escogidos y la tristeza y desesperanza expresada en los estudiantes que querían bailar, pero por cuestiones de vestuario y logística no podían

hacerlo. Esta observación se tiene en consideración, pues en la grabación de los videos iniciales realizados en el 2018, no se observó emociones tan intensas en los estudiantes en la repartición de los cupos. Al punto que en los 4 primeros videos los participantes fueron voluntarios. Pero después de la socialización de los videos en junio, y la nueva convocatoria para la grabación y presentación de las coreografías planteadas en el 2019, se observaron conflictos por los intereses de participación en los videos, al punto extremo que se debieron llamar jueces externos para escoger los bailarines para poder terminar el proceso. Evidencia clara que genera el desarrollo de interés y por ende motivación alrededor del desarrollo del OVA.

El tercer momento de análisis, se analiza en la última semana de octubre, donde el blog incorpora 4 vídeos nuevos realizados en el mismo mes y nuevamente con el trabajo de construcción de 4 meses, con la misma dinámica propuesta en los videos iniciales. Esta encuesta tiene como finalidad constatar las últimas impresiones de los estudiantes sobre el OVA y su proceso de construcción dentro de la dinámica de clase.

La encuesta no contiene preguntas abiertas y puede observarse en los anexos. Esta se denominada: “retroalimentación blog”. Dicho instrumento se realizó de forma voluntaria y participaron 63 estudiantes.

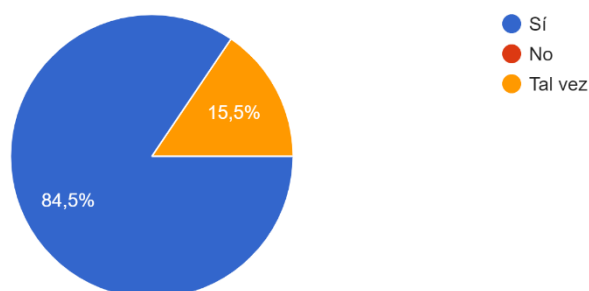
Las preguntas realizadas fueron: ¿Cuál es el video que más te gusto?, ¿te gustaría seguir grabando los bailes que realizamos en clase?, ¿encuentras útiles los videos? ¿te gustaría grabar tus propios videos para socializarlos en el blog? Y ¿a qué curso perteneces?

La muestra se desarrolló en los grados 3, 4, 5 y 6, donde el 86,4% encuentra útiles los videos y el 84,5% de los encuestados desean seguir grabando los videos trabajados en clase.

Para finalizar, se observa una opinión dividida en la posibilidad en que los estudiantes puedan generar sus propios videos. En la pregunta ¿te gustaría grabar tus propios videos para socializarlos en el blog, se encuentra un 59, 3% de si y un 40,7% de no.

¿te gustaría seguir grabando los bailes que trabajamos en clase?

58 respuestas



Gráfica 7: Respuestas de formularios. Título de la pregunta: ¿te gustaría seguir grabando los bailes que trabajamos en clase? Número de respuestas: 63 respuestas. Fuente Propia.

Para culminar, es importante resaltar que, en la última etapa de la investigación, se logró que un estudiante de grado sexto participara en la construcción de un video tutorial, proceso en el cual, de forma voluntaria, él propuso una alternativa de edición para la coreografía que se desarrolló en su grado, demostrando que el aprendizaje en las danzas puede responder a las diferentes habilidades y formas de expresión de los estudiantes, y no sólo encasillándonos a una práctica determinada; de este modo se constató también que la propuesta *Criollo Dance*, fortaleció la motivación de los estudiantes que tienen habilidades en la danza y también fue una alternativa para aquellos que desean relacionarse con este lenguaje, desde otras prácticas.



Ilustración 34 estudiante de grado sexto grabado a sus compañeros de clase para la elaboración del video.. Fuente propia.

7.2 Conclusiones

Partiendo de las preguntas planteadas en esta investigación, podemos concluir:

En respuesta a la pregunta inicial: ¿Qué niveles de motivación y aceptación en el aprendizaje genera la construcción de un OVA en danzas folclóricas dirigido a los estudiantes de Educación Básica en el contexto de la enseñanza de las danzas en la escuela?, es positivo manifestar que los estudiantes aceptaron la experiencia, y desarrollaron motivación tanto en el proceso de montaje de coreografías como interés en la observación de los videos, demostrando que el uso de recursos tecnológicos dentro de un espacio académico puede estimular de forma positiva los intereses y el desarrollo de la motivación dentro de las actividades de aula.

Es importante resaltar, adicionalmente, con base en las observaciones realizadas durante el proceso investigativo, que los niveles más altos de motivación se reflejan en el momento en que los estudiantes reciben los vestuarios y se preparan para presentarse y grabar la presentación. Demostrando que una experiencia de este tipo, donde los estudiantes se sienten los protagonistas de un proceso, aumenta la motivación en las participaciones de la clase y en la ejecución de las coreografías propuestas, pero al mismo tiempo se desarrollan más emociones, no solo la motivación e interés, en algunos casos, de estudiantes que no pudieron participar se reflejó la tristeza extrema o la rabia.

En relación con la pregunta planteada en la investigación: A través de la experiencia *Criollo Dance*, ¿Qué prácticas educativas pueden transformarse en el aula, en el contexto de la enseñanza de las danzas?, podemos constatar que las prácticas educativas en las danzas pueden transformarse desde la práctica de las nuevas tecnologías. Y específicamente, en la didáctica, la expresión y generación de conocimiento. Las nuevas tecnologías son parte de la vida diaria de muchos de los estudiantes, y el utilizar estos medios como recursos didácticos en el aula constituye un importante refuerzo que mejora el aprendizaje y la motivación para el aprendizaje. La enseñanza además de estar mediada

por la tecnología ya sea como apoyo, moderador o entorno, estimula al estudiante para aprender o expresarse, para investigar y proponer dentro de las actividades escolares.

La investigación puede afirmar que la propuesta de construcción de un OVA incentiva la motivación y la participación en la práctica de las danzas tradicionales en la escuela, pues esta dinámica, transforma los intereses de los estudiantes, a ir más allá de conseguir una nota, a una incertidumbre y motivación de cuando van a presentar lo que están construyendo en clase y desean ser parte de esta construcción de conocimiento.

Es importante resaltar que este proceso de investigación no solamente fue una experiencia positiva para los estudiantes. *Criollo Dance*, es una experiencia enriquecedora para la docente-investigadora, porque cada paso recorrido en la propuesta implicó un proceso de aprendizaje junto a ellos, con quienes también se compartió, además del conocimiento, el asombro y la motivación que emergían de este proceso de práctica docente creativa e innovadora. Las posibilidades de conectar una propuesta educativa que enlazara la tecnología y las artes, específicamente la danza, no sólo implicó los desarrollos requeridos por la Maestría en Educación en Tecnología en términos investigativos; también constituye el resultado de entender que, hoy, la tecnología hace parte de nuestra vida cotidiana, la transforma y puede enriquecer nuestras prácticas pedagógicas en función de la transformación positiva de los ambientes escolares y el fortalecimiento del interés por los aprendizajes de nuestros educandos.

Es primordial resaltar que estamos en un contexto y una época donde las tecnologías interactúan con los sujetos en su vida diaria, y es por ello por lo que la enseñanza de las danzas comienza a transformarse. Las clases de danzas ya no se pueden esconder en un espacio cerrado donde el maestro es quien dirige la enseñanza. En esta era, los estudiantes abren los brazos a nuevas experiencias que enriquecen su aprendizaje y sus medios de expresión. Los recursos digitales nos amplían las posibilidades didácticas en el aula, democratizan la información y facilitan su acceso.

La experiencia *Criollo Dance*, plantea la posibilidad de ver el espacio académico de danzas como un lugar donde además de aprender un movimiento corporal se pueden plantear nuevas formas de expresión y comunicación en la ejecución de una danza. Una alternativa en la memoria para el tiempo efímero de una muestra artística, la cual se puede transformar en un Objeto virtual de aprendizaje, un recuerdo personal o grupal de una experiencia o una muestra artística disponible a un estreno ya sin fecha de caducidad.

Es el momento en que debemos entender la riqueza de la interdisciplinariedad de los espacios y recursos académico y tecnológicos, y fortalecer nuestras prácticas educativas. *Criollo Dance* es una experiencia de aula en un colegio cualquiera de Colombia, pero también puede ser una invitación, para que nuestras prácticas educativas no se queden encerradas en la escuela; en la era digital, pueden llegar a muchas más comunidades y fortalecer así nuestra memoria cultural y personal. Aprovechar los recursos tecnológicos puede fortalecer los puentes entre las distintas generaciones, grupos sociales y étnicos que compartimos elementos identitarios y, en general, culturales.

Finalmente queremos manifestar que este trabajo de grado y sus resultados altamente positivos, constituyen también una invitación a destacar nuestras experiencias educativas y a incorporar a las prácticas docentes las posibilidades que ofrece la tecnología, sin importar cuál sea el campo de acción educativa de desempeño.

Lista de referencias

- Abadía M, G. (1983). *Compendio general de folklore colombiano*. Cuarta edición, Biblioteca Banco Popular, Bogotá, Colombia.
- Alvarado, L. & García, M. (2008). *Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en una investigación de investigación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el doctorado de educación en el Instituto Pedagógico de Caracas*. Sapiens, Revista Universitaria de Investigación. pp. 187-202. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/410/41011837011.pdf>
- Arguelles, D. & Guerrero M. (2000). *Danzas Folklóricas de Colombia, propuesta didáctica para la educación básica*. Editorial Kinesis, Armenia, Colombia.
- Baer, S. & Danker, S. (2017). *Digital Process and Product: Engaging the Next Generation of Art Education Researchers*. Revista Ijea, Volume 18, Number 3,1 August 25, 2017. Revisado de <https://www.ijea.org/v18n31/>
- Botía Pedraza, L. (2016). *Desarrollo de Aprendizaje Autónomo mediado por Andamiaje Computacional – Estado del Arte*. Monografía, Universidad Pedagógica Nacional. recuperado de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/173/TO-19569.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carlson Sa, Fulton Je, Lee Sm, Maynard LM, Brown Dr., & Kohl Hw, et al. (2008). *Physical education and academic achievement in elementary school: Data from the early childhood longitudinal study*. Am J Public Health. 2008;98(4):721–7
- Carrillo Quiroga, P. (2015). *La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales*. Revista Mexicana de Investigación Educativa, versión impresa ISSN 1405-6666 RMIE vol. 20 No. 64 ene./mar. 2015. México.
- Corporación Folclórica de Arte y Cultura Renacer Armero Guayabal. (2016). *Danza los Monos Armero Guayabal*. Video. Recuperado de <https://youtu.be/qQ1CnkvIMDw>
- Del Moral Pérez, M.; Fernández, L. & Guzmán, A. (2015). *Videojuegos: Incentivos Multisensoriales Potenciadores de las Inteligencias Múltiples en Educación Primaria*. Universidad de Almería. España. Recuperado de : <http://www.redalyc.org/pdf/2931/293141133003.pdf>
- Ereño Álvarez, C. (2011). *El proceso de enseñanza-aprendizaje en la danza tradicional. Alternativas metodológicas. Reflexiones desde la propia práctica*. Facultad de Ciencias de la Actividad física y del Deporte de Vitoria-Gasteiz. EHU-UPV. Recuperado de <http://www.euskonews.com/0590zbnk/gaia59003es.html>

- Escobar, P. (1998). *¡A bailar Colombia! Danzas para la educación básica*. Aula Alegre Magisterio. Colombia.
- Escobar, P. (1997). *Danzas Folclóricas Colombianas*. Aula Alegre Magisterio. Colombia
- Escobar, P. (1998). *Danzas lúdicas para preescolar*. Cooperativa Editorial Magisterio. Colombia
- Fernández Rodríguez, E. (2009). *Aprendizaje experiencial, investigación-acción y creación organizacional de saber: la formación concebida como una zona de innovación profesional*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 12, núm. 3, octubre, 2009, pp. 39-57. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217015345004>
- Ferreira, M. (2009). *Un enfoque pedagógico de la danza*. Rev. Educación Física, Chile, LXXX - N° 268 - diciembre 2009
- García, A. (2015). *Danza folclórica en Bogotá, cabildeando reflexiones*. Revista Calle 14, Volumen 10, Número 16 / mayo - agosto de 2015, ISSN 2011-3757. Recuperado de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/c14/article/view/9560/10794>
- García Morales, L & Eckert, M. (2013). *Mecatrónica del Gesto*. Academia.edu. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/34542626/Mecatronica_del_Gesto.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1521916636&Signature=JARGARDhs3JKBLDC0xaUu%2B3NVPw%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DMecatronica_del_Gesto.pdf
- Georgios, L. (2018). *The Transformation of Traditional Dance from Its First to Its Second Existence: The Effectiveness of Music-Movement Education and Creative Dance in The Preservation of Our Cultural Heritage*. Journal of Education and Training Studies, v6 n1 p104-112 Jan 2018
- Gibbs, B., Quennerstedt, M., & Larsson, H. (2016). *Teaching dance in physical education using Exergames*. Base de datos Eric. Recuperado de <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1356336X16645611>
- Grenfell, J. (2013). *The Best of All Worlds: Immersive Interfaces for Art Education in Virtual and Real World Teaching and Learning Environments*. Presentación en línea. EE. UU.-China Education Review A v3 n6 p391-406 Jun 2013, Recuperado de <https://eric.ed.gov/?q=arts+and+collaborative+learning.&id=ED543802>

Grupo Cantos y Danzas del Chocó de la Universidad Nacional sede Bogotá. (2017). *J chocoana*. Dirigido por Ketty Valoyes. Video. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Dwfqx-5yjUA>

Grupo Universidad Militar. (2009). *Mapalé*. Video. Recuperado de <https://youtu.be/hhhVTxcx3Lc>

Haichun, Sun. (2015). *Operationalizing physical literacy: The potential of active video games*. Base de datos Eric: Science Direct. Recuperado de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2095254615000368?via%3Dihub>

Huddy, A. (2017). *Digital technology in the tertiary dance technique studio: expanding student engagement through collaborative and co-creative experiences*. Research in Dance Education, 18:2, 174-189, DOI: 10.1080/14647893.2017.1330327. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/14647893.2017.1330327>

Javid Iqbal & Manjit Singh Sidhu. (2017). *A Review on Making Things See: Augmented Reality for Futuristic Virtual Educator*. Cogent Education. Recuperado de: <https://www.cogentoa.com/article/10.1080/2331186X.2017.1287392>

Jones, Kip & Leavy, Patricia. (2014). *A Conversation Between Kip Jones and Patricia Leavy: Arts-Based Research, Performative Social Science and Working on the Margins*. Qualitative Report. 19. 1-7. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/271132270_A_Conversation_Between_Kip_Jones_and_Patricia_Leavy_Arts-Based_Research_Performative_Social_Science_and_Working_on_the_Margins

Junta Nacional de Folclor, (S.F.) *Manual de rondas y juegos infantiles de Colombia pre-danza Nacional*. Patronato Colombiano de Artes y Ciencias. Ministerio de Educación Nacional. Colombia.

Kokkonen, M. (2014). *Danza: Cap. Danza-M. Kokkonen*. Informe Creatividad ES-8.pdf. Recuperado de https://www.fundacionbotin.org/89dguuytdfr276ed_uploads/EDUCACION/creatividad/artes%20y%20emociones%202014/Cap.%20Danza-M.%20Kokkonen.%202014%20Informe%20Creatividad%20ES-8.pdf

Larrinaga Zugadi, J. (2007). *Folklore y educación: hacia una nueva metodología*. Jentilbaratz. 9, 2007, 361-374, Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/11502247.pdf>

Levy, P. (2017). *Introduction to Arts-Based Research*. Chapter 1, Guilford Publications. Handbook of Arts-Based Research. Edited by Patricia Leavy. Recuperado de <https://www.guilford.com/excerpts/leavy3.pdf>

- López, S. Ruiz, A. Suarez, S. & De La Torre, M. (2017). "Dance Dance" Education. a real "Revolution" for the classroom?. Recuperado de : <http://ojs.uneatlantico.es/Educational-Research-Journal/article/download/17/4>
- Marulanda Morales O. (1984). *El folclor de Colombia: práctica de la identidad cultural*. Artestudio Editores. Recuperado de <http://babel.banrepcultural.org/cdm/ref/collection/p17054coll10/id/2398>
- Mayo, A. & Ramírez, E. (2015). *DanceNet: Entorno Colaborativo para la Enseñanza de Coreografías empleando un Kinect*. Tercera Conferencia Nacional de Computación, Informática y Sistemas / Concisa 2015 / ISBN: 978-980-7683-01-2 Universidad de Carabobo, Valencia, Venezuela - 28 al 30 de octubre de 2015 Sesión de investigación, Artículos cortos. Recuperado de: <http://ccg.ciens.ucv.ve/~esmitt/publications/2015/danceNetConcisa.pdf>
- Mayorga, M. & Madrid, D. (2010.) *Modelos didácticos y Estrategias de enseñanza en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Rev. TENDENCIAS PEDAGÓGICAS, N° 15. Vol. 1 2010.
- Ministerio de Cultura. (2016). *Lineamientos del Plan Nacional de Danzas para un país que baila 2010-2020*. Colombia. Recuperado de <http://www.mincultura.gov.co/areas/artes/danza/Documents/LineamientosPlanDanza2aEdicion.pdf>
- Ministerio Nacional De Cultura. (2015). *Políticas de Artes*. Colombia. Recuperado de http://www.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/politica-de-artes/Documents/01_politica_artes.pdf,
- Ministerio de Educación de Colombia. (S.F). *Objeto de Aprendizaje Virtual*. Colombia Aprende. recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-82739.html>
- Morales, C. & Martínez, K. (2007). *Aplicación multimedia para el aprendizaje de la danza folclórica colombiana, ingeniería en Multimedia*. Semillero de Investigación: El sonido como soporte de la imagen. Universidad Militar Nueva Granada. Colombia. Recuperado de <https://repository.unimilitar.edu.co/handle/10654/16743>
- Mosston, M. & Ashworth, S. (1986). *La enseñanza de la educación física, la reforma a los estilos de enseñanza*. Editorial Hispano Europea, versión española.
- Naranjo, M. (2009). *Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo*. Revista Educación 33(2), 153-170, ISSN: 0379-7082, 2009

- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2015). *Aprendizaje basado en retos*. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/edutrends-10-2015>
- Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey. (2015). *Aprendizaje basado en retos*. Eduteka. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/edutrends-aprendizaje-basado-en-retos.pdf>
- Parrish, M. (2016). *Toward transformation: Digital tools for online dance pedagogy*, *Digital tools for online dance pedagogy*. Arts Education Policy Review. 117:3, 168-182, DOI: 10.1080/10632913.2016.1187974. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/10632913.2016.1187974>
- Pescador, J. (2015). *Del Juego a la Técnica: Metodologías para la enseñanza de la danza*. Monografía para optar por el título como Maestro de Artes Escénicas Opción Danza Contemporánea, con énfasis en Interpretación. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Piccini, R. (2014). *Investigación basada en las artes*. Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes Universidad de la República Oriental del Uruguay. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/235634127/download>
- Ramírez, M. (2017) *Impacto de un programa de actividad física basado en Exergames, en la memoria de escolares entre 13 y 16 años en Bogotá*, repositorio universidad Santo Tomas, Recuperado de <http://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/4226/Ramirezmaria2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- República de Colombia Ministerio de Educación Nacional. (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. Revolución Educativa Colombia Aprende. Colombia.
- Requena Pérez, C. & otros (2015) *Imagen corporal, autoestima, motivación y rendimiento en practicantes de danza (Imagem corporal, auto-estima, motivação e desempenho em jovens praticantes de dança)*. Universidad Autónoma de Barcelona. Revista de Psicología del Deporte 2015. Vol. 24, núm. 1, pp. 37-44
- Ricoy Lorenzo, C. (2006). *Contribución sobre los paradigmas de investigación. Educação*. Revista do Centro de Educação, 31 (1), 11-22.
- Rodríguez, J. (2012). *Interacción humano-computador en escenarios educativos y artísticos. Kinect como propuesta viable*. Monografía, Politécnico Gran Colombiano. Colombia. Recuperado de <http://journal.poligran.edu.co/index.php/elementos/article/viewFile/416/393>

- Rodríguez, D. & Valdeoriola, J. (2009). *Metodología de la investigación*. Universitat Oberta de Catalunya, Recuperado de <http://fournier.facmed.unam.mx/deptos/seciss/images/investigacion/21.pdf>
- Sánchez Medina, G. (2003). *Creación, arte y psiquis*, Academia Nacional de Medicina de Colombia, Bogotá.
- Sánchez Medina, I. (2003). *Estado del arte de las metodologías y modelos de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) en Colombia*. Entornos, N 28, septiembre de 2014.
- Sandín Esteban, M. (2003). *Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones*. Capítulo 7. McGraw-Hill. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/37465571/S3_capitulo_7_de_sandin.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1524103941&Signature=ZjNn3dRnN48%2FYQWNThxKd2OpFc8%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DINVESTIGACION_CUALITATIVA_EN_EDUCACION.pdf
- Serrano, S.; Ruiz, A. & Suarez Manzano, S. (2017). “*Dance dance*” *Education. A real “Revolution” for the classroom?*. Recuperado de <http://ojs.uneatlantico.es/Educational-Research-Journal/article/download/17/4>
- Silva Botía, J. (2016). *Incidencia de un andamiaje procedimental apoyado en el uso del video juego en el desarrollo de capacidades físicas condicionales y coordinativas*. Monografía. Universidad Pedagógica Nacional. Colombia. Recuperado de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/355/TO-19291.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Tahúa, J. (2017). *La tradición contemporánea en danza, (Un debate sobre nuevas emergencias epistemológicas)*. Monografía, Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/6810/1/TahuaGarcesJoseLuis2017.pdf>
- Weber, R., Mizanty, M. & Allen, L. (2017). *Project Trans(m)it: creating dance collaboratively via technology – a best practices overview*. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14647893.2017.1354840>

Anexos

8.1 Encuesta inicial *Criollo Dance*

12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?

criollo dance, ¿Qué te pareció?

Un cordial saludo, en este formulario queremos conocer tu opinión sobre Criollo Dance. Recuerda, tu opinión es importante.

Criollo Dance encuesta



1. ¿cuál es tu género?

Marca solo un óvalo.

- ☐ Mujer
- ☐ Hombre
- ☐ Otro: _____

2. ¿A qué curso perteneces?

Marca solo un óvalo.

- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6

12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?

3. ¿Qué te ha parecido el blog?

4. ¿Qué te han parecido los videos?

5. ¿te a gustado algún video?*Marca solo un óvalo.*

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

6. ¿cuál video te llama mas la atención?*Marca solo un óvalo.*

- ☐ jota chocoana
- ☐ el mapalé
- ☐ el gallinazo
- ☐ los monos

7. si eres bailarín, ¿cómo te pareció la experiencia?

8. ¿te gustaría grabar mas videos de las coreografías trabajadas en clase?*Marca solo un óvalo.*

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?

9. **¿encuentras claros los videos y podrías seguirlos como en just dance?**

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

10. **¿crees qué es importante seguir grabando las coreografías trabajadas en clase?**

Marca solo un óvalo.

- ☐ Si
- ☐ No

Con la tecnología de
 Google Forms

8.2 Resultados encuesta inicial.

12/10/2019

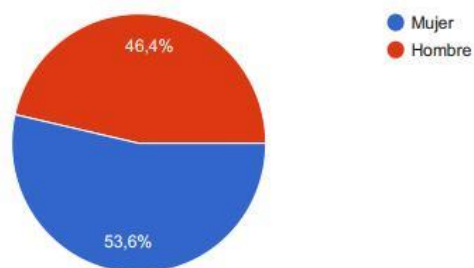
criollo dance, ¿Qué te pareció?

criollo dance, ¿Qué te pareció?

88 respuestas

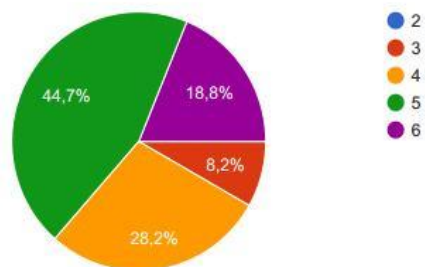
¿cuál es tu género?

84 respuestas



¿A qué curso perteneces?

85 respuestas



12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?

¿Qué te ha parecido el blog?

83 respuestas

bien

Muy chabre

Muy interesante

chevere

Bien

Esta muy bacano verlo

Bonito

Muy bacano por Que puedo ver esos recuerdos

muy bueno

se ve chevere

muy bonito por que estan los videos de los bailes que hacemos y asi podemos verlos

Super

interesante

super

Bien

El blog esta bien esta bonito

los niños bailan bien

chebre

ME PARECIO MUY BONITO

es un blog muy bonito

El blog me parecio bien

Divertido

chevere divertido y exelentemente bonito

muy bonito me parece que es bueno tener recuerdos

bien y los bailarines no se des concentraron

muy bueno como están subidos al blog los vídeos que hemos trabajado en clase

Inreresante

<https://docs.google.com/forms/d/1ePwzy3vSq9Fuee-H-1mvjSHI3sMwQc0zEgqwFLNCH1M/viewanalytics>

2/11

12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?

muy bien

Lo que me parecio del blog fue que es una buena pagina de bailes .porque si uno quiere aprender bailar en esta pagina lo puede hacer y tambien nos podemos recrear y dibertirnos

Me ha parecido que es muy divertido y entretenido

me aparecido muy divertido y entretenido

me parece un blog chebre

Lindo porque uno puede aprender los pasos

me ha parecido muy interesante este vlog por que muestra lo que hacemos en clase y no solo queda como algo pasajero

genial porque uno puede conocer cosas nuevas

Bacano

Especial

Me gusta porque tiene vídeos con los cuales uno puedo culturizarse y aprender más sobre ese tipo de bailes.

Interesante

Esta súper me encanto

genial

Muy interesante por que tenemos recuerdos de antes

me paresio chebre

chebre como los que hizo como los fondos son animados

muy bueno y chebre ala vez por que podemos ver todos los bailes que sean echo en este año

el blog me parece que es una forma en la podemos aprender esos bailes y aprender de las regiones

Muy práctico, de esta forma se nos facilita mas el aprendizaje.

bacano

melo

bueno

Chebre

muy chevere

me gusto porque alguna persona puede ver los bailes que los niños hacen

muy bonito

muy bien por que uno monta los videos

12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?

me gusto mucho

bien falta algunos detalles por mejorar

me pareció muy divertido y eran increíbles los pasos

Perfecto sin comentarios

me paresio muy chebre

muy chebre porque podemos ver los videos que sube la profe de nosotros

Muy bueno y hermoso

Bueno para aprender pasos de baile y ver bailar a los amigos como lo hacen

Muy educativo

¿Qué te han parecido los vídeos?

85 respuestas

bonitos

Muy bonitos

bien

fantasticos

Chebres

Super bien muy chéveres

divertidos

Bien bonitos

Muy divertidos y se aprende sobre la cultura del pais

Estupendo

muy divertido por que nos enseñan otros bailes paso a paso

cheveres

12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?

genial

bonitos

favulosos

muy lindos con imagenes en los videos llamativas que hacen ver mejor el video

el apale

Geniales

bonito,con mucha cultura

me gustaron

Bien

Los videos están muy bien organizados tienen una buena coreografia y los vestuarios están muy bonitos

son coordinados

MUY CHEBRES

que faltaria un poco de cordinasion

exelentemente lindos

muy bonitos

bien

me han parecido muy buenos para recordar los bailes trabajados en clase

Chebres

Pues me paresieron muy guenos los videos por sus formas de bailar y en grupo y sus formas de vestirse y su cratividad e ingenio

divertidos

me han parecido divertidos y chistosos

Bien porque estan muy cordinados y paso a paso y no se equibocan

me parecen geniales porque mostramos lo que podemos hacer

lindos por el trabajo en grupo

Muy bien hecho

Bien hechos

Exelentes

Son excelentes movimientos y especifican los pasos.

Son divertidos y se aprende de cultura

12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?

Muy chéveres

Súper

Chebres y muy divertidos por lo que es musica de otras regiones

buenos que no uvieron enredos y equibocamientos

bonitos por que todos estan cordinados y todos bailan muy bien

muy lindos y muy enseñativos

Es una buena forma de desarrollo físico y mental, tiene unas buenas estrategias para aprender, ya que la Profe es una buena instructora.

bien chedre

Bacanos

geniales

chebre

Geniales

muy divertidos y buenos para aprender

me han parecido bien porque son niños que ya se saben una coreografía mas

muy buenos y las caritas los hacen divertidos

me parecieron muy chebres como los editaron el baile

muy chebres

bien me encantan jajaja

bien me gustaron mucho los pasos

Lo mismo perfectos

muy chebre ademas de que aparasi yo en el gallinazo

me buenos porque podemos practicar los pasos

muy chebre

Muy bonitos

Normales como todos pero muy entretenidos

Muy buenos

12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?

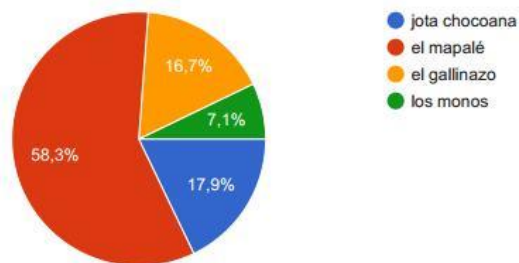
¿te a gustado algún vídeo?

85 respuestas



¿cuál vídeo te llama mas la atención?

84 respuestas



si eres bailarín, ¿cómo te pareció la experiencia?

62 respuestas

Muy buana la expariencia de los bailarines

bien

chebre

12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?

La experiencia es muy chéveres

muy divertida

no soy bailarín

muy bonita porque compartimos con todos y la pasamos chevere

si

Bien

muy creativa

me parecio mu chebre

Un poco borroso

Bien me gusto la experiencia me siento bien bailando con mis compañeros

fantastica

MUY BONITA

Me gustaria mucho

Chebre

todos son bonitos

chevere

bien y me gusta mucho

Muy chebre

me parecio muy cheber y divertida, tambien trabajar en grupo

Si muy chevre porque pues todos me estan viendo bailar

muy buena porque pude aprender varias cosas

me parecieron muy lindos y un día me gustaría vivir la experiencia

No aparezco en ninguno de los videos vistos.

No soy bailarín

Chevere así se que bailó bien y que deberíamos hacer más

Que uno puede sacar adelante el baile

me parecio muy bonita

chebre por que uno aprende cosas nuevas y bailes de otras regiones

no, no he sido bailarín

<https://docs.google.com/forms/d/1ePwzy3vSq9Fuee-H-1mvjSHI3sMwQc0zEgqwFLNCH1M/viewanalytics>

8/11

12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?

me gustó porque pude presentarme frente a todos

Muy buena e interesante.

no fui bailarín

no soy

No soy bailarín

muy bien

fabuloso

Divertida

no soy bailarina

no apresi

no aparese

me pareció algo muy genial porque pude participar como si fuera un carnaval y uno estuviese en un carnaval importante

no soy bailarín pero me parece que son muy buenos los bailes

me sentiria feliz

muy bonita

Pues si algo bailarín y si me gusta la experiencia

no no lo soy un bailarín

esto es muy chebre mi experiencia cuando baile del gallinazo fue muy chebre

Muy buena

No soy bailarín pero si lo fuera me sentiría muy cansado después de cada clase

Muy buena

¿te gustaría grabar mas vídeos de las coreografías trabajadas en clase?

85 respuestas

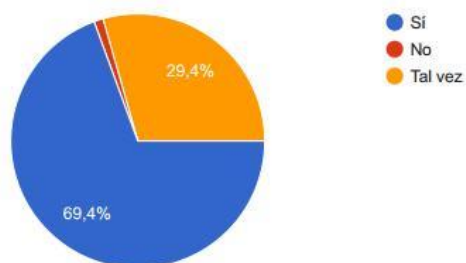
12/10/2019

criollo dance, ¿Qué te pareció?



¿encuentras claros los vídeos y podrías seguirlos como en just dance?

85 respuestas



¿crees qué es importante seguir grabando las coreografías trabajadas en clase?

85 respuestas



<https://docs.google.com/forms/d/1ePwzy3vSq9Fuee-H-1mvjSHI3sMwQc0zEgqwFLNCH1M/viewanalytics>

10/11

12/10/2019



criollo dance, ¿Qué te pareció?

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Condiciones del servicio](#)

Google Formularios

8.3 Encuesta retroalimentación

12/10/2019

Retroalimenta el blog

Retroalimenta el blog

después de visitar nuestras entradas, responde.



1. ¿Cuál es el video que mas te gusto?

Marca solo un óvalo.

- ☐ los monos 2018
- ☐ el gallinazo
- ☐ el mapalé
- ☐ la jota chocoana
- ☐ los monos 2019
- ☐ el caimán cienagüero
- ☐ el makerulé
- ☐ tumbando cocos
- ☐ Otro: _____

2. ¿te gustaría seguir grabando los bailes que trabajamos en clase?

Marca solo un óvalo.

- ☐ Sí
- ☐ No
- ☐ Tal vez

12/10/2019

Retroalimenta el blog

3. ¿encuentras útiles los videos?*Marca solo un óvalo.*

- ☐ Sí
- ☐ No

4. ¿te gustaría grabar tus propios videos para socializarlos en el blog?*Marca solo un óvalo.*

- ☐ Sí
- ☐ No

5. ¿a qué curso perteneces?*Marca solo un óvalo.*

- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ otro

Gracias por Participar

Con la tecnología de
 Google Forms

22/11/2019

retroalimentación blog - Formularios de Google



retroalimentación blog

Preguntas Respuestas 63

63 respuestas



Se aceptan respuestas



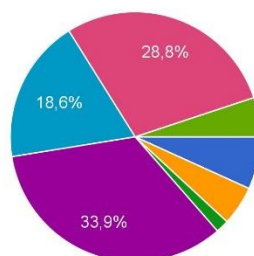
Resumen

Pregunta

Individual

¿Cuál es el video que mas te gusto?

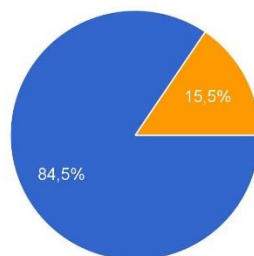
59 respuestas



- los monos 2018
- el gallinazo
- el mapalé
- la jota chocona
- los monos 2019
- el caimán cienagüero
- el makerulé
- tumbando cocos

¿te gustaría seguir grabando los bailes que trabajamos en clase?

58 respuestas



- Sí
- No
- Tal vez

https://docs.google.com/forms/d/1zqjY55IIPtI_3Bfr15K3hwdcBz6ZaLXrMZcTWgWo_Ys/edit#responses

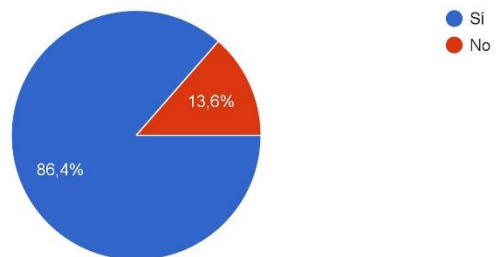
1/3

22/11/2019

retroalimentación blog - Formularios de Google

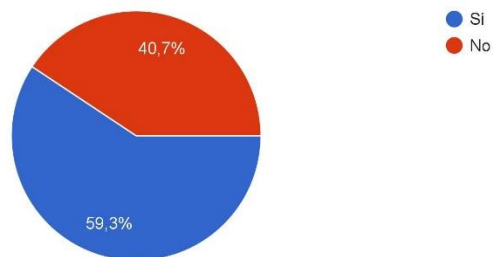
¿encuentras útiles los videos?

59 respuestas



¿te gustaría grabar tus propios videos para socializarlos en el blog?

59 respuestas



¿a qué curso perteneces?

59 respuestas