

Trabajo Fin de Grado

Especialidad: Pedagogía de la Danza Clásica

**PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
SOBRE GAMIFICACIÓN PARA LAS
ENSEÑANZAS PROFESIONALES DE DANZA:
“DANZA EN CLAVE DE JUEGO”**

Alumna: Dña Marta Cantero Moyano

Tutora: Dña Isabel del Rocío Fernández Ibáñez

Junio, 2025

*A mis padres por ser la razón profunda de haber llegado hasta aquí.
No encontraré palabras suficientes para agradecerlos tanto.
A mi familia y amigos por ser sostén y acompañarme con cariño,
incluso cuando el horizonte parece incierto.
A la danza, por regalarme tantas alegrías como lágrimas, por transformarme y
hacerme entender el valor del esfuerzo.
“Nada está nunca acabado, basta un poco de felicidad
para que todo vuelva a empezar” Emile Zola.*

Resumen

El presente trabajo aborda la aplicación de la gamificación como estrategia metodológica en la enseñanza de Danza clásica en el contexto de los conservatorios profesionales. Su estudio se justifica en la necesidad de conocer y actualizar las metodologías educativas para mejorar la motivación y el compromiso del alumnado.

Entre las diversas metodologías activas que se aplican dentro del contexto educativo, se ha seleccionado la gamificación como una herramienta que incrementa la motivación y autonomía de los discentes. Sus beneficios se comprueban en otros niveles educativos similares a las Enseñanzas Profesionales de Danza como las materias de Educación física o Música en Educación Primaria y en Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Esta metodología implementa elementos del juego dentro del aula a través de insignias, retos, niveles o recompensas que implican la participación de discentes y docentes, así como de otros agentes educativos para ayudar en la dotación de recursos y en la organización de las actividades de forma integral.

Este trabajo fin de grado, de carácter teórico-práctico, presenta una propuesta de innovación educativa basada en el uso de la gamificación en la enseñanza de Danza clásica en un tercer curso de Enseñanzas Profesionales de Danza de un conservatorio andaluz para el curso académico 2025-2026. A través de una serie de diez actividades diseñadas para las asignaturas “Danza clásica”, “Técnica específica del bailarín y la bailarina”, “Repertorio” y “Talleres coreográficos”, se pretende mejorar la motivación, el compromiso y el trabajo autónomo del alumnado.

Finalmente, este proyecto pretende enfatizar en la importancia de adaptar las nuevas metodologías a las necesidades del alumnado del siglo XXI, promoviendo un aprendizaje más interactivo y significativo.

Palabras clave: danza, enseñanza, gamificación, metodología, motivación

Abstract

This paper addresses the application of gamification as a methodological strategy in the teaching of classical dance in the context of professional conservatories. Its study is justified by the need to know and update educational methodologies to improve the motivation and commitment of students.

Among the various active methodologies that are applied within the educational context, gamification has been selected as a tool that increases the motivation and autonomy of students. Its benefits can be seen at other educational levels like professional dance teaching, such as Physical Education or Music in Primary Education and Compulsory Secondary Education (ESO). This methodology implements game elements in the classroom through badges, challenges, levels or rewards that involve the participation of students and teachers, as well as other educational agents to help in the provision of resources and in the organization of activities in an integral way.

This theoretical-practical final degree project presents a proposal for educational innovation based on the use of gamification in the teaching of classical dance in the third year of professional dance teaching at an Andalusian Conservatory for the 2025-2026 academic year. Through a series of ten activities designed for the subjects 'Classical Dance', 'Specific Technique of the Dancer', 'Repertoire', 'Dance Technique' and 'Repertory', the project aims to develop the use of gamification in the teaching of classical dance in the third year of professional dance teaching in an Andalusian Conservatory.

Keywords: dance, teaching, gamification, methodology, motivation, motivation

Índice

1. Introducción.....	2
2. Justificación.....	4
3. Objetivos	5
3.1. Objetivos Generales	5
3.2. Objetivos Específicos.....	5
4.Estado de la Cuestión	6
5. Marco Teórico	7
5.1. La Nueva Realidad del Aula. Juegos y Nuevas Tecnologías	7
5.2. La Gamificación como Técnica de Aprendizaje. Definición.....	9
5.3. Beneficios y Dificultades de la Gamificación.....	11
5.4. Gamificación y Enseñanza en Otros Ámbitos Educativos	13
5.5. Metodologías en Enseñanzas de Danza	18
6. Metodología.....	22
7. Cuerpo del Trabajo.....	24
7.1. Diagnóstico de la Situación.....	24
7.2. Descripción del Contexto	25
7.3. Ámbito de Mejora.....	27
7.4. Objetivos.....	28
7.5. Cronograma	29
7.6. Metodología	30
7.7. Desarrollo del Proyecto.....	31
7.8. Recursos Organizativos, Materiales y Didácticos	43
7.9. Agentes Implicados.....	44
7.10. Evaluación	45
7.10.1. Instrumentos de Evaluación de las Actividades.....	47
8. Análisis de los Resultados.....	52
9. Conclusiones.....	53
10. Futuras Líneas de Investigación y/o Aplicación.....	55
11. Fuentes Bibliográficas	56
ANEXOS	63
Recursos de Evaluación Gamificados	63

Índice de Figuras

Figura 1. Elementos del juego.....	10
Figura 2. Beneficios y dificultades	11
Figura 3. Propuestas gamificadas de Educación física	15
Figura 4. Propuestas gamificadas de Música.....	16
Figura 5. Metodología y método.....	18
Figura 6. Eje cronológico.....	18
Figura 7. Metodología en danza.....	20
Figura 8. Cronograma de actividades	29
Figura 9. Instrumento de evaluación. Actividad 1	47
Figura 10. Instrumento de evaluación. Actividad 1	48
Figura 11. Instrumento de evaluación. Actividad 2	48
Figura 12. Instrumento de evaluación. Actividad 3	48
Figura 13. Instrumento de evaluación. Actividad 4	49
Figura 14. Instrumento de evaluación. Actividad 5	49
Figura 15. Instrumento de evaluación. Actividad 6	50
Figura 16. Instrumento de evaluación. Actividad 7	50
Figura 17. Instrumento de evaluación. Actividad 8	51
Figura 18. Instrumento de evaluación. Actividad 9	51
Figura 19. Instrumento de evaluación. Actividad 10	51
Figura 20. Análisis DAFO	52
Figura 21. Ficha de seguimiento. Actividad 1	63
Figura 22. Cartas de avatares. Actividad 2.....	64
Figura 23. Consignas. Actividad 1, 3 y 4	64
Figura 24. Ruleta de <i>feedback</i> . Actividad 3	65
Figura 25. Insignia mejor líder. Actividad 6 y 7	65
Figura 26. Cartas Compañía de Danza. Actividad 6.....	66
Figura 27. Cartas de <i>scape room</i> danza. Actividad 8.	68
Figura 28. Cartas de Cluedo de danza. Actividad 9	72
Figura 29. Cartas de bailarín saludable. Actividad 10	77

Índice de tablas

Tabla 1. Criterios de calificación de actividades	47
---	----

1. Introducción

En la actualidad, la educación atraviesa un proceso de transformación continua para adaptarse a las nuevas realidades que emergen de forma cada vez más acelerada. Uno de los aspectos que más cambios ha experimentado es el perfil del alumnado, el cual plantea a los docentes nuevos desafíos para lograr un aprendizaje significativo en ellos.

La enseñanza de Danza clásica presenta una metodología muy estructurada en torno a determinados enfoques como la instrucción directa o el aprendizaje basado en la práctica repetitiva. Aunque estos enfoques aportan beneficios notorios, también hacen necesario incorporar otras estrategias que favorezcan la motivación, el compromiso o la autonomía del alumnado. En este contexto, la gamificación surge como una alternativa metodológica que introduce elementos del juego y del videojuego dentro del aula, reconfigurando el rol docente como guía del proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentando la colaboración entre profesores para favorecer la interdisciplinariedad en la enseñanza.

Este trabajo analiza el impacto de la gamificación en distintos niveles y disciplinas con el propósito de aplicarlo en la enseñanza de danza. A través de una investigación conceptual en el marco teórico, se analiza la nueva realidad de las aulas, la integración de metodologías activas, el origen y los beneficios de la gamificación, su implementación en otras disciplinas o áreas de conocimiento y las metodologías predominantes dentro de las enseñanzas de danza. Finalmente, se presenta una propuesta de innovación educativa dirigida a las Enseñanzas Profesionales de Danza incluyendo una serie de diez actividades y aspectos necesarios para su aplicación como el contexto, la temporalización, recursos organizativos, materiales, agentes implicados o recursos de evaluación.

La implementación de estas nuevas metodologías no pretende reemplazar los enfoques existentes, sino completarlos para solucionar problemas de la enseñanza en la actualidad. Este proyecto plantea un enfoque metodológico poco explorado en danza, adaptando dinámicas lúdicas a un contexto técnico y exigente, respetando la esencia del entrenamiento artístico. Se espera contribuir al desarrollo de una enseñanza adaptada a las necesidades del alumnado dentro del mundo profesional de la danza en el siglo XXI.

2. Justificación

La sociedad actual, caracterizada por la hiperconectividad y el acceso constante a nuevos recursos, demanda una nueva educación que prepare al alumnado dentro de un nuevo contexto digital y globalizado. La educación enfrenta nuevos desafíos relacionados con las metodologías pedagógicas y el espacio que generan, en algunos aspectos, las prácticas tradicionales.

A partir de la experiencia derivada de las prácticas externas académicas en conservatorios profesionales de danza se ha apreciado una ausencia de propuestas metodológicas que ofrezcan nuevos enfoques para mejorar la atención, compromiso o autonomía. En las enseñanzas artísticas, la pedagogía gamificada favorece un aprendizaje autónomo, a un ritmo propio y creando comunidades educativas que motiven hacia aprendizajes autodirigidos e interesantes (Han, 2015).

Este trabajo se justifica en base a la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Esta normativa establece la necesidad de desarrollar una educación basada en competencias clave y un enfoque interdisciplinarios, objetivos que se abordan en las distintas actividades de la propuesta de innovación. La ley subraya la aplicación del trabajo colaborativo, el uso de las TIC, el aprendizaje activo y las metodologías innovadoras que fomenten la autonomía del alumnado.

La investigación no solo busca la documentación de esta metodología dentro de las Enseñanzas Profesionales de Danza, sino la propuesta de actividades que puedan implementarse en cursos específicos de danza clásica. En concreto, los enfoques constructivistas han puesto en manifiesto aspectos que aún no se han introducido dentro de la enseñanza y los beneficios que estos aportan para la motivación y la autonomía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las metodologías activas sitúan al discente como centro del proceso de aprendizaje. Por su parte, la gamificación utiliza elementos lúdicos para incrementar la motivación, favoreciendo la participación y la autonomía para superar limitaciones de los enfoques tradicionales.

3. Objetivos

3.1. Objetivos Generales

- Desarrollar una propuesta de innovación educativa sobre la gamificación para un tercer curso de las Enseñanzas Profesionales de Danza clásica.

3.2. Objetivos Específicos

- Analizar la nueva realidad del aula y de las metodologías activas a través del juego dentro del contexto educativo.
- Explorar el origen de la gamificación, su aplicación en entornos educativos y su capacidad para fomentar la motivación y el compromiso de los discentes.
- Identificar los beneficios y dificultades de la gamificación en educación para su aplicación a nuevos contextos como la danza.
- Conocer la aplicación de la gamificación en otras materias como Educación física o Música para identificar las buenas prácticas y adaptarlas a la enseñanza de la Danza clásica en particular.
- Identificar las metodologías predominantes en la enseñanza de Danza clásica, conociendo sus ventajas y sus limitaciones, así como la compatibilidad con enfoques gamificados.
- Diseñar recursos e instrumentos de evaluación para actividades basadas en la gamificación en enseñanzas de danza.

4.Estado de la Cuestión

Tras una revisión documental sobre los principales aspectos de esta investigación realizada a través de plataformas como Google Académico, Dialnet y la biblioteca del Conservatorio Superior de Danza de Málaga, se destaca la abundancia de estudios sobre metodologías activas, así como su aplicación y análisis acerca de las ventajas y desventajas de la gamificación. Se han encontrado trabajos aplicados en distintas etapas educativas desde Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato hasta la Universidad bajo estudios de autores como Álvarez (2024), Borrás (2015), Escaravajal y Martín (2019), Gil y Prieto (2019), González (2022), Marín (2015), entre otros.

De igual modo, se ha encontrado abundante información sobre la aplicación de la gamificación en otras materias estrechamente relacionadas con la danza, como la Educación física y la Música. Estos campos han demostrado amplios beneficios de la incorporación de estas prácticas dentro del aula. Entre los estudios más relevantes destacan la propuesta “La gamificación educativa mediante el *scape room*” de González (2022), orientada a la optimización de la asignatura de Educación física; o el trabajo “El sombrero de tres picos” de Guillén (2022) como estrategia de innovación para la enseñanza de Música en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO).

Sin embargo, dentro del contexto de la danza a nivel general, y de la danza clásica en particular, apenas existe información acerca de las metodologías implementadas dentro de sus estudios oficiales (si bien existen estudios sobre las escuelas más importantes). No se ha encontrado información sobre la aplicación de nuevas metodologías ni gamificación dentro de los estudios de danza. Como destaca Castillo (2021), la mayoría de los artículos sobre danza se orientan a biografías, material histórico o artículos de opinión, pero apenas se recoge acerca de metodologías implementadas, dificultando la identificación de malas prácticas o aspectos de mejora. A pesar del crecimiento de estudios en contextos educativos diversos, la Danza clásica mantiene modelos metodológicos tradicionales. Este trabajo se plantea como una primera contribución sistematizada a este ámbito.

5. Marco Teórico

5.1. La Nueva Realidad del Aula. Juegos y Nuevas Tecnologías

El entorno educativo evoluciona constantemente. En la actualidad, la introducción de las nuevas tecnologías dentro de la enseñanza ha supuesto un cambio y reto significativo para la práctica docente. La UNESCO (2014) advertía que el alumnado ha pasado a desempeñar un papel protagonista de su proceso de enseñanza-aprendizaje (Hernández y Collados, 2020).

Castells (2000) (citado en Gil y Prieto, 2019, p. 95) afirmaba que la sociedad del siglo XXI ha sido marcada por la sociedad-red. En estas comunidades interconectadas se procesa y transmite información sin tiempo ni distancia en torno a redes de comunicación basadas en la tecnología. Las poblaciones nativas digitales se comunican y desarrollan de forma distinta, convirtiendo la tecnología en algo familiar y cotidiano desde su infancia. Tal es su influencia, que muchos de ellos descubren el mundo a través de las redes sociales y digitales, en un mundo cada vez más hiperconectado.

Este fenómeno, junto a las nuevas tecnologías, ha transformado no solo las relaciones sociales y culturales, sino también las intervenciones educativas. Los actuales discentes demandan modificaciones dentro del contexto educativo, incorporando nuevas tecnologías que se ajusten a sus intereses y necesidades (Sánchez, 2015).

Presky (2005) (citado en Ortiz et al., 2018, p. 5) señala que los estudiantes buscan que sus opiniones, intereses y pasiones sean escuchadas. Por ello, una de las principales tendencias emergentes ha sido la incorporación de aspectos lúdicos dentro de contextos educativos. La gamificación se presenta como una de las herramientas metodológicas propuestas en distintas áreas y materias.

Los jóvenes prefieren las indicaciones prácticas a las teóricas, las tareas colectivas y la información en formato digital, aunque presentan dificultades en la resolución de problemas o en el uso de razonamientos lógicos. Encontramos estudios que revelan distintas características de los discentes en la actualidad describiéndolos como digitales, multipantallas, críticos, sociables, baja autoestima, alta exigencia y pocas perspectivas (Gil y Prieto, 2019).

El principal objetivo de la educación en la actualidad se ha convertido en la creación de personas activas y capaces de aportar nuevas ideas, haciendo de los centros educativos un lugar en el que poder explorar, descubrir e inventar. Sin embargo, la importancia de la introducción de las nuevas tecnologías dentro del aula no puede reducirse a la inclusión de aparatos tecnológicos sin ningún criterio. Es esencial una integración pedagógica bien fundamentada para maximizar su impacto positivo (Hernández y Collados, 2020).

El juego se introduce como una herramienta con un enfoque prometedor dentro de la enseñanza dado el alto grado de motivación que genera entre los participantes. Esta tendencia promueve la mejora de algunas habilidades deterioradas dentro del aula en las nuevas generaciones como la motivación, la estimulación, la colaboración, el intercambio social, etc. Las metodologías lúdicas han demostrado su capacidad para atraer al estudiante a invertir sus horas dentro de la dinámica de juego que se realice (Mero y Castro, 2021).

Como animales sociales, el juego cumple una función social: simular y recrear la realidad. Dentro del mundo animal, es un medio de aprendizaje que permite desarrollar las habilidades que se requieren para resolver los problemas que van surgiendo a lo largo de su vida. Por su parte, los videojuegos se presentan como programas informáticos creados para el ocio y la comunicación de varias personas mediante un aparato electrónico, es decir, juegos que simulan la realidad (Parente, 2016).

“El juego constituye la alternativa que nos permite trabajar en el ámbito educativo con herramientas que son más propias de ámbito informal, pero, mediante las cuales, se pueden superar las limitaciones que en ocasiones nos encontramos con las metodologías tradicionales” (Hernández y Collados, 2020, p.167).

No obstante, también existen desventajas que surgen de la implementación de juegos en el contexto educativo como el aumento de la exposición de los estudiantes hacia videojuegos, a los que ya existe una sobreexposición (Ortiz et al., 2018).

5.2. La Gamificación como Técnica de Aprendizaje. Definición.

Una de las metodologías activas que fomenta aspectos relacionados con las nuevas tecnologías y los juegos es la gamificación. Aunque el término gamificación surgiera en torno a mediados de 2010, el juego ya era un aspecto tratado y estudiado para la educación. Estas técnicas de aprendizaje a través del juego pretenden mejorar la conectividad y el compromiso dentro de los entornos formales con recursos de entornos no formales para conseguir un aprendizaje significativo (Marín, 2015).

La gamificación se define como la aplicación de elementos de videojuegos en contextos no lúdicos con el objetivo de hacer “un producto, servicio o aplicación más divertido, atractivo y motivador”, promoviendo la competencia y la cooperación (Ortiz et al., 2018, p. 4).

Aunque existen distintas definiciones para este término, todas recogen el juego y la participación de un jugador como elemento clave. Esta técnica se fundamenta en la aplicación de elementos, mecánicas y técnicas propias del juego para incentivar la resolución de problemas en el aprendizaje. Su finalidad es mejorar la concentración y motivación para lograr mayores competencias y potencialidades educativas (Mero y Castro, 2021).

De igual forma, se conceptualiza como la presentación de una serie de retos de aprendizaje en los que el alumnado recibe una recompensa en base a la complejidad del desafío. Esta estrategia es considerada una iniciativa docente para mejorar y evaluar sus intervenciones pedagógicas (Parente, 2016).

Aunque no existe una definición concreta respecto a la gamificación, cabe destacar algunos elementos comunes que se consideran imprescindibles dentro de esta metodología. Algunos principios descritos por Mark van Diggelen (2012) son: tipos de competición, presión temporal, puzzles que desarrollen la existencia de un problema, novedades, presión social, trabajo en equipo, recompensas, renovación y aumento de poder (citado en Parente, 2016, p. 12).

La gamificación se puede llevar a cabo tanto en un contexto individual como grupal a lo largo de un tiempo determinado, buscando adaptar la respuesta educativa a una necesidad. Recoge tres niveles en su proceso: la creación, la modificación y el posterior análisis del juego (Contreras y Eguía, 2017).

Dentro de la propia gamificación, se encuentran tres elementos esenciales acorde a los juegos que, según Werbach (2012) son dinámicas, mecánicas y componentes.

Figura 1. Elementos del juego

Dinámicas	Mecánicas	Componentes
<ul style="list-style-type: none"> • Indican las necesidades que ha de satisfacerse, los contextos en los que se lleva a cabo las actividades. • Narrativa (eje central del proceso de aprendizaje) • Progresión (desarrollo de habilidades y evolución del juego) 	<ul style="list-style-type: none"> • Reglas diseñadas para mantener el compromiso con el juego y el objetivo planteado. • Retos • Oportunidades • Competición • Obstáculos • Clasificaciones • Feedback • Combates • Desbloques 	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos y herramientas para desarrollar la actividad en cuanto a progresión, logros, desafíos, etc. • Avatares • Tutoriales • Misiones • Insignias • Puntos

Nota. Elaboración propia.

Las dinámicas se presentan como los aspectos más globales del proceso de gamificación relacionados con los efectos, motivaciones y deseos. Podemos encontrar pues restricciones, emociones, narrativa o guion, relaciones entre los participantes, etc. (Borrás, 2015).

Por su parte, las mecánicas de gamificación son conocidas como las normas operativas de un juego, que permiten llevar a cabo los procesos fundamentales para lograr la acción (Rodríguez et al, 2022).

Los componentes se definen como manifestaciones concretas de las dinámicas y mecánicas, incluyendo avatares, insignias, puntos, colecciones, rankings, niveles, equipos, etc. (Ortiz, et al., 2018).

Para la propuesta presentada en este trabajo se llevarán a cabo estos tres elementos esenciales a través de las distintas actividades planteadas. Se encontrarán mecanismos de retos, competición, obstáculos, clasificaciones, *feedback* y combates implementando elementos como avatares, misiones, consignas, retos y puntos, a través de dinámicas de narrativa y progresión.

Además de estos elementos característicos, se debe destacar que la gamificación se centra en la búsqueda de la resolución de problemas orientada al logro de un objetivo específico. Este proceso se enmarca en un contexto que influye en la dinámica de la gamificación, al tiempo que favorece el desarrollo de competencias y habilidades que deben ponerse en común bajo la supervisión y gestión del líder (Parente, 2016).

Sin embargo, una actividad gamificada no implica únicamente la creación de un juego dentro del contexto educativo, sino el uso de dinámicas y mecánicas de los juegos digitales para poder ponerlos en prácticas en otros ámbitos (Prieto, 2022).

Se debe producir control sobre todo el proceso de gamificación para poder obtener los resultados que se esperan de la incorporación de los juegos como herramienta didáctica. Una correcta estrategia organizativa podrá conectar a los discentes con las experiencias, destrezas y habilidades que se pueden encontrar dentro de los juegos (Borrás, 2015).

5.3. Beneficios y Dificultades de la Gamificación

Figura 2. Beneficios y dificultades

Beneficios	Dificultades
<ul style="list-style-type: none"> • Mejora de la motivación extrínseca • Modificación del comportamiento hacia conductas favorables • Aumento de la retroalimentación 	<ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de la motivación intrínseca (teoría de la autodeterminación) • Aumento de la competencia • Exceso de exposición hacia los juegos y videojuegos

Nota. Elaboración propia

Uno de los aspectos más estudiados sobre la gamificación se relaciona con la mejora de la motivación. En diversos estudios acerca de propuestas gamificadas se obtienen resultados favorables acerca de este ítem. Estos elementos lúdicos favorecen la implicación activa, generando un entorno dinámico y atractivo para el aprendizaje. Se ha observado que la gamificación puede ayudar a convertir tareas complejas en desafíos asumibles y estimulantes que invitan a la participación. En

la investigación acerca de la evaluación de distintas propuestas gamificadas se obtuvieron resultados positivos sobre la motivación, sobre todo por la promoción de la actividad bajo premisas de diversión y satisfacción (Prieto, 2022).

Según la definición de la Real Academia Española (2014) sobre motivación como el “conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”, podemos entender dos tipos: la motivación intrínseca y extrínseca. La motivación extrínseca requiere de factores externos al individuo para realizar una acción, aunque pueda ser autodeterminada o no. La motivación intrínseca se presenta como propia del individuo, es decir, se activa cuando algo le apetece o gusta (Gil y Prieto, 2019).

La naturaleza de este proyecto pretende mejorar y desarrollar la motivación del alumnado dada la naturaleza intrínsecamente motivadora que recoge el propio juego y la gamificación. Sin embargo, relacionado con este tipo de motivación algunas teorías advierten que el uso excesivo de recompensas puede desincentivarlas. La teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (1985-2000) (Borrás, 2015, p.9) afirma que no se requiere de una recompensa para obtener motivación, ya que contamos con motivación intrínseca que nos hace proactivos en nuestras acciones.

Entre las diferentes ventajas que se encuentran sobre la gamificación, otro de los aspectos más relevantes es la posibilidad de una educación corpórea creativa, dando lugar a experiencias en las que pueda darse “el natural deseo de conocer”. La creatividad es una herramienta que mejora las relaciones sociales y personales de los discentes, siendo un elemento clave en la expresión humana. El diseño de actividades debe equilibrar el uso de dinámicas lúdicas para el fomento de la autonomía, competencia y relaciones sociales (Gamboa et al., 2020).

Aunque existen diversos estudios que avalan los beneficios de la gamificación, algunas teorías advierten que el uso excesivo de recompensas externas puede desincentivar la motivación intrínseca. Una de las más comunes se asocia al exceso de juegos a los que pueden estar expuestos los discentes. Del mismo modo, el factor de competencia, las evaluaciones o metas impuestas no mejoran este tipo de motivación en la mayoría de los casos, aunque sí lo hace la recompensa positiva (Gil y Prieto, 2019).

5.4. Gamificación y Enseñanza en Otros Ámbitos Educativos

La gamificación ha sido una metodología llevada a cabo en el aula durante los últimos años en distintas materias, principalmente en niveles educativos correspondiente a las Enseñanzas Profesionales de Danza. Diversos estudios subrayan la importancia de implementar metodologías activas para mejorar el rendimiento académico y físico, así como fomentar el trabajo en equipo y el desarrollo emocional en las distintas etapas educativas. (Rodríguez et al., 2022).

Se han obtenido evidencias favorables sobre las experiencias gamificadas en la literatura científica, en las que se recoge una participación significativa de los miembros y altos niveles de motivación. Al conseguir mayores niveles de activación, los discentes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, mejorando su toma de decisiones (Parra et al., 2020).

Dado el valor de la educación, es necesario llevar a cabo un proceso de unificación de planes curriculares que incorporen la innovación educativa y las nuevas tendencias para incorporar prácticas que introduzcan la creatividad. Esto no solo debe ser una práctica de los discentes, sino una incorporación en la propia labor docente, ya que ambos conceptos están relacionados en su totalidad. Los docentes deben asumir un rol activo como diseñadores de experiencias de aprendizaje innovadoras que estimulen hacia la resolución de problemas y la mejora de la autonomía del estudiante (Gamboa et al., 2020).

La gamificación ha sido una metodología utilizada en distintos ámbitos educativos como el entretenimiento, el arte o la comunicación desde 2012, donde se recogen las primeras investigaciones. Los primeros artículos publicados sobre la incorporación de la gamificación dentro de la Educación física surgen en torno a 2015, con un creciente aumento posterior (Escaravajal y Martín, 2019).

El Informe Horizon (2014) y el Informe INNEDU (2016) valoraban la gamificación como un planteamiento adecuado para incluir el juego dentro de las aulas educativas españolas consiguiendo mayor motivación y compromiso. Estos informes destacan la capacidad para transformar el rol del estudiante en un agente activo del proceso de enseñanza-aprendizaje, al tiempo que se promuevan entornos colaborativos y creativos (León et al., 2019).

5.4.1. Educación Física

Una de las materias más vinculadas al ámbito de estudio que se realiza en el presente trabajo es la Educación física (EF), dada la implicación del cuerpo como motor de desarrollo y creación de competencias en el alumnado. Con el objetivo de comparar el uso de la gamificación en distintos contextos educativos, se ha centrado el análisis en intervenciones desarrolladas en la Educación Secundaria Obligatoria. Esta selección responde a la relación directa entre la edad del alumnado y de las Enseñanzas Profesionales de Danza. No obstante, se han identificado aplicaciones relevantes en otros niveles educativos como Primaria, Bachillerato o Universidad.

La gamificación dentro de la materia de Educación física surge a través de distintas perspectivas desde la promoción de estilos de vida saludables, la adquisición de valores personales y emocionales, el aumento de la implicación o la involucración de los intereses del alumnado. Sin embargo, se utiliza con el fin de conseguir los objetivos, contenidos y competencias del currículo, mejorando como discentes y personas (León et al., 2019).

Otras investigaciones relacionan la gamificación con el uso de las TIC dentro de la asignatura de Educación física, aunque no existen muchos estudios que confirmen esta relación. La conexión de ambos conceptos puede encontrarse tanto en el “hardware”, aplicaciones o videojuegos en los que se sustenta la práctica, como en el “software” mediante pruebas o enlaces a contenidos (Victoria, 2020).

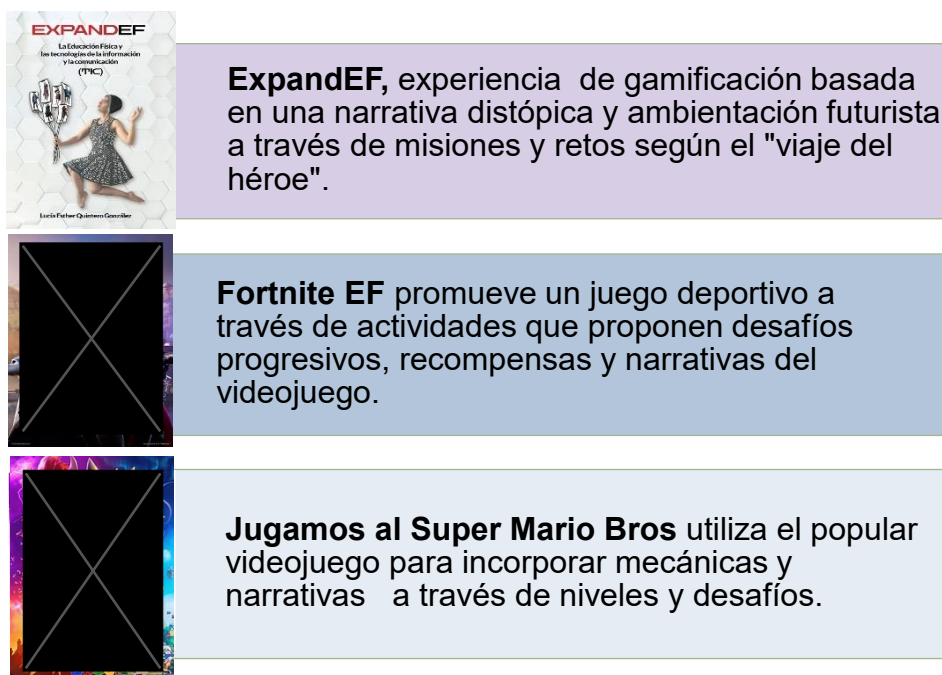
En distintas investigaciones como la de Martínez, Téllez et al., (2015), Monguillot et al., (2015), Navarro et al. (2017) y Pérez-López et al. (2017) (citados en Escravajal y Martín, 2019, p.105) se recoge la mejora de la competencia tecnológica gracias a los procesos de gamificación, así como mayor implicación en actividades de Educación física fuera del aula.

Entre las propuestas llevadas a cabo en Educación física, el estudio de Rodríguez et al. (2022) analiza distintas investigaciones de la gamificación aplicada en el contexto educativo, donde se recoge la mejora del interés, rendimiento y disfrute del discente por la práctica deportiva y de movimiento. Sin embargo, para la incorporación efectiva de la gamificación se hace necesaria una formación docente continua para desarrollar correctamente la técnica.

León et al. (2019) reconocieron que la implementación de prácticas gamificadas responden a todos los elementos curriculares del marco legislativo educativo, atendiendo a sus características y pudiendo enlazarse con diferentes modelos o estilos pedagógicos.

No todos los estudios muestran los beneficios de la gamificación. Algunos artículos reportan resultados menos favorables como la promoción de conductas competitivas que no generan los efectos esperados. En una unidad didáctica de iniciación al judo, llevada por Sevilla y colaboradores (2023) se compararon los resultados de dos grupos de control de una metodología tradicional y una innovadora. El estudio no mostró cambios en la motivación entre metodologías, aunque si mejoró el aprendizaje motriz y las conductas sociales.

Figura 3. Propuestas gamificadas de Educación física



Nota. Elaboración propia.

Estos ejemplos de propuestas en la asignatura de Educación física en Educación Secundaria Obligatoria constituyen referencias significativas de actividades orientadas a potenciar los beneficios asociados a la gamificación. La revisión de estas experiencias ofrece un marco de inspiración para el diseño de las actividades de la propuesta de este trabajo, estableciendo una vinculación directa con los componentes, mecánicas y dinámicas propias de la metodología.


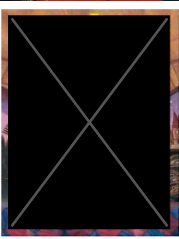

5.4.2. Educación Musical

Al igual que la asignatura de Educación física tiene una estrecha relación con el campo de investigación al que hace referencia este trabajo, otras de las materias que conecta directamente con estos estudios es la asignatura de Música. Esta materia se desarrolla en las diferentes etapas de la educación obligatoria correspondiente a los estudios elementales y profesionales de danza (Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria).

Las metodologías activas se han implementado en distintas materias desde hace años, dado los estudios que confirman su efectividad. Dadas sus características, el área de Música contiene un potencial educativo debido a su capacidad de interdisciplinariedad y de mejora del componente motivacional (Archilla y González, 2021).

A través de las investigaciones teóricas se puede conocer la mejora de la motivación del alumnado gracias al “estado de Flow”, un estado de inmersión total en una actividad por la concentración y motivación del discente que se produce cuando la tarea se convierte en accesible, curiosa y mantiene un alto grado de independencia (González, 2022).

Figura 4. Propuestas gamificadas de Música

	Investigación sobre la muerte de Mozart a través de imágenes interactivas y pruebas musicales que les permiten conocer el envenenamiento del compositor.
	Aventura a través de Harry Potter , donde los estudiantes deben completar retos y misiones musicales para detener las hazañas de Voldemort.
	<i>Scape room</i> del " El sombrero de tres picos " combinando recursos digitales, interactivos y lúdicos mediante retos ambientados en Manuel de Falla.

Nota. Elaboración propia.

Algunos de los ejemplos de propuesta que se pueden observar en la asignatura de Música responden a películas, figuras, obras escénicas relacionadas con la materia y los intereses de la asignatura y del alumnado. Entre ellas se encuentra el *scape room* basado en “El sombrero de tres picos” (Guillén, 2022).

Guillén (2022) presentó una propuesta que fomentó el trabajo colaborativo e interactivo, así como el desarrollo de distintos roles y liderazgo. La autora destacó la importancia de implementar nuevos mecanismos y metodologías que permitan hacer más atractiva la enseñanza musical, incluyendo contenido digital y proyectos de innovación educativa.

En la propuesta de Campollo (2024) sobre el clasicismo se constataron sus beneficios en términos de inclusión y accesibilidad, observando un aumento de su implicación y motivación. Además, la mayoría del alumnado consideró que se habían obtenido los objetivos y competencias relacionados con los contenidos, mejorando también sus habilidades y competencias interpersonales.

Estas propuestas junto con diferentes estudios, como el de Archilla y González (2021) muestran la mejora de la motivación ante planteamientos metodológicos nuevos. Asimismo, se observa la adaptación al ritmo y necesidad de aprendizaje, dado el aumento de estrategias de cooperación y gamificación.

“Incluso aunque a priori el temario impartido diste de los gustos particulares del alumnado, como pudiera ser el caso de la música escénica de Manuel de Falla, se puede sustituir el formato tradicional de enseñanza sustentado en libros de texto, adaptando el proceso de enseñanza-aprendizaje a la realidad digital” (Guillén, 2022, p.53).

La gamificación se presenta como una estrategia metodológica con alto potencial para la mejora de la motivación, el compromiso o el desarrollo integral del alumno. Aunque diversos estudios destacan los beneficios en distintos ámbitos, también se advierte de la necesidad de formación docente y de una implementación crítica para evitar efectos no deseados.

La revisión de experiencias previas proporciona un referente valioso para el diseño de propuestas educativas innovadoras. Estas permiten identificar no solo los errores comunes, sino las buenas prácticas, para la adaptación eficientes a los distintos contextos educativos como las enseñanzas de danza.

5.5. Metodologías en Enseñanzas de Danza

Figura 5. Metodología y método

Metodología	Método
<ul style="list-style-type: none"> • Conjunto de técnicas científicas que se clasifican mediante un proceso específico, proporcionando apoyo • La metodología estudia, analiza y justifica el método 	<ul style="list-style-type: none"> • Camino con el que se consigue el fin, los procedimientos formales y estructurados de la profesión. • Conjunto de pasos, técnicas y procedimientos para un objetivo

Nota. Elaboración propia

Para poder entender las metodologías utilizadas en danza, es importante conocer qué distingue la metodología de los métodos o escuelas. En el arte, la metodología se entiende como un concepto más general que el método. La metodología estudia el método a través de distintos modos, operaciones y formas de conocimiento de manera sistemática para actuar sobre una realidad social. Esta consta de cuatro componentes como “el estudio de la realidad, la programación de actividades, la acción social y la evaluación de lo realizado” (Gordillo, 2007, p.24).

Figura 6. Eje cronológico



Nota. Elaboración propia.

La danza ha estado presente en la humanidad como una forma de expresión y comunicación. Su evolución se ha visto marcada por las principales instituciones de cada época como la iglesia o la nobleza, a través de las cuales se establecieron técnicas de entrenamiento rigurosas para conseguir sistematizar una estética corporal determinada. A lo largo de los años se desarrollaron las técnicas que hoy en día encontramos dentro del mundo de la danza clásica. Este proceso formativo priorizaba el aprendizaje de habilidades físicas rigurosas a través de un entrenamiento de “repetición de patrones” (Ávila y Veytia, 2019, p.72).

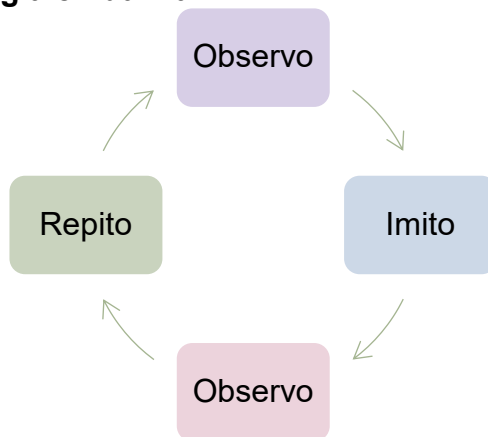
Con ello, se generaron distintos métodos que partían de la organización del cuerpo en base a las distintas circunstancias históricas y ambientales, adoptando así características propias y metodologías particulares (Aguirre et al., 2023).

En la técnica clásica, se destaca el papel de Agripina Vaganova como referente, la cual propuso un método claro de enseñanza donde se enfatiza en una belleza corporal, una expresividad adecuada y un intelecto rítmico y musical. Este método se ha transmitido mayoritariamente de forma oral de docente a discente, basándose principalmente en teorías conductistas (Castillo, 2021).

Como mezcla entre los métodos de Cecchetti, Bournonville y francés, Vaganova contribuye a dos aspectos de la técnica del ballet clásico: la importancia de las emociones y del cuerpo en movimiento. Su método sigue una estructura en cada clase: trabajo de barra para el correcto entrenamiento de la condición física y trabajo de centro, enfocados en la postura y la conexión corporal (Quispe, 2022).

En el siglo XXI, las teorías constructivistas centran al discente como protagonista de su aprendizaje en un proceso de formación constante. La problemática respecto a la incorporación en la vida diaria de las nuevas tecnologías afecta a esta disciplina en la que se comienzan a desarrollar nuevas concepciones del movimiento, el cuerpo o la técnica. Muchos autores evidencian la carencia de metodologías dentro de la danza clásica, comprobadas durante la crisis sanitaria del COVID-19 al trasladar las clases a un formato digital (Castillo, 2021).

Figura 7. Metodología en danza



Nota. Elaboración propia.

En danza es común encontrar una metodología basada en la imitación y repetición, otorgando al alumnado un papel pasivo enfocado en el trabajo hacia el esfuerzo y la competitividad, produciendo bajos niveles de motivación. Sin embargo, muchos de los planteamientos metodológicos tradicionales no abarcan todas las necesidades actuales (Ávila y Veytia, 2019).

Es cierto la necesaria activación de la memoria para aprender y asimilar los conocimientos, fundamentalmente a través de la observación e imitación. Lo mismo ocurre en los conservatorios profesionales de danza en España donde se practica generalmente un enfoque memorístico, orientado a la consecución de unas habilidades y destrezas concretas. Uno de los estilos de enseñanza más utilizados ha sido el comando, donde el discente ejecuta un modelo explicado por el docente. Aun así, estudiantes y profesores de Enseñanzas Profesionales de Danza muestran satisfacción con la metodología empleada (de las Heras y Espada, 2020).

La danza presenta una carencia de investigaciones acerca de metodologías, sobre todo de metodologías activas. Esta aplicación y uso de la metodología ocasiona que las enseñanzas de danza sean una opción poco atractiva para las generaciones más jóvenes de la actualidad. Para poder intervenir de forma eficiente sobre aspectos como la concentración, la atención o las emociones será necesario conocer todas las herramientas metodológicas que necesitamos (Ameri, 2018).

Dentro de la enseñanza, una clasificación que recoge algunos de los objetivos de aprendizaje es la Taxonomía de Bloom, donde se establecen unos niveles en los que se desarrollan las distintas habilidades cognitivas como son:

recordar-entender-aplicar-analizar-evaluar-crear. El concepto de “crear” pretende conseguir el desarrollo similar a un orden mayor, lo cual plantea el dilema de integrar estrategias y metodologías ya empleadas en otros ámbitos como la Educación física o la Música (de las Heras y Espada, 2020).

La educación artística también se ha visto inmersa en los cambios que se están produciendo a nivel pedagógico respecto a la motivación e inmersión del alumnado en el mundo digital. Esto conlleva encontrar nuevos caminos que formen a los docentes en metodologías más actualizadas, requiriendo de una formación constante en nuevos recursos y propuestas (Salido, 2020).

Es debido a esta escasez y los beneficios de otras metodologías en danza en la que se basa la justificación de esta propuesta educativa que complementa y actualiza los modelos pedagógicos tradicionales de los que se ha especificado.

6. Metodología

Este trabajo presenta una propuesta de innovación educativa, entendida como una estrategia de mejora dentro del contexto educativo. Aunque existen distintas concepciones, un proyecto de innovación educativa se define como la acción teórica práctica intencionada, ordenada y coordinada que pretende conseguir un cambio en la enseñanza. Este proyecto suele responder a una serie de características que aseguran no solo la puesta en marcha de la innovación sino del rigor de un trabajo que sea realista, factible, planificado, flexible integrado y sostenible (Martínez, 2019).

El Ministerio de Educación y Cultura (MEC) realizó un informe en el que recogían tres de los aspectos más importantes para un proyecto de innovación: las necesidades del alumnado, la exploración de nuevos modelos de enseñanza y los contenidos. Aunque estos proyectos pueden estar orientados a distintos aspectos que participan en la acción educativa como la organización, el currículo, los recursos, las habilidades docentes, etc., este trabajo se vincula con las metodologías de enseñanza para la mejora del aprendizaje.

La metodología de este proyecto, a través de las actividades de la propuesta, busca alinearse con diversas áreas clave de aprendizaje del contexto educativo actual como la competencia de aprender a aprender, uno de los ejes de la educación del siglo XXI, así como la conciencia y expresión cultural y el desarrollo digital (CD) (Martínez, 2019).

Sin embargo, esta innovación educativa no pretende cambiar las metodologías ya implementadas, sino posibilitar nuevas que mejoren la situación actual, pero que no suelen aplicarse dentro del contexto educativo que mencionamos (Anchicoque, 2019).

Si bien cada metodología presenta aspectos positivos y negativos, este trabajo se enmarca dentro de un enfoque cualitativo con apertura hacia nuevas perspectivas, correspondiendo con una metodología mixta. Esta metodología se basa en el análisis de diferentes propuestas en las materias de Educación física y Música. Aunque no se utilicen datos directos para evaluar la propuesta presentada en el trabajo, sí se consideran diversas fuentes de información que enriquecen el

análisis. Esta metodología permite construir estudios más sólidos dada la variedad de fuentes y diseños de investigación que se implementan (Canales, 2006).

La idea principal es que la investigación en educación, al abordar fenómenos sociales complejos, puede enriquecerse al integrar diferentes enfoques y métodos. La conciencia de esta complejidad promueve el uso de metodologías mixtas, que permiten una comprensión más completa y profunda de los fenómenos estudiados (Canales, 2006).

Finalmente, este trabajo ha querido orientarse a partir de un carácter teórico-práctico en el que se establezcan no solo un enfoque teórico acerca de la gamificación, sino propuestas de diez actividades que relacionan los aspectos adquiridos durante la investigación de este trabajo y las necesidades encontradas a lo largo del periodo de prácticas.

Este conocimiento teórico-práctico aumenta el impacto sobre estudiantes de cualquier espacio académico al poder ofrecer un aprendizaje acompañado de la estimulación de la innovación educativa (Anchicoque, 2019).

7. Cuerpo del Trabajo

7.1. Diagnóstico de la Situación

La propuesta de innovación educativa presentada en este trabajo se centra en el diseño de diez actividades basadas en la gamificación. Surge a partir de la observación y experiencia en la asignatura “Prácticas Externas”, cursada en tercer y cuarto curso del Conservatorio Superior de Danza de Málaga. Además, se fundamenta y complementa con la experiencia profesional y académica de la autora dentro del contexto de los conservatorios profesionales de danza.

Las experiencias observadas evidencian que la enseñanza de danza suele orientarse hacia metodologías tradicionales. Este hecho condiciona la posibilidad de incorporar nuevas oportunidades que ofrecen otras metodologías alternativas al contexto de la danza, si bien es innegable los beneficios de los enfoques ya implementados en este ámbito hasta el momento. En concreto, la escasa interacción y comunicación de su expresión activa asociada a las metodologías tradicionales tienden a generar una baja participación estudiantil. Un aprendizaje significativo exige metodologías que desarrollen una interacción recíproca y responda a sus intereses y necesidades (Martínez, 2009).

En términos generales, la observación sistemática y participación en este contexto han permitido identificar como el alumnado de danza, al pasar un número significativo de horas en la formación repitiendo metodologías similares, puede desarrollar un comportamiento o actitud pasiva frente al aprendizaje. En este sentido, esta propuesta tiene como objetivo incentivar la motivación, el trabajo consciente y autónomo, así como el trabajo en equipo, entre otras.

Algunos estudios como el de García de las Bayanas y Baena (2017) recogen que las metodologías actuales, como el modelo de trabajo por proyectos, favorecen la motivación intrínseca del alumnado, al potenciar la percepción de novedad, disfrute y autonomía, mejorando la calidad del aprendizaje.

Si bien esta propuesta no pretende transformar al completo las metodologías ya implementadas en un aula de danza, se propone incluir nuevas actividades en distintas asignaturas. Estas mismas tendrán el propósito de potenciar el desarrollo de habilidades complementarias y mejorar la práctica de la danza y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

7.2. Descripción del Contexto

La presente propuesta está dirigida a un conservatorio profesional de danza en la Comunidad Autónoma de Andalucía, específicamente en la provincia de Málaga. El centro dispone de amplias instalaciones con 24 aulas prácticas, junto a distintos espacios destinados a bibliotecas, asignaturas teóricas, despachos, vestuarios y aseos, etc. Su horario de funcionamiento abarca desde la mañana hasta la noche en función del curso. En cuanto al contexto sociocultural, se aprecia un claro perfil femenino, con una diversidad de situaciones personales respecto al Índice Socioeconómico y Cultural del alumnado y sus familias.

En concreto, su implementación se orienta hacia el tercer curso de Enseñanzas Profesionales en la especialidad de Danza clásica, con el propósito de introducir estas nuevas metodologías en un curso académico con mayor carga lectiva y exigencia a nivel técnico y físico en sus distintas asignaturas. Durante este curso, las actividades se centrarán en las asignaturas de “Danza clásica”, “Técnicas específicas del bailarín y la bailarina”, “Repertorio” y “Talleres coreográficos”. Aunque cada una posee objetivos y contenidos propios, pueden interrelacionarse entre ellas, permitiendo el desarrollo de las actividades de manera individual o transversal.

El grupo al que se destina esta propuesta está compuesto por ocho alumnas y un alumno, con edades comprendidas entre los 13 y 16 años. Todo el alumnado mencionado ha completado las enseñanzas elementales de danza, por lo que conocen el funcionamiento del centro y la titulación, así como la exigencia física y mental requeridas dentro del aula.

La elección del grupo-objetivo responde a un momento crítico del desarrollo psico-físico y social, lo que justifica aún más el uso de técnicas que potencien la motivación y la autoexploración. A nivel físico, estos discentes se encuentran dentro de la pubertad donde se experimentan cambios notorios como la adquisición y desarrollo de características sexuales secundarias, desarrollo de sistemas biológicos (cardiovascular, respiratorio y muscular), crecimiento físico de peso y estatura (Valero, Pérez y Delgado, 2011).

A nivel psicológico, la adolescencia comporta la formación de una nueva identidad de cara a ser adulto, que se verá influenciada por las circunstancias

externas el individuo. Asimismo, el ajuste psicológico estará muy relacionado con los cambios físico-experimentados en función de una maduración temprana o tardía, dado la imagen del propio cuerpo como de la gestión de este (Valero, Pérez y Delgado, 2011).

Otros autores explican la adolescencia como el paso de salvajismo al mundo civilizado, por lo que existe una constante tensión entre los impulsos del adolescente y las demandas sociales (Palacios y Oliva, 2009).

A nivel cognitivo, Piaget denomina esta etapa como el estadio de las operaciones formales, donde las experiencias concretas son las que conforman el pensamiento que a nivel educativo se puede traducir en establecer estructuras lógicas (Valero, Pérez y Delgado, 2011).

Por otro lado, se concuerda en la dificultad de esta etapa por los procesos de socialización dado los constantes cambios de rol, las necesidades y las demandas sociales existentes. Sin embargo, no existe una afirmación exacta que reúna todas las características comunes de la adolescencia (Palacios y Oliva, 2009).

Del mismo modo, es importante considerar el perfil metodológico del profesorado. Dentro de los conservatorios profesionales de danza de Andalucía, se percibe una tradición pedagógica consolidada, frecuentemente vinculada al estilos y los principios de la escuela francesa.

Esta cultura metodológica, centrada en la repetición de modelos, limita en ocasiones la incorporación de enfoques pedagógicos innovadores. Se trata de complementar y actualizar las prácticas docentes para responder a las demandas del contexto actual de manera más clara, integrando tradición y modernidad en beneficio del desarrollo integral del alumnado.

No obstante, como advierte Ezpeleta (2004), la transformación educativa no puede imponerse externamente sin atender a las condiciones reales del profesorado. La resistencia en la formación docente produce un retraso en la adaptación a la nueva realidad con nuevos enfoques pedagógicos. Esta formación resulta imprescindible para facilitar la adopción crítica de nuevos enfoques pedagógicos acorde a las demandas actuales del contexto educativo.

7.3. Ámbito de Mejora

A raíz de las distintas actividades que se proponen en el presente trabajo, la intervención orientada a la aplicación de la gamificación dentro de las Enseñanzas Profesionales de Danza pretende fomentar en el alumnado una mayor motivación dentro del aula, dado su ausencia en varias ocasiones debido a la gran carga lectiva y la alta exigencia que se procura en estas enseñanzas, tal y como se profundiza en el diagnóstico de la situación. La mejora de esta motivación podrá influir en otras capacidades relevantes en un proceso de enseñanza-aprendizaje como puede ser la atención, el esfuerzo o la memoria tanto muscular como cognitiva.

Por otro lado, esta propuesta pretende desarrollar una mayor concepción de trabajo en equipo a través de actividades que promuevan la reflexión conjunta, el apoyo entre iguales, la colaboración para la consecución de objetivos o el aprendizaje a través del trabajo de otros compañeros. Esta habilidad se presenta como un reto dentro del contexto educativo actual dado la tendencia hacia la individualización que existe dentro y fuera de las aulas, y dentro de las Enseñanzas Profesionales de Danza, donde las clases más técnicas desarrollan un trabajo muy individual.

Sin embargo, y dada la variedad de actividades que se contemplan, se considera que esta propuesta de innovación puede ayudar también a mejorar aspectos del trabajo colaborativo en el equipo docente del curso y especialidad, así como en la organización y dinámica del centro.

Las nuevas metodologías implementadas buscan fomentar mayor interrelación entre las distintas asignaturas, orientándose a la consecución de objetivos comunes y el diseño de propuestas que integren contenidos de diversas materias, más allá del desarrollo técnico específico. Por ejemplo, conseguir que todos los docentes tengan una actividad de motivación común como el caso de la primera actividad de la propuesta donde se evalúan unos objetivos comunes a través de unas consignas. Esta estrategia podría mejorar los conocimientos docentes otras disciplinas y aportar nuevas visiones, recursos y reflexiones a las dinámicas del centro.

7.4. Objetivos

7.4.1. Objetivos generales

- Implementar la gamificación en las Enseñanzas Profesionales de Danza para potenciar aspectos relacionados con la motivación del alumnado.
- Fomentar la motivación y autonomía en el alumnado de tercer curso de Enseñanzas Profesionales a través de actividades dinámicas que favorezcan su participación.

7.4.2. Objetivos específicos

- Mejorar la técnica en danza clásica del alumnado del tercer curso de Enseñanzas Profesionales a través de actividades que favorezcan el uso consciente del cuerpo.
- Promover el trabajo en equipo dentro del aula de trabajo para conseguir mejores resultados individuales fomentando la diversidad de estilos de aprendizaje.
- Mejorar la toma de decisiones del alumnado mediante estrategias de aprendizaje activo que les permitan gestionar su progreso.
- Favorecer la creatividad y la expresión artística a través de dinámicas lúdicas.
- Potenciar la concentración y la memoria corporal mediante actividades gamificadas.
- Incorporar la tecnología educativa como complemento actual en la enseñanza.

7.5. Cronograma

Las presentes actividades de la propuesta de innovación se han temporalizado para llevarlas a cabo durante el mes de abril de 2026, con la que se implementaría dentro del mismo curso académico en el que se han observado las dinámicas y aspectos de mejora que pretenden lograrse. Sin embargo, cabe destacar que la presente organización de las distintas actividades podría llevarse a cabo en otros meses o contextos, dado su adaptabilidad o su transversalidad a cualquier contenido u objetivo propuesto en las distintas programaciones de las asignaturas a las que se vincula esta propuesta.

A continuación, se representa un cronograma de la división de estas actividades en sesiones:

Figura 8. Cronograma de actividades



Nota. Elaboración propia

El cronograma establece la planificación de las actividades durante el mes completo. La mayoría de estas actividades se desarrollarán mayoritariamente los primeros últimos o primeros minutos de cada sesión. Las actividades 1 y 10 tienen un carácter transversal, por lo que se integrarán en el desarrollo de otras tareas programadas, sin requerir un tiempo específico asignado.

Por otro lado, se incluyen otras propuestas de actividades directamente vinculadas con los contenidos y objetivos de la programación de la asignatura ("Talleres coreográficos"), que ocuparán mayor duración en las sesiones. En particular, las actividades 8 y 9 están diseñadas para desarrollarse a lo largo de una sesión completa, al tratarse de propuestas interdisciplinarias vinculadas a fechas significativas, como es el caso de la actividad del día 29 de abril.

7.6. Metodología

Para llevar a cabo la presente propuesta se realizará una mezcla de metodologías activas y tradicionales para abarcar el mayor número de oportunidades y ventajas, tal y como se viene mencionando en apartados anteriores del trabajo. Principalmente, la metodología utilizada busca proporcionar una experiencia de aprendizaje completa tanto a nivel técnico como en el desarrollo de otras capacidades necesarias para el desempeño de unas Enseñanzas Profesionales de Danza como su capacidad de trabajo en equipo o su autopercepción, motivación, etc.

En primer lugar, cabe destacar la implementación de una metodología activa y práctica donde se interrelaciona el uso de clases magistrales demostrativas, la instrucción directa mediante explicaciones visuales de los ejercicios o métodos basados en la práctica repetitiva, tal y como se viene haciendo de forma histórica en la educación de la danza y que aporta claros beneficios para la memoria muscular, la mejora del control o la automatización de la técnica, junto con nuevas metodologías entre las que nos centraremos en la gamificación.

La gamificación ofrece una perspectiva práctica y lúdica de la enseñanza introduciendo desafíos y elementos propios de esta metodología como las fichas de seguimiento, consignas, premios o retos, mejorando el trabajo autónomo y la colaboración dentro del aula. A diferencia del aprendizaje basado en proyectos o cooperativo, permite un refuerzo inmediato y simbólico, algo que en danza se relaciona muy bien con la construcción del autoconcepto corporal y la motivación artística. Esta metodología implementa tácticas de recompensa y competición relacionadas con el mundo del juegos para introducir datos, ideas o información con el objetivo de conseguir hacer un aprendizaje más divertido atractivo y motivador (Deterding, 2011, citado en Ortiz et al., 2018).

Por otro lado, encontramos otras metodologías activas como es el caso del aprendizaje por descubrimiento, donde el discente es guiado durante su proceso de enseñanza convirtiéndose en protagonista de sus propias sensaciones y correcciones durante los ejercicios, permitiendo explorar nuevas soluciones sobre estabilidad y alineación. Este enfoque plantea unas metas por alcanzar que sirvan como guía del propio proceso de aprendizaje (Baro, 2011).

Seguidamente se ha pretendido incluir otro tipo de metodologías activas como el uso de las nuevas tecnologías a través de nuevas actividades que atiendan a la realidad de la población actual a la que se dirige la educación. Las nuevas tecnologías permiten la transformación de los roles, así la oportunidad de encontrar otros aspectos relevantes dentro de la educación como la colaboración, la resolución de problemas o nuevas competencias como la capacidad de aprender a aprender (Baro, 2011). Este tipo de metodologías se podrán observar en las actividades que implican grabaciones en vídeo o uso de aplicaciones de corrección técnica de los movimientos.

Esta variedad de metodologías responde a la necesidad de atender a distintos aspectos dentro del aula que en ocasiones no pueden atenderse con una única metodología, desde habilidades técnicas hasta competencias críticas que formen un alumnado preparado y profesional. Se pretende enfatizar con estas actividades en la conexión que presentan muchas de estas metodologías entre sí, siendo inevitable el trabajo complementario de todas ellas.

7.7. Desarrollo del Proyecto

El desarrollo de las actividades que se redactan en esta propuesta sobre gamificación y metodologías activas, aplicadas al contexto de las Enseñanzas Profesionales de Danza, tienen una duración breve para no interceder en el desarrollo de los objetivos principales acorde al currículo de cada asignatura. Su carácter transversal e interdisciplinar permite su implementación en distintos espacios del proceso formativo, realizándose al comienzo o finalización de las distintas sesiones, lo que facilita su incorporación sin alterar significativamente la planificación habitual. En consecuencia, los ejemplos que se exponen pueden adaptarse y aplicarse en otras materias o enseñanzas.

En concreto se han planteado 10 actividades que se trabajarán en las distintas materias que se han mencionado previamente (“Danza clásica”, “Técnica Específica del Bailarín y la Bailarina”, “Repertorio” y “Talleres Coreográficos”). Cada actividad responde al tipo, asignatura, desarrollo y duración aproximada.

7.7.1. El Reto del Aprendizaje Consciente

Tipo de actividad: Actividad transversal complementaria a las actividades de programación en las sesiones seleccionadas, utilizando el trabajo de consignas y retos gamificados para la evaluación.

Asignatura: Danza clásica/ Técnica específica del bailarín y la bailarina.

Desarrollo de la actividad:

A lo largo de las sesiones, el/la docente proporcionará, en consenso con el alumnado, unos objetivos individuales relacionados con los contenidos de la programación que deberán alcanzarse a la finalización de las sesiones seleccionadas. Estos objetivos serán recogidos en una ficha de autoseguimiento individual y podrá ser completada a través de unas consignas (premios) que el docente dará durante cada sesión. Existirán tres tipos de premios:

- Premios azules: marcarán la consecución del objetivo propuesto con ayuda y apoyo del docente durante la sesión correspondiente.
- Premios verdes: indicarán que el discente ha sido capaz de mantener la conciencia activa en la consecución de un objetivo determinado, siendo cada vez más protagonista de su aprendizaje.
- Premios amarillos: estas consignas se conseguirán por la acumulación de distintas consignas verdes, significando el control y la conciencia completa de uno de los objetivos buscados.

Estas insignias se irán acumulando a lo largo de las sesiones y servirán como elemento evaluativo del seguimiento de cada discente. Al finalizar cada sesión o en el comienzo de la siguientes el/la docente habrá marcado en las fichas que premio corresponde a cada objetivo previsto.

Esta actividad se mantendrá durante 20 sesiones de hora y media que habrá durante las 4 semanas seleccionadas para desarrollar esta actividad. Su evaluación se realizará mediante la propia ficha de seguimiento, en la que el número de consignas (premios) de cada color tendrán una calificación numérica correspondiente, así como una lista de cotejo en la que se demuestre si se han desarrollado los objetivos específicos de la actividad.

7.7.2. Cambiando mi Danza

Tipo de actividad: Actividad de finalización sobre composición coreográfica a partir de la creación de avatares e intercambio de roles dentro del aula.

Asignatura: Talleres Coreográficos/ Repertorio

Desarrollo de la actividad:

A partir de un ejercicio de composición coreográfica grupal, los discentes asumen y crean un avatar o rol de una figura relacionada con el mundo de la danza (un docente clásico, un coreógrafo, un artista internacional, etc.). Deberán investigar la labor de cada uno de sus roles y llevarlo a cabo durante los últimos minutos de las sesiones seleccionadas.

Una vez que cada discente haya seleccionado el rol que desarrollará, el docente deberá configurar una narrativa en torno a estos roles para ir seleccionando la organización y el orden en el que el alumnado realizará su composición. En función del rol escogido, el alumnado tendrá la opción de presentar dos tipos de trabajos prácticos:

- Como docente: ejercicio de clase con los contenidos trabajados durante las últimas sesiones en relación con los objetivos principales.
- Como coreógrafo: pequeña composición de un minuto utilizando como intérpretes al resto de compañeros, acorde al nivel.

Se trata de un juego de roles dentro del aula, en el que los discentes asumen diferentes funciones donde aprenden a trabajar desde la creación de ejercicios y/o diseño de ejercicios y materiales didácticos, debiendo quedar reflejado el proceso de marcaje, combinación de pasos, reflexión crítica sobre su trabajo, finalidad, etc. Este enfoque permitirá al alumnado, no solo el desarrollo de habilidades técnicas, sino la reflexión sobre todo lo que conlleva un proceso creativo y pedagógico.

Durante la presentación, deberán justificar las decisiones técnicas y artísticas tomadas, mientras el grupo y la docente ofrecen retroalimentación constructiva, fomentando el análisis crítico y la autoevaluación. Esta actividad se llevará a cabo en los últimos 10 minutos de las 5 sesiones seleccionadas y será evaluada a través de una rúbrica sobre composición, así como a través del *feedback* reflexivo grupal y el contenido del diario de observación.

7.7.3. ¿Cómo Bailo?

Tipo de actividad: Actividad de finalización sobre competencias amistosas a través de la colaboración y el uso de nuevas tecnologías, utilizando un sistema de *feedback* y recompensas gamificadas.

Asignatura: Danza clásica/Técnica específica del bailarín y la bailarina

Desarrollo de la actividad:

Durante una sesión se grabará un video del trabajo técnico realizado en el aula. Tras la grabación, los vídeos serán visualizados con la aplicación *Hudl Technique* con la que analizar a cámara lenta y *frame por frame* las líneas de colocación y el ajuste a la técnica. La clase se dividirá en pequeños grupos que trabajarán analizando detenidamente los ejercicios y realizando una reflexión posterior de las correcciones que podrían llevarse a cabo.

Las visualizaciones se realizarán de forma progresiva durante los últimos minutos de cada sesión haciendo una reflexión entre los distintos grupos. Se podrá realizar una comparación entre varios vídeos y utilizar herramientas de dibujo con las que marcar alineaciones de las que obtener una mayor conciencia, entendiendo nuevas formas de analizar el movimiento y mejorar en la ejecución.

Para motivar al alumnado a atender los vídeos, se realizará una “ruleta de *feedback*” en la que antes de comenzar la visualización de los videos por grupos se elegirán algunos movimientos que analizar al detalle. Esta ruleta determinará que grupo debe hacer correcciones o reflexionar sobre el trabajo del resto de compañeros, así como del propio. El grupo de discentes que consiga recoger las conclusiones más argumentadas y correctas para el resto de los compañeros podrá elegir la música de algunos de los ejercicios de la siguiente sesión, trabajando así de forma paralela la búsqueda de música clásica que les motive.

Se utilizarán los últimos 15 minutos de la 5 sesiones seleccionadas, asegurando tiempo suficientes para la reflexión y la puesta en común de observaciones Durante este tiempo, el docente podrá evaluar mediante una rúbrica específica el progreso, la conciencia, la profundidad del análisis y la calidad de las justificaciones de las actividades argumentadas sobre el análisis de los vídeos y el *feedback* de pares.

7.7.4. El Desafío del Equilibrio Perfecto

Tipo de actividad: Actividad transversal y de finalización donde reflexionar sobre la mejora de la condición técnica del relevé de los discentes.

Asignatura: Danza clásica/Técnica específica del bailarín y la bailarina

Desarrollo de la actividad:

A partir de la visualización de distintos videos ofrecidos por la docente a través de *Google Classroom* sobre explicaciones acerca de la subida y bajada al relevé y su importancia en el trabajo de puntas, giros y saltos se realizará una reflexión conjunta para el trabajo consciente de la técnica.

El discente deberá coger las ideas claves de forma escrita y compartirlas con el resto de los compañeros a través de una tertulia que se realizará durante los últimos minutos de la primera sesión de la actividad. Cada uno deberá decir un aspecto común que haya encontrado en todos los vídeos, así como un aspecto que los distinga.

En las siguientes sesiones, las reflexiones obtenidas se irán considerando durante la ejecución de los ejercicios técnicos, para vivenciar a nivel físico, las ideas que se plantearon durante la tertulia. Al finalizar las sesiones, se volverá a establecer una especie de debate, donde se otorgarán puntos a las intervenciones más relevantes o las ideas más novedosas en relación con el uso del relevé. Estos puntos se irán acumulando para obtener entre el alumnado unas insignias de participación hechas por los docentes.

Al final de las sesiones se realizará una especie de competición donde puedan mostrarse las mejoras del relevé que se han llevado a cabo, justificando con argumentos bien fundamentados el motivo por el que consideran que su relevé o equilibrio ha podido mejorar o no.

Esta actividad tendrá una duración de 5 sesiones, pero únicamente se requerirá de tiempo específico de la sesión en el primer y último día, ya que el resto del trabajo se repartirá a través de un trabajo transversal. Las valoraciones, justificaciones del proceso y el trabajo sobre el relevé se recogerá a través de una rúbrica desarrollada para esta actividad y de las aportaciones de los compañeros a través de la coevaluación.

7.7.5. ¿Un Revival de la Danza?

Tipo de actividad: Actividad transversal para entrelazar los contenidos del alumnado con sus puntos de interés actuales. Uso de narrativa, puntos, insignias y desafíos gamificados.

Asignatura: Repertorio

Desarrollo de la actividad:

A lo largo de esta actividad, los docentes se convertirán en viajeros del tiempo que deberán interpretar un ballet de repertorio clásico. A su vez, se establecerán conexiones entre el ballet seleccionado y el repertorio actual. En primer lugar, se seleccionará una obra (respetando las pautadas por la normativa o el centro en la programación).

Esta obra tendrá que ser investigada y visualizada por el alumnado fuera del aula (la docente proporcionará algunos vídeos sobre la pieza a bailar) y deberán pensar alguna serie, película o programa actual que les recuerden a este ballet para poder compararlo con las propuestas que se presenten en clase durante el primer debate.

Durante las sesiones seleccionadas, se promoverá un debate abierto y reflexivo sobre la opción más acertada a interpretar y adaptar de la obra de ballet seleccionada, en base a cómo los personajes del ballet actuarían, los patrones sociales actuales y los intereses del alumnado. Tras formar esta visión fruto de las diferentes perspectivas propuestas sobre el ballet en la actualidad, se realizará la obra de repertorio clásico tradicional y, posteriormente, se hará una adaptación de esta pieza a la nueva narrativa recogida entre todos los miembros del aula.

En ambas interpretaciones, deberán reflejarse las características que se plantean en la época del ballet y en la actualidad. Este trabajo de interpretación y adaptación se podrá llevar a cabo durante 5 sesiones donde el alumnado tenga la oportunidad de desarrollar y poner en práctica la versión actualizada, aunque el trabajo de la versión original se siga manteniendo a lo largo de las sesiones de la asignatura considerada. Este trabajo de interpretación y adaptación del repertorio clásico formará parte de la asignatura de Repertorio con una calificación complementaria que será evaluada mediante una lista de cotejo.

7.7.6. De la Clase a la Compañía: Convirtiendo el Sueño en Realidad

Tipo de actividad: Actividad transversal de colaboración, reflexión y montaje coreográfico a través de narrativas, insignias y roles gamificados.

Asignatura: Talleres coreográficos

Desarrollo de la actividad:

El alumnado va a formar parte de la creación de una compañía de danza, conociendo su organización, así como el trabajo de intérprete y/o coreógrafo. Antes de la llegada del que será el docente invitado, se va a llevar a cabo la entrega de unas cartas (diseñadas por la docente) donde se cuenta la narrativa en la que se van a ver sumergidos y las condiciones del contrato que deberán firmar para entrar dentro de la compañía, así como la importancia de su capacidad de adaptación y actitud de aprendizaje.

En las siguientes sesiones el bailarín profesional impartirá una clase técnica donde el alumnado estará “a prueba como en una audición”. Durante las sesiones que el docente invitado lleve a cabo su clase técnica, dejará montada una pequeña variación que todo el alumnado deberá aprenderse.

Una vez que el docente invitado haya terminado sus sesiones, dentro del aula se van a asignar distintos roles entre los compañeros que deberán cumplir hasta el final de las clases. Estos roles serán: intérpretes, ayudante de coreógrafo, jurado profesional, etc. Durante las dos siguientes sesiones cada miembro deberá trabajar en su papel, para el último día realizar una grabación de todo un proceso de prueba de una compañía, cada uno interpretando su propio rol y buscando el objetivo grupal para poder pasar la actividad.

Se realizará una ceremonia de insignias para las habilidades más destacadas de todo el proceso. Se utilizarán 5 sesiones entre las que se dividirán una sesión de preparación, una sesión con el bailarín profesional externo y dos sesiones de trabajo autónomo en el aula para la grabación final. Esta evaluación sobre el desempeño de roles se valorará a través de una rúbrica y de la consecución de las insignias que se presten.

7.7.7. Explorando la Expresión en Pareja

Tipo de actividad: Actividad de desarrollo para el fomento de la conciencia corporal y el trabajo en pareja (colaboración) a través de la progresión por niveles, la competencia y los desafíos, así como insignias y logros.

Asignatura: Talleres coreográficos.

Desarrollo de la actividad:

El alumnado desarrollará un desafío coreográfico a través del trabajo en pareja para el que se deberán superar distintas misiones. Tras la división en parejas del alumnado del aula, cada integrante tendrá un elemento visual diferenciador para reconocer los roles dentro de la pareja. Se trabajarán una serie de movimientos y acciones orientadas al trabajo de espejo y sombra, así como niveles, formas espaciales o cualidades de movimiento. Las parejas deberán establecer un nombre de equipo para fomentar su identidad grupal.

A partir de esta introducción, se desarrollará el grueso de la actividad orientada a la consecución de 3 niveles. Para el primer, orientado al trabajo de los reflejos y la exploración del espacio, tendrán que seguir en espejo al compañero utilizando distintas trayectorias y niveles espaciales. En el segundo nivel, se realizará un proceso de improvisación-composición donde, utilizando una dinámica de movimiento similar, deberán introducir distintas cualidades de movimiento y nuevas distancias en las trayectorias espaciales entre ambos.

Para la gran exhibición final, con el trabajo realizado durante los niveles anteriores se deberá introducir aspectos expresivos, otorgando un premio final a las dos parejas que defiendan mejor su trabajo, mostrando un trabajo en equipo real. Asimismo, se podrá otorgar una insignia al mejor líder y al mejor apoyo en el trabajo realizado. Entre cada fase, la pareja podrá unificar ideas para poder plasmarla durante los siguientes niveles. Asimismo, el intercambio de roles en la pareja podrá ser definido por ellos mismos, realizando los cambios que consideren, pero de manera fluida. Se utilizarán tres sesiones para el desarrollo de esta actividad donde se evaluará a través de una rúbrica los ítems a cumplir en cada nivel o sesión acerca de la composición-improvisación.

7.7.8. El Scape Room de la Danza

Tipo de actividad: Actividad complementaria de materias propuesta para la celebración del Día de la Danza mediante una serie de pruebas y actividades basadas en los retos, las dinámicas de juego y el aprendizaje colaborativo.

Asignatura: Danza clásica/Repertorio/Técnica específica del bailarín y la bailarina/ Talleres coreográficos

Desarrollo de la actividad:

De forma coordinada entre los distintos docentes de las asignaturas del curso seleccionado, se desarrollarán una serie de pruebas y cuestionarios relacionados con aspectos de la danza relativos a la técnica, la historia de la danza, figuras relevantes, ballets del repertorio clásico, etc., acorde al nivel. En primer lugar, se realizarán dos grupos que competirán por conseguir resolver el *scape room* en el menor tiempo posible. Una vez se seleccionen los equipos de forma aleatoria, se elegirán una serie de elementos identificadores (himno, nombre, movimiento, roles...) a partir de los que comenzarán las pruebas:

- **1º Prueba: “La postura perfecta”** (prueba técnica): Se darán una serie de pautas/pistas sobre la posición corporal de unos movimiento vistos en clase de técnica acorde a la programación del curso. Todo el equipo tendrá que conseguir realizar los tres movimientos técnicos propuestos aportando los principales fallos que suelen encontrar en esas posiciones. Como tiempo límite tendrán 5 minutos.
- **2º Prueba: ¿Dónde surge la danza?** (prueba de historia): En esta segunda parte tendrán una serie de preguntas sobre la historia del ballet que deberán responder a través de pistas ocultas en el aula en forma de enigma. Algunas de las preguntas que responderán serán acerca de bailarinas o bailarines actuales, la invención de las puntas, los países con mayor tradición histórica de danza clásica, siglos relevantes del nacimiento del ballet en Francia, etc. Estas preguntas tendrán que ser respondidas en 10 minutos, acertando al menos la mitad más una de las preguntas seleccionadas.
- **3º Prueba: ¿De qué ballet son estas piezas?** (prueba de repertorio): A partir de una serie de videos que se pondrán en una aula con pantalla, se proyectarán una serie de piezas de danza de los ballets más conocidos por el alumnado

(tanto los que están trabajando en la asignatura de Repertorio como otras piezas que tengan mayor dificultad). Algunos de los ballets que se utilizarán serán: *El lago de los cisnes*, *La bella durmiente*, *Giselle*, *Don Quijote*... Tendrán un total de 10 minutos para averiguar de forma grupal la mayoría de las piezas presentadas para poder pasar a la siguientes fase.

- **4º prueba: En puntas** (prueba de técnica específica del bailarín y la bailarina): En la siguiente prueba se realizarán una prueba de descarte de afirmaciones falsas sobre las zapatillas de puntas y la técnica de varón. Se realizarán 4 test con 4 afirmaciones. El objetivo del equipo será conseguir responder cual es la respuesta incorrecta. Tendrán un total de 5 minutos para responder de forma consensuada cuales han sido las respuestas tomadas.
- **5º prueba: ¿Quién es quién?** (prueba general): A través de los conocimientos que el alumnado contenga sobre los principales ballets de danza clásica, deberán escoger un personaje y describirlo mediante poses y movimientos expresivos hasta que los jueces adivinen cual es. Tendrán que repetir esta secuencia con 3 figuras reconocibles de los ballets. Uno de los integrantes del grupo será el encargado de reproducir la interpretación que hayan seleccionado junto al resto de integrantes del grupo. Tendrán un total de 15 minutos para resolver esta prueba en la que al menos dos de los tres intentos deberán de ser acertados.
- **6º prueba: Coreografía relámpago** (prueba final): Para demostrar su capacidad de trabajo en equipo y creatividad, deberán crear una secuencia breve en la que se combinen distintos elementos de las pruebas anteriores. Deberán crear una secuencia de 4 ochos, participando todos los miembros. En las distintas pruebas se recomendará el uso de niveles, cualidades de movimientos, expresión facial y corporal, uso de distribución espacial, etc. Para ello se recomendará la distribución de roles en la creación de la coreografía. Se les dará 20 minutos para realizar los 4 ochos de coreografía que será mostradas a los jueces finales.

Tras la realización de las distintas pruebas se hará una recuento de tiempo y respuestas para otorgar el premio al equipo con la mejor calificación. Todas las pruebas deberán ser resueltas durante una hora y media y serán evaluadas a través de una lista de cotejo que recoja los ítems de cada prueba.

5.7.9. ¿Quién Reunió la Danza?

Tipo de actividad: Actividad interdisciplinar para la celebración y la promoción de la educación para la paz y la igualdad mediante actividades lúdicas con elementos gamificados.

Asignatura: Talleres coreográficos/Danza clásica/Repertorio/Técnica específica del bailarín y la bailarina.

Desarrollo de la actividad:

Los docentes de las distintas materias del curso seleccionado deberán caracterizarse para representar a las figuras destacables del mundo de la danza del juego. Los personajes seleccionados serán: Marius Petipa, Agrippina Vaganova, Margot Fonteyn, Rudolf Nureyev, George Balanchine y Anna Pávlova. Se deberán construir los elementos propios del juego del “Cluedo” (tablero, cartas con sospechosos, habitaciones y en lugar de armas, serán pasos de danza, datos y hojas de detective) para poder llevar a cabo la actividad con el objetivo de descubrir quién ha sido la figura que ha conseguido reunir a todos los personajes históricos de la historia de la danza.

Se realizarán y seguirá la misma estructura y dinámicas del juego de mesa, pero a través de preguntas históricas y técnicas de la danza. Los discentes irán sacando deducciones acerca de la habitación, el movimiento y el personaje encargado de juntar a todos los personajes del ballet clásico para recapacitar sobre la historia del ballet y los qué deben cambiarse de esta historia. En función del personaje que salga, los docentes de la actividad realizarán un breve resumen de las aportaciones de esta figura al ballet clásico y de la importancia del trabajo en equipo ejemplificado dentro del mundo de la danza en general, y de la danza clásica en particular.

Podrá existir una serie de variantes y extras para adecuar el juego al tiempo de la sesión sin que pueda quedar sin resolverse el enigma. La actividad durará una hora y media y se evaluará mediante una diana de evaluación que incluirá como actividad complementaria de las asignaturas que los docentes del curso consideren más afín a la práctica.

5.7.10. El Bailarín Saludable

Tipo de actividad: Actividad transversal para la promoción de hábitos de vida saludables a modo de competencia gamificada por equipos.

Asignatura: Talleres coreográficos/Danza clásica/Repertorio/Técnica específica del bailarín y la bailarina.

Desarrollo de la actividad:

A lo largo de 4 semanas del 2º trimestre, se va a desarrollar un sistema de puntos para conseguir un “Pasaporte del bailarín saludable” donde se registrarán los puntos obtenidos en cada desafío a lo largo de las sesiones.

En primer lugar, cada discente recibirá unas tarjetas con distintos alimentos y platos con los que deberá armar una merienda saludable para días de actividad física intensa como la que ellos desarrollan, valorando la variedad, el equilibrio y la justificación seleccionada. A raíz de estas tarjetas y menús, el alumnado deberá comprometerse a traer al menos 3 de 5 días de la semana un menú similar al seleccionado en clase con el conseguir los sellos para su pasaporte.

Tras esta prueba, el segundo reto consistirá en unas preguntas tipo trivial en las que se hablará sobre la importancia del sueño y la recuperación muscular “*¿Cuántas horas de sueño necesita un bailarín para un buen rendimiento?*”. Una vez respondidas estas preguntas, se hará durante varias semanas una recogida de sueño de cada discente para saber si ha podido cumplir o no con su objetivo.

Finalmente, se realizará otra prueba donde se pedirán una serie de retos físicos que los discentes deberán cumplir en los cinco minutos antes de comenzar la clase o los cinco minutos entre la primera y segunda sesión que consistirá en un ejercicio de calentamiento, flexibilidad y fuerza donde el alumnado que consiga completarlo durante varios días a la semana podrá conseguir la insignia del bailarín saludable.

Estos tres retos se llevarán a cabo durante cuatro semanas de forma continua, aunque sin resta tiempo de las sesiones de clase. Asimismo, la evaluación se realizará mediante la consecución de los sellos del pasaporte del bailarín saludable y de una lista de cotejo que recoja los valores que se deben tener en cuenta.

7.8. Recursos Organizativos, Materiales y Didácticos

Los recursos empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje resultan fundamentales para garantizar la calidad educativa de las actividades gamificadas, potenciando un aprendizaje significativo y el desarrollo integral del alumnado. En el marco de la presente propuesta, es imprescindible disponer de una serie de recursos organizados y planificados que aseguren la viabilidad y eficacia de las actividades planteadas.

Dentro de los diversos recursos requeridos para la ejecución de esta iniciativa, se distinguen:

- Recursos materiales: Baffle de música, espejos, música, barra de ballet, suelo específico para la práctica de la danza, aplicaciones digitales, dispositivos electrónicos (*tablets* u ordenador), cámara de vídeo del centro, alfombrillas, toallas, entre otros.

Además, fruto de las actividades gamificadas se requerirán otro tipo de recursos como las insignias, premios o reconocimientos de distintas actividades e índole, así como los elementos identificativos de los participantes, folios o material ofimático. Por ejemplo, tarjetas de puntuación, medallas simbólicas, pasaporte del bailarín, entre otras.

- Recursos humanos: referente a los principales agentes del proceso educativo, que se mencionan de forma más extensa en el siguientes apartado, siendo responsables en la planificación, ejecución y evaluación de la propuesta. Principalmente se requerirá del alumnado del curso seleccionado y de los docentes implicados en la realización de las actividades.
- Recursos espaciales: las actividades se desarrollarán principalmente en el aula de clase práctica (las diferentes aulas asignadas al grupo al que se destinan las presentes actividades) y el gimnasio del centro, pudiendo utilizarse otras salas como el teatro o sala de actuaciones del centro para las actividades interdisciplinares.
- Recursos intangibles: procesos de atención y concentración del alumnado para la consecución de la participación y efectiva en las actividades, clima de aula favorable, confianza del alumnado, apertura al juego y cooperación.

7.9. Agentes Implicados

Para la implementación efectiva de esta propuesta de innovación docente, no solo se requieren una serie de recursos materiales, sino también la participación de diversos agentes implicados dentro y fuera del aula. Estos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo y éxito de las actividades planteadas, contribuyendo desde su ámbito de responsabilidad. Estos son:

- Alumnado del 3º curso de enseñanzas profesionales en la especialidad de Danza clásica, encargados de ejecutar y experimentar las distintas actividades diseñadas. A través de su implicación podrán mejorar su motivación, desarrollar una mayor conciencia corporal y optimizar el aprendizaje con los beneficios de las metodologías innovadoras.
- Equipo docente de las asignaturas, responsable de la aplicación y evaluación de la propuesta, lo que implicará también su formación en metodologías activas. Este equipo deberá mantener una actitud activa, adaptando su práctica docente para garantizar la efectividad de la iniciativa y su posible integración dentro del currículo de la Danza clásica.
- Equipo directivo del centro, eje organizador y facilitador, ofreciendo los recursos materiales, económicos y logísticos necesarios para poner en práctica la propuesta. Será responsable de facilitar el uso de espacios adecuados y fomentar el trabajo interdisciplinar entre departamentos.
- Comunidad educativa (entorno familiar y otros miembros del centro). Su implicación reforzará el aprendizaje del alumnado, estableciendo conexión con el entorno de la escuela, promoviendo y colaborando en la difusión de las nuevas metodologías, así como de la gamificación en danza.
- Profesores invitados. En virtud de la normativa vigente, para estas actividades se ha contemplado la participación de docentes externos que aporten y contribuyan a ampliar el enfoque de los discentes, así como conseguir introducir estas nuevas metodologías a través de distintas actividades, ofreciendo talleres o sesiones especializadas ampliando el horizonte formativo del alumnado.

La colaboración y coordinación entre todos los agentes implicados será esencial para garantizar la sostenibilidad, coherencia y efectividad de la propuesta.

7.10. Evaluación

La propuesta de innovación educativa planteada resume una serie de actividades que pueden plantear distintos tipos de evaluación, aunque recogen algunos aspectos comunes.

En primer lugar, cabe destacar que la evaluación de estas actividades pretende comprobar el grado de efectividad conseguida respecto a los objetivos propuestos, así como la efectividad de la metodología seleccionada. Estas actividades presentan una evaluación continua, abierta y flexible que permite establecer cambios o correcciones de las actividades durante su desarrollo, permitiendo una mayor adaptación al proceso de enseñanza- aprendizaje o las características que lo requieran.

La evaluación es además formativa y sumativa, donde se pretenden trabajar distintos aspectos de la formación integral del alumnado mediante un seguimiento continuo y en los logros obtenidos al finalizar las actividades. Las actividades se evaluarán a través de la heteroevaluación y autoevaluación de cada alumno/a garantizando distintas perspectivas del aprendizaje. Se utilizarán diversas evidencias para indagar en la efectividad de los métodos de enseñanza que se han utilizado para el alumnado, así como las dificultades encontradas.

Por último, hay que destacar el uso de una evaluación cualitativa donde se recoja el impacto de las metodologías activas en la motivación y aprendizaje a través de los elementos de la gamificación. En concreto, los procedimientos de evaluación utilizados serán:

- Observación directa durante la realización de las actividades a partir de la que se recogerá información relevante sobre la técnica, la metodología, el trabajo en grupo, la correspondencia con los objetivos, etc.
- Corrección de tareas continuas mediante comentarios y guías de ayuda para que el alumnado pueda desarrollar la actividad de forma clara y pautada.
- Seguimiento individual. En algunas actividades, los propios instrumentos de gamificación empleados para realizar la actividad serán los instrumentos y procedimientos de evaluación implementados con los que se analizará el progreso y el trabajo del alumnado en relación con la propia actividad y las actividades que engloba la misma.

- Reflexiones, tertulias y participaciones en discusiones de las que obtener una retroalimentación del proceso y los puntos trabajados durante las actividades en relación con la calidad técnica, el impulso de la creatividad, las conclusiones sobre elementos curriculares, la motivación y atención, etc.

Asimismo, los instrumentos de evaluación seleccionados muestran una variedad mayor, en función de la actividad trabajadas, pero que pueden englobarse en los siguientes:

- Rúbricas de observación docente donde recoger aspectos como la participación, implicación, creatividad o progresión técnica.
- Lista de cotejo para actividades prácticas donde se recojan los distintos ítems que se han trabajado.
- Fichas de autoevaluación, elemento de obtención de insignias y premios.
- Presentación de productos finales como composiciones coreográficas, trabajos escritos para la comparación de vídeos
- Cuestionarios de autoevaluación y satisfacción, así como de la percepción del aprendizaje obteniendo en las diferentes actividades.
- Puntuaciones acumuladas a través de elementos de la gamificación como insignias y recompensas donde recoger otras pautas como la participación en las actividades o el compromiso adquirido.

Cabe destacar que la evaluación de estas actividades formará parte de la evaluación global del resto de actividades planteadas durante las semanas seleccionadas, siendo un elemento “extra” en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin restarle valor a la evaluación de los contenidos curriculares propios, así como de los objetivos de la programación del curso respecto al progreso técnico como el aspecto central de estas enseñanzas.

La calificación de las presentes actividades formará parte de la evaluación completa de cada asignatura representando un 10% de la totalidad, en la que cada actividad tendrá un porcentaje vinculado a su importancia para poder mejorar o complementar la evaluación del aprendizaje. A continuación, se explica de forma visual el porcentaje que cada actividad conlleva en la evaluación total de cada asignatura en función de las actividades que podría o se pretenden relacionar:

Figura 10. Instrumento de evaluación. Actividad 1

Criterio de evaluación	SÍ	NO
Conoce nuevas metodologías como la gamificación dentro del aula de danza		
Realiza los ejercicios mediante el uso consciente del cuerpo y aplica las correcciones		
Aumenta su motivación durante el trabajo de los objetivos principales de la normativa		

Nota. Elaboración propia.

Actividad 2

Figura 11. Instrumento de evaluación. Actividad 2

Criterio de evaluación	Excelente (9-10)	Notable (7-8)	Bien (5-6)	Insuficiente (-4)
Los contenidos trabajados durante la composición son propios del nivel y de los trabajado en clase	Domina completamente los contenidos, aplicándolos con creatividad y precisión en su composición	Aplica correctamente los contenidos con algunas pequeñas imprecisiones	Presenta los contenidos de forma básica, con algunos errores	No demuestra conocimiento de los contenidos o su aplicación incorrecta
Muestra actitud e interés por mostrar su composición	Demuestra entusiasmo y seguridad al presentar su composición participando activamente	Muestra interés en su composición, aunque con algunas dudas o falta de iniciativa	Presenta su trabajo sin mucha motivación o compromiso	Falta de interés evidente, evita la presentación o participa de manera pasiva
Reconoce y desarrolla las habilidades que se requieren para ser un docente/coreógrafo	Refleja claramente las habilidades necesarias, adaptando estrategias efectivas de enseñanza o dirección	Identifica y aplica habilidades docentes/coreográficas con algunas dificultades	Muestra comprensión básica de las habilidades, pero con aplicación efectiva	No demuestra habilidades docentes/coreográficas o no las aplica adecuadamente
Trabaja la empatía y pone en valor el trabajo docente a través del intercambio de roles	Muestra y comprende el valor del trabajo docente, asumiendo el rol con responsabilidad	Demuestra empatía y entiende la importancia del rol docente, aunque con dificultades	Intenta intercambiar roles, pero sin reflexionar mucho sobre el valor del trabajo docente	No trabaja la empatía ni valora el rol docente en el intercambio
Reconoce el trabajo de los compañeros y miembros del aula implicándolos en la actividad	Valora y respeta el trabajo de los demás, fomentando una dinámica participativa y colaborativa	Reconoce el esfuerzo de sus compañeros y contribuye a la dinámica de clase con algunas limitaciones	Participa mínimamente en la valoración del trabajo de sus compañeros	No reconoce el trabajo de los demás ni contribuye a la dinámica de clase

Nota. Elaboración propia.

Actividad 3

Figura 12. Instrumento de evaluación. Actividad 3

Criterio de evaluación	Excelente (9-10)	Notable (7-8)	Bien (5-6)	Insuficiente (-4)
Mejora su actitud crítica de la que se obtendrán objetivos a mejorar	Demuestra una actitud crítica constante y reflexiva, identificando los objetivos a mejorar	Muestra una actitud crítica frecuente, proponiendo mejoras relevantes, aunque algunas son generales	Presenta una actitud crítica ocasional, pero los objetivos de mejora son poco concretos o superficiales	No demuestra actitud crítica ni establece objetivos claros de mejora
Muestra implicación hacia el progreso y la perspectiva de trabajo	Se mantiene altamente implicado durante la actividad, con una visión clara hacia su progreso	Presenta implicación y enfoque en su progreso, aunque con algunos momentos de incertidumbre	Su implicación es inconstante y su visión de progreso limitada	Carece de implicación y no muestra interés en su desarrollo
Ofrece argumentos sólidos en el feedback sobre la colocación y realiza crítica constructiva hacia sus compañeros	Sus argumentos están fundamentados en el trabajo del aula, con evidencias claras, ofreciendo feedback constructivo	Argumenta con solidez, aunque a veces carece de profundidad. Su crítica es adecuada y acertada	Sus argumentos son válidos, pero poco estructurados y la crítica moderadamente constructiva	No proporciona argumentos sólidos ni realiza críticas constructivas hacia sus compañeros.

Nota. Elaboración propia.

Actividad 4

Figura 13. Instrumento de evaluación. Actividad 4

Criterio de evaluación	Excelente (9-10)	Notable (7-8)	Bien (5-6)	Insuficiente (-4)
Es capaz de identificar los aspectos más relevantes de la subida y bajada del relevé	Identifica con precisión los aspectos clave de la subida y bajada del relevé, demostrando un análisis profundo	Reconoce la mayoría de los aspectos relevantes, aunque con algunos detalles por mejorar en su análisis	Identifica algunos aspectos clave, pero con omisiones importantes o un análisis superficial	No logra identificar los aspectos relevantes o presenta confusiones significativas en su análisis
Diferencia y encuentras las similitudes en los videos proporcionados, utilizando la información de forma adecuada	Distingue con claridad las diferencias y similitudes en los videos, utilizando la información de manera precisa y bien fundamentada	Encuentra similitudes y diferencias, aunque presenta algunos errores en su análisis de la información	Hace comparaciones básicas, pero sin un uso adecuado de la información o con generalizaciones	No logra diferencias ni comparar los videos de manera adecuada o presenta un uso erróneo de la información
Proporciona razones bien fundamentadas en su retroalimentación sobre la ubicación y brinda críticas constructivas a sus compañeros	Brinda razones bien fundamentadas en su retroalimentación, utilizando argumentos sólidos y críticas constructivas para sus compañeros	Proporciona retroalimentación adecuada con argumentos correctos, aunque con algunas áreas de mejora en la profundidad o claridad	Da comentarios con fundamentos débiles o poco desarrollados, sin profundizar en la crítica constructiva	No proporcionar razones fundamentadas o su retroalimentación es superficial o poco útil para sus compañeros

Nota. Elaboración propia.

Actividad 5

Figura 14. Instrumento de evaluación. Actividad 5

Criterio de evaluación	Excelente (9-10)	Notable (7-8)	Bien (5-6)	Insuficiente (-4)
Mejora su interpretación en las piezas de repertorio del curso seleccionado	Muestra una evolución clara, destacada y constante en su interpretación utilizando elementos expresivos.	Mejora de manera notable con algunos detalles por pulir a nivel de expresión.	Presenta mejoras ocasionales, pero no consistentes. Suele salirse de la interpretación.	No se observa mejora significativa en su interpretación.
Utiliza su creatividad relacionando sus intereses actuales con los ballets del repertorio clásico	Integra de forma original y coherente sus intereses actuales con el repertorio. Es proactivo en sus propuestas y trabajo en clase.	Relaciona sus intereses de forma clara, aunque con menor profundidad. Propone ideas, aunque a veces sin vincular.	Hace relaciones superficiales entre sus intereses y el repertorio. No se muestra conexión con sus intereses.	No logra establecer conexiones claras ni creativas.
Argumenta sus elecciones con pensamiento crítico y pruebas claras	Presenta argumentos sólidos, bien estructurados y con evidencia convincente.	Argumenta con claridad, aunque podría profundizar más en su análisis.	Presenta ideas, pero con poca profundidad o evidencia débil.	No argumenta sus elecciones o lo hace sin coherencia ni fundamento.
Reconoce las similitudes y los cambios que se han ocasionado en la historia de la danza	Identifica con claridad y profundidad las similitudes y cambios que se han desarrollado en la sociedad y en el repertorio clásico.	Reconoce algunos cambios y similitudes con ejemplos básicos. Muestra conocimiento, aunque no profundiza en las explicaciones.	Tiene dificultad para identificar diferencias o similitudes del repertorio actual respecto a la temática o interpretación	No reconoce cambios ni similitudes relevantes.
Promueve y participa en la colaboración del aula por conseguir el producto final	Participa activamente y motiva a otros compañeros en el trabajo colaborativo.	Colabora de forma constante con el grupo.	Su participación es esporádica o limitada.	No colabora ni participa en el trabajo grupal.

Nota. Elaboración propia.

Actividad 6

Figura 15. Instrumento de evaluación. Actividad 6

Criterio de evaluación	Excelente (9-10)	Notable (7-8)	Bien (5-6)	Insuficiente (-4)
Desempeño del rol asignado	Demuestra un alto nivel de compromiso, responsabilidad y creatividad en el rol asignado.	Cumple con las responsabilidades de su rol de manera efectiva, con un buen nivel de compromiso y creatividad, aunque con pequeños aspectos a mejorar	Participa en su rol, pero con algunas dificultades para asumir responsabilidades o aportar de manera significativa	No asume su rol de manera efectiva, muestra falta de compromiso o contribuye de manera mínima al proceso
Capacidad de adaptación y actitud de aprendizaje	Demuestra una gran capacidad de adaptación a los cambios y retos de la actividad con una actitud proactiva y disposición para aprender	Se adapta bien a la dinámica del ejercicio y mantiene una actitud receptiva, aunque con dificultades puntuales	Presenta cierta resistencia al cambio o al ajuste de las dinámicas, pero logra participar	Muestra poca flexibilidad ante los retos, no se adapta adecuadamente o tiene actitud pasiva ante el aprendizaje
Trabajo en equipo y colaboración	Colabora activamente con sus compañeros, fomenta una dinámica de grupo positiva y contribuye al éxito del equipo	Trabaja bien con el grupo, pero su presencia y participación podría ser más activa en ocasiones	Participa de forma intermitente en la colaboración grupal, con algunas dificultades para integrarse	No trabaja de manera colaborativa, tiene conflictos con el equipo o muestra desinterés en la dinámica grupal
Interpretación y montaje coreográfico	Ejecuta la variación con una gran precisión técnica, musical y expresiva acorde al nivel	Presenta una ejecución adecuada de la variación con buen nivel técnico y expresivo, aunque con detalles a mejorar	Realiza la variación con dificultades técnicas y/o expresivas, pero logra completar la coreografía	Presenta dificultades claras en la ejecución de la coreografía con desconexión del trabajo
Reflexión y autoevaluación	Demuestra una reflexión profunda sobre su proceso, identificando sus logros y mejoras con argumentos bien fundamentados	Realiza una autoevaluación adecuada, aunque con menos profundidad en el análisis de su proceso	Reflexiona sobre su desempeño de manera general, pero sin profundizar en sus aprendizajes o dificultades	No realiza autoevaluación o su reflexión es incompleta y superficial
Grabación final	Se desenvuelve con confianza en la grabación, manteniendo coherencia con su rol y una ejecución destacada	Participa activamente en la grabación con buen desempeño, con detalles por mejorar en la interpretación.	Participa en la grabación, pero con algunas inconsistencias en su rol o en su desempeño escénico	No se involucra en la grabación o su desempeño es muy limitado

Nota. Elaboración propia.

Actividad 7

Figura 16. Instrumento de evaluación. Actividad 7

Criterio de evaluación	Excelente (9-10)	Notable (7-8)	Bien (5-6)	Insuficiente (-4)
Sincronización y precisión	Ambos integrantes de la pareja logran una sincronización impecable de los movimientos, sin retraso ni descoordinación	Existe una buena sincronización en la pareja, aunque existen algunos desajustes ocasionales.	Se observa el esfuerzo en la sincronización, pero hay errores evidentes en el seguimiento de la pareja.	Existe una falta de sincronización, donde los movimientos no están coordinados o no hay intención clara de seguimiento.
Uso del espacio y las trayectorias	Se exploran múltiples niveles y trayectorias con fluidez y creatividad, adaptándose al espacio.	Se utilizan diferentes niveles y trayectorias, aunque con algunas repeticiones	Uso limitado del espacio con poca variedad de niveles y direcciones	Movimientos planos, sin exploración del espacio ni variaciones en las trayectorias
Creatividad e improvisación	Se incorporan ideas novedosas y transiciones fluidas en los movimientos con clara intención artística	Hay una buena improvisación con algunos momentos destacados respecto a la creatividad	Se observa algo de creatividad, pero la improvisación se ve rígida o poco variada	Falta de creatividad y de cohesión en la composición, los movimientos son muy repetitivos y mecánicos
Cualidades de movimientos	Se integran distintas cualidades de movimiento de forma clara en ambos miembros de la pareja, vinculadas con lógica	Se aprecian distintas cualidades de movimiento, pero en ocasiones los dos miembros no presentan la misma intensidad en la cualidad	Se aprecian cualidades de movimiento, pero con distintas intensidades y alguna descoordinación en el movimiento de los integrantes	Falta de cualidades de movimiento durante la improvisación, con descoordinación y falta de comunicación en la pareja.
Coordinación de roles	Se aprecia el rol de cada miembro, participando de forma activa y respetando los turnos de liderazgo y apoyo de manera equilibrada.	Buena distribución de roles, aunque con ligeros desajustes en la dinámica de liderazgo	Se observa trabajo en equipo, pero con dificultades en la coordinación de roles.	Falta de cooperación, con desbalance entre los roles de líder y seguidor.

Nota. Elaboración propia.

Actividad 8

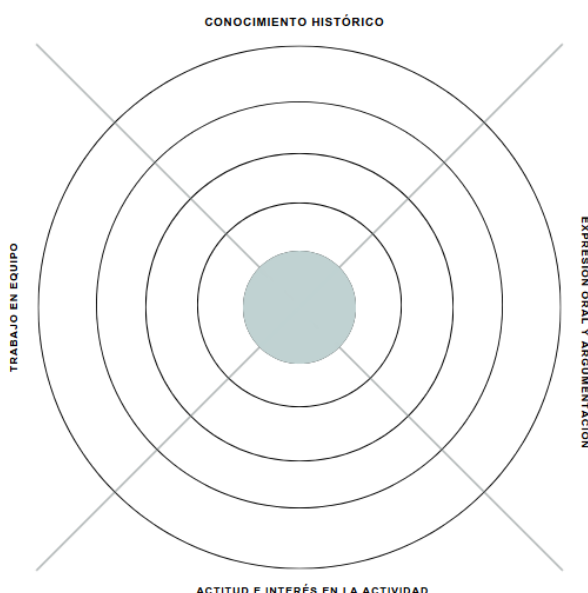
Figura 17. Instrumento de evaluación. Actividad 8

Criterios de evaluación	SÍ	NO
Realizan correctamente las posiciones propuestas en la primera prueba e identifican al menos un fallo en cada posición en el tiempo establecido		
Encuentran y utilizan correctamente las pistas sobre las preguntas de la historia de la danza y responden correctamente a más de la mitad.		
Identifican correctamente la mayoría de las piezas proyectadas con el ballet correspondiente		
Identifican las afirmaciones falsas en el test sobre el uso de la puntas y la técnica de varón		
Representan con claridad el personaje histórico de la danza mediante poses y movimientos expresivos		
Crean una secuencia de 4 ochos lógicas incorporando los elementos de las pruebas anteriores y mostrando el uso de la creatividad		
Resuelven las pruebas el tiempo establecido		
Muestran trabajo en equipo y colaboración entre los integrantes		
Respetan las normas y reglas de la actividad.		

Nota. Elaboración propia.

Actividad 9

Figura 18. Instrumento de evaluación. Actividad 9



Nota. Elaboración propia.

Actividad 10

Figura 19. Instrumento de evaluación. Actividad 10

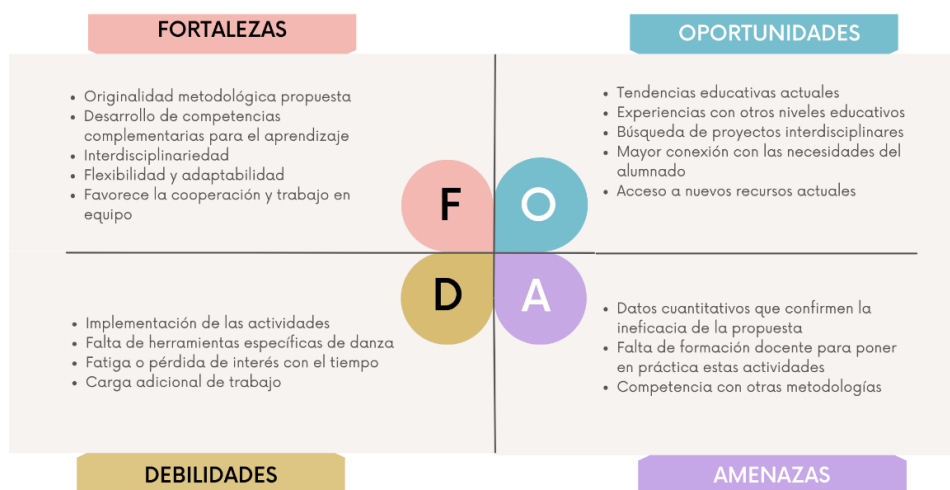
Criterios de evaluación	SÍ	NO
Selecciona correctamente los alimentos para una merienda equilibrada y justifica su elección		
Trae al menos 3 de 5 días la merienda saludable acorde a lo aprendido		
Responde correctamente a las preguntas sobre el descanso y la recuperación muscular, llevando un registro de sueño		
Participa activamente en los ejercicios de calentamiento previos a la clase completando el reto físico al menos 3 días de la semana		
Se muestra motiva y participa en la consecución de los sellos del pasaporte, obteniendo buenos resultados.		

Nota. Elaboración propia.

8. Análisis de los Resultados

La presente propuesta mostrada en el cuerpo del trabajo no cuenta con unos resultados cuantitativos, pero si con una serie de expectativas del proyecto y las actividades a partir de un análisis DAFO del proyecto y de la metodología implementada que propone una serie de ítems a valorar. Este análisis se basa en una valoración hipotética que se esperan con la aplicación de las actividades.

Figura 20. Análisis DAFO



Nota. Elaboración propia

Con la aplicación de esta propuesta se espera fomentar la ampliación de la diversidad de metodologías empleadas en las Enseñanzas Profesionales de Danza, equiparando la formación docente y los recursos disponibles a otras etapas educativas. De igual modo, se espera que esta incorporación de nuevas metodologías promueva nuevos métodos aprendizaje para abordar un proceso de enseñanza más amplia, abarcando las distintas realidades.

Se considera que favorecerá la implicación de otras competencias y valores complementarios esenciales para conseguir los objetivos y contenidos curriculares, tales como motivación, atención, trabajo en equipo, etc. Además, se espera contribuir a generar un ambiente de clase y un entorno educativo más unido, dado la relación de las nuevas metodologías con los proyectos educativos interdisciplinares. Se espera el cumplimiento de los objetivos específicos de las actividades como la mejora de la técnica clásica, la promoción del trabajo en equipo, el desarrollo de la autonomía, creatividad y expresión artística, así como la mejora de la concentración y la incorporación de nuevas herramientas del siglo XXI.

9. Conclusiones

Como se planteaba al principio del presente trabajo, el mundo de la enseñanza está llevando a cabo una transformación hacia nuevas formas de aprendizaje. Estos cambios requieren de un proceso de formación continua de todos los agentes involucrados en el entorno educativo para poder comprender y aprovechar las nuevas oportunidades que ofrecen las metodologías activas, sin olvidar el valor y el trabajo que aportan todos los conocimientos adquiridos.

Atendiendo a los objetivos específicos *“Analizar la nueva realidad del aula y de las metodologías activas a través del juego dentro del contexto educativo”* y *“Conocer la aplicación de la gamificación en otras materias como Educación física o Música para identificar las buenas prácticas y adaptarlas a la enseñanza de la danza y la danza clásica en particular”* se ha constatado que la incorporación de metodologías activas están ampliamente documentadas y justificadas en los estudios llevados a cabo en otros niveles educativos. Se ha podido establecer un análisis comparativo en el que se han detectado algunas estrategias que pueden adaptarse al contexto de la danza clásica.

Del mismo modo, se concluye que los objetivos específicos *“Explorar el origen de la gamificación, su aplicación en entornos educativos y su capacidad para fomentar la motivación y el compromiso de los discentes”* y *“Identificar los beneficios y dificultades de la gamificación en educación para su aplicación a nuevos contextos como la danza”* se ha alcanzado tras el análisis bibliográfico en el que se recogen los beneficios de la gamificación en torno a la motivación, la atención y el trabajo en equipo, factores clave en el aprendizaje.

En relación con el objetivo *“Identificar las metodologías predominantes en la enseñanza de Danza clásica, conociendo sus ventajas y sus limitaciones, así como la compatibilidad con enfoques gamificados”*, se ha podido comprobar como las metodologías tradicionales siguen siendo el eje central de la enseñanza en el ámbito de la danza, donde se aprecian pocas innovaciones en materia metodológica debido a diversos factores internos y externos a la organización del centro y el aula, manteniéndose una estructura metodológica ajena a las innovaciones producidas en otros campos de estudio educativo.

El objetivo principal de este trabajo de fin de grado “*Desarrollar una propuesta didáctica basada en la gamificación para un curso específico de las Enseñanzas Profesionales de Danza clásica, con el propósito de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje*” se ha alcanzado mediante el diseño de una propuesta de innovación educativa que integra elementos de la gamificación dentro del mundo de la enseñanza de Danza clásica. Esta propuesta busca dinamizar la enseñanza y abordar los aspectos en los que se han presenciado las dificultades como la autonomía, la motivación o el trabajo en equipo.

A pesar de la falta de aplicación de la propuesta de innovación educativa para el objetivo “*Diseñar recursos e instrumentos de evaluación para actividades basadas en la gamificación*”, este trabajo y los recursos recopilados sugieren su viabilidad, posibilitando la implantación de estas actividades en futuros trabajos de investigación, así como formar al equipo docente en nuevas perspectivas de aprendizaje con las que ampliar el horizonte de posibilidades. Los recursos planteados se desarrollan en el apartado de ANEXOS del presente trabajo.

Las metodologías ya implementadas han demostrado su efectividad en la formación técnica y artísticas de bailarines, pero las nuevas metodologías desarrollan otro tipo de herramientas necesarias. La propuesta planteada presenta viabilidad justificada en los estudios de los que se parte y bajo los que se han desarrollado las distintas actividades. Su valor práctico promueve un cambio hacia una experiencia más dinámica y participativa en el desarrollo del aprendizaje, presentando una alternativa de innovación que permita introducir mejoras en la metodología para la consecución de un aprendizaje significativo.

10. Futuras Líneas de Investigación y/o Aplicación

Dado el carácter del presente trabajo, cabe destacar que la principal limitación en su aplicación ha sido la dificultad de poner en práctica las actividades propuestas para comprobar el grado de efectividad o las dificultades a partir de su implementación dentro del contexto de la danza de manera directa.

Considerando la elevada carga laboral que existe en el ejercicio docente, otra posible limitación del presente trabajo podría ser la falta de oportunidad de implementación debido a la falta de disposición para llevar a cabo esta propuesta. La aplicación de las actividades podría percibirse como una carga adicional en su desempeño debido a la necesidad de coordinación, el desarrollo de nuevos recursos, así como la inversión de tiempo en formación de nuevas metodologías.

En este sentido, este estudio abre la posibilidad a futuras investigaciones de evaluar la efectividad de la gamificación dentro de la educación de las Enseñanzas Profesionales de Danza. En la misma línea, sería enriquecedor desarrollar estudios comparativos entre distintas asignaturas o conservatorios profesionales de danza para conocer el impacto de las propuestas de innovación metodológica en ambos.

Se plantea la posibilidad de ampliar su aplicación a otras disciplinas, materias, especialidades o cursos, así como otros niveles o contextos educativos, con un enfoque a largo plazo. La recopilación de datos empíricos sobre su impacto podrá mostrar su efectividad en aspectos como la motivación, la autonomía, el trabajo en equipo o la consciencia corporal del alumnado en el ámbito artístico.

Este análisis abre la posibilidad de futuras investigaciones orientadas a la implementación de otras metodologías activas en el campo de la enseñanza de la danza. La limitada disponibilidad de referencias bibliográficas en este campo de investigación evidencia la necesidad de desarrollar nuevos proyectos que profundicen en esta línea de estudio.

Finalmente, la formación del profesorado a estas metodologías también representa un área de análisis en futuras investigaciones, en las que explorar la formación del profesorado o integración de forma progresiva de estas metodologías dentro del currículo normativo de las Enseñanzas Profesionales de Danza, con el fin de avanzar hacia una docencia adaptada a las características y necesidades del alumnado del siglo XXI.

11. Fuentes Bibliográficas

- Acebes, J. y Ros, I. (2022) Gamificación y valores: Una propuesta transversal motivadora en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación* 43, 336-341. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8316165>
- Aguilar, G. (2019) ¿Jugamos al Súper Mario Bros?: Descripción de una experiencia gamificada en la formación del profesorado de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (36), 529-534.
- Aguirre, T. et al. (2023) *Contribución de las metodologías activas en las competencias de los estudiantes de Danza Clásica en el estudio de danza Renwick, Lima-2022* (Tesis de Maestría, Escuela Nacional Superior de Ballet del Perú). Repositorio institucional ENSB. <http://repositorio.ensb.edu.pe/handle/ENSB/35>
- Álvarez, D. (2024) La Gamificación en la Educación Física: Revisión Sistemática. *MENTOR. Revista De investigación Educativa Y Deportiva*, 3(7), 225–246. <https://doi.org/10.56200/mried.v3i7.6800>
- Ameri, G. (2018). *Hacia una pedagogía innovadora de la Danza Clásica. Aportes desde la Educación Física* (Tesis de grado). Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Memoria Académica. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.2016/te.2016.pdf>
- Anchicoque, C. (2019) Experiencia docente: la metodología teórico-práctica de impacto para la vida profesional, laboral y personal de los estudiantes de Contaduría Pública. En Martínez, E., Pineda, P., Díaz, R. & Sogamoso, J (Eds). *Voces, vivencias y saberes docentes universitarios. Sistematización de experiencias educativas* (pp.135-140). Ediciones USTA. <https://repository.usta.edu.co/server/api/core/bitstreams/3d3343b6-c80c-409e-a3e0-5c7d34ab3860/content>
- Archilla, H. & González, S. (2021) Beneficios de la gamificación en el aula de música de Educación Secundaria. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 36(1),167-182. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7907826>

- Arufe, V. (2019) Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física: Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis, Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 5(2), 323-350. <https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5257>
- Ávila, Y. y Veytia, M. (2019). Los procesos de enseñanza y aprendizaje de la danza: una mirada en atención a la diversidad estudiantil. *Educación y humanismo*, 21(37), 67-85. <http://dx10.17081/eduhum.21.37.3410>
- Baro, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Studenta* (marzo), 1-10. <https://es.studenta.com/content/138907186/alejandra-baro-1>
- Borrás, O. (2015) *Fundamentos de la gamificación*. Universidad politécnica de Madrid. <https://oa.upm.es/35517/>
- Canales, M. (Ed.) (2006). Metodologías de investigación social: introducción a los oficios. Santiago de Chile: Lom Ediciones. <https://es.scribd.com/document/679861291/Canales-2006-Metodologias-de-investigacion-social>
- Castillo, M.A. (2021) Metodologías en la enseñanza de danza clásica durante la pandemia (Tesis de licenciatura, Universidad Academia de Humanismo Cristiano). Biblioteca Digital Academia. <http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/handle/123456789/7009>
- Campollo, A. (2024). El Clasicismo musical a través de la gamificación: Una experiencia en el aula de música de secundaria. *Per Musi*, 25, e242504. <https://www.scielo.br/j/permusi/a/el-clasicismo-musical-a-traves-de-la-gamificacion>
- Contreras, R. & Eguia, J. (2017) *Experiencias de gamificación en las aulas*. Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6461921>
- Cortés, M. & Iglesias, M. (2004) *Generalidades sobre metodología de la investigación*. Universidad Autónoma del Carmen. <https://rua2024.unam.mx/portal/recursos/ficha/16760/generalidades-sobre-metodologia-de-la-investigacion>

- De las Heras, R. y Espada, M. (2020) Estrategias y estilos de enseñanza en la clase magistral de estudios oficiales de Danza Española y Flamenco. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 38, 671-678. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.77959>
- Escaravajal, J.C. & Martín, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (RICCAFD)*, 8(1),97-109. <https://rodin.uca.es/handle/10498/21708>
- Ezpeleta, J. (2004). Innovaciones educativas. Reflexiones sobre los contextos en su implementación. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 9(21), 403-424. <https://www.redalyc.org/pdf/140/14002106.pdf>
- Fidalgo, A. (2011) La innovación docente y los estudiantes. *La cuestión universitaria* (7),84-91. <https://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3372>
- Gamboa, G.E. et al. (2020). Gamificación y creatividad como fundamentos para un aprendizaje significativo. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB*, 24(3), 473-487. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1316>
- García de las Bayanas, M. y Baena, A. (2017). Motivación en educación física a través de diferentes metodologías didácticas. *Profesorado, Revista de currículum y formación del profesorado*, 21(1), 387-402. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/47514>
- Gil, J. & Prieto, E. (2019) Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 14(1), 91-121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>
- González, A. (2022) *Gamificación en el aula de música de Educación Primaria*. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/56802>
- González, I. (2022) *La gamificación educativa mediante el Escape Room: Propuesta de intervención en el aula de música*. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Segovia. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/52304>

- González, L. et al. (2018) Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos: Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 34, 343-348. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6461921>
- Gordillo, N.A. (2007) Metodología, método y propuestas metodológicas en Trabajo Social. *Revista Tendencias y Retos* (12), 119-135 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4929312>
- Guillén, C. (2022) *El sombrero de tres picos: Una propuesta de innovación educativa basada en la gamificación para la enseñanza de la Música en 2º de ESO* (Tesis de maestría). Universidad de Granada. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/76642>
- Han, H. C. (Sandrine). (2015). Gamified Pedagogy: From Gaming Theory to Creating a Self-Motivated Learning Environment in Studio Art. *Studies in Art Education*, 56(3), 257–267. <https://doi.org/10.1080/00393541.2015.11518967>
- Hernández, M.A., & Collados, L. (2020) La gamificación como metodología de innovación educativa. En *V Congreso Internacional Virtual Sobre La Educación En El Siglo XXI (marzo 2020)* (pp. 164-175).
- León, D. et al. (2019) Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (RICCAFD)*, 8(1),97-109. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6461921>
- López, L. (2022). *La gamificación como metodología de enseñanza en educación física* (Trabajo Fin de Grado, Universidad Miguel Hernández). <https://dspace.umh.es/handle/11000/28174>
- Marín, V. (2015) La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review* (27). <https://raco.cat/index.php/DER/article/view/299726>
- Martí, E. & Onrubia, J. (1997). *Psicología del desarrollo: el mundo adolescente. Cuadernos de formación del profesorado*. Horsori.

- Martínez, P. (2009). Estilos de enseñanza: conceptualización e investigación (en función de los estilos de aprendizaje de Alonso, Gallego y Honey). *Revista De Estilos De Aprendizaje*, 2(3). <https://doi.org/10.55777/rea.v2i3.874>
- Martínez, S. (2019) Proyectos de innovación docente: cuestiones fundamentales para su diseño, implementación y evaluación. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 7(1),95-103. <https://incyt.upse.edu.ec/pedagogia/revistas/index.php/rcpi/article/view/275/293>
- Medina, A. y Salvador, F. (2009) Didáctica general (2º ed, pp.167-196). Pearson Educación. https://santic.cl/mt-content/uploads/2023/03/medina_didactica-general.pdf
- Mero, G., & Castro, I. (2021) La gamificación educativa y sus desafíos actuales desde la perspectiva pedagógica. *Revista Cognosis*, 6(2), 111–124. <https://doi.org/10.33936/cognosis.v6i2.2902>
- Ortiz, M. (2021) Reflexiones sobre la práctica físico-deportiva en la educación femenina: Viajar al pasado para cambiar el presente. En Adaya Press (Ed.), *6th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT (Edunovatic2021)*, (pp.968-969). Adaya Press. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=858826>
- Ortiz-Colón, et al. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa*, 44, e173773. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Palacios, J. & Oliva, A. (2009) La adolescencia y su significado evolutivo. En Palacios, J., Marchesi, A. y Coll, C. (Eds.), *Desarrollo psicológico y educación, Vol. 1. Psicología evolutiva* (pp. 433-451). Editorial Alianza.
- Parente, D. (2016) Gamificación en la educación. En Contreras, R. & Eguía, J.L. (Coords.), *Gamificación en aulas universitarias* (pp.11-20). Institut de la Comunicació, Universidad Autónoma de Barcelona, pp.11-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=874731>

- Parra, E. et al. (2020) Análisis del pensamiento creativo y niveles de activación del alumno tras una experiencia de gamificación. *EDUCAR*, 56(2), 475-489. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.1104>
- Pole, K. (2009) Diseño de metodologías mixtas. Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. *Renglones: Revista arbitrada en ciencias sociales y humanidades*, (60), 37-42. <https://rei.iteso.mx/items/ecb843fa-1c4b-4255-a633-f877b11a22bb>
- Prieto, J.M. (2022) Revisión sistemática sobre la evaluación de propuestas de gamificación en siete disciplinas educativas. *Teoría de la Educación: Revista Interuniversitaria*, 34(1), 189-214. <https://doi.org/10.14201/teri.27153>
- Quintero, L. et al. (2018) Más allá del libro de texto. La gamificación mediada como TIC como alternativa de innovación en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (34), 343-348. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6736340>
- Quispe, R.J. (2022) *La importancia de la metodología Vaganova en la enseñanza de danza clásica*. Trabajo de suficiencia profesional. Escuela Nacional Superior de Ballet del Perú. http://repositorio.ensb.edu.pe/bitstream/ENSB/27/4/RUDY_QUISPE_IMPORTANCIA_METODOLOGIA_VAGANOVA.pdf
- Rodríguez, A. et al. (2022) Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Revista científica Dominio de las Ciencias*, 7(2), 662-681. ISSN-e 2477-8818. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034>
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004) *Rules of play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Salido, P. (2020) Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24(2), 120-143. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/13656>
- Sánchez, F.J. (2015) Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15. <https://doi.org/10.14201/eks20151621315Redalyc+2>

- Sevilla, M. et al. (2023). La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje (Gamification in Physical Education: Evaluation of impact on motivation and motor learning). *Retos*, 47, 87–95. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.94686>
- Valero, J. et al. (2011) Desarrollo físico, psicológico, intelectual y social en la adolescencia. En Pérez, N. & Navarro, I. (Eds.) *Psicología del desarrollo humano: Del nacimiento a la vejez* (pp. 231-264). Editorial Club Universitario.
- Werbach, K. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.