



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras

Máster en Profesor de Educación Secundaria
Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y
Enseñanza de Idiomas.

*Un viaje por Latinoamérica. Una propuesta de
aprendizaje para conocer los géneros musicales
y dancísticos del Caribe.*

Nuria Santos de Ganzo

Tutora: Verónica María del Carmen Castañeda Lucas

Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal

Curso: 2022-2023

RESUMEN

En este Trabajo Fin de Máster se presenta una propuesta de aprendizaje para que los/as estudiantes de 4º de Educación Secundaria Obligatoria puedan conocer los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica. La propuesta incluye actividades como el baile con el videojuego *Just Dance*, el aprendizaje de los pasos básicos y de las características principales de los géneros musicales, la realización de un trabajo sobre otros géneros musicales de Latinoamérica y una actuación de fin de curso. Este proyecto busca fomentar la valoración del patrimonio musical y dancístico de Latinoamérica, así como el desarrollo de las competencias clave en el ámbito escolar y en el proceso de desarrollo personal, social y formativo del alumnado. Se proporcionan estrategias de enseñanza para la atención a la diversidad y se mencionan los recursos y materiales necesarios para la implementación de la propuesta.

Palabras clave: Situación de Aprendizaje, géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica, *Just Dance*.

ABSTRACT

In this Final Master's Project, a learning proposal is presented so that students in the 4th year of Compulsory Secondary Education can learn about the musical and dance genres of Latin America. The proposal includes activities such as dancing with the *Just Dance* video game, learning the basic steps and the main characteristics of musical genres, carrying out a project on other musical genres in Latin America and an end-of-year performance. This project seeks to promote the appreciation of the musical and dance heritage of Latin America, as well as the development of key skills in the school environment and in the process of personal, social and educational development of students. Teaching strategies for attention to diversity are provided and the necessary resources and materials for the implementation of the proposal are mentioned.

Keywords: Learning situation, musical and dance genres in Latin America, *Just Dance*.

No existe la educación obligatoria. Podemos establecer la obligatoriedad de asistir a clase, pero la educación solamente surge del deseo de participar en las actividades de la escuela.

Dewey (1913).

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Justificación.....	2
1.2. Hipótesis.....	3
1.3. Objetivos generales.....	4
1.4. Objetivos específicos.....	5
2. METODOLOGÍA.....	5
3. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	6
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
4.1. Danza.....	8
4.1.1. Bailes en la adolescencia.....	8
4.1.2. Bailes latinos.....	9
4.2. Videojuegos.....	10
4.2.1. Just Dance.....	10
4.2.2. Videojuegos en la adolescencia.....	10
4.2.3. Videojuegos en la educación.....	11
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	11
5. 1. Fundamentación curricular.....	12
5.2. Metodología.....	17
5.3. Estructura de las sesiones.....	19
5.4. Diseño de las sesiones.....	21
5.4.1. Sesión: <i>Viaje a Brasil</i>	21
5.4.2. Sesión: <i>Viaje a Puerto Rico</i>	23
5.4.3. Sesión: <i>Viaje a República Dominicana</i>	25
5.4.4. Sesión de repaso, evaluación y cierre.....	27
5.5. Atención a la diversidad.....	28
5.6. Proceso de evaluación.....	29

6. PUESTA EN PRÁCTICA	35
6.1. Participantes.....	36
6.2. Resultados.....	36
7. VALORACIÓN DEL ALUMNADO.....	37
8. PROPUESTA DE MEJORA	39
9. CONCLUSIÓN	40
10. BIBLIOGRAFÍA.....	42
ANEXOS.....	45
Anexo 1.....	45
Anexo 2.....	49
Anexo 3.....	50
Anexo 4.....	52
Anexo 5.....	54

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	15
Tabla 2.....	16
Tabla 3.....	20
Tabla 4.....	22
Tabla 5.....	23
Tabla 6.....	24
Tabla 7.....	25
Tabla 8.....	26
Tabla 9.....	27
Tabla 10.....	31

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	22
Figura 2.....	24
Figura 3.....	26
Figura 4.....	36
Figura 5.....	37
Figura 6.....	37
Figura 7.....	38
Figura 8.....	38
Figura 9.....	38
Figura 10.....	39

ABREVIATURAS

Boletón Oficial de Castilla y León.....	BOCYL
Boletín Oficial del Estado.....	BOE
Educación Secundaria Obligatoria.....	ESO
Expresión Corporal.....	EC
Instituto de Enseñanza Secundaria.....	IES
Situación de Aprendizaje.....	SA
Trabajo Fin de Máster.....	TFM

1. INTRODUCCIÓN

En este Trabajo de Fin de Máster (TFM) se expone una propuesta de aprendizaje para que el alumnado de 4º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), pueda conocer los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica. La música y la danza forman una parte intrínseca de la cultura latinoamericana y han formado parte de la construcción de la identidad regional, así como en la transmisión de su cultura y tradiciones. Este trabajo se enfoca en la enseñanza y el aprendizaje de los géneros más representativos de cada región, y busca promover la valoración, el conocimiento, el respeto y la interpretación de los géneros musicales y dancísticos latinoamericanos. Además, se investigarán sobre algunos recursos y estrategias didácticas apropiadas para lograr un aprendizaje lúdico, significativo y motivador para los/as estudiantes.

Latinoamérica es una región rica y diversa tanto en la música como en la danza, ya que reflejan la identidad cultural de estos países. Son géneros arraigados en sus tradiciones y fusionados con influencias europeas y africanas, que han sido fundamentales para la expresión artística y la construcción de la identidad de los pueblos latinoamericanos.

La propuesta de aprendizaje desarrollará un enfoque multidimensional que combina elementos teóricos, prácticos y vivenciales. Se partirá de un elemento conocido por el alumnado que será el videojuego *Just Dance* con el que experimentar un aprendizaje lúdico sobre los diferentes géneros musicales y dancísticos pertenecientes a Latinoamérica, se continuará con el estudio de la historia y los contextos socioculturales, analizando sus raíces, su evolución y su influencia en la identidad latinoamericana. Además, se investigarán las características musicales y dancísticas de cada género, dando importancia a los ritmos, las melodías, los instrumentos y los pasos de baile más característicos.

En definitiva, este TFM ofrece una propuesta de aprendizaje integral y enriquecedora para conocer los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica, empleando una herramienta didáctica y lúdica como es el empleo de un videojuego para despertar el interés y la sensibilidad de los/as estudiantes hacia la diversidad cultural y artística de los países que unifican esta región, contribuyendo así a la promoción y conservación de esta riqueza artística representativa de este continente.

1.1. Justificación.

Latinoamérica posee una gran diversidad cultural que se puede aprovechar para el aprendizaje y la comprensión de los géneros musicales y dancísticos en el ámbito educativo y cultural, ya que estos desempeñan un papel esencial para la tradición, la identidad y la expresión artística que engloba toda esa diversidad cultural. Sin embargo, a pesar de toda la historia que hay en esta región y su relevancia cultural, estos géneros a menudo son subestimados o ignorados por las nuevas generaciones y no consideran que los nuevos géneros que consumen actualmente (como el trap latino), proviene de estas regiones.

Principalmente hay que destacar que el aprendizaje de los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica promueven la valoración y el respeto hacia la diversidad cultural. Cada país que pertenece a este continente tiene su propia étnica, cultura y tradiciones, y cada una de ellas tiene su propia representación artística. Al ayudar al alumnado a comprender y apreciar estos géneros, se incrementa la interculturalidad y se rompen los estereotipos, consiguiendo así una sociedad más inclusiva.

A raíz de esto, los/as estudiantes pueden desarrollar una conciencia crítica sobre la historia y las problemáticas sociales que hay en Latinoamérica, ya que la música y la danza se han utilizado para expresar y transmitir mensajes de injusticia social, de emociones y estados de ánimo, sentimiento de independencia e identidad cultural, entre otros; que presentan la mayoría de los pueblos latinoamericanos.

Además, el enfoque práctico de esta propuesta consigue desarrollar las habilidades cognitivas, motoras y emocionales del alumnado, ya que a través de la realización de las coreografías y del baile, se estimula la expresión artística y corporal, la creatividad, la coordinación y la memoria, logrando así que los/as estudiantes adquieran una mayor conciencia corporal.

En definitiva, considero que este TFM y la propuesta de aprendizaje en la que se basa, tiene un buen enfoque, ya que suscita a la valoración de la diversidad cultural, la conciencia crítica, el desarrollo de habilidades de expresión corporal y artísticas y una educación lúdica y motivadora.

La motivación no hace por sí misma que los aprendizajes sean más memorables, sino que los potencia porque induce al alumno a esforzarse más y dedicar más tiempo y atención al objeto de aprendizaje (Ruiz Martín, 2020).

1.2. Hipótesis.

El planteamiento de este TFM surge debido a mi consideración sobre la falta de enseñanza de otros géneros musicales que pertenecen a países fuera del continente europeo, debido a esta problemática nace la idea de implementar una Situación de Aprendizaje (SA) centrada en la música y la danza de Latinoamérica, ya que puede resultar en un mayor interés y apreciación por las tradiciones y las culturas tan variadas que se encuentran en esta región. Asimismo, la comprensión y el conocimiento de estos géneros musicales y dancísticos de estos países pueden llevar a una conocer mejor la historia y las influencias culturales que forman esa región. La implementación de una propuesta de aprendizaje sobre los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica en 4º de ESO incrementará el conocimiento y apreciación de dichos géneros por parte de los estudiantes.

Por ello, en la SA se incluirán herramientas didácticas y estrategias pedagógicas que aumentarán la participación activa y el aprendizaje significativo de los/as estudiantes, lo que llevará a una mayor comprensión de los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica, lo que llevará a que el alumnado aprecie y valore la cultura y las tradiciones regionales. También aumentará la motivación y el interés de los/as estudiantes por participar activamente en las actividades propuestas ya que se empleará el uso de videojuegos para el proceso de aprendizaje. Además, se podría esperar que la propuesta promueva el desarrollo de habilidades y destrezas para la interpretación y la creación de bailes que ayuden a mejorar la expresión corporal, por lo que habrá un impacto positivo en la formación personal y profesional de los/as estudiantes.

Al mismo tiempo se fomentará la interculturalidad, contribuyendo así a la conservación y difusión de estos géneros en el contexto educativo, social y cultural, por lo que contribuirá a fortalecer la identidad cultural de los/as estudiantes y su sentido de pertenencia o semejanza a la región latinoamericana.

Se espera que los/as estudiantes desarrollen habilidades expresivas y artísticas en la interpretación y la ejecución de los ritmos y las coreografías propias de los géneros musicales de Latinoamérica. La inclusión de actividades de grupo y colaborativas promoverá el desarrollo de habilidades sociales, como el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

1.3. Objetivos generales.

Para la elaboración de este TFM, he planteado los siguientes objetivos:

1. Analizar los distintos géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica, las características musicales y coreográficas de algunos países del caribe, sus tradiciones e influencias culturales y sus relaciones entre las distintas comunidades.
2. Valorar la importancia de los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica como expresiones artísticas y representación cultural, conocer las problemáticas sociales en las que surgieron y los estereotipos de género que manifiestan.
3. Elaborar una propuesta de aprendizaje que integre elementos teóricos, prácticos y motivacionales para el conocimiento de los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica, adaptada a las necesidades de los/as estudiantes.
4. Promover la participación activa de los/as estudiantes a través del videojuego Just Dance, para que puedan experimentar y apreciar los diferentes géneros de Latinoamérica, desarrollando las habilidades artísticas y la expresión corporal.
5. Fomentar la interculturalidad y el respeto hacia las diferencias culturales de los países de Latinoamérica para generar conciencia sobre su valor como patrimonio cultural y promover su transmisión y conservación.
6. Evaluar el aprendizaje de los/as estudiantes, como la adquisición de los conocimientos teóricos y las habilidades prácticas, y el análisis y la apreciación de los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica.
7. Inspirar a otros docentes a integrar y valorar los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica en sus prácticas educativas.

1.4. Objetivos específicos.

1. Elaborar una SA motivadora que incremente la participación con actividades que ayuden a mejorar la expresión corporal del alumnado.
2. Dar a conocer los beneficios de incluir el baile en el aula de música para el desarrollo personal de los/as estudiantes.
3. Brindar a los estudiantes las herramientas necesarias para comprender y valorar la diversidad cultural y artística de Latinoamérica, así como fomentar la interculturalidad y el respeto hacia las manifestaciones artísticas de estos países.

2. METODOLOGÍA

La iniciación de este TFM surgió con la idea de elaborar una propuesta de aprendizaje en la que impartir los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica de una manera lúdica y motivadora para los/as estudiantes. Por lo que, una vez realizada la búsqueda de fuentes teóricas, elegido el tema y la tutora, comenzó la fase intermedia de intervención durante el periodo de las prácticas, en las que realicé un estudio práctico de la Situación de Aprendizaje (SA) junto con la tutora de prácticas del IES Pinar de la Rubia y se seleccionó a los/as estudiantes de 4º de la ESO que participarán en la implementación de la propuesta de aprendizaje, aunque lo idóneo sería considerar diferentes contextos escolares para obtener una perspectiva más amplia.

En la fase del periodo de prácticas se hizo una recolección de datos, los cuales fueron:

- Entrevista individual: se realizó un cuestionario donde los/as estudiantes pudieran valorar su experiencia, su actitud, su estado de ánimo y su aprendizaje con respecto a la SA.
- Observación de los participantes: se tuvo en cuenta las interacciones del alumnado, su participación y sus reacciones emocionales durante las actividades de aprendizaje. Las anotaciones fueron recogidas en un cuaderno de campo.
- Grupos de debate y reflexión: se fomentó el pensamiento colectivo y el intercambio de ideas sobre los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica, su importancia cultural y su impacto en su aprendizaje.

Una vez finalizado el periodo de prácticas se pudo llevar a cabo el análisis de datos, en el que se examinó y codificó los datos recopilados de la entrevista sobre la experiencia y percepción de la SA de los/as estudiantes. Además de la evaluación del aprendizaje y el conocimiento obtenido al concluir las sesiones de *Un viaje por Latinoamérica*.

Por último, en la fase final de la construcción de este TFM se tiene en cuenta las adaptaciones que se elaboraron para la propuesta de mejora de la SA, se establece las conclusiones y se considera los resultados del estudio práctico a modo de validación con respecto a los objetivos marcados para la adecuada ejecución de este proyecto.

3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

La música y la danza han estado presentes en todas las culturas humanas desde tiempo inmemoriales y han ido evolucionando con el transcurso de los años. Esto significa que existe una causa común en todas las culturas que justifica la utilización de estas dos manifestaciones artísticas. La respuesta la encontramos en la capacidad que tiene para comunicar y transmitir un mensaje, resultando una forma de lenguaje no verbal capaz de expresar ideas, sentimientos o emociones (De Rueda y López, 2013).

La danza contribuye al descubrimiento de nuevas posibilidades de movimiento; vivencia consciente y reflexiva del cuerpo y su conducta motriz; desarrollo de la autoestima y el autoconcepto; mejora de la transmisión de ideas y sentimientos; desarrollo de la imaginación y del proceso creativo; expresión de nuestro mundo interior; desarrollo de habilidades sociales; desbloqueo de inhibiciones corporales; exploración de otros ámbitos de la conducta motriz; desarrollo de la condición física de manera integrada; desarrollo personal y social; desarrollo de estructuras rítmico-musicales; exploración del espacio íntimo, físico y de interacción con los otros; aprendizaje significativo a nivel interdisciplinar e intradisciplinar; desarrollo de la educación en valores; desarrollo integral, armónico y equilibrado; desarrollo de la competencia motriz y contribución a la adquisición de las competencias básicas (Montañez y Moreno, 2013).

Una metodología de enseñanza expresivo-vivencial es aquella que permite al alumnado utilizar sus propios recursos expresivos, desarrollar su capacidad creativa, implicarse en su proceso de aprendizaje y socializarse en el aula. Cuando se baila, cuerpo,

espacio y tiempo se convierten en elementos que interactúan entre sí simultáneamente (Sánchez et al., 2011).

La Expresión Corporal (EC) es parte de nuestra historia, está en los programas de educación, sin embargo, el reconocimiento y la utilización de esta disciplina sigue siendo escasa y puntual. El desconocimiento de las aportaciones de la EC al desarrollo integral de la persona podría justificar el desaprovechamiento de la EC como herramienta formativa. Para ello, consideramos necesario tener presente que, utilizar el cuerpo, no es solo hacerlo desde su capacidad de movimiento (desde una perspectiva motriz) sino también desde su capacidad expresiva, creativa y estética (Sánchez et al., 2013).

La música de otras culturas puede impregnar de motivación a los estudiantes cuando: proporciona interés a la clase; es relevante y significativa; y cuando es creativa y está centrada en los alumnos. Una educación musical intercultural es aquella que permite acercarse, entender, recibir e incluso fusionarse con otras culturas musicales aparentemente más distantes en el espacio y en el tiempo (Pérez-Aldeguer, 2014).

El tema de este TFM se encuentra en un estado de continua evolución, por un lado, nos encontramos con la parte de la danza que tiene varios puntos de vista con respecto al ámbito de la Educación Física y su contribución para mejorar la salud de los/as estudiantes y evitar el sedentarismo, además de incluir la EC y la creatividad como aprendizaje interdisciplinar que tenemos en común con esta especialidad.

Por otro lado, abordamos la interculturalidad en el aula a través del aprendizaje de los géneros musicales y dancísticos de los países latinoamericanos, ayudando así a integrar al alumnado que procede de estos países, ya que en España cada vez hay más inmigrantes procedentes de Colombia, Venezuela, Perú y Argentina entre otros. Además de incrementar la motivación de los/as estudiantes al tratarse de la enseñanza de músicas y bailes que no son los habituales en la educación musical de España.

En último lugar, desarrollamos el uso de las tecnologías para vivenciar la experiencia del alumnado utilizando el videojuego del *Just Dance* como una herramienta lúdica de aprendizaje con la que aumentará la participación activa en el aula y el compañerismo entre los/as estudiantes.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este párrafo definiré los elementos principales de los que se compone este TFM como la danza, su importancia en la adolescencia y los beneficios de los bailes latinos, además de la influencia de los videojuegos en la sociedad, la descripción del *Just Dance*, el uso de los videojuegos en la adolescencia y en la educación.

4.1. Danza

La mejor manera de expresión corporal que se puede hacer es la danza ya que estas irradian muchas expresiones, sin necesidad de hablar. La danza en cualquier ritmo lleva siempre una coreografía elaborada que tiene mensaje el cual conecta la cultura de la danza con las personas que la bailan y con los espectadores que disfrutan y gozan de la interpretación (Campaña y Magdalena, 2017).

La danza está fuertemente arraigada en las diferentes sociedades, en muchos casos puede servir como instrumento de relación entre sus componentes, como factor de identificación o como verdadero regulador de normas sociales, tiene pues la capacidad de convertirse en una verdadera vía de expresión del ser humano y en una importante manifestación social y cultural (Serrano, 2004).

4.1.1. Bailes en la adolescencia.

El baile es una de las maneras a través de las que se siente y se vive la música que los jóvenes escuchan dentro y fuera de los lugares de ocio. Cuando se baila, el cuerpo, el espacio y el tiempo se convierten en elementos que interactúan simultáneamente entre sí (García, Pérez y Calvo, 2011).

En la actualidad el pertenecer y bailar en grupos ya sea folclóricos o modernos, está muy de moda, los jóvenes y adolescentes han optado por este medio de expresión, a pesar de que los ritmos tropicales son muy conocidos, no deja de faltar la práctica de sus bailes como medios de expresión artística, ya que en el ámbito social si se ven bailes, es

decir en fiestas, pero aun así esto es muy poco en relación a la amplitud de cosas que se pueden aprender con este tipo de bailes (Ruales, 2021).

Según Alemán y Serrano (2001), hay dos ámbitos de beneficios de la práctica de la danza en la adolescencia que son el motor y el socioafectivo. Por un lado, en el ámbito motor se puede apreciar un aumento de la competencia motriz, una mejora en la percepción del esquema corporal, coordinación neuromuscular, un desarrollo del sentido espacial y rítmico. Por otro lado, en el ámbito socioafectivo se puede apreciar una mejora en el conocimiento y aceptación del propio cuerpo (formación de una imagen corporal positiva), un proceso de comunicación (desarrollo de la expresión no verbal) y de socialización (integración y cooperación) y una canalización y liberalización de tensiones, además del desarrollo del sentido estético y de la creatividad.

4.1.2. Bailes latinos.

Los bailes tropicales son la manifestación corporal al ritmo de música proveniente de centro y sur de américa, donde la música es tocada en su mayoría por instrumentos de percusión y el idioma predominante es el español, los bailes latinos abarcan una gran cantidad de ritmos ya que con el paso del tiempo se han creado e implementado nuevos tipos de baile (Ruales, 2021)

Los bailes latinos, al ser en pareja, inducen agradablemente a la relación y al contacto corporal dentro de un espacio delimitado. Son una alternativa al baile individual para proporcionar una nueva dimensión a la sociedad actual (Muñoz, 2010).

La relación entre las emociones y los bailes latinos desde una perspectiva antropológica influyen en la expresión y la percepción emocional a través de los bailes latinos. La interpretación de los bailes latino puede influir en la construcción y en el mantenimiento de la identidad cultural.

4.2. Videojuegos.

En las dos últimas décadas, los hábitos de consumo de contenidos y de ocio han cambiado radicalmente. Los juegos -fundamentalmente aquellos basados en plataformas informáticas- se han constituido como una de las actividades preferidas de entretenimiento, lo que se refleja además con meridiana claridad en el impacto económico que la industria de los videojuegos ha generado (Toukoumidis et al., 2018)

Los videojuegos son aplicaciones interactivas orientadas a la diversión que, a través de algunos mandos, posibilita simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico (Porto y Gardey, 2013).

4.2.1. Just Dance.

El *Just Dance* es una saga de videojuegos de Ubisoft que está disponible para las plataformas de PlayStation, Xbox y Nintendo. El juego consiste en la visualización de una coreografía que los jugadores tienen que seguir con los dispositivos de cada plataforma, estos mandos o sensores capturan el movimiento que se está realizando y va calificando cada paso, el jugador que realice el baile con mejor puntuación será el ganador.

Se trata de un videojuego que requiere del movimiento de los jugadores para puntuar los pasos de baile, por lo que van desarrollando expresión corporal, coordinación y trabajo en equipo. Contamos con evidencias sobre la efectividad del uso de exergames específicos de baile para la mejora de patrones saludables a nivel fisiológico, particularmente con el mismo videojuego Just Dance (Lin, 2015).

4.2.2. Videojuegos en la adolescencia.

Los videojuegos pueden influir en el comportamiento de los adolescentes, incluyendo la interacción social y el desarrollo de habilidades sociales. Los juegos en línea y multijugador permiten a los jóvenes conectarse con otros jugadores, colaborar,

comunicarse y desarrollar estrategias en equipo (Yee, 2006). Por otra parte, también pueden influir en el desarrollo emocional, ya sea proporcionando una experiencia emocional inmersiva, ayudando a gestionar el estrés o facilitando una forma de escape y entretenimiento (Ferguson, 2015).

Los videojuegos pueden incidir en el desarrollo de los adolescentes porque les permite reforzar aspectos como la motricidad fina, la resolución de problemas, el aprendizaje de reglas, la concentración e incluso la convivencia (Hoyos, 2013).

4.2.3. Videojuegos en la educación.

Los videojuegos pueden ser una herramienta motivadora para el aprendizaje en la adolescencia. Los elementos de gamificación, como las recompensas, los desafíos y la retroalimentación inmediata, pueden aumentar la motivación intrínseca de los adolescentes en el proceso de aprendizaje (Prensky, 2003).

El uso de estrategias de gamificación en la educación ha dado resultados positivos por su refuerzo motivacional –sobre todo en la motivación intrínseca–, lográndose la ejecución de actividades pedagógicas en un esquema de experiencia significativa y de entretenimiento, soportes que consiguen el cumplimiento de metas y objetivos del aula (Toukoumidis et al., 2018).

Algunas de las ventajas encontradas son el aumento de la creatividad, la facilidad del aprendizaje a través del descubrimiento, la asimilación y retención de la información, el mejoramiento de la coordinación motora y la capacidad de pensar y analizar rápidamente una situación, la ayuda en aspectos como la coordinación y la concentración en los detalles visuales, la exactitud, la velocidad de cálculo y la autoestima (Ortiz et al., 2017)

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

En primer lugar, para poder desarrollar una SA tenemos que saber cuál es la definición según el BOE, la cual sería la siguiente: *Situaciones de aprendizaje*: situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de

actuaciones asociadas a competencias clave y competencias específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas (Real Decreto 217/2022, artículo 2).

Este método de enseñanza ha cobrado fuerza con la llegada de la LOMLOE, por lo que debemos considerar que las situaciones de aprendizaje se orientan hacia la acción, a lo que cada alumno o alumna ha de saber hacer. Ha de tener en cuenta el contexto, los intereses y los saberes del alumnado. Ha de motivar. Ha de contribuir al perfil de salida. Ha de tener en cuenta los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje. Ha de incluir saberes del currículo. Ha de elaborar un producto que se comunica. Ha de desarrollar la competencia de aprender a aprender (Esteve, 2022). Entre otras muchas cuestiones que hay que valorar como docentes.

Esta propuesta de intervención tiene como objetivo principal que el alumnado tenga un aprendizaje fructífero sobre los géneros musicales y dancísticos de la samba, la salsa y la bachata entre otros.

5. 1. Fundamentación curricular.

La contribución de la SA *Un viaje por Latinoamérica* a los **objetivos de etapa** según el Decreto 39/2022 son:

- *Contribuye de forma activa el desarrollo de la tolerancia, al ejercicio del diálogo y de la ciudadanía democrática, así como a valorar y respetar la diferencia de sexos, rechazando cualquier estereotipo que suponga discriminación entre hombres y mujeres.* Tradicionalmente, los bailes latinoamericanos se componen por parejas de un hombre que va guiando los pasos y una mujer que va siguiendo esos pasos, en la dinámica de la clase, este agrupamiento se rompería, ya que no siempre van a cuadrar las parejas, los/as alumnos/as estarán más cómodos si bailan con quienes ellos/as quieran y se podría realizar el baile sin ningún problema, siempre y cuando sepan quien guía los pasos y quien los sigue.
- *Desarrolla y consolida hábitos de disciplina y estudio, tanto de forma individual como en equipo, así como la capacidad de aprender a aprender, planificar, adoptar decisiones y asumir responsabilidades.* La 7º sesión de esta SA consiste en que, por parejas, realicen una búsqueda de otros géneros de Latinoamérica relacionados con los que se han visto en clase y una exposición para que los/as

compañeros/as puedan aprender y reconocer más bailes y géneros musicales latinos.

- *Fomenta el reconocimiento de los afectos y las emociones, tanto propias como ajenas, contribuyendo a lograr una formación integral del alumnado.* El baile en pareja se basa en la confianza, el trabajo en equipo y la cooperación, lo cual puede ayudar a los/as estudiantes a desarrollar habilidades sociales importantes, como la comunicación y la empatía, y fomentar un ambiente positivo de trabajo en equipo.
- *Colabora en el conocimiento, la valoración y el respeto por la cultura propia y de las demás personas, así como del patrimonio artístico y cultural. Un viaje por Latinoamérica, en sí tiene un gran interés cultural, ya que los géneros musicales de samba, salsa y bachata son parte de la cultura latina, por lo que los/as estudiantes podrán explorar otras culturas y ampliar sus horizontes culturales.*
- *Impulsa la creación y comprensión artística, a través de su lenguaje universal.* Al realizar los bailes de cada género musical latinoamericano vistos en clase, los/as alumnos/as aprovecharán lo aprendido para crear una propuesta artística e interpretarla en la actuación de fin de curso.

A partir de los **descriptores operativos** se concretan y contextualizan la adquisición de las **competencias clave** en el ámbito escolar y en el proceso de desarrollo personal, social y formativo del alumnado, según el Decreto 39/2022 aquellos descriptores operativos del perfil de salida que se encuentran en la SA *Un viaje por Latinoamérica* son los siguientes:

- *Competencia en comunicación lingüística (CCL): 1, 2 y 3.*
- *Competencia plurilingüe (CP): 1, 2 y 3.*
- *Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM): 3 y 5.*
- *Competencia digital (CD): 1, 2, 3 y 4.*
- *Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA): 1, 2, 3 y 4.*
- *Competencia ciudadana (CC): 1.*
- *Competencia emprendedora (CE): 1 y 3.*
- *Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): 1, 3 y 4.*

La definición de estos **descriptores operativos** según el Decreto 39/2022 se encuentran en el Anexo 1.

La SA *Un viaje por Latinoamérica* se adapta al currículo de Castilla y León, ya que según el Decreto 39/2022, se trabajan las cuatro **competencias específicas**, las cuales son:

1. *Analizar obras de diferentes épocas, estilo y culturas, identificando sus principales rasgos estilísticos y estableciendo relaciones con su contexto, para valorar el patrimonio musical, dancístico como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.* En concreto, los/as alumnos/as tienen que identificar las diferencias sonoras entre los géneros musicales de samba, salsa y bachata, y valorar las principales características que los definen.
2. *Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas musicales y dancísticas, a través de actividades de improvisación, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el autoconocimiento y el criterio de selección de las técnicas más adecuadas a la intención expresiva.* Los/as estudiantes verán los pasos de baile básicos de cada género dancístico de samba, salsa y bachata.
3. *Interpretar piezas musicales y dancísticas, gestionando adecuadamente las emociones y empleando diversas estrategias y técnicas vocales, corporales o instrumentales, para ampliar las posibilidades de expresión personal.* Al emplear el Just Dance, los/as alumnos/as podrán interpretar de una forma más interactiva y divertida los bailes correspondientes a cada género musical y dancístico.
4. *Crear propuestas artístico-musicales, empleando la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, así como de emprendimiento.* La Situación de Aprendizaje se impartirá en el último trimestre, por lo que los/as estudiantes podrán emplear lo aprendido en la actuación de fin de curso.

Basándome en el Decreto 39/2022, he incluido los **criterios de evaluación** que se ajustan a la SA, estos son los indicadores de logro que se tendrían en cuenta para realizar la evaluación y la calificación, los cuales serían los siguientes:

Tabla 1. *Criterios de evaluación* (elaboración propia).

<i>SA. Un viaje por Latinoamérica.</i>
<p>Primer criterio de la <i>competencia específica 1.</i></p> <p>1.1.1. Analiza obras musicales y dancísticas de diferentes épocas y culturas de Latinoamérica, apoyándose en la audición y en el uso de documentos gráficos o audiovisuales.</p> <p>1.1.2. Identifica sus rasgos estilísticos, explicar su relación con el contexto y evidenciar una actitud de apertura, interés y respeto en la escucha o el visionado de los géneros musicales de Latinoamérica.</p>
<p>Segundo criterio de la <i>competencia específica 1.</i></p> <p>1.2.1. Valora críticamente los hábitos, los gustos y los referentes musicales y dancísticos de diferentes épocas y culturas en Latinoamérica.</p> <p>1.2.2. Reflexiona sobre su evolución y sobre su relación con los géneros musicales de Latinoamérica en el presente.</p>
<p>Cuarto criterio de la <i>competencia específica 1.</i></p> <p>1.4.1. Valora las manifestaciones musicales y dancísticas de la samba, la salsa y la bachata.</p> <p>1.4.2. Entiende la importancia de la samba, la salsa y la bachata como reflejo de la sociedad donde fueron creadas.</p>
<p>Segundo criterio de la <i>competencia específica 2.</i></p> <p>2.2.1. Participa en la exploración de las técnicas dancísticas de los géneros de samba, salsa y bachata, a través de medios audiovisuales.</p> <p>2.2.2. Improvisa libremente los géneros de samba, salsa y bachata, individualmente o grupal, empleando las posibilidades que ofrece el cuerpo.</p>
<p>Segundo criterio de la <i>competencia específica 3.</i></p> <p>3.2.1. Emplea la técnica de interpretación corporal de la samba, la salsa y la bachata, aplicando las estrategias de memorización.</p> <p>3.2.2. Valora los ensayos como espacios de escucha y aprendizaje.</p> <p>3.2.3. Controla y manifestar las emociones y la seguridad en sí mismo a través del baile.</p>
<p>Tercer criterio de la <i>competencia específica 3.</i></p> <p>3.3.1. Interpreta con corrección y expresividad piezas dancísticas de los géneros latinoamericanos grupalmente, dentro y fuera del aula.</p>

3.3.2. Gestiona la ansiedad y el miedo escénico manteniendo la relajación y la concentración a la hora de interpretar el baile.
Segundo criterio de la <i>competencia específica 4.</i>
4.2.1. Participa activamente en la planificación y en la ejecución del baile colaborativo, dentro del centro.
4.2.2. Muestra iniciativa y liderazgo en los procesos creativos e interpretativos del baile, asumiendo diferentes funciones.
4.2.3. Valora aportaciones de los integrantes del grupo e identificar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.

La definición de los **criterios de evaluación** según el Decreto 39/2022 se encuentran en el Anexo 2.

Para la SA *Un viaje por Latinoamérica*, se ha determinado que según el Decreto 39/2022 los **contenidos didácticos** pertenecientes a cada bloque serían los siguientes:

Tabla 2. *Contenidos didácticos* (elaboración propia).

<i>SA. Un viaje por Latinoamérica.</i>
<p>Bloque A. Escucha y percepción.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obras musicales y dancísticas del siglo XX: análisis, descripción y valoración de las características principales de la samba, la salsa y la bachata. - Estereotipos y roles de género a través de la música y la danza de Latinoamérica. - Búsqueda y elaboración de información sobre los géneros musicales de Latinoamérica. - Respeto y valoración de los distintos géneros surgidos en Latinoamérica.
<p>Bloque B. Interpretación, improvisación y creación escénica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Repertorio vocal, instrumental o corporal individual o grupal de distintos tipos de música del patrimonio musical histórico, actual de Latinoamérica. - Técnicas para la interpretación dancística de los géneros de samba, salsa y bachata y técnicas de estudio y de control de emociones.

- Planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales: empleo del cuerpo y de los medios y las aplicaciones tecnológicas.
- Actitud de respeto y colaboración en la participación de los bailes.

Bloque C. Contextos y culturas.

- Tradiciones musicales y dancísticas de la cultura latinoamericana: características, funciones, pervivencia e influencias en otros estilos musicales.
- Músicas populares, urbanas y contemporáneas.
- Relación existente entre la salsa, la bachata y la samba y otras manifestaciones artísticas

La definición de los contenidos didácticos según el Decreto 39/2022 se encuentran en el Anexo 3.

5.2. Metodología.

En la SA *Un viaje por Latinoamérica* los principales métodos innovadores de enseñanza son:

- **Aprendizaje basado en juegos (ABJ).** El empleo del videojuego del *Just Dance*¹ contribuye al aprendizaje del alumnado de una manera motivadora y participativa que favorece la adquisición de las competencias.
- **Aprendizaje cooperativo.** A la hora de trabajar en grupo, el alumnado mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos, además de conseguir una mayor interacción social entre los/as compañeros/as de clase.
- **Aprendizaje basado en competencias.** Se busca desarrollar habilidades prácticas y competencias como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, el trabajo colaborativo, el liderazgo, etc. en los/as estudiantes para aplicarlos en situaciones de la vida real.
- **Aprendizaje basado en el pensamiento.** Se centra en adquirir las habilidades de pensamiento crítico y reflexivo en los/as estudiantes, fomentando su capacidad

¹ Videojuego que consiste en seguir los pasos de baile que se van mostrando en la pantalla mientras se van consiguiendo puntos a través del control del movimiento con los mandos o con la cámara, según la plataforma con la que se juegue.

para resolver problemas y tomar decisiones. También involucra la enseñanza de habilidades sociales y emocionales, permitiendo a los estudiantes colaborar efectivamente en equipos y mejorar su capacidad de comunicación y empatía.

- **Aula invertida.** Debido a la búsqueda de información sobre otros géneros musicales de Latinoamérica, los/as estudiantes aprenden los conceptos teóricos en casa a través de recursos multimedia. Este método puede fomentar la participación y motivación del alumnado, ya que los/as estudiantes tienen más oportunidades para interactuar con sus compañeros/as de clase y colaborar en las actividades.

Los recursos didácticos que emplea el alumnado para el aprendizaje y la adquisición de ciertas habilidades y conocimientos son el **diálogo o el debate**, ya que se compartirían las reflexiones de cada género musical visto en clase; el **trabajo de investigación**, por el que los/as estudiantes tendrán que buscar información sobre otros géneros musicales procedentes de Latinoamérica, lo cual iría en conjunto con la **técnica expositiva**, debido a que esa investigación se compartiría en el aula para que los/as compañeros/as de clase puedan ampliar su conocimiento.

Las actividades y las tareas que se realizarían en esta SA serían:

- Realizar el baile con el videojuego *Just Dance*² con cada género musical (samba, salsa, bachata).
- Aprender los pasos de baile básicos de cada género musical (samba, salsa y bachata).
- Aprender las características principales de cada género musical (samba, salsa y bachata).
- Realizar un trabajo informativo que consistirá en la búsqueda de información sobre otros géneros musicales de Latinoamérica (Balada, Bolero, Bossa nova, Cha cha chá, Cumbia, Habanera, Kizomba, Mambo, Merengue, Reggae, Reggaetón, Rumba, Son cubano, Tango, Trap latino, Son jarocho, Vallenato, Batucada, Guaguancó, Boogaloo y Dembow) y elaborar una exposición para presentarlo a los/as compañeros/as de clase.
- Realizar un examen tipo test sobre los contenidos vistos en clase.
- Montar una actuación de fin de curso donde se realice alguna coreografía sobre los bailes vistos en clase.

² Idem.

Para una correcta puesta en marcha de esta SA, los materiales y recursos necesarios serían:

- Un proyector para que los/as alumnos/as puedan ver las presentaciones y los pasos de baile.
- Una buena conexión a internet, ya que la mayoría de los recursos empleados se encuentran disponibles en la red.
- Un equipo de música que esté conectado al ordenador del aula para que toda la información sobre los géneros musicales que aprendan los/as alumnos/as puedan relacionarla con la audición.
- Un dispositivo móvil con conexión a internet, ya que el examen tipo test se realizaría a través de *Google Forms*³.
- Cuaderno y lápiz por si los/as alumnos/as quisieran tomar nota de lo aprendido en el aula.
- Un escenario para que los/as estudiantes puedan realizar la actuación de fin de curso.

5.3. Estructura de las sesiones.

Previamente, antes de comenzar las sesiones, se les explicaría al alumnado la metodología de aprendizaje que se va a realizar en el aula que consistirá en trabajar los géneros musicales y dancísticos de Latinoamérica a partir del empleo del *Just Dance* como recurso lúdico y motivador para que conozcan e interpreten estos géneros.

En esta propuesta, el tiempo empleado para cada sesión será de cincuenta minutos, la parte práctica se realizará en la primera sesión de cada bloque para poder dar la parte teórica en la segunda sesión, dejando así las dos últimas sesiones a modo de evaluación y de interpretación de la práctica como cierre del curso y de la SA.

Dependiendo de la distribución y de las características de los institutos, esta SA se podría llevar a cabo en cualquier centro, siempre y cuando se adapte a los materiales que estén disponibles en cada instituto. Lo ideal sería disponer de una sala de espejos para las sesiones prácticas para así poder ver con mejor criterio los pasos que realicen los/as

³ Aplicación web que sirve para administrar y realizar encuestas y formularios.

estudiantes, en el caso de no disponer de este recurso, se podría adaptar en el aula de música situando a los/as alumnos/as en círculo.

Tabla 3. *Cronograma de las sesiones* (elaboración propia).

Actividades	Mayo								Junio
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	Cierre
Bailar samba con el <i>Just Dance</i>									
Aprender los pasos básicos de la samba									
Conocer las características de la samba									
Bailar salsa con el <i>Just Dance</i>									
Aprender los pasos básicos de la salsa									
Conocer las características de la salsa									
Bailar bachata con el <i>Just Dance</i>									
Aprender los pasos básicos de la bachata									
Conocer las características de la bachata									
Repaso de todos los géneros musicales									
Exposición de los trabajos grupales									
Realización del examen tipo test									
Actuación fin de curso									

A partir del cronograma se puede apreciar en qué sesión se realizaría cada actividad, en las primeras sesiones de cada género se haría el baile con el *Just Dance* (diez minutos), a continuación, se mostraría los pasos básicos de los bailes con ayuda de algún vídeo para que aprecien los pasos y así montar una pequeña coreografía al final de la clase (cuarenta minutos), las sesiones teóricas consistirían en aprender las características principales de cada género musical (cincuenta minutos). Finalmente, se aprovecharía las últimas sesiones para la evaluación y la exposición de los trabajos sobre los otros géneros musicales pertenecientes a Latinoamérica. A modo de cierre se aprovecharía todo lo aprendido en el aula para elaborar una coreografía que se interpretaría en la actuación de fin de curso del instituto.

5.4. Diseño de las sesiones.

Todas las sesiones están planteadas para que los/as estudiantes vayan adquiriendo confianza y un aprendizaje progresivo de cada interpretación del baile que se realice en el aula para que descubran las posibilidades del movimiento y así consigan una mayor expresión corporal. Seguidamente de la adquisición del conocimiento de las características e influencias de los géneros musicales. La selección de las coreografías del *Just Dance* han sido elegidas en consideración de la realización de un baile individual a hasta un baile por parejas para que el alumnado vaya adquiriendo gradualmente una mayor confianza con sus compañeros. Los objetivos comunes que tienen las sesiones son:

- Fomentar la escucha activa.
- Realizar el baile con el Just Dance.
- Conocer los bailes de cada región de Latinoamérica.
- Interpretar una coreografía con cada género musical.
- Apreciar las características musicales de los estilos musicales.
- Trabajar tanto de manera individual, como por parejas y por grupos.
- Conseguir un ambiente lúdico, motivador y de confianza en el aula.

5.4.1. Sesión: *Viaje a Brasil*.

Primera sesión (cincuenta minutos): comenzamos dando indicaciones al alumnado de la actividad que se va a realizar para que estén atentos a la música, los pasos de baile y ver si son capaces de reconocer la canción. Continuamos realizando el baile del *Just Dance 4 – Más que nada* de Sergio Mendes ft. The Black Eyed Peas⁴, esta canción es una mezcla de samba y hip-hop, lo que conseguimos con esta canción es que los/as estudiantes puedan conocerla por el grupo The Black Eyed Peas que es más actual y así introducirles la samba que hay en la canción por parte de Sergio Mendes. A partir de los pasos básicos de samba que aparecen en la coreografía del videojuego se empezaría a impartir los movimientos de la samba para que aprendan los pasos poco a poco, comprendan la dificultad que requiere el baile y adquieran las habilidades de expresión

⁴ Disponible en YouTube:

https://www.youtube.com/watch?v=l2YQKggMn0k&ab_channel=DanceCheesecake

corporal, finalizando con una pequeña coreografía que se elaboraría al unir todos los pasos aprendidos.

Figura 1. Videojuego *Just Dance 4 – Más que nada*.

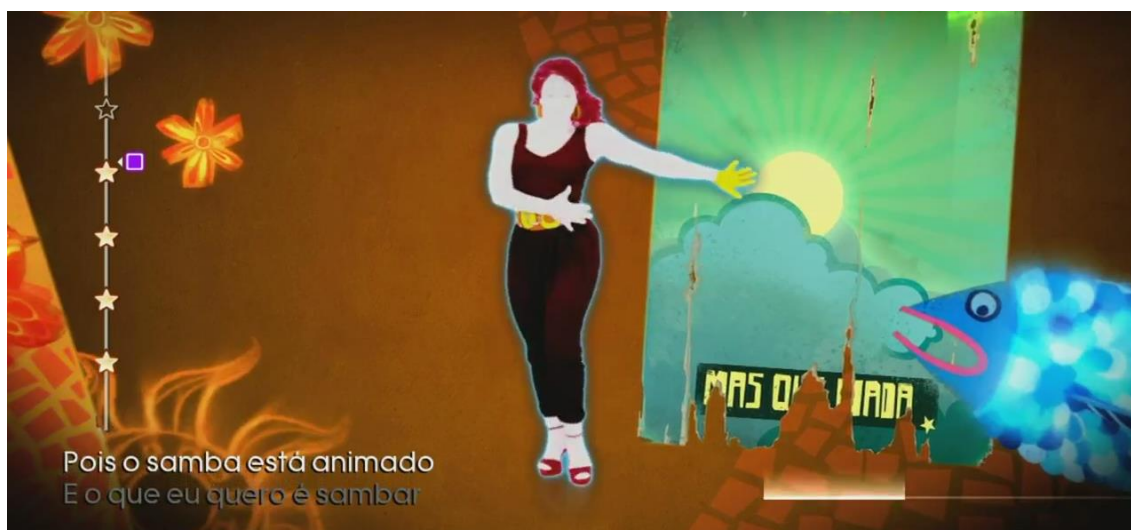


Tabla 4. Referencia a la segunda parte de la sesión (elaboración propia).

<i>Viaje a Brasil</i>
- Vídeo para que aprecien los pasos de baile y puedan realizar una coreografía: Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=M9FCoSAr-Vw&ab_channel=ZAVISTULA

Segunda sesión (cincuenta minutos): se impartiría la clase teórica en la que se mostraría las características principales de la samba (ritmos muy marcados), su procedencia (raíces africanas y la *bossa nova*), los diferentes estilos que hay (*pagode*, *samba-enredo*), las fusiones con otros estilos (*samba-jazz*, *samba-blues*, *samba-hip-hop*...), donde nació (Brasil), los instrumentos con los que se suele interpretar este género (cavaquinho, repique, tan tan...), entre otras, con ayuda de ejemplos visuales y sonoros. La clase se realizaría de una manera participativa para involucrar a los/as alumnos/as a que reflexionen y debatan sobre este género musical.

Tabla 5. Referencia al contenido teórico de la sesión (elaboración propia).

<i>Viaje a Brasil.</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Audición 1: <i>Pagode.</i> Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=S_SXl-ETXRI&ab_channel=TurmadoPagodeVEVO - Audición 2: <i>Samba-enredo.</i> Enlace: https://www.deezer.com/es/track/4676507?utm_source=deezer&utm_content=track-4676507&utm_term=710636753_1432920228&utm_medium=web - Audición 3: <i>samba-jazz.</i> Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=hg0XfiC43Zo&ab_channel=JorgeBenJor-Topic
<ul style="list-style-type: none"> - Vídeo introductorio para la escucha y reconocimiento de los instrumentos: Enlace repique: https://www.youtube.com/watch?v=l6Q7jAW4fPY&ab_channel=FolkloreMusical Enlace tan tan: https://www.youtube.com/watch?v=rN6nSpkCCeM&ab_channel=sonidosKM D Enlace cavaquinho: https://www.youtube.com/watch?v=DwdlDh6599E&ab_channel=FolkloreMusical

5.4.2. Sesión: *Viaje a Puerto Rico.*

Tercera sesión (cincuenta minutos): comenzamos dando indicaciones al alumnado de la actividad que se va a realizar para que estén atentos a la música, los pasos de baile y ver si son capaces de reconocer la canción. Continuamos realizando el baile del *Just Dance 2020 – I like it – Cardi B, Bad Bunny y J Balvin*⁵, esta canción es una mezcla

⁵ Disponible en YouTube:

[https://www.youtube.com/watch?v=bsETM7FGJcE&ab_channel=VictorHugoBaizabalLuna]

de salsa por la parte del coro que predomina al principio, en el estribillo y al final de la canción, el cual pertenece a la canción de salsa *I like it (like that)* de Blackout Allstars, aunque la original es un boogaloo de Pete Rodríguez; rap por la parte de la canción cantada por Cardi B y trap latino en los fragmentos interpretados por Bad Bunny y J. Balvin; gracias a estos tres cantantes los/as estudiantes conocen la canción, ya que pertenecen a su etapa musical. A partir de los pasos básicos de salsa que aparecen en la coreografía del videojuego se empezaría a impartir los movimientos de la salsa para que aprendan los pasos poco a poco, comprendan la dificultad que requiere el baile y adquieran las habilidades de expresión corporal, finalizando con una pequeña coreografía que se elaboraría al unir todos los pasos aprendidos.

Figura 2. Videojuego *Just Dance 2020 – I like it.*



Tabla 6. Referencia a la segunda parte de la sesión (elaboración propia).

<i>Viaje a Puerto Rico</i>
<p>- Vídeo para que aprecien los pasos de baile y puedan realizar una coreografía: Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=NDAMoJSjCN8&ab_channel=NochMin%3B</p>

Cuarta sesión (cincuenta minutos): se impartiría la clase teórica en la que se mostraría las características principales de la salsa (son cubano 3-2 o 2-3), su procedencia (música caribeña), los diferentes estilos que hay (salsa dura y salsa romántica), donde nació (Puerto Rico y Cuba), los instrumentos con los que se suele interpretar este género (piano, contrabajo, percusión, viento metal...), entre otras, con ayuda de ejemplos visuales y sonoros. La clase se realizaría de una manera participativa para involucrar a los/as alumnos/as a que reflexionen y debatan sobre este género musical.

Tabla 7. Referencia al contenido teórico de la sesión (elaboración propia).

<i>Viaje a Puerto Rico</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Audición 1: Salsa dura. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=AFYJ5axf02o&ab_channel=CeliaCruz-Topic - Audición 2: Salsa romántica. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=lthodALGo6Y&ab_channel=Lorenzo
<ul style="list-style-type: none"> - Vídeo introductorio para la escucha y reconocimiento de los instrumentos: Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=z6DPm1nCIWc&ab_channel=AstroOnline

5.4.3. Sesión: *Viaje a República Dominicana.*

Quinta sesión (cincuenta minutos): comenzamos dando indicaciones al alumnado de la actividad que se va a realizar para que estén atentos a la música, los pasos de baile y ver si son capaces de reconocer la canción. Continuamos realizando el baile del *Just Dance 2019 – Obsesión – Aventura*⁶, esta canción es una de las más famosas de bachata, ya que la interpreta Romeo Santos, conocido como el “Rey de la Bachata”. A partir de los pasos básicos de bachata que aparecen en la coreografía del videojuego se

⁶ Disponible en YouTube:
[https://www.youtube.com/watch?v=T0qN6l9OjDk&ab_channel=RodriiRecords]

empezaría a impartir los movimientos de la salsa para que aprendan los pasos poco a poco, comprendan la dificultad que requiere el baile y adquieran las habilidades de expresión corporal, finalizando con una pequeña coreografía que se elaboraría al unir todos los pasos aprendidos.

Figura 3. Videojuego Just Dance 2019 – Obsesión.



Tabla 8. Referencia a la segunda parte de la sesión (elaboración propia).

<i>Viaje a República Dominicana</i>
<p>- Vídeo para que aprecien los pasos de baile y puedan realizar una coreografía: Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=Y9WJOopLYBQ&ab_channel=CTangan aVEVO</p>

Sexta sesión (cincuenta minutos): se impartiría la clase teórica en la que se mostraría las características principales de la bachata (4x4 y polirritmias), su procedencia (bolero latinoamericano y son cubano), los diferentes ritmos que hay (majao, mambo y derecho), donde nació (República Dominicana), los instrumentos con los que se suele interpretar este género (requinto, guitarra, percusión...), entre otras, con ayuda de

ejemplos visuales y sonoros. El aprendizaje sería interactivo para conseguir que los/as alumnos/as se impliquen a la hora de recapacitar y de exponer sus ideas sobre la bachata.

Tabla 9. *Referencia al contenido teórico de la sesión* (elaboración propia).

<p>- Audición 1. Bachata. Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=D6Ju9CyOB-I&ab_channel=LatinHype</p>
<p>- Vídeo introductorio para la escucha y reconocimiento de los instrumentos: Enlace ritmos básicos de la bachata: https://www.youtube.com/watch?v=kSQVKBmtZu4&ab_channel=iASORecords Enlace requinto: https://www.youtube.com/watch?v=5WTciLr_zAY&ab_channel=JuanM.CruzTutorialesdeGuitarra</p>

5.4.4. Sesión de repaso, evaluación y cierre.

Séptima sesión (cincuenta minutos): primeros veinte minutos se hará un repaso de todos los géneros vistos en clase y en los últimos treinta se expondrán los trabajos sobre los otros géneros musicales latinoamericanos.

Octava sesión (treinta minutos): se realizaría el examen tipo test y se terminaría de exponer los trabajos que no tuvieran tiempo de exponer en la sesión anterior.

Cierre (lo que dure el acto de fin de curso): se aprovecharía lo aprendido en clase para que los/as estudiantes puedan crear una actuación de fin de curso en la que realizarían una coreografía de baile latinoamericano y así despedirse de esta etapa académica.

5.5. Atención a la diversidad.

Algunas estrategias de enseñanza básicas para la atención de las diferencias individuales en esta SA son:

- **Ofrecer opciones de nivel de dificultad:** se podría permitir que los estudiantes elijan la dificultad y velocidad de los pasos de cada género musical que quieren probar en el *Just Dance*, para que puedan trabajar a su propio ritmo y nivel de habilidad.
- **Proporcionar oportunidades para la práctica individual y en parejas:** algunos/as estudiantes pueden sentirse más cómodos practicando por su cuenta, mientras que otros/as pueden preferir trabajar con un compañero/a. Por lo tanto, se podría permitir que los/as estudiantes practiquen de forma individual o en parejas para que puedan trabajar de la manera en que se sientan más cómodos/as.
- **Ofrecer retroalimentación individualizada:** como profesora se debe revisar la técnica de cada estudiante y proporcionar retroalimentación individualizada sobre cómo mejorar su postura, posición de las manos, movimientos de caderas, entre otros, para que puedan mejorar su técnica y habilidades de cada baile.
- **Incluir estilos de salsa variados:** algunos/as estudiantes pueden tener más experiencia en ciertos estilos que otros. Por lo tanto, se podría incluir música de diferentes géneros para que los/as estudiantes tengan la oportunidad de experimentar con diferentes estilos y ampliar sus habilidades.
- **Adaptarse a la diversidad cultural:** la samba, la salsa y la bachata es parte de la cultura latina, y algunos/as estudiantes pueden estar más familiarizados con este género musical debido a sus orígenes culturales. Reconocer y celebrar la diversidad cultural es importante al enseñar cualquier forma de arte.

Otras estrategias que se podrían utilizar para una mayor inclusión en el aula de estudiantes que requieren una mayor atención a la diversidad como alumnos/as con una movilidad reducida, Síndrome de Down, TEA entre otros, convendría realizar alguna adaptación como:

- **Personalización:** se puede adaptar la clase a las necesidades individuales de cada estudiante, permitiendo a los/as estudiantes aprender a su propio ritmo. Se pueden utilizar herramientas tecnológicas como vídeos educativos y juegos interactivos

para que los estudiantes con necesidades especiales puedan aprender de manera más visual.

- **Inclusión:** se puede fomentar la inclusión en el aula mediante la creación de una atmósfera respetuosa y colaborativa. Se puede animar a los/as alumnos/as a trabajar juntos, intercambiar ideas y aprender unos de otros. Los/as estudiantes con necesidades especiales pueden ser incluidos en las actividades y se les puede asignar roles en las coreografías para que se sientan valorados.
- **Adaptación:** se pueden adaptar las coreografías para que sean más accesibles para los/as estudiantes con necesidades especiales. Por ejemplo, se pueden incluir movimientos o ejercicios más lentos, o modificar la estructura de la clase para asegurarse de que los/as alumnos/as con movilidad reducida puedan participar totalmente.
- **Comunicación:** se puede mantener una comunicación abierta y frecuente con los/as estudiantes y sus padres, madres o tutores para adaptar la clase según sea necesario. Los/as profesores/as pueden trabajar con los/as maestros/as de educación especial para asegurarse de que los estudiantes estén recibiendo apoyo adicional cuando sea necesario.

Impartir una clase de baile de samba, salsa y bachata para una clase de 4ºESO en la que podría haber alumnos/as con necesidades especiales requiere de la combinación de estrategias personalizadas, inclusivas, adaptativas y donde se genere una buena comunicación, para de esta manera, lograr que los/as estudiantes se sientan valorados, respetados y disfruten de su aprendizaje en el aula.

5.6. Proceso de evaluación.

La evaluación es continua e integradora para permitir ajustar la ayuda pedagógica a las características individuales de los/as alumnos/as. Los instrumentos de evaluación que he utilizado para esta SA son:

- **Instrumento de evaluación 1. Trabajo de investigación y exposición.** Consiste en la búsqueda de dos o tres características del género musical que se repartirá en clase y traer un ejemplo auditivo para que todos los/as compañeros/as puedan reconocer y aprender sobre ese género musical. Algunos de esos géneros

musicales son: Balada, Bolero, Bossa nova, Cha cha chá, Cumbia, Habanera, Kizomba, Mambo, Merengue, Reggae, Reggaetón, Rumba, Son cubano, Tango, Trap latino, Son jarocho, Vallenato, Batucada, Guaguancó, Boogaloo y Dembow.

- **Instrumento de evaluación 2. Google Forms.** A modo de examen tipo test sobre la parte teórica vista en clase sobre los distintos géneros musicales de Latinoamérica. El enlace para realizar dicha prueba es el siguiente: <https://forms.gle/7gnD1hpdvn64US1z7>. Igualmente expondré el examen más adelante. **Audiciones.** Para confirmar que los/as estudiantes saben distinguir auditivamente los diferentes géneros musicales vistos en clase al final del examen tienen una prueba de audición en la que deberán identificar estos géneros. Las audiciones serían las siguientes:
 - Samba-enredo → Escuela de Samba Barrio Zorrilla.
https://www.youtube.com/watch?v=TnRBLydsa38&ab_channel=CarnavalDeArtigas
 - Salsa dura → *Puro veneno* – Nathy Peluso
https://www.youtube.com/watch?v=aHmV2sAqxfQ&ab_channel=NathyPelusoVEVO
 - Pagode → *Fora dos Stories* – Turma do Pagode
https://www.youtube.com/watch?v=Jtzx-SRFrr8&ab_channel=TurmadoPagodeVEVO
 - Bachata → *Deja vu* – Prince Royce, Shakira
https://www.youtube.com/watch?v=XEvKn-QgAY0&ab_channel=PrinceRoyceVEVO
 - Salsa romántica → *Suavecito* – Los Fakires
https://www.youtube.com/watch?v=rqyWYpFguSo&ab_channel=NicolasVillegas
- **Instrumentos de evaluación 3. Prueba práctica.** Durante las sesiones en las que se realizaría las actividades de baile de cada género musical latinoamericano, todos/as los/as alumnos/as, por parejas o individualmente, tienen que ejecutar los pasos de baile vistos en el *Just Dance* y en los videos explicativos de un profesional para adquirir una buena expresión corporal y una buena interpretación de los movimientos que se han aprendido en el aula.

A partir de estos instrumentos de evaluación, he considerado que los indicadores de logro a calificar serían los 1.1.1, 1.1.2., 1.2.1. 1.2.2., 1.4.1., 1.4.2., 2.2.1., 2.2.2., 3.2.1., 3.2.2. y 3.3.1. Las herramientas de calificación que emplearía para evaluar dichos indicadores de logro serían:

- **Rúbricas**, para el instrumento de evaluación 1 y 3. A través de los indicadores de logro se pueden elaborar unas rúbricas a modo de heteroevaluación y coevaluación para la participación y la interpretación de los bailes en el aula.
- **Escalas**, para el instrumento de evaluación 2. En este caso únicamente el agente sería la heteroevaluación, ya que le correspondería al profesor calificar dicha prueba. La elaboración de la prueba escrita y las preguntas tipo test se encuentran en el Anexo 4.

A continuación, expongo un esquema para que los instrumentos de evaluación estén claros y estructurados con todos los apartados involucrados en la evaluación y en la calificación. También incluyo las rúbricas y la escala para mostrar todo ese proceso que conlleva elaborar un método de evaluación con el que poder calificar a los/as estudiantes.

Tabla 10. *Resumen del proceso de evaluación* (elaboración propia).

Proceso de evaluación del alumnado						
Instrumento de evaluación 1: Proyecto de búsqueda de información y exposición oral.						
Indicadores de logro	Calificación		Agente			Momento
	Peso	Herramienta	A	C	H	
1.2.2.	50%	Rúbrica		x	x	7º sesión en el último trimestre a finales de mayo
1.4.1.	20%	Rúbrica		x	x	
1.4.2.	30%	Rúbrica		x	x	
Instrumento de evaluación 2: Prueba escrita, examen tipo test.						
Indicadores de logro	Calificación		Agente			Momento
	Peso	Herramienta	A	C	H	
1.1.1.	20%	Escala			x	8º sesión en el último trimestre a finales de mayo
1.1.2.	20%	Escala			x	
1.2.1.	60%	Escala			x	
Instrumento de evaluación 3: Prueba práctica.						

Indicadores de logro	Calificación		Agente			Momento
	Peso	Herramienta	A	C	H	
2.2.1.	20%	Rúbrica	x	x		1°, 3° y 5° sesión en el último trimestre, según se vaya impartiendo cada baile.
2.2.2.	20%	Rúbrica	x	x		
3.2.1.	20%	Rúbrica	x	x		
3.2.2.	20%	Rúbrica	x	x		
3.3.1.	20%	Rúbrica	x	x		

La rúbrica para la calificación del proyecto de búsqueda de información y exposición oral es la siguiente:

Trabajo y exposición oral	3	2	1
Reflexión	Reflexiona sobre la evolución y sobre la relación con los géneros musicales de Latinoamérica desde su nacimiento hasta el presente.	Reflexiona sobre la evolución y sobre la relación con los géneros musicales de Latinoamérica. No incluye la reflexión desde el nacimiento hasta el presente.	No realiza la reflexión sobre la evolución y sobre la relación con los géneros musicales de Latinoamérica, ni desde su nacimiento ni hasta el presente.
Valoración	Valora las manifestaciones musicales y dancísticas de los géneros musicales de Latinoamérica.	Valora las manifestaciones musicales, pero no las dancísticas de los géneros musicales de Latinoamérica o viceversa.	No valora las manifestaciones musicales ni las dancísticas de los géneros musicales de Latinoamérica.
Conocimiento	Adquiere y entiende los contenidos sobre la importancia de los géneros musicales de Latinoamérica como reflejo de la sociedad donde fueron creados.	Adquiere y entiende los contenidos sobre los géneros musicales de Latinoamérica, pero no lo vincula con la sociedad donde fueron creados.	No adquiere ni entiende la importancia de los géneros musicales de Latinoamérica como reflejo de la sociedad donde fueron creados.

La rúbrica para la calificación de la prueba práctica es la siguiente:

Prueba práctica	3	2	1
Participación	Explora las técnicas dancísticas del género de la salsa, a través de los medios audiovisuales (<i>Just Dance</i>).	Explora las técnicas dancísticas del género de la salsa, a través de medios audiovisuales (<i>Just Dance</i>), con una actitud desinteresada.	No explora las técnicas dancísticas del género de la salsa, a través de medios audiovisuales (<i>Just Dance</i>).
Improvisación	Improvisa libremente el género de la salsa, individual o grupalmente, empleando las posibilidades que ofrece el cuerpo.	Improvisa libremente el género de la salsa, individual o grupalmente, pero sin emplear las posibilidades que ofrece el cuerpo.	No improvisa libremente el género de la salsa, individual o grupalmente, ni emplea las posibilidades que ofrece el cuerpo.
Valoración	Valora los ensayos como espacios de escucha y aprendizaje. Está atento/a a las indicaciones de la profesora.	Valora los ensayos como espacios de escucha y aprendizaje. No está atento/a a las indicaciones de la profesora.	No valora los ensayos como espacios de escucha y aprendizaje. No está atento/a a las indicaciones de la profesora.
Memorización	Utiliza las estrategias de memorización para realizar la interpretación corporal de la salsa.	Necesita recordar algunos pasos para realizar la interpretación corporal de la salsa.	No es capaz de memorizar los pasos, por lo que no puede realizar la interpretación corporal de la salsa.

Interpretación	Interpreta con corrección y expresividad piezas dancísticas de salsa grupales dentro del aula.	Interpreta con fluidez y actitud piezas dancísticas de salsa grupales dentro del aula.	No interpreta con fluidez ni con actitud piezas dancísticas de salsa grupales dentro del aula.
-----------------------	--	--	--

6. PUESTA EN PRÁCTICA

Durante el periodo de practicas de este curso académico, se realizó esta SA en el IES Pinar de la Rubia para la etapa de 4ºESO. Para poder llevar a cabo se tuvieron que hacer ciertas modificaciones para que funcionara en este entorno, las cuales fueron:

- **Reducir el número de sesiones.** Para no interrumpir la dinámica de la clase ni el temario que había elaborado la tutora para sus sesiones, se tuvo que reducir la SA a 4 sesiones en vez de hacer 8 para no quitarle mucho tiempo a la tutora de prácticas de sus clases, lo cual se notó mucho a la hora de realizar los bailes por no tener demasiado tiempo para hacerlos, teniendo que eliminar la parte de elaborar la coreografía en alguna de las sesiones.
- **Cambiar el diseño de las sesiones.** El horario de las clases de música del alumnado de 4ºESO era los martes y los jueves a las 8:20 horas de la mañana, al ser a primera hora los/as estudiantes se encontraban algo dormidos durante los primeros veinte minutos, por lo que resultó más conveniente realizar primero la clase de teoría y después la clase práctica. Aunque no es lo habitual, ya que lo vimos en la asignatura de metodología, dio buen resultado con este alumnado.
- **Modificar la evaluación.** Al reducir el número de las sesiones, las clases teóricas fueron muy sencillas para no abarcar todo el tiempo de la clase, por lo que no se pudo dar todo el temario deseado. Además, se realizó la exposición del trabajo el mismo día que el examen, por lo que no se pudo hacer repaso y el trabajo simplemente consistió en decir algunas características principales de los géneros musicales que les tocó en clase.

6.1. Participantes.

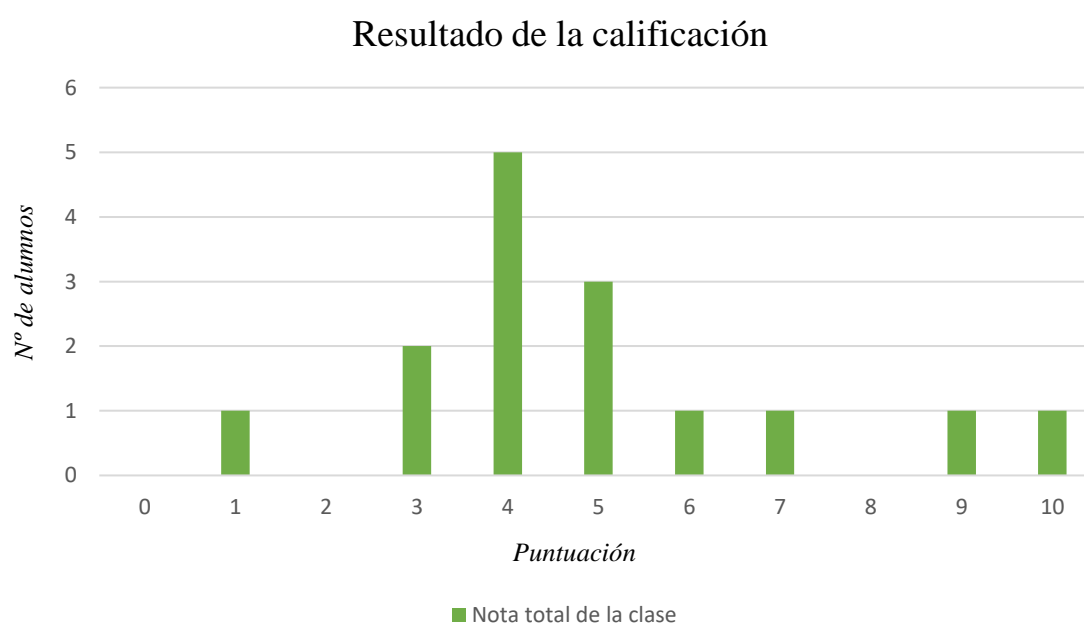
Para esta SA ha participado el alumnado de 4ºESO del IES Pinar de la Rubia y ha colaborado la tutora de prácticas del departamento de música. En total eran dieciséis personas que ayudaron a que esta SA fuera posible.

6.2. Resultados.

En este apartado mostraré los resultados que se consiguieron en la puesta en práctica de la SA, hay que tener en cuenta las modificaciones que se tuvieron que llevar a cabo respecto a las características del centro que hizo posible esta vivencia, pero con el que no se consiguió el resultado esperado.

Para el **instrumento de evaluación 2**, participaron un total de quince alumnos/as, debido a la falta de tiempo y a la abreviación de las sesiones, se puede apreciar una calificación bastante baja, además de que algunos de los/as alumnos/as no asistieron a todas las clases, por lo que no tenían el aprendizaje completo. El gráfico de las notas generales es el siguiente:

Figura 4. *Gráfico de la calificación del alumnado* (elaboración propia).



Por lo que podemos deducir que, de quince alumnos/as, aprobaron 7, mientras que 8 suspendieron. La calificación de cada pregunta se encuentra en el Anexo 5, donde podrán observar que la pregunta con más fallos fue *¿De qué géneros se compone la samba?*, mientras que la que más aciertos tuvo fue *¿Qué cantante es conocida como “La Reina de la Salsa”?*

7. VALORACIÓN DEL ALUMNADO

Para poder valorar si las clases han aumentado la motivación y la confianza en el aula, realicé una heteroevaluación en la que participaron 10 estudiantes, los cuales puntuaron del 1 al 5, de menos a más, su nivel de satisfacción con las sesiones. El resultado de esta encuesta fue el siguiente:

Figura 5. *Gráfico heteroevaluación I* (elaboración propia).

¿Te ha gustado el empleo de los videojuegos (Just Dance) en el aula?
10 respuestas

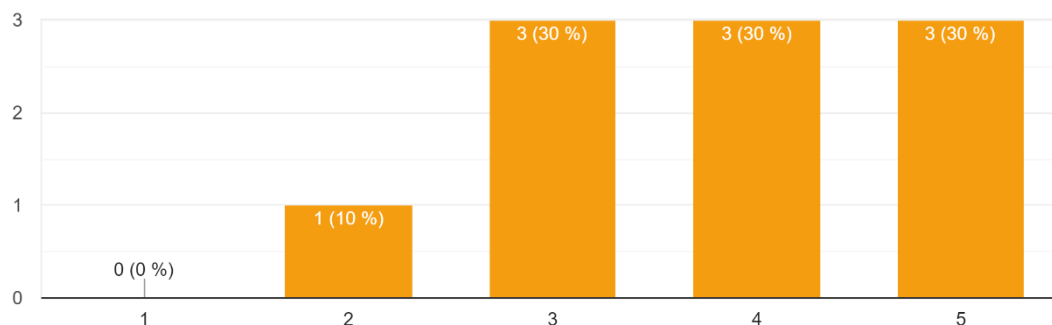


Figura 6. *Gráfico heteroevaluación II* (elaboración propia).

¿Te ha motivado el videojuego a participar en clase?
10 respuestas

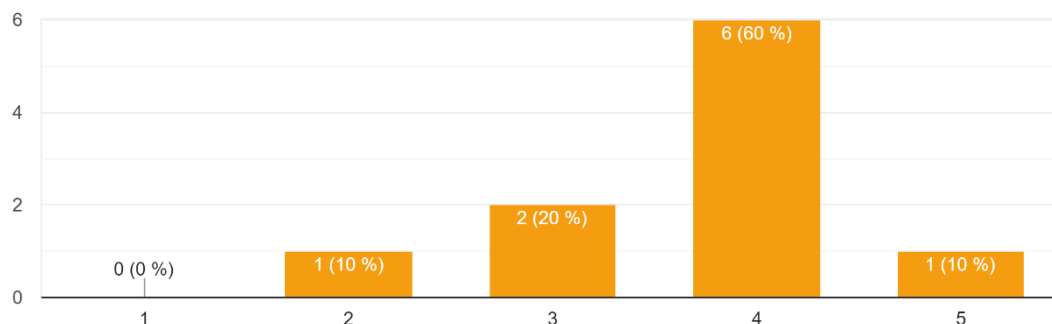


Figura 7. *Gráfico heteroevaluación III* (elaboración propia).

¿Te ha ayudado el videojuego a tener más confianza con tus compañeros de clase?

10 respuestas

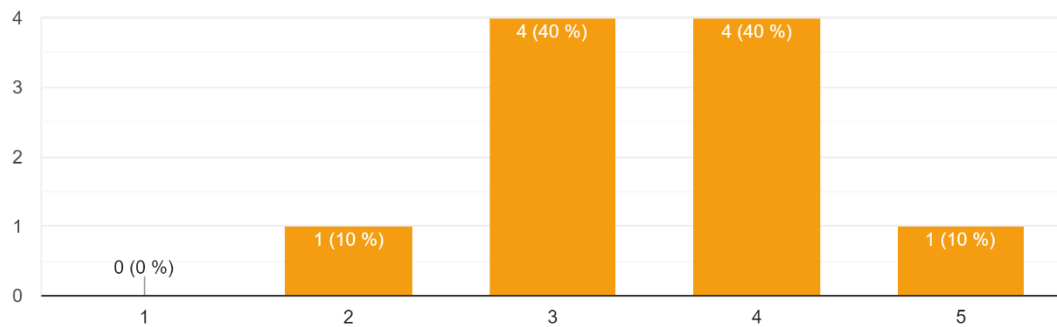


Figura 8. *Gráfico heteroevaluación IV* (elaboración propia).

¿Te has sentido más cómodo/a para realizar los pasos de baile después del videojuego?

10 respuestas

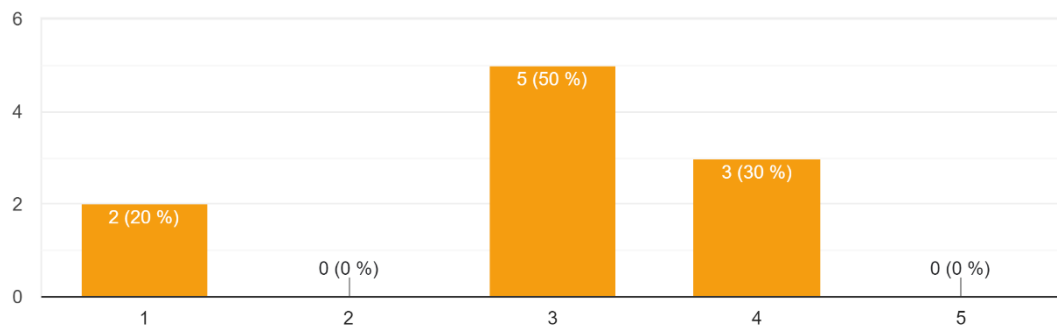


Figura 9. *Gráfico heteroevaluación V* (elaboración propia).

¿Crees que los recursos que he utilizado han sido útiles para el aprendizaje?

10 respuestas

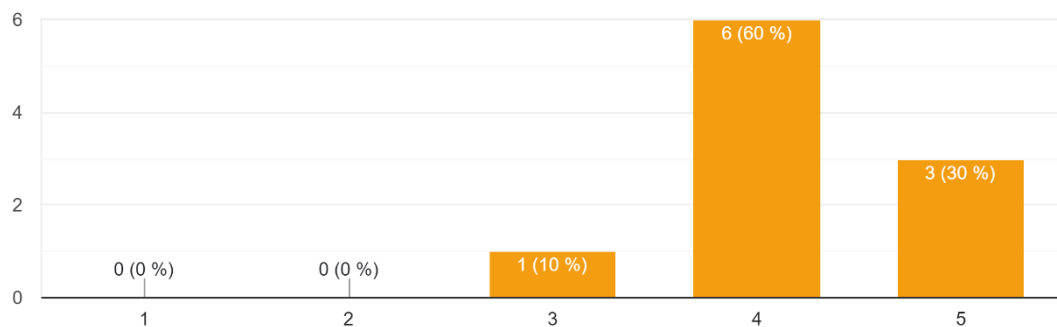
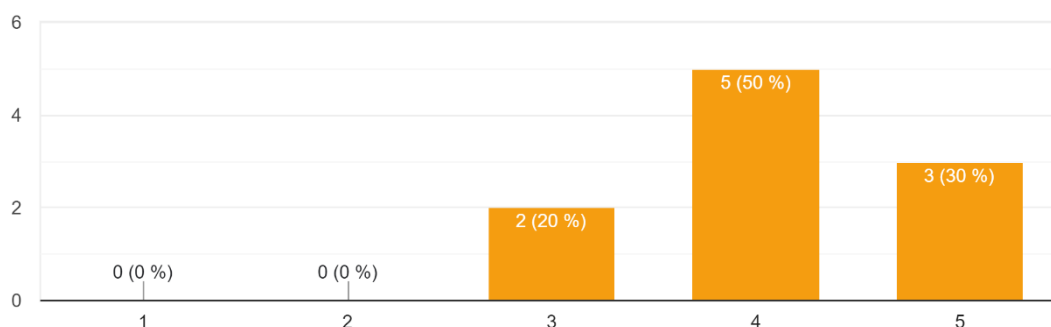


Figura 10. Gráfico heteroevaluación VI (elaboración propia).

¿Has disfrutado de las clases?

10 respuestas



En definitiva, a partir de estos gráficos, podemos concluir que incluir los videojuegos en el aula (en este caso el *Just Dance*), incrementan la participación, mejora la confianza entre los compañeros, fomenta el aprendizaje, la motivación y un mejor ánimo en clase. También hay que tener en cuenta que la comodidad para realizar el baile se podría haber mejorado, puede que con más sesiones o incluyendo ejercicios de relajación corporal previamente antes de la ejecución de los bailes.

8. PROPUESTA DE MEJORA

Algunas posibles propuestas de mejora de esta SA serían:

- **Incorporar la historia de Brasil, Puerto Rico y República Dominicana:** es importante contextualizar la sociedad en la que la música y el baile de la samba, la salsa y la bachata fueron creadas. Esto les ayudará a tener una comprensión más profunda de cada género musical.
- **Incluir la cultura latina:** la samba, la salsa y la bachata son expresiones culturales de la comunidad latina y, por lo tanto, es importante incluir aspectos culturales en la sesión, como el vestuario y la comida típica, para enriquecer la experiencia de los/as estudiantes.

En general, estas propuestas de mejora podrían ayudar a que las sesiones sean más enriquecedoras y significativas para los/as estudiantes, y podrían ayudar a desarrollar su comprensión y habilidades en relación con los géneros musicales de Latinoamérica.

9. CONCLUSIÓN

En conclusión, la realización de este TFM ha sido bastante motivadora, ya que los géneros sobre los que he hecho la SA son muy afines a mí y creo que pueden ser de gran ayuda a los/as alumnos/as de secundaria para conocer otras fuentes y culturas musicales. Además, me ha contribuido a adquirir un mayor conocimiento sobre las características musicales de Latinoamérica y la capacidad de saber cómo llevar este aprendizaje a los/as estudiantes de una manera motivadora a través de los videojuegos.

Al finalizar la elaboración de este proyecto, me he percatado de que, a través de las encuestas realizadas, la puesta en práctica habría resultado más enriquecedora si se hubiese llevado a cabo con más grupos de 4ºESO de otros institutos para poder comparar las actitudes, el comportamiento y el aprendizaje, ya que el entorno de cada centro es diferente y se podría valorar con qué modelo de estudiantes encaja mejor.

A partir del caso práctico que pude realizar en el IES Pinar de la Rubia y de la participación de los/as estudiantes de 4º de la ESO, se pueden destacar las siguientes conclusiones:

- A nivel de objetivos, en líneas generales, se ha podido cumplir con los propuestos para la SA que completa este trabajo.
- Según el gráfico de la Figura 5 y 6, podemos valorar que incluir herramientas lúdicas al aula aumenta la motivación de los/as estudiantes, consigue una mayor participación y mejora el nivel de aprendizaje.
- Se consiguió que el alumnado tuviera el conocimiento sobre las características musicales de los géneros de samba, salsa y bachata, además de incrementar el ejercicio físico en el aula con el que también adquirieron las habilidades de coordinación y expresión corporal.
- Se consideró los estereotipos de género que se encuentran en los bailes latinos que se realizan por parejas.
- Se valoró el trabajo en equipo y la importancia de saber comunicarse a la hora de presentar en el aula, para transmitir de una forma adecuada la información a los/as compañeros/as de clase.

Es cierto que, a medida que vas avanzado y tienes en cuenta los resultados de la puesta en práctica, se podría valorar el realizar otro tipo de actividades con cada género musical para que las sesiones no resultasen repetitivas o monótonas. Por ejemplo, en la

sesión *Viaje a Brasil*, no se pudo ejecutar correctamente el baile por parte de los/as alumnos/as al ser un género dancístico más complicado que los demás, por lo que sería más adecuado que para este tema los/as estudiantes elaborasen un trabajo de investigación.

Respecto a los resultados de la evaluación que se encuentran en el Anexo 5, considero que se puede observar que los conocimientos adquiridos no fueron los esperados, hay que tener en cuenta que algunos de los/as estudiantes no asistieron a todas las sesiones, por lo que les faltó conocer alguno de los 3 géneros que se impartieron en cada una de ellas, además de la falta de tiempo, que ya he comentado, que no hizo posible poder ejecutar otra sesión a mayores a modo de repaso. Aun así, he de comentar que hubo un caso bastante particular de un alumno que no fue a ninguna de las sesiones y, sin embargo, fue uno de los que mejor calificación obtuvo (9), he de decir que este alumno procede de Latinoamérica, así que realmente fue bastante bajo el aprendizaje final de los/as estudiantes. Lo que me lleva a pensar que efectivamente es poco lo que se conoce sobre los géneros procedentes de Latinoamérica y resulta incluso irónico porque algunos de los estilos musicales los escuchan cuando salen de fiesta en discotecas o porque son la novedad, pero no son capaces de molestarse en saber de dónde proceden o qué características tienen porque les cuesta mantener una escucha activa. Por eso la labor del docente es tan importante y enriquecedora en estos tiempos, porque podemos hacer que los/as alumnos/as sean capaces de reconocer y de valorar lo que están escuchando en su día a día.

En definitiva, con este proyecto se ha fomentado la valoración del patrimonio musical y dancístico de Latinoamérica, se han logrado las competencias clave en el ámbito escolar y se ha mejorado el desarrollo personal, social y formativo del alumnado a través de un aprendizaje lúdico y motivador con el uso de los videojuegos en el aula.

Considero que hay que otorgar más importancia a este tipo de trabajos, ya que cada vez hay diferencias sobre cómo realizar el aprendizaje en el aula, debido a los cambios legislativos, por lo que cada docente debería compartir su conocimiento y su propuesta didáctica para dar el primer paso y mejorar el proceso de enseñanza de los/as estudiantes. Espero que este TFM quede abierto para, en un futuro, ampliar el contenido con otros géneros o estilos musicales y dancísticos, que sea útil para los/as docentes de música para ampliar los conocimientos de los/as estudiantes y que obtengan unos resultados positivos, y quede en revisión, ya que siempre se puede mejorar.

10. BIBLIOGRAFÍA

De Grove, F., Van Looy, J., y Bourgonjon, J. (2012). Digital games in the classroom? A contextual approach to teacher's adoption intention of digital games in formal education. *Computers in Human Behavior*, 28 (6), 2023–2033.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.05.021>

De Rueda Villén, B., y López Aragón, C. E. (2013). Música y programa de danza creativa como herramienta expresión de emociones. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 24, 141-148.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4482518.pdf>

Ferguson, C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on Psychological Science*, 10 (5), 646-666. <https://doi.org/10.1177/1745691615592234>

Fernández, J. R. G. (2020). Unidad didáctica: “just dance”: Una propuesta de aplicación práctica para enseñar baile. *EmásF: revista digital de educación física*, 66, 76-94.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7584425.pdf>

Fructuoso Alemán, C. y Gómez Serrano, C. (2001). La danza como elemento educativo en el adolescente. *Educación Física y Deportes*, 66, 31-37.

Fuentes Serrano, A. L. (2004). *El valor pedagógico de la danza*. Valencia: Universidad de Valencia, Servicio de Publicaciones.

<https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/15416/fuentes.pdf?sequence=1>

González González, C. S. (2014). Estrategias para trabajar la creatividad en la Educación Superior: pensamiento de diseño, aprendizaje basado en juegos y en proyectos. *RED - Revista de Educación a Distancia*, 40. <https://www.um.es/ead/red/40/>

Hoyos Melo, A. (08 de noviembre de 2013). *Los videojuegos estimulan la creatividad en adolescentes*. Semana. <https://www.semana.com/vida-moderna/articulo/los-videojuegos-estimulan-la-creatividad-en-adolescentes/363868-3/#:~:text=%E2%80%9CLos%20videojuegos%20pueden%20incidir%20en,incluso%20la%20convivencia%E2%80%9D%20agrega%20Hoyos.>

- Lin, J. (2015). "Just Dance": The Effects of Exergame Feedback and Controller Use on Physical Activity and Psychological Outcomes. *Games for health journal*, 4 (3), 183-189. <https://doi.org/10.1089/g4h.2014.0092>
- Montañez, Y. T., y Moreno, M. L. (2013). Formación docente y tratamiento de la danza en Canarias: evaluación desde la educación física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 24, 165-170. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4482751.pdf>
- Muñoz Serrano, J. M. (2010). El aprendizaje de los bailes latinos en la edad escolar. Su valor educativo. *Temas para la Educación: revista digital para profesionales de la enseñanza*, 10. <https://www.feandalucia.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7453.pdf>
- Pérez-Aldeguer, S. (2014). La música como herramienta para desarrollar la competencia intercultural en el aula. *Perfiles Educativos*, 36 (145), 175-187. [https://doi.org/10.1016/s0185-2698\(14\)70644-0](https://doi.org/10.1016/s0185-2698(14)70644-0)
- Pérez Esteve, P. (2022). Las situaciones de aprendizaje en el corazón de la LOMLOE. *Aula de secundaria*, 49, 35-39.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1 (1), 21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>
- Reyes Alvarado, W.M., Fonseca Canaria, E.A., y Rodríguez-Hernández, K. D. (2020). Los videojuegos, una alternativa para el aprendizaje. *I+ T+ C- Investigación, tecnología y ciencia*, 1 (14), 19–23. <https://doi.org/10.57173/ritc.v1n14a2>
- Roncancio-Ortiz, A. P., Ortiz-Carrera, M. F., Llano-Ruiz, H., Malpica-López, M. J. y Bocanegra-García, J. J. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *I²+D Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, 17 (2), 36-46.
- Ruiz Martín, H. (2022). *¿Cómo aprendemos? Una aproximación científica al aprendizaje y la enseñanza*. Graó.
- Sánchez, I. G., Ordás, R. P., y Lluch, Á. C. (2011). Iniciación a la danza como agente educativo de la expresión corporal en la educación física actual: aspectos metodológicos. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 20, 33-36. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3713271.pdf>

Sánchez, I. G., Ordás, R. P., y Lluch, Á. C. (2013). Expresión corporal. Una práctica de intervención que permite encontrar un lenguaje propio mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 23, 19-22. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/4135190.pdf>

Torrens-TouKoumidis, Á. T., Ramírez-Montoya, M. S., y Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos *e-learning*. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 19 (4). <https://doi.org/10.14201/eks2018194109128>

Yee, N. (2006). The psychology of massively multiplayer online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships, and problematic usage. *Springer eBooks*, 187-207. https://doi.org/10.1007/1-4020-3898-4_9

ANEXOS

Anexo 1.

Competencias clave.

Competencia en comunicación lingüística (CCL): Moviliza el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten al alumnado comprender, interpretar y valorar mensajes escritos, orales, audiovisuales y signados que le permitan comunicarse con otras personas de forma cooperativa, ética, creativa y respetuosa.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

Competencia plurilingüe (CP): Desarrolla en el alumnado destrezas comunicativas a través del lenguaje musical, en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social y educativo.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto

a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM): Música se basa en métodos propios del razonamiento matemático y físico, obligando al alumno a movilizar y conectar los fundamentos de los mismos, al objeto de lograr una mejor comprensión del fenómeno musical.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

Competencia digital (CD): El alumnado se ejercita en el desarrollo de tareas que requieren la búsqueda y manipulación de contenidos musicales en forma digital, utilizándolos de forma creativa, segura y responsable.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA): Se aplica desde el momento en que el alumnado comprende de forma proactiva las experiencias artísticas de los demás y las incorpora en su trabajo en el grupo. Aprende de sus errores, regula y fortalece el optimismo, la resiliencia y la motivación hacia el aprendizaje.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

Competencia ciudadana (CC): Ayuda al alumnado a ser un ciudadano responsable, superando estereotipos sociales y culturales, que participa de las manifestaciones artísticas y culturales.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

Competencia emprendedora (CE): Supone la capacidad de desarrollar la creatividad y la imaginación. Así el alumnado puede utilizar sus destrezas para favorecer un trabajo colaborativo en equipo, optimizando los recursos para que le lleven a una experiencia emprendedora de valor.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): Permite al alumnado conocer las distintas culturas y sus manifestaciones artísticas, así como valorar el patrimonio y expresar ideas, emociones y sentimientos de forma creativa y abierta.

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna...

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

Anexo 2.

Criterios de evaluación.

Decreto 39/2022
<p>Primer criterio de la <i>competencia específica 1.</i></p> <p>1.1. Analizar obras musicales y dancísticas de diferentes épocas y culturas apoyándose en la audición y en el uso de documentos gráficos o audiovisuales, identificando sus rasgos estilísticos, explicando su relación con el contexto y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en la escucha o visionado de las mismas.</p>
<p>Segundo criterio de la <i>competencia específica 1.</i></p> <p>1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes musicales y dancísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p>
<p>Cuarto criterio de la <i>competencia específica 1.</i></p> <p>1.4. Valorar todo tipo de manifestaciones musicales y dancísticas de los siglos XX y XXI, a través de la recepción activa y respetuosa, entendiéndolas como reflejo de la sociedad donde fueron creadas.</p>
<p>Segundo criterio de la <i>competencia específica 2.</i></p> <p>2.2. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de técnicas musicales y dancísticas de mayor complejidad, por medio de improvisaciones libres y pautadas, individuales o grupales, empleando las posibilidades sonoras que ofrece la</p>

voz, el cuerpo, instrumentos musicales, herramientas tecnológicas o cualquier otro objeto.
<p>Segundo criterio de la <i>competencia específica 3.</i></p> <p>3.2. Emplear diferentes técnicas de interpretación vocal, corporal o instrumental, aplicando estrategias de memorización y valorando los ensayos como espacios de escucha y aprendizaje, potenciando la manifestación y el control de emociones y la seguridad en sí mismo.</p>
<p>Tercer criterio de la <i>competencia específica 3.</i></p> <p>3.3. Interpretar con corrección y expresividad piezas musicales y dancísticas, individuales y grupales, dentro y fuera del aula, gestionando la ansiedad y el miedo escénico, y manteniendo la relajación y la concentración.</p>
<p>Segundo criterio de la <i>competencia específica 4.</i></p> <p>4.2. Participar activamente en la planificación y en la ejecución de propuestas artístico-musicales colaborativas, dentro y fuera del centro, mostrando iniciativa y liderazgo en los procesos creativos e interpretativos, asumiendo diferentes funciones, valorando las aportaciones del resto de integrantes del grupo e identificando diversas oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.</p>

Anexo 3.

Contenidos didácticos.

Decreto 39/2022
<p>Bloque A. Escucha y percepción.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Obras musicales y dancísticas: análisis descriptivo de sus características más relevantes. Géneros musicales y dancísticos. - Mitos, estereotipos y roles de género transmitidos a través de la música y la danza. - Estrategias de búsqueda, selección y reelaboración de información fiable, pertinente y de calidad. - Actitud de respeto y valoración en la recepción musical.
<p>Bloque B. Interpretación, improvisación y creación escénica.</p>

- Repertorio vocal, instrumental o corporal individual o grupal de distintos tipos de música del patrimonio musical histórico, actual y de otras culturas.
- Técnicas para la interpretación: técnicas vocales, instrumentales y corporales, técnicas de estudio y de control de emociones.
- Planificación y ejecución de proyectos musicales y audiovisuales: empleo de la voz, el cuerpo, los instrumentos musicales, los medios y las aplicaciones tecnológicas.
- Actitudes de respeto y colaboración en la participación activa en actividades musicales.

Bloque C. Contextos y culturas.

- Tradiciones musicales y dancísticas de otras culturas del mundo: características, funciones, pervivencia e influencias en otros estilos musicales.
- Músicas populares, urbanas y contemporáneas.
- Relación existente entre la música y otras manifestaciones artísticas.

Anexo 4.

Prueba escrita, preguntas tipo test.

Examen 4ºESO Música.

Fecha: _____

Nombre y apellidos: _____

Todas las preguntas valen 1 punto y cada audición vale 0.2 puntos.

1. ¿Qué género fue considerado en 2005 Patrimonio de la Humanidad por la Unesco?
 - a) Salsa.
 - b) Samba.
 - c) Bachata.

2. ¿Qué música era conocida como "**música de amargue**"?
 - a) Samba.
 - b) Salsa.
 - c) Bachata.

3. ¿De qué géneros se compone la **Samba**?
 - a) Bolero y bossa nova.
 - b) Son cubano y mambo.
 - c) Bossa nova y ritmos africanos.

4. ¿Qué ritmo es característico de la **Salsa**?
 - a) Bolero y bossa nova.
 - b) Son cubano y mambo.
 - c) Cumbia y kizomba.

5. ¿Qué cantante es conocida como "**La Reina de la Salsa**"?
 - a) Celia Cruz.
 - b) Nathy Peluso.
 - c) La India.

6. ¿Qué estilo surgió en la República Dominicana?
- Bachata.
 - Salsa.
 - Samba.
7. ¿Qué características tienen el **güiro** y la **güira**?
- Ambos se utilizan en la Samba.
 - El güiro es de madera y la güira es de metal.
 - Ninguna de las anteriores es correcta.
8. ¿Qué diferencia hay entre la **guitarra** y el **requinto**?
- El diapasón de la guitarra llega hasta la mitad de la boca, mientras que en el requinto solo llega hasta la roseta.
 - El requinto tiene una afinación de cinco semitonos más altos que la guitarra.
 - La boca del requinto es circular, mientras que la de la guitarra es ovalada.
9. ¿Qué instrumentos predominan en la **Samba**?
- Piano y bajo.
 - Guitarra, requinto y bajo.
 - Guitarra, cavaquinho y banjo.

10. AUDICIÓN. Marca la casilla por el orden en el que van sonando los géneros musicales:

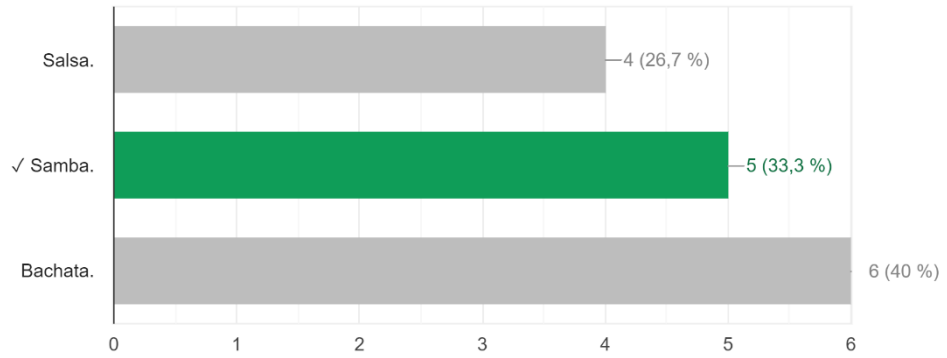
	Salsa dura.	Bachata.	Samba-enredo.	Pagode.	Salsa Romántica.
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

Anexo 5.

Resultados de la evaluación.

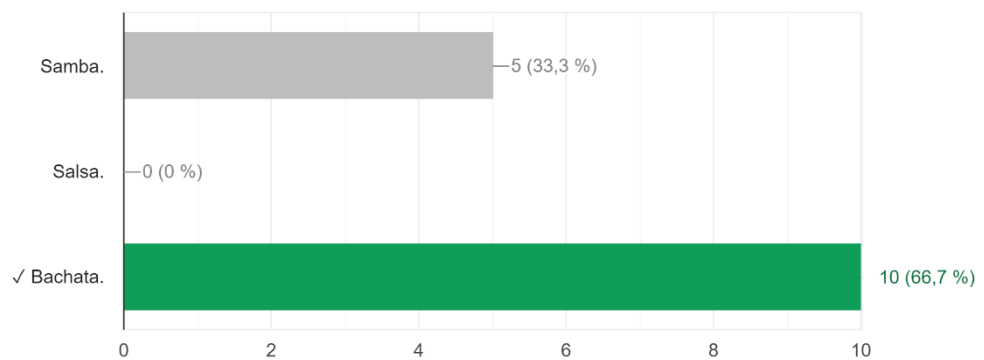
¿Qué género fue considerado en 2005 Patrimonio de la Humanidad por la Unesco?

5 de 15 respuestas correctas



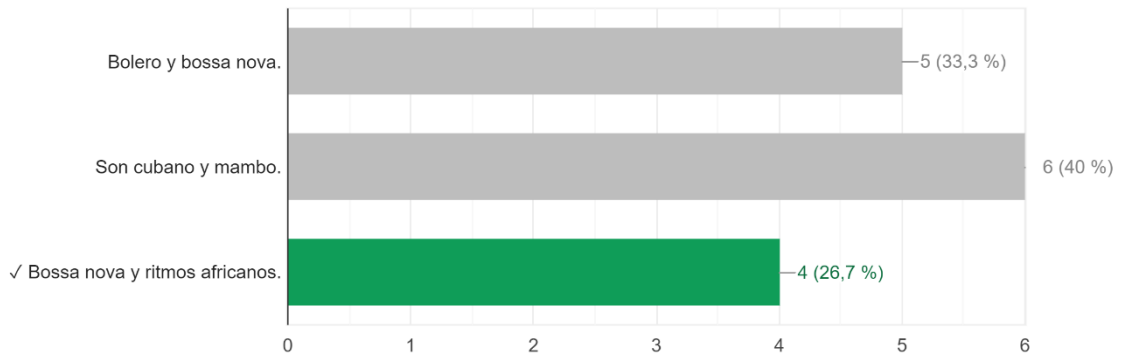
¿Que música era conocida como "música de amargue"?

10 de 15 respuestas correctas



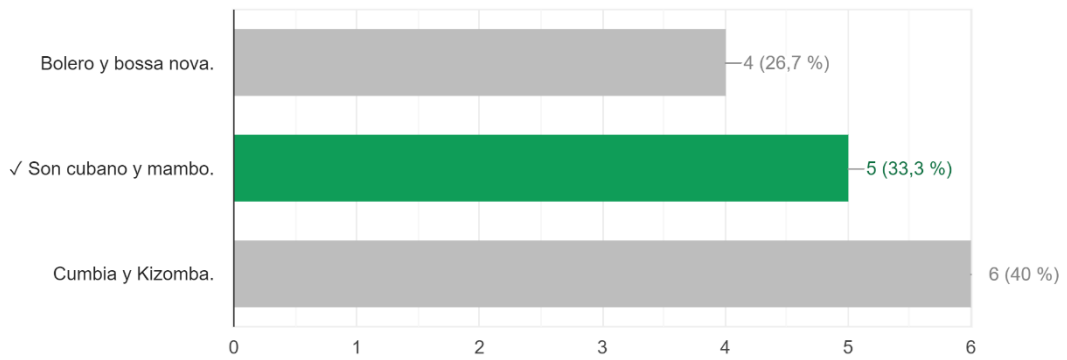
¿De qué géneros se compone la samba?

4 de 15 respuestas correctas



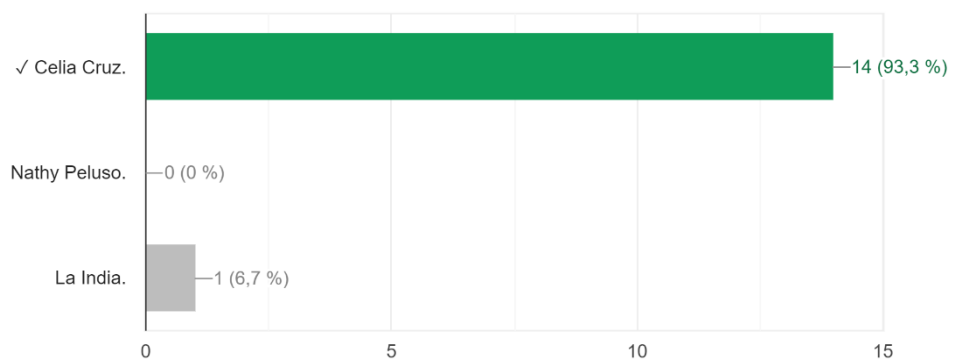
¿Qué ritmo es característico de la salsa?

5 de 15 respuestas correctas



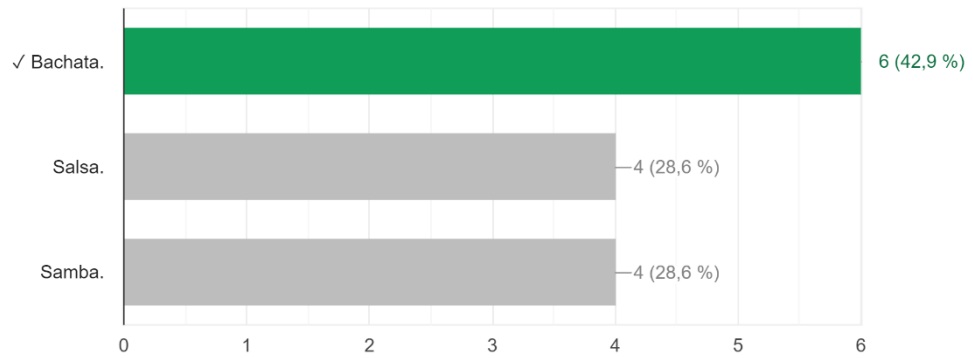
¿Qué cantante es conocida como "La Reina de la Salsa"?

14 de 15 respuestas correctas



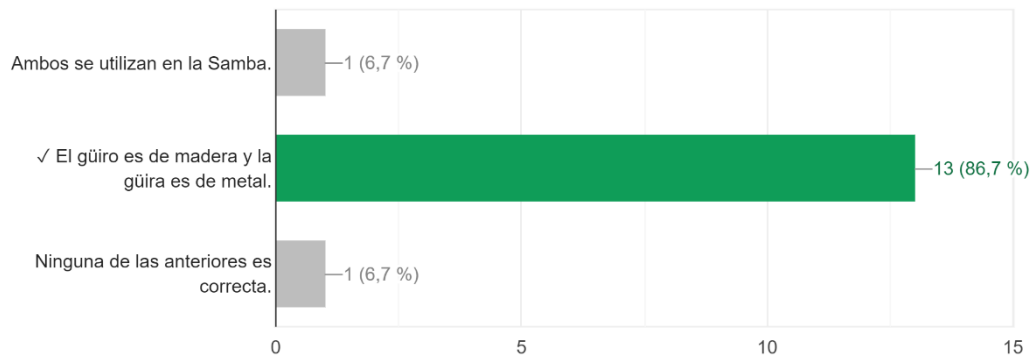
¿Qué estilo surgió en la República Dominicana?

6 de 14 respuestas correctas



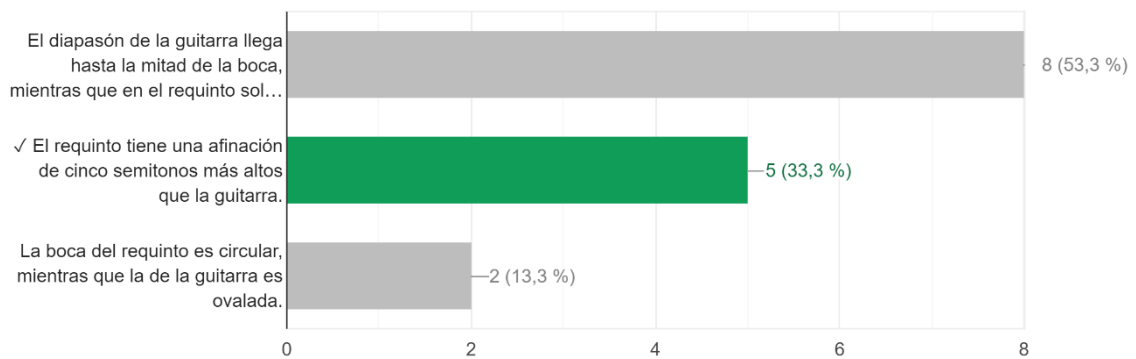
¿Qué características tienen el güiro y la güira?

13 de 15 respuestas correctas



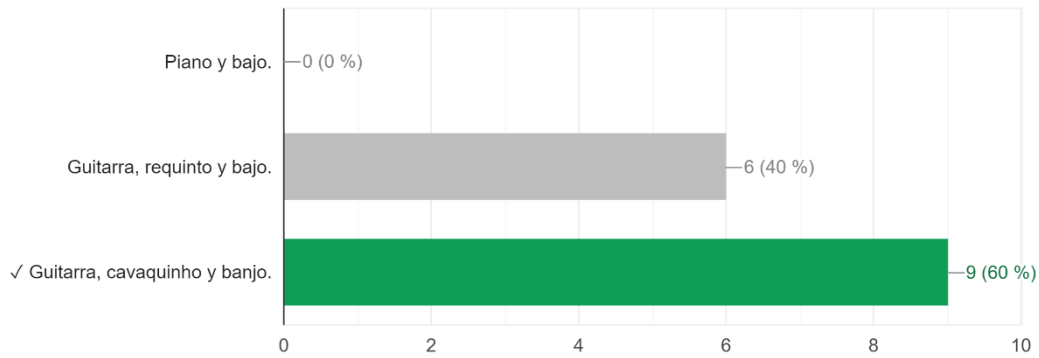
¿Qué diferencia hay entre la guitarra y el requinto?

5 de 15 respuestas correctas



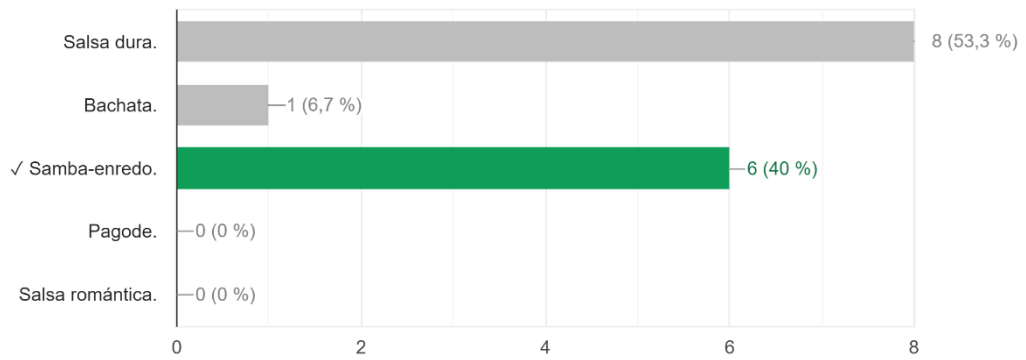
¿Qué instrumentos predominan en la Samba?

9 de 15 respuestas correctas



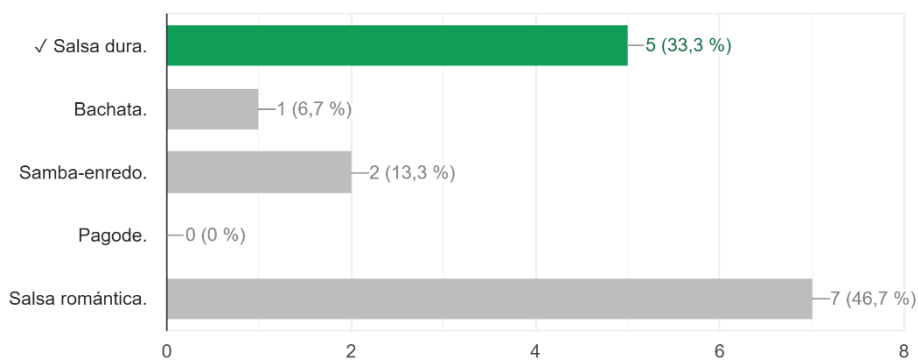
AUDICIÓN. Marca la casilla por el orden en el que van sonando los géneros musicales:

6 de 15 respuestas correctas



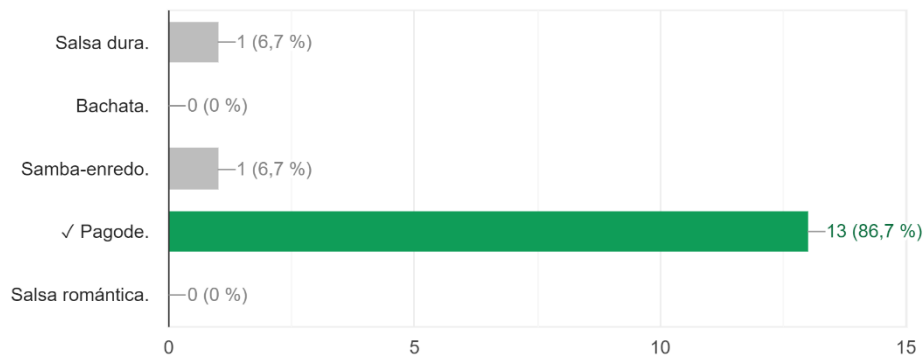
AUDICIÓN. Marca la casilla por el orden en el que van sonando los géneros musicales:

5 de 15 respuestas correctas



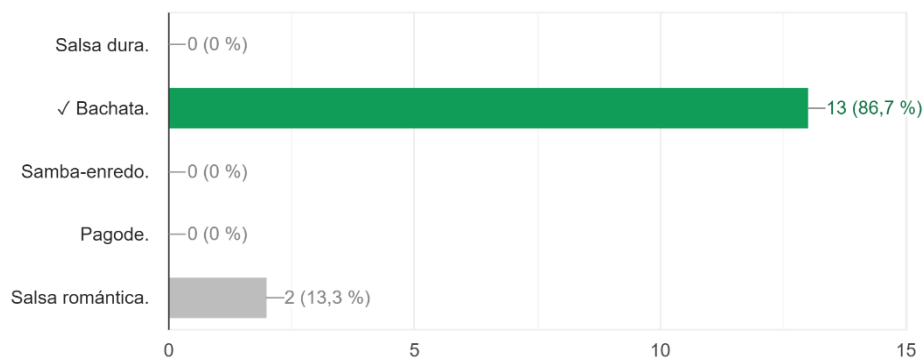
AUDICIÓN. Marca la casilla por el orden en el que van sonando los géneros musicales:

13 de 15 respuestas correctas



AUDICIÓN. Marca la casilla por el orden en el que van sonando los géneros musicales:

13 de 15 respuestas correctas



AUDICIÓN. Marca la casilla por el orden en el que van sonando los géneros musicales:

6 de 15 respuestas correctas

