

**IMPLEMENTACIÓN DE UN LIBRO DIGITAL INTERACTIVO EN LA ENSEÑANZA DE  
DANZA ESCÉNICA DIRIGIDA A UN GRUPO DE ESTUDIANTES DE QUINTO  
GRADO**

**JOSÉ ALBEIRO RODRÍGUEZ**

**SANDRA PATRICIA RODRÍGUEZ**

**MÓDULO DE SEMINARIO II**

**DOCENTE ASESORA: MARIA ISABEL VILLADA GIL**

**MISVILLADA@POLIGRAN.EDU.CO**

**DOCENTE**

**JAIME CASTRO MARTÍNEZ**

**MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO**

**AGOSTO 14 DE 2025**

## Resumen

Este estudio investiga la integración de la plataforma BookCreator en la enseñanza de la danza escénica, aplicada a estudiantes de quinto grado del Colegio Feliza Bursztyn, en Kennedy, Bogotá. Cuyo objetivo busca responder a las dificultades observadas en el grupo focal, teniendo en cuenta la expresión corporal y su desarrollo motriz, problemas que se agudizaron posterior a la pandemia y a la exposición a las pantallas durante un tiempo prolongado. Esta investigación se plantea como objetivo analizar el impacto del uso de la plataforma digital Book Creator en el desarrollo de habilidades motrices, creatividad digital y trabajo colaborativo en los estudiantes de quinto grado del Colegio Feliza Bursztyn de Kennedy, Bogotá, a través de la creación de un libro digital interactivo que integre elementos de expresión corporal.

Este análisis se articula sobre el aprendizaje colaborativo y asociativo, sustentándose en principios constructivistas y en un diseño de observación cualitativa centrada en el desarrollo motor, cognitivo y creativo de los estudiantes antes y después de la introducción de la herramienta BookCreator. Dicha aplicación permite la creación de libros interactivos que integran imágenes, audio, vídeo y textos, invitando a los estudiantes a desplegar su creatividad y a entrelazar el uso de la tecnología con el movimiento corporal. El procedimiento, dirigido a consolidar estas experiencias, habilita un espacio colaborativo, enriquece la coordinación motriz y fomenta una dinámica de aprendizaje activa y comprometida.

La intención de la investigación es determinar cómo el uso de aplicaciones o recursos digitales, pueden enriquecer la enseñanza aprendizaje de la danza escénica con una adecuada orientación. Además, permite establecer vínculos en el desarrollo del aprendizaje colaborativo con un sentido crítico, más allá del desarrollo de habilidades motrices.

**Palabras clave:** BookCreator, expresión corporal, creatividad digital, aprendizaje colaborativo, danza escénica.

## Tabla de contenido

### 6. Contenido

<b>6. CONTENIDO.....</b>	<b>3</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>6</b>
1.1. PREGUNTA PROBLEMA:.....	11
<b>2. CONTEXTO.....</b>	<b>12</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>16</b>
<b>4. ANTECEDENTES EMPÍRICOS .....</b>	<b>19</b>
<b>5. CONTRIBUCIONES DE LA TECNOLOGÍA AL APRENDIZAJE CREATIVO Y CORPORAL .....</b>	<b>23</b>
5.1 PREGUNTA PROBLEMA.....	24
<b>7. OBJETIVOS.....</b>	<b>25</b>
7.1. OBJETIVO GENERAL.....	25
7.2. <i>Objetivos específicos</i> .....	25
<b>8. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>25</b>
7.1. EXPRESIÓN CORPORAL Y EL USO DE LA TECNOLOGÍA.....	26
7.2. CREATIVIDAD DIGITAL EN EL CONTEXTO EDUCATIVO.....	28
7.3. TRABAJO COLABORATIVO EN EL AULA DIGITAL .....	31
7.4. TEORÍA DEL APRENDIZAJE CONSTRUCTIVISTA Y LA TECNOLOGÍA .....	33
<b>9. ESTADO DE ARTE .....</b>	<b>38</b>
9.1. PERSPECTIVAS FUTURAS .....	48
<b>10. METODOLOGÍA .....</b>	<b>50</b>
<b>10.1. RUTA METODOLÓGICA.....</b>	<b>52</b>
10.2. EXPERIMENTACIÓN.....	53
10.3. IMPLEMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA.....	55
10.4. JUSTIFICACIÓN DEL ENFOQUE METODOLÓGICO .....	56
<b>11. ANÁLISIS DE DATOS CUALITATIVO.....</b>	<b>66</b>
<b>12. INSTRUMENTO DE MEDICIÓN .....</b>	<b>71</b>
<b>13. RESULTADOS .....</b>	<b>76</b>
<b>14. CONCLUSIONES .....</b>	<b>82</b>
<b>15. ANEXOS.....</b>	<b>84</b>
<i>ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA</i> .....	84
<i>CONSENTIMIENTO INFORMADO</i> .....	85

*MODELO DE MEDICIÓN*.....86

**16. REFERENCIAS**..... **112**

**Lista de tablas**

Tabla 1 tips de netrevista. ....	60
Tabla 2 tips de entrevista 2. ....	61
Tabla 3 Entrevista semiestructurada. ....	72
Tabla 4 Tabla de encuestados. ....	73
Tabla 5 ponderado de resultados.....	81

**Lista de figuras**

Ilustración 1 Implementacion Boock Creator.....	52
Ilustración 2 Resultados de encuestas.....	75

## 1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día la educación no sólo debe usar tecnología; necesita hacerlo de manera reflexiva, para que la innovación realmente sume y no se reduzca a un truco de escenario. En este sentido, las herramientas digitales abren vínculos antes inaccesibles, y resultan especialmente valiosas en campos donde pensar y moverse son partes inseparables, como pasa con la danza. El estudio que se presenta aquí explora cómo el programa BookCreator puede modificar la forma en que un grupo de estudiantes de quinto del Colegio Distrital Feliza Bursztyn, en la localidad bogotana de Kennedy, percibe y pone en práctica la expresión corporal. Apoyándose en un enfoque constructivista y en métodos propios de la investigación cualitativa, el análisis mide el impacto de la plataforma en la creatividad y en la motricidad, así como en la capacidad de estudiantes y maestros para elaborar juntos, contenidos digitales que realmente tengan sentido.

La convergencia entre tecnología y educación ha suscitado reflexiones sobre cómo rescatar la cultura digital de una juventud que ha crecido rodeada de pantallas. Mientras persisten los obstáculos que muchos docentes encuentran para introducir herramientas digitales en el aula, los estudiantes invierten horas en videojuegos, en el flujo incesante de las redes y en repositorios académicos que exigen sólo un toque (Franco, 2013). Frente a esta cotidianidad, es lícito preguntarse si esos hábitos, lejos de ser meras distracciones, pueden reposicionarse como catalizadores que eleven la enseñanza, y en particular la enseñanza de disciplinas creativas que involucran el cuerpo, como la danza. Históricamente, el arte del baile se ha definido como un recorrido físico en el que los estudiantes traducen ideas en gestos, marcan el compás y puliendo secuencias frente a un espejo. La introducción de medios digitales, no obstante, abre una franja inédita al aprendizaje, en la que la fantasía virtual se entrelaza con el esfuerzo corporal.

Un ejemplo claro de esta integración es BookCreator, que convierte páginas de papel en libros electrónicos interactivos. Más que simple lectura, esta herramienta convierte a los estudiantes en diseñadores de sus propios materiales educativos (Martínez, 2022).

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante seleccionar el contenido que se va a usar en la producción del libro para la aplicación BookCreator. Otras virtudes de este medio son las de posibilitar que se realicen ideas creativas, también desarrollar destrezas cognitivas y motoras, planteando la posibilidad de combinar la tecnología con el cuerpo, además de ser un aliciente a la expresión individual y el trabajo en equipo (Rico, 2018), es decir, que la aplicación plantea la posibilidad de que los estudiantes no sean solamente receptores pasivos, sino como creadores y cocreadores, puedan hilvanar, texto, imágenes y movimiento, en el desarrollo y construcción del libro, viéndose nutrida su experiencia didáctica y verbal.

Desde esta perspectiva, la presente investigación argumenta que la incorporación de Book Creator en los entornos formativos de la danza permite que los estudiantes abandonen simbólicamente su rol de oyentes pasivos y asuman, de manera deliberada, la posición de constructores de su propio aprendizaje. En esta nueva configuración, su actividad no se reduce a la recepción de vídeos o textos; al contrario, interactúan con la plataforma, elaboran recursos digitales en equipos mixtos y despliegan su imaginación tanto en el plano virtual como en el escenario. El propósito de esta estrategia es, en primer término, reconfigurar la experiencia educativa, ofertando a los estudiantes un espacio más ágil, colaborativo y crítico, en el que la tecnología deja de ser un simple apoyo y se convierte en un motor que realza la danza y el potencial creativo. En consecuencia, el planteamiento propuesto supera la noción de intervención circunstancial, planteando en su lugar un proceso de retroalimentación constante en la práctica pedagógica, cuyo objetivo es enriquecer el aprendizaje mediante la incorporación sistemática de herramientas digitales como Book Creator.

A lo largo de las sesiones en las que los estudiantes utilizaron BookCreator, se comprometieron en la creación de un libro digital colectivo sobre danza escénica, proyecto que unió su pasión por la música con el entrenamiento físico cotidiano. La aplicación les permitió llevar cada idea a un plano virtual, integrando texto, imágenes, vídeos y breves fragmentos sonoros, lo que les facultó para traducir emociones e intuiciones que suelen eludir la expresión verbal. La dimensión interactiva de la herramienta no solo retó su coordinación motora y sus procesos cognitivos; simultáneamente, les impulsó a dialogar, a negociar el contenido y a reflexionar sobre la evolución de su aprendizaje. Al actuar en esta modalidad colaborativa, los estudiantes comenzaron a habituarse a ofrecerse apoyo mutuo y a aprender en compañía, forjando competencias de comunicación y de trabajo en equipo que, sin duda, les serán valiosas tanto en el ámbito académico como en su vida cotidiana.

Varios estudios han puesto al descubierto el impacto que ha hecho el sedentarismo post-pandemia entre los estudiantes, y el presente informe confirma esa lectura. Tras meses de encierro, un buen número de jóvenes muestra menos maestría en los movimientos cotidianos y carece de la seguridad que antes sentía al usar su cuerpo para relacionarse. La escasa interacción física sumada a las horas interminables ante pantallas ha mermado tanto las habilidades motoras gruesas como las finas que deberían haber seguido fortaleciéndose durante la infancia y la adolescencia. Aun así, la llegada de Book Creator, una sencilla herramienta digital y creativa, ha actuado como primer puente y ha permitido a los escolares enfrentar, y en muchos casos superar, buena parte de esas lagunas. Usando la herramienta, los estudiantes han afinado la coordinación, han recuperado algo de confianza en el cuerpo y han hallado maneras auténticas y significativas de expresarse, contribuyendo así a su recuperación motriz y emocional.

El análisis también exploró la capacidad de la tecnología para convertir el aprendizaje en un proceso más activo y cooperativo. Durante las sesiones, los estudiantes no se limitaron a

recibir información, sino que participaron de manera activa en la construcción de su propio aprendizaje, lo que produjo una retención más profunda de los contenidos. La herramienta BookCreator les permitió manipular lo digital y su propio corporal, integrando destrezas cognitivas y motrices en un breve ejercicio de co-creación. Esta integración les facilitó reconectarse con su cuerpo y sintonizarse con un ritmo que les resultaba adecuado; lo más revelador fue que lograron una maduración más rápida en el control motor en comparación con el recorrido que habrían seguido en una clase de danza tradicional (Martínez, 2022).

El abordaje intencionado de aplicaciones como BookCreator invita a reconsiderar y revitalizar aquellas prácticas pedagógicas que, a pesar del tiempo, todavía responden a esquemas heredados de hace más de dos décadas. En un entorno escolar donde la digitalización avanza con velocidad exponencial, estos instrumentos permiten diseñar sesiones más dinámicas y coherentes con las formas en que los jóvenes actuales buscan datos y expresan conceptos. Los estudiantes toman un rol activo en el proceso de enseñanza – aprendizaje donde el docente es un apoyo en el desarrollo del aprendizaje, la nota queda supeditada a las competencias que se desarrollan como: el pensamiento crítico, creatividad y habilidad para la autorregulación (De Zubiría, 2024). En ese sentido, como Antonio Franco menciona (Franco, 2013) sobre el uso de la tecnología, el éxito académico está intrínsecamente ligado al uso ético de las tecnologías, y al aprendizaje colaborativo.

La plataforma BookCreator ejemplifica, de modo claro, cómo el aprendizaje constructivista cobra vida. Según esta tradición educativa, el saber se afianza cuando las personas manipulan conceptos y dialogan entre sí (Vasconez, 2023). Las tecnologías se vuelven efectivas dentro de estas dinámicas, y la interfaz del programa parece creada exactamente para potenciarla. Al abrir BookCreator, los estudiantes no se encuentran frente a un menú impersonal; componen textos, trasladan imágenes y ordenan páginas, actos que les confieren la potestad de crear y aguzan su mirada reflexiva. Al elaborar un libro sobre danza,

indagan no sólo sobre movimientos y géneros, sino que también generan una minicomunidad, consolidan un sentido de pertenencia y cultivan habilidades sociales que, sin duda, arrastrarán más allá del aula (López et al., 2021).

El trabajo de campo sigue documentando no sólo el contenido académico que los estudiantes asimilan en cada sesión, sino también el impacto emocional que la danza genera en el aula. Al seguir un ritmo común, muchos comentan que sueltan tensiones, articulan ideas que antes mantenían bajo llave y establecen lazos amistosos sin necesidad de hablar. Ese ánimo luego se transfiere a las pantallas: el impulso del baile muta en matices, líneas y frases que se comunican por sí solas.

Por esa razón, el estudio ofrece a la pedagogía un alcance más amplio. Propone un prototipo de aula donde arte y tecnología conviven; cualquier docente que lea el informe podrá tomar esas sugerencias y adecuarlas a su propia asignatura, sea visual, literaria o científica. Lo aprendido con Book Creator demuestra que, al emplear los recursos digitales de forma creativa, es posible fortalecer habilidades motrices, cognitivas y emocionales a la vez, sin sacrificar la esencia del aprendizaje artístico.

### 1.1. Pregunta Problema:

La incorporación de tecnologías digitales en el contexto educativo ha reconfigurado las interacciones de los aprendices con el saber, efecto que se hace particularmente evidente en disciplinas de carácter performativo como la danza. En este escenario, los recursos digitales abren avenidas que trascienden la mera recepción de información, facultando a los estudiantes para que, a partir de movimientos corporales, formulen y compartan concepciones creativas. Por medio de aplicaciones como BookCreator, la enseñanza de la danza escénica puesta en escena movidas por el cuerpo y el ritmo puede simultáneamente cultivar competencias motrices y gestar artefactos digitales. Esta investigación persigue examinar la manera en que la introducción de esa herramienta tecnológica incide tanto en la corporalidad expresiva de estudiantes, como en su aptitud para elaborar recursos interactivos que amalgaman componentes visuales, sonoros y textuales.

¿Qué implicaciones tiene la creación de un libro interactivo en línea de danza escénica en el desarrollo de la expresión corporal y producción de contenido digital de un grupo de estudiantes de quinto grado del Colegio Feliz Bursztyn de Bogotá?

## 2. CONTEXTO

La institución educativa distrital Feliza Bursztyn, es relativamente reciente, con menos de cinco años en la localidad de Kennedy en Bogotá. Empieza a funcionar en el año 2024, es reconocida en la localidad por su énfasis en artes y su trabajo académico, en estas dos instancias el colegio ha tomado una identidad que le da un reconocimiento. Las instalaciones están rodeadas de conjuntos residenciales y barrios populares de estratos bajo y medio. En este contexto la institución ofrece un programa académico que tiene como eje las artes como elemento constitutivo de la formación de los estudiantes. Así, el arte no solo embellece los muros, sino que siembra sentido estético, empatía, creatividad y comunicación efectiva, competencias necesarias para que los jóvenes se involucren activa y constructivamente en su comunidad.

Al colocar el arte en el eje de su propuesta, la escuela pide a los niños que indaguen en su mundo interior mientras observan y conversan sobre el espacio que habitan. Las sesiones de música, teatro, danza o plásticas les otorgan un foro donde pueden traducir emociones, pensamientos e ideas de manera activa y en compañía. Ese cruce alimenta un trato más sincero con el cuerpo, la voz y los sentimientos, así aprender deja de ser solo memorizar y se transforma en un avance personal y grupal que sigue fuera del aula. Al reconocer el poder de las artes, este diseño orienta el viaje educativo no solo a acumular saberes, sino a cuidar en paralelo lo emocional y lo social de cada estudiante.

Las asignaturas de danza y teatro son ejes fundamentales en el plan de estudios del colegio, ya que ofrecen a los estudiantes oportunidades concretas para investigar y ampliar su modo de comunicación a través del movimiento y de la interpretación. Las prácticas de estas asignaturas abarcan el trabajo cotidiano, más allá del plan de estudios, donde se aprovecha el

legado cultural e histórico de nuestra identidad, velado por su desempeño social y emocional. Específicamente en los estudiantes de quinto, grupo focal de estudio, presentan limitantes en su expresión corporal, en su gran mayoría, puntualmente en la coordinación psicomotora y la coordinación; aunque tienden a presentar manifestaciones sinceras desde su corporeidad. Esta situación se explica, en buena medida, por la histórica subalternidad que ha sufrido el movimiento, que la postpandemia y el prolongado sedentarismo han acentuado. Aunque el deseo de superar estas dificultades es claro, urge que las herramientas tecnológicas se integren de modo equilibrado, de modo que se conviertan en aliadas de su formación y contribuyan a deshacer, de una vez, los nudos motores que persisten.

El sedentarismo que ha seguido a la pandemia ha golpeado tanto el lado físico como el emocional de muchos estudiantes, y el retroceso se nota sobre todo en las habilidades motrices de los niños y adolescentes que pasaron meses encerrados. En ese tiempo la actividad se recortó, las horas ante pantallas se multiplicaron y, como efecto visible, la agilidad, la fuerza y el control del cuerpo retrocedieron de manera clara. Entre los niños y niñas de quinto grado esa añoranza de moverse se traduce, por ejemplo, en problemas para coordinar pasos en juegos simples, lanzar una pelota a blanco o sostener un lápiz sin titubeos. Además, la escasa interacción física y la casi completa ausencia de partidas al aire libre limitaron el cultivo tanto de las habilidades gruesas—las que implican correr y saltar—como de las finas, que requieren destreza en tareas del día a día. Quezada-Ugalde (2023) recuerda que ese parón en el movimiento habitual no solo frenó el desarrollo motor, sino que también dejó marcas en lo cognitivo, lo lingüístico y lo emocional durante la primera infancia.

En este contexto, el colegio ha entendido que usar herramientas digitales en clase es un paso esencial para gestionar de forma creativa las barreras físicas y motoras que enfrentan algunos estudiantes. En la actualidad, teléfonos, tabletas y aplicaciones en línea se han integrado de tal modo a la rutina diaria que es casi imposible pensar en una lección sin ellos.

Sin embargo, los tiempos frente a los dispositivos multimedia y pantallas táctiles que han coartado su participación activa, minimizando así su desarrollo psicomotor y habilidades comunicativas e incluso afasia.

Ante este escenario, la aplicación Book Creator, permite brindar una posibilidad creativa a los estudiantes donde, desde sus intereses, puedan generar libros interactivos; permitiendo así el uso de imágenes, videos y texto de su autoría para generar contenidos desde su creatividad e identidad. Al trabajar en este formato, no sólo mejoran la escritura y la producción digital; deben coordinar movimientos y afinar la motricidad fina mientras documentan un paso de danza o una secuencia de ejercicios. Así, la clase de artes del movimiento deja de ser un encuentro en que el estudiante mira a la pantalla y repite lo que ve; se convierte en un espacio en que el estudiante es aprendiz activo y arquitecto de su propio recorrido educativo.

Usar Book Creator en el aula convierte la tecnología en un aliado de los aprendizajes creativos y coloca a cada estudiante en el centro de la comunicación visual y kinestésica. La aplicación ofrece un espacio donde se pueden escribir, dibujar, grabar sonido y diseñar páginas en grupo, compartir el libro terminado con compañeros y docentes, y presentar su mensaje de un modo atractivo y claro. Al hacerlo, el estudiante deja de recibir pasivamente la lección y, aunque sea indirectamente, asume el papel de pequeño editor que aprende a resolver problemas en el proceso de producir. Este giro refuerza la comprensión del currículo y nutre la cooperación, la escucha activa y relaciones más sólidas, competencias decisivas para su formación integral.

BookCreator transforma la interacción de los estudiantes con la tecnología. Al pasar de un rol pasivo a uno de autor, los estudiantes sienten que su voz cuenta, lo que refuerza su autoestima y les otorga un dominio tangible sobre su propio aprendizaje. La nueva posición favorece la salud emocional de los estudiantes al proporcionarles un espacio para expresar sus sentimientos y alentar el trabajo conjunto en proyectos compartidos. Las funcionalidades para compartir, comentar y solicitar retroalimentación simulan la atmósfera diáfana del aula y, al

mismo tiempo, cultivan habilidades sociales esenciales: la negociación, la escucha atenta y la apreciación de las perspectivas de los demás.

El presente estudio se justifica por las dificultades en coordinación y expresión corporal observadas en los estudiantes de quinto grado del Colegio Feliza Bursztyn. Al incorporar Book Creator en las clases de danza, el equipo de investigación busca mejorar sus destrezas motrices y, al mismo tiempo, fomentar la creatividad, la comunicación emocional y una dinámica de trabajo en grupo. Eventualmente, se espera comprobar que, si se emplean con una intención pedagógica clara, las herramientas digitales apoyan el desarrollo integral de los estudiantes, sobre todo en un entorno marcado por el sedentarismo y el alto uso de pantallas.

### 3. JUSTIFICACIÓN

El cuerpo infantil es una herramienta pedagógica poderosa: se mueve, toca, tropieza, siente y a partir de esas experiencias el niño aprende sobre el mundo y sobre sí mismo. Pero las horas acumuladas frente a pantallas han empezado a reemplazar esos aprendizajes directos. Cuando una consola de juegos, un vídeo de Instagram o un mensaje en el móvil ocupan cada vez más tiempo, el niño pasa de actor a espectador, se aleja del correr en el patio, del tirar una pelota, e incluso de mirar a otra persona a los ojos mientras habla. Esa inercia no sólo frena el desarrollo motor; también entrecorta la comunicación no verbal que el propio cuerpo solía llevar de manera natural (Franco, 2013).

El panorama actual invita a reconsiderar el uso de la tecnología en el aula, no como mero canal de consumo, sino como combustible que encienda el aprendizaje y el desarrollo integral de cada estudiante. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ofrecen un potencial enorme para la educación, pero ese poder se hace real solo cuando se incorporan de un modo pedagógico y creativo. Así lo subraya De Zubiría (2024) al afirmar que "no hay que soltar la tecnología a su suerte, sino dejarla cernirse bajo reglas que la hagan útil a todos". En resumen, la pantalla y el dispositivo deberán convertirse en talleres digitales que activen la imaginación, abran espacios de autoexpresión y amplifiquen la capacidad productiva, y no en despachadores pasivos de datos.

En este escenario, el uso de Book Creator se presenta como un recurso capaz de modernizar el ciclo enseñanza-aprendizaje. La aplicación permite a los estudiantes elaborar libros digitales que combinan texto, fotos, audio y vídeo, lo que convierte ideas abstractas en objetos tangibles que pueden compartir ante sus compañeros. De esa forma, ya no se limitan a recibir información, sino que asumen el rol de autores y exploran nuevas formas de comunicación digital. Fuera del plano académico, la actividad les reconecta con el cuerpo y las emociones, porque crear con imágenes y sonidos es, ante todo, una experiencia sensorial.

Trabajar con Book Creator sedimenta competencias que exceden la mera finalización del producto. Al concebir un libro, los estudiantes constatan diferentes pantallas y dispositivos y, simultáneamente, desarrollan competencias sociales: discuten, oyen, negocian y comunican con claridad. Distribuyen tareas, ofrecen retroalimentación y, mediante la práctica continua de estos pasos, consolidan un sentimiento de pertenencia que, al mismo tiempo, les impulsa en el crecimiento individual. Tal dinámica les invita, gradualmente, a adoptar posturas proactivas en su aprendizaje mismo, un perfil que los facilitará cuando deban enfrentar los desafíos de la universidad o del mercado laboral.

Las observaciones en las clases de danza que integraron Book Creator evidencian que, aun cuando los estudiantes constataron inicialmente dificultades en la conciencia corporal y la coordinación, la herramienta digital mitigó esos escollos. Varios adolescentes que, tras largos meses de inactividad a raíz de la pandemia, habían aminorado la confianza en su expresión motriz, evidenciaron avances palpables en la coordinación gracias a la retroalimentación ajustada que proporcionó la plataforma. En efecto, Book Creator actuó como un mediador que articuló trabajo cognitivo, expresión corporal y progresos en el dominio psicomotor general (Vasconez, 2023).

La oportunidad de construir el libro digital en grupos también resultó determinante para que los estudiantes se sintieran parte de un proyecto colectivo. Al juntar texto, imágenes y música en una sola página, pudieron comunicar conceptos de una manera más rica y visual que con una tarea escrita clásica. Esta colaboración no solo amplió su creatividad; también reforzó los lazos del grupo y elevó la motivación, porque el producto final reflejaba tanto el aprendizaje académico como el avance personal y social logrado en conjunto.

Este tipo de aprendizaje va más allá de los libros y las pruebas porque invita a los estudiantes a participar en un proyecto creativo que realmente les importa. Al usar BookCreator, no solo aprenden a manejar esa herramienta; también practican habilidades que

serán vitales después: trabajan en equipo, hacen preguntas, defienden ideas y, sobre todo, dejan volar su fantasía. Como explica Martínez (2022), cuando las tecnologías se incorporan con propósito en el aula, los estudiantes dejan de recibir información pasivamente y empiezan a construir su propio conocimiento, y ese acto mismo les da la seguridad necesaria para seguir aprendiendo de forma autónoma y crítica.

El empleo de BookCreator en las clases de danza aborda de manera concreta las dificultades que los estudiantes de quinto grado encuentran al intentar expresar emociones mediante el movimiento. Como se ha señalado con anterioridad, todavía hay muchos niños que no controlan plenamente su cuerpo, un factor que limita su capacidad para narrar historias a través de gestos y pasos. No obstante, al incorporar esta herramienta digital que combina acción real con creatividad virtual, han logrado desdibujar algunas de esas fronteras y mejorar tanto su destreza motriz como su agilidad mental. Esta intersección entre lo corporal y lo digital convierte a BookCreator en un recurso atractivo, pues les brinda un entorno activo donde aprender, crear y expresarse con mayor continuidad y fluidez.

Este trabajo sostiene que BookCreator, además de potenciar las competencias académicas y digitales, se configura como un recurso significativo para estudiantes con limitaciones motrices, puesto que propicia un sutil matiz de refinamiento en su expresión corporal. La incorporación de esta herramienta interactiva en el aula transforma cada encuentro en un auténtico taller experiencial, en el que cada aprendiz se inserta de forma activa en la co-creación de su propio conocimiento. Dicha reconfiguración pedagógica no se limita a la transmisión de destrezas técnicas, sino que, de manera concomitante, fortalece competencias sociales, emocionales y cognitivas, cuyas manifestaciones se revelan pertinentes tanto en la construcción del sujeto como en el perfil profesional que se delineará en su porvenir.

#### 4. ANTECEDENTES EMPÍRICOS

La creatividad sigue siendo una de las maneras más efectivas que tienen los niños para entender lo que les rodea. Cuando un pequeño se mueve para expresar algo, no solo muestra lo que siente, sino que aprende a confiar en su cuerpo y a conectar con las personas y cosas que tiene cerca. En quinto grado, animar esa comunicación corporal y otras formas artísticas gana peso: en este momento los circuitos del cerebro y los músculos terminan de crecer y enlazarse a gran velocidad. La danza, entonces, ya no es solo una secuencia de pasos; se convierte en una clase práctica sobre cómo el organismo ocupa un lugar y, al mismo tiempo, cómo puede inventar algo nuevo. Herramientas digitales como BookCreator facilitan ese juego porque dejan mezclar movimiento con palabras, imágenes y sonido.

Quesada (2003) sostiene que la danza proporciona a los más pequeños un acceso directo al conocimiento corporal, les permite experimentar los límites de su movilidad y les infunde confianza a la hora de reclamar un lugar en el espacio. El trabajo corporal no se limita al esfuerzo muscular; también moviliza emociones. Cuando un niño danza, se enfrenta a pequeños retos que evidencian su capacidad, le sitúan en el mapa de lo posible y, simultáneamente, le devuelven una imagen expansiva de sí mismo. Estudios posteriores refuerzan este planteamiento y avisan que cualquier disciplina artística opera como catalizador del crecimiento, alimentando de modo integrado la motricidad, las emociones y los lazos sociales del infante (Franco, 2013).

La inclusión de herramientas digitales como BookCreator se alinea de manera coherente con las pedagogías actuales que posicionan al discente como núcleo de la enseñanza. La aplicación permite a los estudiantes componer publicaciones interactivas que integran texto, imágenes, audio y vídeo, fusionando su habilidad técnica con la corporeidad y la emoción que desean transmitir. Al construir sus libros electrónicos, logran modular ideas y sentimientos con mayor sutileza que la que ofrece el papel o el cuaderno tradicional. Esta dinámica de co-creación

favorece el aprendizaje activo: el estudiante produce contenido en lugar de solo recibirlo, y al hacerlo desarrolla competencias cognitivas, comunicativas y motrices que lo sostendrán a lo largo de su trayectoria educativa.

Sin embargo, no todas las experiencias relacionadas con el confinamiento han sido positivas. Durante la pandemia, el encierro forzado promovió el sedentarismo, limitó el juego en espacios públicos y redujo el contacto físico cotidiano, dejando marcas visibles en las habilidades motrices de los más pequeños. Quezada-Ugalde (2023) documenta el fenómeno y sostiene que la disminución del ejercicio y la escasa interacción social se unieron para crear problemas emocionales, cognitivos y motores en los niños. En Ecuador, un estudio parecido reveló que los infantes de cinco a seis años mostraron secuelas significativas en su rendimiento motor tras meses sin actividad regular. Esa tendencia persiste y, con el tiempo, las dificultades se hacen más evidentes e, incluso, más graves.

Cada vez que los psicólogos y educadores comentan sobre la vida actual, el tiempo que los adolescentes pasan mirando pantallas aparece casi de inmediato. Franco (2013) reveló que en Europa y entre hispanohablantes esos jóvenes están conectados cerca de nueve horas al día, una cifra que, sin querer, casi supera el tiempo que pasan hablando cara a cara. Esa avalancha de disponibilidad digital alimenta el sedentarismo y a menudo evita que se levanten, corran o hagan el mínimo ejercicio que despierte sus cuerpos. En lugar de ser una herramienta que apoye el estudio o la indagación, el aparato acaba empujando a los chicos lejos del libro de papel y entorpece su crecimiento físico y cognitivo.

Las herramientas digitales pueden transformar la apatía académica en compromiso activo y motivado. Aplicaciones como Book Creator permiten que un estudiante resuelva un ejercicio de matemáticas mientras explora campos que antes parecían incompatibles con la pantalla, como la pintura o la escritura literaria. En palabras de Martínez (2022), recurrir a estos recursos ya no es una opción marginal; es el atajo que el docente necesita para desactivar el

temor que despiertan las teorías complejas y, de paso, para reanimar la curiosidad creadora. Al usar Book Creator, el estudiante deja de ser un receptor pasivo de datos y pasa a editar su propio manual, relato o revista, estampa cada tarea con su voz particular y con una presentación que habla de su identidad.

La influencia de aplicaciones como Book Creator en el aula depende, en última instancia, de la actitud pedagógica que el profesor elige adoptar al integrarlas. Según Morales, Ramírez y Vargas (2020), una formación continua en herramientas tecnológicas abre la puerta a un aprendizaje más flexible y dinámico. Cuando un docente opta por esta plataforma, motiva a los estudiantes y, al mismo tiempo, les traspasa la responsabilidad de transformar sus ideas en un producto tangible. Ese simple gesto valida y refuerza competencias sociales y colaborativas, porque los estudiantes deben coordinarse, intercambiar puntos de vista y negociar cómo organizar y presentar su contenido.

Rico (2018) señala que las aplicaciones educativas que se integran con las redes sociales están rediseñando el territorio de aprendizaje que antes era casi exclusivo del aula. Al utilizar este medio espacio en línea, cada estudiante recibe una voz activa, las interacciones se vuelven más ricas y crece un clima incluyente en el que nadie queda marginado. En ese marco, BookCreator no se limita a ser el sustituto digital del cuaderno; ofrece un aprendizaje genuino que anima la escritura en equipo, la narración de historias y la elaboración conjunta de recursos electrónicos.

López, junto a su grupo (2021), coincide al advertir que las aplicaciones móviles pueden convertir un salón convencional en un ambiente más ágil y receptivo. Estas herramientas aceleran la clase, mantienen la atención, motivan la participación y cultivan un clima en el que cada estudiante se siente acompañado y dispuesto a compartir su idea. En esa dinámica, BookCreator deja de ser una alternativa más y se transforma en un compañero pedagógico que

respalda la exploración profunda, pues permite seguir, contar, diseñar y producir contenido, dejando así que la creatividad brille dentro y fuera del aula.

BookCreator (el docente lo conoce como libro Creador en español) se concibe como una caja de herramientas digitales que permite al estudiante, solo o en grupo, crear textos, gráficos, hipervínculos y sonidos dentro de una interfaz muy parecida a la de una app social.

Maurice Béjart (2005) afirma que el lenguaje del cuerpo ha sido una herramienta educativa clave porque permite a las personas relacionarse con su mundo de modo profundo y emocional. No lo ve sólo en manos de artistas, sino como un recurso natural de todos, un conducto que revela y da sentido a la realidad. Para él, la danza trata de unir cuerpo, mente y espacio, y por eso debe enseñarse con libertad, creatividad y disciplina. Esa visión conecta perfectamente con la propuesta pedagógica de BookCreator, que invita a los estudiantes a mezclar el diseño digital con movimientos físicos y a crecer así de manera integral.

Rudolf von Laban (2016) recuerda que el movimiento del cuerpo solo adquiere significado cuando se sitúa dentro del espacio que lo envuelve. En vez de funcionar como una máquina autónoma, el cuerpo habla constantemente con los lugares que atraviesa y con los objetos que toca. Esta idea se hace muy palpable para los estudiantes cuando abren BookCreator, pues cada gesto físico y cada decisión mental queda registrado en la página al instante, un gesto que entrelaza habilidades motrices, cognitivas y digitales.

BookCreator va más allá de ser una simple herramienta digital y se configura como un puente eficaz entre la fundamentación teórica de la educación y la experiencia diaria del aula. Su utilización habilita a los docentes a guiar a los estudiantes hacia una práctica de autoría comprometida, sustituyendo la pasividad de la simple recepción de conocimientos. Al combinar la expresión corporal con la creación de contenidos en un espacio virtual colaborativo, la

plataforma promueve un aprendizaje integral que vincula de manera fluida el avance cognitivo y el perfeccionamiento motriz, un propósito esencial de los planes de estudio actuales.

## 5. Contribuciones de la Tecnología al Aprendizaje Creativo y Corporal

La incorporación de herramientas digitales en el aula está transformando las formas de interacción de los estudiantes con el saber, en particular en los ámbitos artísticos y en las disciplinas de expresión corporal. Soluciones como BookCreator dotan a los estudiantes de la capacidad de superar la pasividad, convirtiéndose en artífices activos de su propio aprendizaje al entrelazar el movimiento corporal con la creación digital. De este modo, se fortalecen simultáneamente las competencias cognitivas y motrices, se estimula la creatividad, se propicia el autoaprendizaje y se favorece la colaboración efectiva (Morales, Ramírez & Vargas, 2020).

Rico (2018) plantea que las herramientas digitales insertadas en redes personales remodelan el paisaje tradicional de la enseñanza. La incorporación de plataformas como BookCreator capacita a los aprendices para concebir proyectos que fusionan texto, imagen y sonido, generando modalidades expresivas que perciben como profundamente personalizadas. La metodología resultante activa la implicación, ya que los estudiantes producen contenido, entablan negociaciones, colaboran y aprenden en comunidad; este dinamismo recíproco, a su vez, intensifica el sentido de pertenencia y enriquece su repertorio de competencias sociales (López et al., 2021).

La danza toma un nuevo aliento artístico cuando entrelaza la carne con el espacio digital. Para Maurice Béjart (2005), el cuerpo susurra en cada uno de nosotros, no solo en el que ocupa

el escenario, y en ese murmullo mudo se tienden puentes entre el sentimiento y el mundo que nos rodea. Acción y resonancia se acusan, se responden. Usando la aplicación Book Creator, los estudiantes combinan instrucciones de movimiento, fragmentos de escritura, imágenes y paisajes sonoros, y con cada mezcla el gesto se hace más elocuente, y el silencio, más interrogante. Tal entrelazado los obliga a revisar con atención su postura, su tempo, sus intenciones; no simulan un baile, son danza. La acción física y la digital fluida en el mismo espacio de la pantalla producen un aprendizaje donde cuerpo, mente y tecnología se abrazan (Von Laban, 2016).

Book Creator en las aulas de danza escénica expande las posibilidades educativas de cada sesión. Optimiza el lenguaje gestual y nutre, simultáneamente, la rutina de crear contenidos en grupo. De este modo, la danza deja de ser un corpus abstracto para configurarse como red más rica y estimulante. La metodología, por su esencia activa y colectiva, modela habilidades que trascienden el momento clase: se incorporan al ciclo vital de los estudiantes, tanto en sus trayectorias personales como en sus futuros horizontes laborales.

## 5.1 PREGUNTA PROBLEMA

¿Qué implicaciones tiene la cocreación de un libro interactivo en línea de danza escénica en el desarrollo corporal y creativo de un grupo de estudiantes de quinto grado del colegio Feliza Bursztyn?

## 7. OBJETIVOS

### 7.1. Objetivo general

Analizar el impacto del uso de la plataforma digital Book Creator en el desarrollo de habilidades motrices, creatividad digital y trabajo colaborativo en los estudiantes de quinto grado del Colegio Feliza Bursztyn de Kennedy, Bogotá, a través de la creación de un libro digital interactivo que integre elementos de expresión corporal.

### 7.2. Objetivos específicos

Observar los elementos clave que intervienen en el desarrollo de la creatividad y las habilidades digitales de los estudiantes, evaluando cómo el uso de la plataforma BookCreator contribuyó al aprendizaje de la danza escénica y a la expresión corporal.

Identificar los cambios en las habilidades de expresión corporal y creatividad digital de los estudiantes, comparando sus capacidades antes y después de participar en actividades usando BookCreator para la producción de contenido relacionado con la danza escénica de los estudiantes de quinto grado del Colegio Feliza Bursztyn de Kennedy, Bogotá,

Evaluar el impacto de las actividades colaborativas utilizando BookCreator en el desarrollo creativo y colaborativo de los estudiantes los estudiantes de quinto grado del Colegio Feliza Bursztyn de Kennedy, Bogotá, observando el uso de herramientas TIC fomenta el trabajo en equipo, la participación activa y el aprendizaje dinámico en el aula.

## 8. Marco teórico

La tecnología educativa ha emergido en la última década dotada de una capacidad transformadora en los procesos de enseñanza y aprendizaje, siempre que su inclusión en el entorno pedagógico se lleve a cabo de modo reflexivo y ajustado a cada contexto (López et al.,

2021). Recursos digitales como BookCreator crean un marco interactivo que trasciende la mera visualización y permite a los estudiantes producir contenido, cultivando simultáneamente competencias cognitivas, sociales y motrices (Franco, 2013). En este marco teórico se examina la interacción entre tecnología, danza escénica y aprendizaje colaborativo, resolviendo las variables centrales que intervienen en la formación de las destrezas de los estudiantes.

### 7.1. Expresión Corporal y el Uso de la Tecnología

La expresión corporal constituye uno de los pilares fundamentales de las prácticas artísticas y se manifiesta de manera fundamental en la danza, donde el cuerpo se convierte en el único instrumento de autenticidad comunicativa. Al desplazarse por el espacio, la corporeidad traza un relato de sensaciones, afectos y reflexiones; por tal razón, su investigación debe concertarse de modo riguroso con las modalidades de aprendizaje activo, reconocidas como trascendentales para la formación holística del ser humano (Béjart, 2005). De este modo, la expresión corporal trasciende la simple ejecución de un repertorio de giros y gestos, revelándose como un entramado complejo y poliédrico de signo no vocal que permite que la persona se entrelace consigo misma y con los otros, abriendo simultáneamente el cauce para el desahogo confidente y la mirada introspectiva (Franco, 2013).

La inclusión de tecnologías educativas ha impactado de forma radical la danza escénica, dado que los entornos digitales favorecen nuevas modalidades de interacción y de composición. Entre los recursos disponibles, la plataforma BookCreator, integrada en clase, motiva a los estudiantes a activar su motricidad mientras superponen capas visuales, sonoras y textuales a los patrones corporales, logrando un producto final más cohesionado y dinámico que retroalimenta su inventiva de modo interactivo. Tal estrategia encamina el aprendizaje de la

danza más allá de la mera técnica, pues articula el cuerpo y la tecnología en un tejido formativo que resulta amplio y profundo (Martínez, 2022).

Von Laban (2016) sostiene que el sentido pleno del movimiento aparece únicamente cuando se sitúa en un espacio particular y se articula dentro de una narrativa decidida. Desde esta perspectiva, el cuerpo no se entiende como una máquina que provoca gestos, sino como un canal siempre abierto al contexto que lo envuelve. La relación entre movimiento y espacio, operando así de manera recíproca, produce un significado que nunca podría derivarse de la reiteración aislada de un mismo gesto. Tal postulación obliga a replantear el uso de la tecnología en la danza. La pantalla, en este marco, ya no es un adorno que carece de sentido pedagógico; se convierte en un tejido relacional que permite al estudiantado capturar, examinar y conversar sobre sus acciones. La reflexión que de ello se deriva no solo agudiza la conciencia del sujeto en movimiento, sino que, en última instancia, fertiliza la expresión misma. Aplicaciones como BookCreator encarnan, en términos concretos, esta intención formativa.

La integración de imágenes, sonidos y vídeos en un único soporte permite a los estudiantes ir más allá de la mera fijación de los logogramas coreográficos y trasladar el movimiento a un plano digital donde cada fotograma y cada instante sonoro constituyen un índice del sentido que el movimiento ha sedimentado en el espacio (López et al., 2021).

La coherencia motriz y la percepción espacial maduran cuando los estudiantes pueden observar, reflexionar y luego representar sus propios desplazamientos apoyándose en la tecnología. BookCreator se convierte en un artefacto pedagógico que les permite gestar libros digitales interactivos en los que no solamente documentan sus coreografías, sino que entrelazan imágenes, vídeos y audio que densifican la percepción del desplazamiento,

haciendo más palpable la interacción entre cuerpo, espacio y la narrativa visual y sonora que van tejiendo. Este tipo de propuesta no solo refuerza la expresión corporal, sino que, al forzarlos a cuestionar y representar los movimientos, nutre un nivel de reflexión que apoya el fortalecimiento de competencias motrices y cognitivas fundamentales en la formación del bailarín (Béjart, 2005; Von Laban, 2016).

En este marco, las tecnologías digitales en la educación artística deben ser consideradas más allá de un recurso suplementario; constituyen, en cambio, un motor que reformula y potencia la práctica pedagógica, enriqueciendo la capacidad creadora de los estudiantes. La integración de plataformas como BookCreator permite a los estudiantes no solo practicar la técnica, sino también elaborar contenidos que hablan de su creatividad, de su identidad y de sus vivencias, propiciando un diálogo renovado con su entorno y una plasmación de su corporeidad que resulta reveladora y contundente (Rico, 2018).

Este modelo pedagógico no solo afianza el aprendizaje coreográfico, sino que también dotan a los estudiantes de competencias indispensables en una realidad cada vez más mediada digitalmente, donde la fusión entre cuerpos en movimiento y producción cultural digital se valora tanto en los circuitos artísticos como en los mercados laborales (López et al., 2021). Así, la utilización de BookCreator y de otras plataformas educativas viabiliza un aprendizaje integral que articula la destreza motora con la capacidad de formular y transmitir ideas, todo ello de un modo creativo, crítico y en constante diálogo colaborativo.

## 7.2. Creatividad Digital en el Contexto Educativo

La creación digital es, hoy por hoy, una destreza indispensable para el siglo XXI, particularmente en campos que encuadran el arte en un entorno tecnológico, tal como la danza

contemporánea. La saturación de tecnología en la vida diaria convierte la producción de contenido digital y la formulación de ideas en competencias que los estudiantes deben dominar. Esta destreza no sólo habilita una comunicación artística, sino que también cultiva una actitud crítica y analítica frente a los propios productos, favoreciendo el desarrollo de procesos cognitivos diferenciados y de orden superior (Rico, 2018). La incorporación de herramientas como BookCreator en la enseñanza permite a los futuros creadores concebir libros digitales en los que integran su dominio de la danza escénica y su inventiva digital, ensanchando el horizonte en el que arte, tecnología y autonomía del pensamiento pueden entrelazarse de forma productiva.

El uso de plataformas como BookCreator ofrece un contexto ideal en el que el estudiantado puede compactar relatos coreográficos integrando palabra, imagen, sonido y vídeo, de modo que la danza se convierte en un arte de doble vitrina: la que revela el cuerpo y la que ofrece la pantalla. Al manipular estas herramientas, los estudiantes no se limitan a pulir la forma motriz, sino que se adentran en un laberinto cognitivo en el cual producen, investigan y evalúan documentos de modo autónomo. Ese proceso de producción artística digital, tal como sostiene Béjart (2005), actúa como un antiobstáculo: convierte el confuso incremento de la diversidad en un plano cartográfico que el aprendiz recorre guiado por un pensamiento crítico y una inventiva capacidad para resolver problemas. Así, la danza—formulada aquí como verbo y como flujo de datos—evidencia que la temporada de gestos no se agota en la sala, sino que se riza, se expande y respira en soportes multimedia que la conservan en la versión más genuina que un algoritmo puede ofrecer.

De acuerdo con el enfoque de Quesada (2003), la creatividad actúa como un pilar central en el aprendizaje de los más pequeños, puesto que la producción de materiales educativos originales les permite, en un solo gesto, integrar conceptos de distintas disciplinas y

desarrollar, al tiempo, competencias metacognitivas y emocionales que amplían la propia vivencia de aprender. La plataforma Book Creator, por su parte, va más allá de la mera capacitación en creación de documentos digitales; sumerge a los estudiantes en un recorrido de autoexpresión y reflexión en el que el conocimiento deja de ser un objeto externo y se convierte en parte de su propia voz, a la vez que refuerza su aptitud para gestionar, clasificar y estructurar información con rigor y economía.

La alternancia y combinación de componentes visuales, textuales, sonoros y gráficos en un único entorno configura un entorno propicio para la creatividad interdisciplinaria, de modo que los estudiantes, al indagar sobre los aspectos técnicos de la danza, se ven igualmente movilizados a explorar la comunicación digital y a generar productos multimedia que evidencian la comprensión del contenido. Esta práctica favorece el aprendizaje activo: los estudiantes dejan de ser receptores pasivos para transformarse en agentes que recrean la información, lo que, a la larga, fortalece su autonomía y les confiere una voz creativa en su formación (Rico, 2018; Martínez, 2022).

Las plataformas digitales como BookCreator se han consolidado como recursos fundamentales para fomentar la creatividad digital dentro de los espacios académicos, permitiendo a los estudiantes articular su saber a un nivel artístico con alfabetizaciones tecnológicas. Tal modalidad didáctica no solo refuerza su potencia creadora, sino que establece un entorno en el que pueden experimentar con fórmulas de expresión y producción renovadas en el ámbito de la danza. Conforme observa Béjart (2005), la convergencia entre cuerpo y tecnología amplifica el instante creativo, generando una recursión de interacciones que, a su vez, enriquece el gesto y el discurso artístico en su conjunto.

### 7.3. Trabajo Colaborativo en el Aula Digital

El trabajo colectivo surte efectos decisivos en la educación actual, más aún dentro de entornos digitales. Las plataformas tecnológicas, por su naturaleza interactiva, aceleran la generación de contextos en los que los aprendices pueden dialogar, cotejar ideas y construir respuestas en red (Morales et al., 2020). Dicho funcionamiento trasciende la simple ayuda mutua y, al tiempo, forma una conciencia grupal respecto a los productos cocreados, intensificando el aprendizaje al favorecer el cruce de saberes y competencias. La colaboración a distancia, así, no se limita a juntar fuerzas, sino que se convierte en un modo de elaborar contenidos que se perciben más significativos y enriquecedores.

La aplicación digital BookCreator permite a los estudiantes crear de forma intuitiva libros interactivos, facilitando así la elaboración de contenido colaborativo en entornos educativos. Al utilizar esta plataforma, los estudiantes generan no solo texto e imágenes, sino que también dialogan sobre los elementos a incorporar y discuten la secuencia que de forma articulada confiere coherencia al proyecto. El resultado se configura, por tanto, como un proceso de co-creación donde cada voz aporta una perspectiva y habilidades particulares, enriqueciendo el producto final. La dinámica promovida en el aula, a su vez, nutre competencias sociales que van más allá del contexto escolar, como la comunicación clara, la negociación, y el respeto por las distintas opiniones. Tales competencias, reconocidas como transferibles a los entornos profesionales y a la vida cotidiana, constituyen un eje central de la formación integral contemporánea (López et al., 2021).

Como señala Jiménez (2016), los estudios de caso en el campo educativo constituyen un espacio óptimo para examinar el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo en contextos de aprendizaje genuino. Al incorporar BookCreator en la enseñanza, la plataforma misma se convierte en un caso práctico en perpetuo movimiento, ya que los estudiantes, al investigar contenidos de danza, construyen simultáneamente competencias digitales y de colaboración al elaborar en conjunto un libro electrónico. Este ejercicio permite que los estudiantes no solo aprecien lo que la asignatura currículo ofrece, sino que, además, indaguen en las dinámicas grupales que brotan al enfrentarse a retos comunes. La posterior discusión de estas vivencias coloca al colectivo en un espacio de creación colectiva y, al mismo tiempo, nutre el pensamiento crítico sobre las estrategias de colaboración, la apropiación de la tecnología y los resultados que se han conseguido (Jiménez, 2016).

Los espacios colaborativos que ofrecen plataformas digitales como BookCreator favorecen un aprendizaje tanto activo como autónomo, dada la participación decisiva que los estudiantes asumen en la construcción de sus saberes. Este modelo educativo los invita a cuestionar de modo crítico el modo en que las herramientas digitales enriquecen tanto el aprendizaje individual como el colectivo. Al elaborar producciones digitales en colectivo, los estudiantes no solo generan contenido, sino que además realizan una evaluación continua de la práctica colaborativa, ajustando estrategias y alineando metas a medida que el proyecto avanza. Este ejercicio reiterado alimenta la flexibilidad cognitiva y refuerza la competencia comunicativa.

En síntesis, la colaboración mediada por plataformas como BookCreator potencia, de forma paralela, la alfabetización digital y las habilidades interpersonales. La interacción, mediada de forma creativa por la tecnología, da lugar a un aprendizaje que, a la vez que actúa,

reflexiona y dialoga, alcanza una profundidad y un significado que entrelazan la creación artística, la comunicación en grupo y la mediación tecnológica.

#### 7.4. Teoría del Aprendizaje Constructivista y la Tecnología

Desde la perspectiva constructivista, el aprendizaje se concibe como un proceso de construcción interna que integra la experiencia vivida y el diálogo con el entorno, y que, por tanto, excede la mera acumulación de datos (Braun & Clarke, 2006). En este modelo, el estudiante se convierte en el protagonista de su propio desarrollo, cada logro se basa en la exploración, en la crítica reflexiva y en la relación con contextos efectivos. En la enseñanza de la danza, este enfoque adquiere particular relevancia, ya que el estudiante no se limita a reproducir series de movimientos: en cambio, procede a investigar la corporalidad, a interrogar la emotividad, a perfeccionar la técnica y a justificar las decisiones estéticas que cada gesto implica (Béjart, 2005). La danza escénica, en su capacidad de articular lo corporal con lo simbólico en planos tanto individuales como colectivos, se enriquece con el constructivismo: el intérprete se convierte en coautor del proceso creativo, lo que enriquece y diversifica el aprendizaje a través de un involucramiento que, en su fundamento, es simultáneamente colaborativo y autocrítico.

BookCreator avala un modelo de aprendizaje centrado en la producción personal al permitir que los estudiantes creen, modifiquen y rehagan contenido digital inspirándose en sus experiencias en la danza. De este modo, la clase deja de ser un espacio de mera transmisión y se transforma en un taller donde el estudiante asume el rol de autor y curador. Esa transferencia de funciones favorece la autoeficacia y propicia un aprendizaje que se percibe más relevante y duradero (Stake, 1994). Construir productos digitales a partir de la danza los motiva a entrelazar *savoir-faire* técnico y objetivos artísticos, obligándolos a evaluar cómo sus movimientos pueden ser codificados y difundidos a través de una pantalla. Por consiguiente, el aprendizaje se desliza

más allá de la mera ejecución dancística y abraza competencias intelectuales avanzadas, tales como creación, crítica reflexiva y autoevaluación.

De Zubiría (2024) sostiene que la integración de tecnologías digitales en la educación debe metamorfosear la recepción pasiva de información en un acto donde el estudiante intervenga de modo protagónico, creando, cuestionando y reconfigurando los contenidos ofrecidos. Tal orientación reviste un valor singular en campos creativos como la danza, donde el saber técnico y el expresivo han de trasladarse a escenarios concretos. La aplicación Book Creator, en este contexto, se erige en un recurso idóneo para la producción activa, facultando a los aprendices para diseñar, colaborar y autoevaluarse sin limitaciones, fenómeno que alimenta una reflexión perpetua sobre los itinerarios de aprendizaje y sobre los resultados conseguidos.

BookCreator, al ser integrado dentro de un marco constructivista, impulsa de manera notable el aprendizaje colaborativo: los estudiantes co-diseñan productos digitales que evidencian su comprensión del fenómeno dancístico. El carácter colectivo de esta producción fomenta la co-creación, ya que cada participante incorpora elementos que, al ser entrelazados, amplían y enriquecen el saber del grupo. Si bien la herramienta propicia autonomía en la creación, su impacto más significativo reside en que mantiene una interacción constante entre compañeros, transformando cada tarea en un espacio propicio para la negociación cognitiva. El resultado de esta modalidad es el fortalecimiento de competencias para el trabajo en equipo, una habilidad que, en el presente, es esencial tanto en el ámbito educativo como en el profesional (López et al., 2021).

En síntesis, la introducción de herramientas como BookCreator en contextos constructivistas impulsa la participación del estudiantado, nutre su autoexpresión, alimenta la

reflexión crítica y favorece la creación conjunta. Esta propuesta no solo ahonda en la comprensión de la danza, sino que capacita a los estudiantes para concebir, producir y valorar contenidos digitales, forjando competencias consideradas indispensables en el siglo XXI.

La incorporación de BookCreator en la formación de la danza escénica abre un canal notable para entrelazar la digitalidad con la pedagogía, promoviendo la perfección del movimiento, el agudizamiento de la mirada crítica y la co-creación de un arte digital colectivo. Anclada tradicionalmente en la corporeidad y en la fugacidad del escenario, la disciplina se expande al acoger la plataforma, que, al legitimarla y organizarla en módulos interactivos, reinventa la práctica. Así, los estudiantes dejan de limitarse a memorizar cadenas de pasos: analizan, dibujan y devuelven contexto a la danza, configurando un volumen que no solamente conserva el gesto, sino que lo recrea, transformando el aula en un espacio intermedio entre el cuerpo y el byte.

Integrar herramientas tecnológicas en la enseñanza de la danza posibilita al estudiantado consolidar, de manera simultánea, la habilidad motriz, la memoria corporal y la exactitud técnica, al tiempo que adquiere competencias en creación digital y dominio autónomo de dispositivos. Esta orientación didáctica trasciende la simple repetición de secuencias y convierte a los estudiantes en arquitectos de su proceso educativo: diseñan obras, realizan autoevaluaciones y ajustan su visión crítica mediante la plataforma propuesta. Así, la corporeidad se nutre de alfabetización digital y el estudiantado logra articular y expresar sus ideas creativas en formatos visuales y multimedia, elevando de manera progresiva el grado de sofisticación de sus producciones.

La mediación colaborativa habilitada por BookCreator se ha incorporado al proceso educativo con una eficacia singular. A través de la concepción conjunta de recursos digitales, los aprendices desarrollan competencias sociales que trascienden las paredes de la escuela: articulan una comunicación precisa, llevan a cabo negociaciones orientadas a soluciones y logran una sinergia grupal robusta. Aunque estos talentos tienen un valor claro en el aula, en el contexto laboral alcanzan una relevancia decisiva, puesto que el trabajo en equipo figura entre las competencias más solicitadas. En este contexto, la noción de colaboración se transforma: deja de ser un mero intercambio de ideas y se eleva a la co-creación. Cada participante aporta su perspectiva y su conocimiento técnico, y las distintas líneas de saber se entrelazan en un producto colectivo, el libro electrónico interactivo, que entrelaza coreografías, imágenes, fragmentos sonoros y textos. Esta modalidad de trabajo colectivo no sólo solidifica las destrezas interpersonales, sino que capacita a los estudiantes para abordar problemas complejos y para liderar proyectos. De este modo, se asegura que el aprendizaje resulte integral y cargado de significado.

Dentro de este marco, el enfoque constructivista que guía el uso de Book Creator promueve tanto el aprendizaje activo como la reflexión crítica. A diferencia de los modelos instructivistas, que colocan a los estudiantes como meros depositarios de información, el constructivismo los anima a explorar, experimentar y edificar su propio saber. De este modo, los estudiantes van más allá de la mera memorización de datos sobre la danza y se convierten en agentes comprometidos, responsables de la definición, producción y evaluación de su propio proceso de aprendizaje. Esta configuración pedagógica favorece la autorregulación y transforma la actividad en un laboratorio personal, donde cada estudiante mide su avance, ajusta las tácticas empleadas y obtiene nuevas comprensiones a partir de los fracasos que se convierten en oportunidades de aprendizaje.

El empleo de BookCreator como recurso complementario crea un contexto de reflexión en el que el estudiantado puede contemplar su práctica más allá de la mera ejecución física. Logra observar de qué modo sus propuestas creativas se proyectan y circulan en el ecosistema digital. Este escrutinio paralelo de cuerpos, secuencias y narrativas visuales propicia la integración de movimientos y la organización de los contenidos, al tiempo que impulsa un proceso de autoevaluación deliberada. Así, los estudiantes deben ponderar la calidad y el efecto de sus propias producciones y de las de sus compañeros; esta tarea se revela fundamental en la consolidación de competencias críticas en el campo de la creación artística.

La integración de plataformas como BookCreator favorece un aprendizaje interconectado, en el que el estudiantado articula destrezas técnicas junto a saberes de tecnología, artes visuales y comunicación. De este modo, la danza trasciende la mera práctica corporal y se configura como un campo interdisciplinario que entrelaza diversas voces y modalidades expresivas. Al introducir recursos digitales en la creación, los estudiantes acceden a nuevas vías de visualización y narración que les permiten extender los contornos de la danza tradicional, al tiempo que incorporan elementos innovadores que enriquecen tanto la vivencia artística como el itinerario académico.

La incorporación de esta herramienta digital trasciende la sala de danza y fortifica competencias transferibles que pueden ser aprovechadas en múltiples contextos académicos y profesionales. En la sociedad actual, la habilidad para crear, comunicar y colaborar mediante la tecnología adquiere, día a día, mayor reconocimiento; por tanto, instruir a los estudiantes en estos dominios desde las etapas tempranas de su formación les concede una ventaja sustantiva en la confrontación de retos futuros. Así, la integración de BookCreator en el ámbito de la danza

escénica no solo altera las prácticas de enseñanza y de creación, sino que, a la vez, proporciona a los futuros intérpretes instrumentos pertinentes que sostienen su crecimiento global, tanto en el plano personal como en la proyección de sus carreras profesionales.

## 9. Estado de arte

En los últimos años, la enseñanza de la danza escénica ha experimentado un cambio significativo, favorecido por la inclusión de herramientas digitales que, además de optimizar el proceso docente, enriquecen la experiencia formativa. La integración de tecnologías en el aula ha demostrado ser un factor alentador para la creatividad, la colaboración y el aprendizaje activo, aspectos que son fundamentales en un currículo que articula el movimiento corporal y el pensamiento crítico. Las plataformas interactivas han ensanchado el espacio pedagógico, autorizando a los estudiantes a explorar, editar y presentar ideas coreográfica-escénicas de forma ágil e innovadora, y al mismo tiempo asegurando un acceso equitativo a archivos de movimiento y a una retroalimentación constructiva (Franco, 2013).

En el terreno de la danza escénica contemporánea, los avances tecnológicos transforman la enseñanza al ofrecer a los estudiantes la facultad de ejecutar, concebir y visibilizar su arte a través de soportes digitales diversos. El diseño simultáneo de contenidos digitales, complementario al entrenamiento del cuerpo y a la búsqueda creativa, halla en BookCreator una herramienta de gran utilidad, dada su capacidad para generar libros digitales interactivos. A través de esta interfaz, los estudiantes combinan imágenes, fragmentos sonoros y escritos en sus coreografías, y al mismo tiempo cultivan un hábito sostenido de analítica y reflexión crítica sobre su trayectoria creadora (López et al., 2021).

La integración de espacios digitales en el aula amplía el repertorio comunicativo de los estudiantes y favorece modalidades didácticas más interactivas, donde la cooperación y la creación de contenidos se entrelazan con el proceso de aprendizaje. Herramientas como BookCreator y plataformas análogas permiten a los estudiantes relacionarse con la tecnología de modo protagónico, cultivando competencias que van más allá de la disciplina artística y que, por ende, adquieren relevancia tanto en el ámbito académico como en el espacio profesional (Rico, 2018).

La integración de recursos digitales en la enseñanza de las artes visuales ha reconfigurado las dinámicas didácticas actuales. Estas plataformas facilitan, más que la mera distribución de información, la generación colaborativa de conocimiento estético. Según Franco (2013), al incorporar medios digitales en el aula, el estudiantado pierde su carácter de receptor pasivo y se convierte en productor de contenidos, lo que pone de manifiesto y amplifica su facultad interpretativa y creadora. En el ámbito de la danza escénica, esta mediación tecnológica modifica la experiencia pedagógica: los estudiantes registran sus danzas, contrastan grabaciones, emplean programas de análisis de movimiento y recontextualizan patrones corporales. De este modo, la indagación sobre el gesto —tradicionalmente restringida al momento escénico— se amplía y sistematiza, promoviendo un acercamiento epistémico en el que la práctica y la teoría se articulan en un nivel singular de reflexión crítica.

La integración de aplicaciones digitales como BookCreator en las asignaturas de artes ofrece un marco contemporáneo para la elaboración de materiales interactivos que aúnen imágenes, audio y texto dentro de una secuencia narrativa coherente. Este contexto propicia un

intercambio continuo entre la coreografía, la producción audiovisual y la reflexión crítica, fomentando un aprendizaje que trasciende las disciplinas y articula múltiples dimensiones del saber. Rico (2018) argumenta que dichas plataformas no solo democratizan el acceso a la información, sino que también convierten al estudiante de un receptor pasivo en un diseñador activo de contenidos. Al construir conocimiento personal, el estudiante refuerza su competencia tanto creativa como cognitiva, al implicarse en el aprendizaje de modo más significativo y pertinente.

Por otra parte, la adopción de espacios digitales en la clase permite al estudiante experimentar formas novedosas de expresión y de comunicación. Al conjugar texto, audio y visualidad con movimientos del cuerpo, se produce una experiencia que trasciende disciplinas y enriquece la formación integral del individuo. El entrelazamiento entre danza y creación digital genera, de este modo, una ocasión privilegiada para desarrollar simultáneamente saberes técnicos y saberes creativos, favoreciendo una comprensión holística del diálogo entre arte y tecnología en el contexto educativo (López et al., 2021).

La influencia de los avances tecnológicos sobre la danza contemporánea requiere la mirada atenta de artistas y docentes, porque la intersección de cuerpo y digitalidad está transformando la concepción misma de lo que constituye la acción escénica. Aplicaciones como BookCreator, que los estudiantes utilizan para documentar y experimentar, les facilitan la construcción de segmentos en los que coreografía, multimedia y texto se entrelazan, de modo que cada taller se convierte en un momento de creación donde imagen, sonido y palabra se alimentan recíprocamente. Esta mediación digital enriquece la narración escénica y, al mismo tiempo, genera un espacio crítico donde el aprendiz, de modo independiente, puede ver y

reconfigurar su gesto, ajustar matices del movimiento y reelaborar la intención inicial. El procedimiento de la práctica se transforma, de la suerte de rutina, en un círculo interminable de creación y reflexión que, como indicaba Roland Petit, sostiene la precisión técnica y al mismo tiempo agudiza la singularidad de la voz artística.

Von Laban (2016) sugiere que el movimiento alcanza su auténtico significado únicamente cuando se inserta en un contexto que le otorga orden y coherencia. Por este motivo, la danza no puede considerarse únicamente como una sucesión de gestos sueltos; su valor se despliega cuando se articula con el espacio y con una narrativa que la sostiene. Las herramientas digitales, en este marco, facultan a los estudiantes para capturar, segmentar y reconfigurar sus movimientos con una profundidad y un detenimiento inusuales. De este modo, no se limitan a ejecutar; examinan y re-crean en un entorno virtual. La danza se convierte, en consecuencia, en un proceso cíclico e interactivo en el que la tecnología se comporta como un espejo digital, brindando a los estudiantes la posibilidad de observarse y, a partir de esa reflexión, de reajustar y enriquecer su práctica de modo incesante.

BookCreator proporciona a los estudiantes de danza una plataforma interactiva que les permite documentar su práctica corporal a través de un e-book vívido y conectado. Al integrar audios, imágenes y secuencias de vídeo, los jóvenes creadores unifican el movimiento con el sonido y la luz, transformando la emoción y el proceso en una forma perceptible y dinámica. Esta hibridación multimedia dirige la mirada hacia una experiencia sinérgica que, al suceder en el mismo plano digital, rebasa la técnica y alcanza una expresión comprensiva. López et al. (2021) argumentan que al trasladar la danza a este espacio, los estudiantes ejercitan, junto con

la musculatura, la reflexión crítica y la autoexpresión, poniendo su cuerpo en un diálogo constante con elementos visuales y sonoros.

El uso de BookCreator en la danza escénica autoriza a los estudiantes a plantear proyectos que exceden la simple ejecución. Cada trabajo no se limita a exhibir el cuerpo en el espacio, sino que se complementa con textos que guían, con testimonios que laten durante el proceso y con análisis que ponderan los resultados, formando un documento que registra y alimenta la creación en un mismo gesto. Este enfoque no solo favorece un aprendizaje en el que cuerpo y mente dialogan sin cesar, sino que, asimismo, estimula una reflexión metacognitiva que permite al estudiantado diseccionar y reconfigurar sus búsquedas artísticas, integrando, con creciente madurez, recursos de registros diversos (Martínez, 2022). Al documentar y difundir estas obras en un ecosistema accesible y colaborativo, las plataformas digitales, como BookCreator, amplifican las posibilidades de creación conjunta y de coevaluación, proporcionando al estudiantado la oportunidad de aprender de sus pares y de enriquecer su percepción de la danza a través de un intercambio red que es, en sí misma, forma de creación.

La inserción de herramientas tecnológicas como BookCreator en la práctica de la danza escénica potencia simultáneamente la calidad técnica, la expresividad corporal y la capacidad de analizar y comunicar la práctica artística mediante medios digitales. Esta integración de tecnología y danza articula un espacio de aprendizaje interactivo donde el perfeccionamiento físico y la formulación de ideas creativas co-evolucionan. Tal sinergia fortalece, además, competencias cognitivas que sobrepasan el ámbito de la sala de ensayo, extendiendo el impacto formativo a contextos diversos.

## Creatividad digital y desarrollo cognitivo en la danza

La creatividad digital se ha convertido en una competencia esencial en los ámbitos académicos y laborales, en un mundo que valora la innovación y exige rapidez ante los cambios. En la danza escénica, la integración de herramientas digitales en el gesto impulsa a los aprendices a experimento constante y a una expansión de su inventiva, superando límites físicos y conceptuales que antes se consideraban infranqueables. Desde esta perspectiva, la tecnología no se limita a embellecer el movimiento; reconfigura su lógica interna y permite que las ideas cobren forma de manera más directa, polisémica y, al final, más rica. (Franco, 2013).

Quesada (2003) sostiene que la creación de contenido digital empodera a los estudiantes con competencias técnicas y a la vez estimula habilidades cognitivas avanzadas: análisis crítico, abordaje de problemas complejos y autorreflexión. Estas competencias son esenciales no solo para que el aprendizaje sea más profundo, sino para que se torne autónomo. Mediante plataformas como BookCreator, los estudiantes diseñan y producen proyectos interactivos que entrelazan texto, imágenes, audio y video, facilitando la presentación de su producción de forma innovadora y multimodal. Esta dinámica no solo perfecciona las destrezas motrices propias de la danza, sino que también expande su creatividad digital, cualidad decisiva en la sociedad contemporánea.

El diseño activo que facilitan herramientas como BookCreator capacita a los estudiantes para que, a lo largo del proceso creativo, indaguen en las fases de su aprendizaje, evalúen los logros logrados y reajusten sus propuestas a medida que estas evolucionan. Esta circulación constante de retroalimentación les permite afinar su producción de forma autónoma y en

conversación continuada con sus compañeros. El ejercicio de reflexión que subyace a la práctica no solo los hace competentes en lo técnico de la danza, sino que les otorga una capacidad crítica que les permite observar, segmentar y reconfigurar sus portafolios artísticos de forma reiterada (Martínez, 2022). Dicho trayecto alimenta una postura autocrítica y una apertura a la mejora constante, cualidades indeclinables para sostener la creatividad en cualquier ámbito de la disciplina artística.

La integración de arte y tecnología que se analiza aquí va más allá de un recurso educativo que combine disciplinas; actúa como un eje que permite a los estudiantes desarrollar competencias digitales críticas que se transfieren a sectores situados fuera del aula de danza. Al introducir la producción digital dentro de la práctica dancística, arte y tecnología se entrelazan hasta que el acto creativo queda tanto redefinido como expandido. Por ello, los estudiantes no solo aprenden a manipular plataformas y herramientas, sino que, de forma implícita y a la par, edifican destrezas de colaboración, organización temporal y diseño de proyectos, competencias que tanto la investigación académica como el mundo laboral consideran hoy esenciales (López et al., 2021).

La combinación de creación digital y danza escénica, mediada por recursos como Book Creator, fortalece la formación motriz y estimula el pensamiento crítico. Cada interacción con la plataforma plantea al estudiante la necesidad de cuestionar, reexaminar y reinventar, prácticas centrales de la mentalidad reflexiva discernible en la futura práctica profesional. Oscular tecnologías en el programa de estudios propicia la indagación por lenguajes vivos, donde el cuerpo asume el rol de píxel y el movimiento se reescribe como relato hipertextual. El fruto no se limita a un repertorio escénico, sino que se perfila como un espacio compartido entre arte y tecnología, donde ambas discurren al mismo tiempo en continua conversación, generando estratos significativos que el modelo disciplinar tradicional no alcanza a concebir.

## Colaboración Mediada por la Tecnología

La colaboración potenciada por plataformas digitales se ha consolidado como un pilar en los salones de clase actuales, sobre todo cuando se priorizan enfoques de aprendizaje activo y creativos. Jiménez (2016) advierte que el trabajo en grupo sobrepasa el fomento de habilidades sociales, interfiriendo decisivamente en la adquisición de competencias nucleares: la comunicación asertiva, la negociación constructiva y el reconocimiento de la alteridad. Estas competencias, de indudable relevancia en la formación y en el ámbito laboral, facultan al estudiantado para afrontar el espectro variado de contextos colaborativos que la vida moderna propone. La práctica sistemática de estos saberes no solo afina las habilidades interpersonales, sino que, además, edifica el cimiento sobre el que los futuros profesionales habrán de moverse con éxito en un mundo caracterizado por la interdependencia creciente.

En las clases de danza escénica, integrar aplicaciones digitales como Book Creator refuerza de manera significativa el trabajo conjunto entre el estudiantado. La herramienta permite a los equipos concebir un proyecto interactivo en el que comparten concepciones, discuten tácticas, y deciden los elementos a incluir y su secuenciación lógica. Este modo de proceder no solamente facilita la creación conjunta de materiales didácticos; también afianzar el sentido de comunidad en el aula, motivando a los estudiantes a involucrarse en la construcción colectiva del conocimiento (López et al., 2021).

La retroalimentación entre iguales es un pilar del aprendizaje colaborativo que, en BookCreator, adquiere particular fuerza. Los estudiantes analizan los proyectos de sus compañeros y elaboran observaciones que enriquecen el contenido, lo que impulsa una reflexión conjunta sobre el diseño y las decisiones tomadas. Esta interacción, además de fortalecer las competencias sociales, activa el aprendizaje al distribuir la responsabilidad en la producción multimedia y, en consecuencia, propicia una aprehensión más profunda de los conceptos tratados.

El trabajo conjunto en plataformas digitales como Book Creator refuerza, a su vez, el compromiso y la identidad colectiva en torno al proyecto, ya que los estudiantes saben que su esfuerzo mancomunado se concreta en un producto final que da testimonio del aprendizaje social. Este trayecto, lejos de limitarse a la construcción de un artefacto, articula al grupo y permite consolidar competencias fundamentales: la toma de decisiones consensuadas, la organización del trabajo y la gestión del tiempo, habilidades valoradas tanto en el ámbito académico como en el profesional (Jiménez, 2016).

La integración de plataformas digitales en el aula amplía sustancialmente la pluralidad de perspectivas. Cuando los estudiantes co-crean contenido digital, pueden incorporar visiones y enfoques personales, alimentando así un contexto donde se valora la heterogeneidad y se fortalece el aprendizaje colaborativo. Este modelo inclusivo asegura que cada integrante del equipo sienta que su voz pertenece al proceso, promoviendo la equidad y reforzando el respeto mutuo en el entorno educativo (Rico, 2018).

Los estudios de caso jurídicos en formación artística facultan investigaciones que escarban las relaciones vivas entre quehacer artístico y medios digitales, despliegan transformaciones que exceden el ámbito de lo técnico y lo instrumental. Conforme indica Stake (1994), el modelo prioriza el contexto específico, las interacciones humanas y las subjetividades que nutren el aula, y permite, por tanto, una lectura densa de los procesos en curso. Inspirados en la integración de Book Creator en talleres de danza escénica, considera el caso como el dispositivo idóneo para trazar el mapa de cómo el estudiantado negocia el entorno, cómo las competencias corporales y creativas se despliegan y calibran, y de qué manera la mediación técnica alimenta una distancia reflexiva sobre la propia creación. A partir de esas preguntas, esta indagación entrelaza observación, entrevistas y examen de los artefactos digitales generados para construir una narración que dé cuenta de las sutilezas y contradicciones que emergen cuando el movimiento se articula con la pantalla.

La estructura del presente estudio de caso, orientada a la experiencia de los estudiantes con BookCreator, no se limita a registrar el diálogo que establecen con la plataforma, sino que propicia una investigación detallada sobre cómo la herramienta mediada les permite generar propuestas artísticas. El planteamiento, además, habilita el seguimiento sistemático de las capacidades cognitivas que los estudiantes ponen en juego al entrelazar movimientos de danza con componentes digitales. Este trazado resulta determinante para comprender de qué manera la mediación tecnológica puede enriquecer el aprendizaje en arte, alimentando, simultáneamente, competencias técnicas, cognitivas y sociales. Como afirma Stake (1994), el estudio de caso facultará al investigador para indagar cómo las mediaciones digitales reconfiguran el contexto educativo, situando al estudiante en una lógica productora de su propio saber y de su propia experiencia.

El método de estudio de caso sitúa en el primer plano los retos específicos que los estudiantes encuentran al integrar tecnología en sus trayectorias de aprendizaje. La adopción de aplicaciones como Book Creator, por ejemplo, tiende a suscitar, en sus primeras etapas, dificultades tanto en la adaptación al software como en la interrelación eficaz entre la danza y los subsistemas digitales que la preceden (López et al., 2021). Estas dificultades, lejos de constituir simples tropiezos, señalan limitaciones tecnológicas y entrevistas de los contextos pedagógicos que, al persistir, requieren atención planificada. El estudio de caso, en consecuencia, ofrece a profesores e investigadores la oportunidad de reconducir sus acciones formativas, dirigiéndolas al desmantelamiento de estas limitaciones y, así, ampliando la incidencia positiva de los instrumentos digitales en el aprendizaje y en la manifestación artística de los educandos (Jiménez, 2016).

Book Creator, al proporcionar un entorno interactivo para la creación y difusión de proyectos digitales, funciona como un recurso valioso para documentar y analizar, de manera entrelazada, el trayecto de aprendizaje de los estudiantes. La plataforma facilita la recopilación de evidencias cualitativas acerca de cómo los estudiantes se implican en sus iniciativas creativas y de cómo la mediación tecnológica influye en su capacidad para expresarse y reflexionar sobre su propio arte. A través de Book Creator, los estudiantes no solo producen un artefacto digital terminado; su narrativa de aprendizaje se edita en paralelo, lo que concede a los docentes un acceso rico y constante a datos que alimentan y renuevan las estrategias pedagógicas. Esta metodología permite calibrar las intervenciones a partir del análisis de las interacciones digitales, alimentando un ecosistema de aprendizaje que se torna más efectivo y ajustado a las singularidades de cada estudiante.

Las investigaciones sobre el uso de tecnologías digitales en la enseñanza artística demuestran cómo plataformas como Book Creator configuran de manera decisiva los itinerarios de aprendizaje. Mediante el examen de estos contextos, podemos identificar tanto las dificultades que aparecen como los espacios de oportunidad que permiten reconfigurar las rutinas pedagógicas. La claridad de la interfaz concede a los estudiantes una agencia renovada en el diseño de sus creaciones, lo que estimula la producción estética y, simultáneamente, la reflexión metacognitiva, el trabajo colaborativo y la incorporación de destrezas digitales que, de acuerdo con las tendencias profesionales actuales, resultan imprescindibles.

### 9.1. Perspectivas Futuras

La incorporación de herramientas digitales como Book Creator en la enseñanza de la danza escénica abre horizontes significativos para la pedagogía contemporánea. Estos entornos digitales permiten a los estudiantes programar simultáneamente su técnica corporal y su inventiva digital, fortaleciendo competencias como la colaboración y la autonomía autoral. Los maestros, al desplegar estas tecnologías, convierten el aula en un ámbito dinámico, en el que el movimiento dialoga con la imagen, el sonido y el texto, generando un espectro de creación que trasciende el ejercicio convencional. De este modo, el currículo se enriquece con prácticas interdisciplinarias, situando la tecnología menos como un accesorio que como un medio de enunciación y renovación estética. El resultado es un aprendizaje que, al integrar disciplina y digitalidad, cultiva una comprensión completa del arte del movimiento en el siglo XXI.

Book Creator y plataformas afines permiten a los estudiantes generar, reflexionar y comunicar de manera creativa, integrando la danza con otros lenguajes artísticos y tecnológicos. Documentar y compartir sus progresos mediante productos digitales interactivos les proporciona una vía singular para la autoevaluación y la valoración del trabajo ajeno. Este ejercicio de reflexión continua resulta fundamental para la adquisición de competencias cognitivas y creativas que, además de enriquecer el rendimiento en danza, les dota de herramientas para afrontar retos en ámbitos académicos y profesionales. La participación en proyectos colaborativos les enseña a trabajar en equipo, a intercambiar ideas y a contribuir en la creación de productos finales, cultivando destrezas que resultarán decisivas en su trayectoria profesional futura (López et al., 2021).

A medida que las tecnologías digitales continúan su avance, las perspectivas para la educación artística y la danza escénica se amplían, propiciando nuevas modalidades de interacción, creación y colaboración. Aplicaciones como BookCreator no solo fomentan un aprendizaje que implica al estudiantado de forma activa, sino que también alteran la esencia misma de la práctica artística, proporcionando a los estudiantes la oportunidad de reinventar y reinterpretar la danza de formas que antes eran inviables. Al emplear las capacidades tecnológicas, los futuros artistas pueden representar movimientos, emociones y relatos con un grado de accesibilidad y creatividad sin precedentes. Este fenómeno indica que la danza escénica y la educación artística están predestinadas a evolucionar en simultáneo con la integración de herramientas digitales que no solo simplifican la ejecución de la obra, sino que también propician que los estudiantes se desarrollen como creadores y comunicadores completos.

En el aula de danza escénica, la tecnología digital trasciende el apoyo a la expresión artística y alienta un aprendizaje que es al mismo tiempo activo, colaborativo y reflexivo. Al utilizar plataformas como BookCreator, los estudiantes no se limitan a reproducir movimientos; emplean las herramientas de forma sinérgica para reflexionar, comunicar e interactuar. Esta transformación rediseña la experiencia educativa y artística, elevando la praxis a un estadio en el que la creación y la crítica, la individualidad y el colectivo se retroalimentan de forma continua.

## 10. Metodología

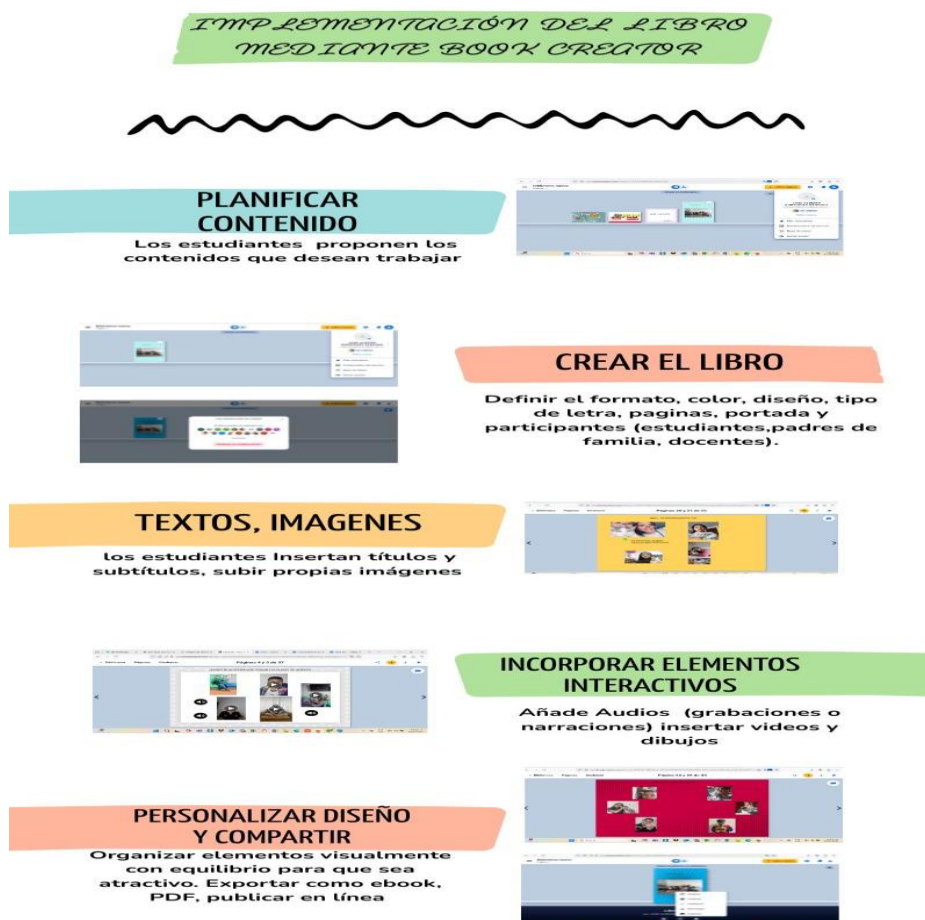
La investigación se fundamenta en un diseño cualitativo de tipo fenomenológico, anclado en un estudio de caso que posibilita la indagación exhaustiva de la vivencia estudiantil, como señala Stake RE. (2010 p.83). “El propósito de la investigación es informar, ilustrar, contribuir a una mayor competencia y madurez, socializar y liberar”. En el uso de Book Creator en las clases de danza escénica. Su propósito central es comprender, mediante la observación

sistemática, el efecto que la inserción de esta plataforma digital produce en la construcción de la expresión corporal, el dominio de las funcionalidades técnicas y la calidad de la interacción colaborativa de los niños y niñas de quinto grado del Colegio Distrital Feliza Bursztyn. En el estudio se sostiene que el proceso creador, más que el resultado acabado, constituye la clave del aprendizaje; por consiguiente, se registran los gestos, las verbalizaciones, las trayectorias de movimiento y las reflexiones que emergen en el interior del taller. Mediante el análisis de video y el diario de campo se identifican tránsitos entre el plano corporal y el digital, se ligan las destrezas motrices emergentes a los logros que la plataforma hace visibles y se rastrean los micro-momentos de apoyo recíproco que nutren la construcción colectiva del conocimiento. La indagación, al centrarse en la microinteracción, revela cómo la herramienta digital se convierte en un mediador que hace dialogar el cuerpo y el dispositivo, el cuerpo y el cuerpo, en un circuito de creación donde la danza y la tecnología se entrelazan.

El Book Creator es una herramienta innovadora que permite la creación de libros digitales, con la que se pueden integrar recursos multimedia, como videos o audios, lo que la hace atractiva para los estudiantes. Permite que los estudiantes demuestren sus aprendizajes a través de una presentación multimedia, en la que se pueden incluir recursos como videos o audios, lo que hace la presentación atractiva para los demás estudiantes. Estos procesos de archivo se pueden llevar a cabo en carpetas individuales o en archivos conjuntos que se pueden ir creando de manera colaborativa, lo que hace la creación más atractiva.

Los estudiantes pueden crear sus libros de forma secuencial, a través de la presentación de los procedimientos o de manera libre, a través de la exposición de los pasos que debe seguir. A través de la creación de libros digitales, los estudiantes pueden aprender cualquier tema, a través de la creación de videos documentales o cualquier exposición que ellos deseen. El uso de recursos multimedia en la enseñanza de la danza escénica permite que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo.

Ilustración 1 Implementación Book Creator.



Fuente propia. (2025)

### 10.1. Ruta metodológica.

El proyecto se estructurará en una serie de fases continuas que integran métodos cualitativos y cuantitativos, con el fin de ofrecer una evaluación exhaustiva del efecto que genera Book Creator en el estudiantado. La observación estructurada se erige como el método central para registrar, de manera sistemática, la interacción de los estudiantes con la herramienta. “Se refiere a la observación metódica que es apoyada por los instrumentos como la guía de observación y el diario de campo mediante la utilización de categorías previamente

codificadas y así poder obtener información controlada, clasificada y sistemática” (Campos y C, G; & Lule M, N. 2012. P 54). En cada una de las sesiones en que se implemente BookCreator, el investigador efectuará unas tomas de notas exhaustivas que documentarán el recorrido por la interfaz, las elecciones relativas a la incorporación y modificación de contenidos, así como los diálogos que se suscitan entre los participantes.

Esta estrategia facilitará una narración en tiempo real, lo que hará posible no solo el registro de conductas observables, sino también la identificación de las dificultades que surgen, la indagación sobre su origen y la apreciación del impacto emocional y cognitivo que la plataforma ejerce en el aprendizaje. El cuaderno de campo complementará este registro reflejando la neurodisciplinaridad del grupo, apuntando las inquietudes que surgen, los instantes en que el apoyo entre pares se hace evidente y la función mediadora que el docente adopta dentro del proceso de co-creación digital.

Se integrarán también datos cuantitativos a través de encuestas y mediciones de desempeño motriz y creativo de los estudiantes, con el objetivo de obtener un panorama más amplio de los efectos de la herramienta. Este enfoque mixto garantizará una comprensión profunda tanto del proceso como de los resultados, permitiendo evaluar la eficacia pedagógica de BookCreator en un entorno colaborativo de aprendizaje (Jiménez, 2016).

## **10.2. Experimentación.**

El estudio se estructurará bajo un diseño cuasi-experimental que permitirá controlar las condiciones educativas y medir sus efectos sobre los estudiantes, “en un diseño cuasi-experimental, en comparación con los experimentales, hay más hipótesis alternativas que pueden ajustarse a los datos. Por ello, es imprescindible que el investigador tenga, en la medida de lo posible, un conocimiento de las variables específicas que el diseño cuasi-

experimental utilizado no sea capaz de controlar” (Bono C, Roser, 2012, p 4). Un grupo trabajará de manera individual y el otro, en colaboración; las franjas temporales se intercalarán y se combinarán recursos de suscripción que van desde cuestionarios interactivos y cortos apoyos tutoriales. Al término de cada sesión se registrarán la expresividad corporal, la fluidez creadora y el avance en las competencias motrices y cognitivas mediante un protocolo de instrumentos mixtos: observaciones cuantificadas, escalas descriptivas y análisis de artefactos digitales (Morales et al., 2020).

Las encuestas previas indican que los estudiantes valoran de manera favorable la plataforma, por lo que se indagará sobre la experiencia concreta de incorporar Book Creator en el aula. Los resultados preliminares reflejan una recepción entusiasta, sugiriendo que la herramienta tecnológica se incorpora con éxito al aprendizaje. Esta información será el fundamento del instrumento final que medirá el impacto de la plataforma sobre el desarrollo cognitivo y motriz del estudiantado.

El equipo de investigación llevó a cabo un conjunto de entrevistas semiestructuradas con los estudiantes para obtener información detallada sobre sus pensamientos y emociones relacionados con el uso de Book Creator. Estas entrevistas se realizaron al inicio y al final del estudio, permitiendo un análisis comparativo de la evolución de habilidades y actitudes ante la herramienta digital. Las preguntas estuvieron centradas en situaciones específicas, como el impacto de la plataforma en su proceso de aprendizaje, el fortalecimiento de la confianza al expresarse con el cuerpo, y la mejora en la comunicación a través del movimiento.

Simultáneamente, se entrevistaron a los docentes implicados a fin de documentar sus percepciones sobre el efecto de BookCreator en el aula y su influencia en el desarrollo más amplio de los estudiantes en el ámbito de la danza (López et al., 2021).

Los apuntes recolectados durante las observaciones y las entrevistas fueron objeto de un análisis cualitativo. Se procedió a amalgamar las transcripciones de las entrevistas, las notas de las observaciones de aula y los productos elaborados por los estudiantes, de modo que se puedan discernir patrones y temas reveladores de las transformaciones en las competencias cognitivas, en la expresividad corporal y en la creatividad digital. Complementariamente, se considerarán las acciones llevadas a cabo en la herramienta digital, dado que estas traducen la dinámica de aprendizaje colaborativo y la efectividad del trabajo en equipo.

### **10.3. Implementación de la metodología.**

Durante todo el estudio se siguieron las etapas que se describen a continuación.

**Fase 1:** introducción y familiarización con la herramienta.

Durante esta fase introductoria se presenta Book Creator a los estudiantes, registrando atentamente sus primeras impresiones con la herramienta y anotando reacciones inmediatas, dificultades iniciales y el tiempo que tardan en acostumbrarse a la interfaz. Paralelamente, se conducen entrevistas breves que indagan sobre sus expectativas y experiencias previas con otras tecnologías.

**Fase 2:** Actividades de creación con BookCreator y registro del proceso

En la segunda etapa, los estudiantes comienzan a elaborar cuentos visuales sobre danza escénica con la aplicación BookCreator, mientras el equipo de investigadores supervisa su dinámica en grupos pequeños y en actividades individuales. Se documenta cada elección que toman al construir la obra, cada inconveniente que aparece y cada táctica que utilizan para

resolverlo. A la vez se realizan entrevistas breves y semiestructuradas que recogen sus emociones y su grado de interés mientras juegan con la nueva herramienta digital.

### **Fase 3:** Evaluación de libro terminado y análisis de contenido

En la fase final del producto digital se recopila y se revisa de forma cualitativa, preguntándose hasta qué punto evidencia la expresividad corporal, la creatividad mediática y la cooperación entre pares. Junto a este examen de los artefactos se vuelve a entrevistar a estudiantes y docentes para medir el efecto global de Book Creator en el desarrollo de las competencias motoras y cognitivas que intervienen en el aprendizaje.

## **10.4. Justificación del enfoque metodológico**

Se ha elegido un enfoque fenomenológico cualitativo, pues ofrece el marco idóneo para acercarse a las emociones y rememoraciones que el estudiantado relaciona con Book Creator sin someterlas a un esquematismo métrico. Este paradigma, centrado en el relato vivido, articula un diseño de estudio de caso que despliega la indagación en las aulas del Colegio Distrital Feliza Bursztyn. Tal ubicación concede al investigador la flexibilidad de observar y anotarse en cada gesto, por diminuto que parezca, de la cotidianidad del aprendizaje digital, alentando así una aprehensión rica y matizada del proceso educativo (Jiménez, 2016).

Este enfoque práctico y contextual brinda una representación auténtica de las vivencias de los estudiantes y, al mismo tiempo, promueve un proceso colaborativo inmediato, dirigido al logro de transformaciones sostenibles en las prácticas docentes. Como subraya Stake (1994), el investigador de un estudio de caso no se limita a documentar, sino que se convierte en un interlocutor activo que interviene, ajusta y sugiere, favoreciendo un ambiente de aprendizaje en

permanente evolución. En consonancia con este planteamiento, el presente estudio persigue abrir un espacio en el que los estudiantes puedan experimentar, errar, aprender y, a través de BookCreator, reconfigurar no solo su forma de aprender sino también el modo en que estructuran y comunican sus saberes.

#### 10.4.1. Participantes

La investigación tuvo treinta estudiantes de quinto grado de la Institución Educativa Distrital Colegio Feliza Bursztyn de Kennedy, Bogotá, elegidos mediante un muestreo intencional. No se tomará en cuenta el género, sino que el criterio principal será que cada niño haya utilizado antes la plataforma Book Creator, de forma que su experiencia sea más profunda y significativa. Se exigirá además una asistencia mínima del ochenta y cinco por ciento, para confirmar que ha tenido tiempo suficiente de familiarizarse con la herramienta.

Cada participante aportará un recorrido distinto, con variados niveles de manejo de la tecnología y diferentes modos de interactuar con la herramienta digital. Por eso, cada voz constituye un punto de vista valioso, y podremos observar una rica diversidad de experiencias durante todo el proceso creativo.

La selección responsable de este grupo busca garantizar que todos disfruten de una vivencia completa con BookCreator y que, al mismo tiempo, se apoyen mutuamente en el aprendizaje. Al compartir ideas, resolver dudas y celebrar logros juntos, los estudiantes sentirán que forman parte de un proceso colectivo, colaborativo y estimulante que favorece su desarrollo creativo y personal.

#### 9.4..2. Técnicas o Instrumentos de Producción de Datos

Con el propósito de considerar la interacción de los estudiantes con la plataforma BookCreator y el modo en que esta facilita su expresión y su desarrollo, se instrumentarán técnicas cualitativas que trascienden la mera mirada a los productos terminados y se adentran en el proceso de aprendizaje y las emociones implícitas. Las estrategias de recolección de datos serán las siguientes:

**Entrevistas semiestructuradas:** Las entrevistas ofrecieron la posibilidad de acceder directamente a las vivencias de los estudiantes, sus emociones y sus reflexiones en torno a la plataforma. “la entrevista semiestructurada del tipo semiestandarizada facilita la construcción de conocimiento y posterior interpretación de este. A la vez que como toda entrevista implica condiciones óptimas para que surja la interacción entre entrevistador y entrevistado” (Villarreal-Puga, J ; Cid G, M. 2022, p 54). En ese sentido, las preguntas se orientaron a la percepción que tienen de BookCreator, al juicio que formulan sobre su propio crecimiento expresivo y al modo en que la herramienta interviene en su aprendizaje. Se pretende configurar un ambiente que favorezca la apertura y la sinceridad. El diseño de las entrevistas se mantendrá flexible, de modo que los estudiantes puedan ahondar en ideas y sentimientos que puedan fluir en el transcurso de su creación. A lo largo del proyecto, se llevarán a cabo entrevistas finales con el fin de contrastar la percepción inicial de la herramienta y su creciente relación con la tecnología.

**Observación en aula:** En las sesiones en que los estudiantes realicen actividades con BookCreator, el equipo investigador llevará a cabo una observación sistemática del progreso en pauta a medida que transcurre el trabajo. Con el consentimiento informado de las familias, se grabarán videos de las exposiciones y de las tareas que los estudiantes efectúen. Dichas grabaciones proporcionarán una doble línea de información: permitirán examinar el producto culminante —el libro digital— y, a la vez, trazar el itinerario creador, las interacciones con la

plataforma y las emociones que emergen a lo largo del proceso. El análisis se orientará a detectar hits significativos de interacción y de aprendizaje colaborativo, así como a ilustrar la progresión en las destrezas motrices y en la creatividad de cada estudiante. Las conversaciones que surjan entre los estudiantes durante el uso de la herramienta también serán capturadas, ya que éstas pueden iluminar el apoyo recíproco y las dinámicas que circulan en el grupo.

El empleo de tales técnicas persiguió el propósito de reunir evidencias cualitativas que trasciendan las estadísticas cuantitativas, de manera que se obtenga una comprensión profunda y matizada sobre cómo BookCreator incide en los estudiantes, cómo redefine su vinculación con la tecnología y cómo estimula su creatividad. A través de este enfoque, se pretende documentar no solo las respuestas y comportamientos manifiestos, sino, en igual medida, los procesos cognitivos y emocionales subyacentes, a fin de ofrecer un análisis global y coherente del proceso de aprendizaje.

#### 9.4.3. Consideraciones Éticas

Es fundamental que este estudio se realice bajo principios éticos que respeten los derechos y el bienestar de los estudiantes. Por ello, se seguirán las siguientes pautas éticas:

Consentimiento informado: Todos los estudiantes y sus padres o tutores recibirán una explicación clara sobre el propósito del estudio, y se les pedirá que firmen un consentimiento informado para la participación en las entrevistas y la grabación de videos. Aseguramos que todos los involucrados comprendan que su participación es completamente voluntaria.

Derecho a la privacidad y a participar de forma voluntaria: cada estudiante puede abandonar el estudio en cualquier momento y esa decisión no le traerá consecuencia alguna, ni dentro del colegio ni en su carrera académica.

Sensibilidad cultural y emocional: porque las actividades implican movimientos del cuerpo, se prestará especial atención a reacciones emocionales de los participantes. Las entrevistas y observaciones se realizarán en un ambiente seguro y respetuoso, de modo que cada estudiante se sienta cómodo y libre para hablar.

El siguiente cuadro, tomado de Useche (2019, p. 39), resume las limitaciones y beneficios de cada modalidad de entrevista.

Para este caso usaremos la entrevista semi estructurada, ya que nos permite mayor flexibilidad para la recolección de la información abordando diferentes aspectos y percepciones de los entrevistados.

Tabla 1 tips de entrevista.

Tipos de entrevistas	Limitantes	Ventajas
<p><i>Según el grado de estructura:</i> Estructurada No Estructurada</p> <p><i>Según el número de entrevistados:</i> Personal Colectiva</p>	<p>Requiere disponer de mucho tiempo y a veces las personas no están dispuestas a otorgarlo.</p> <p>Se requiere un entrevistador con destreza, para extraer la información requerida.</p> <p>El entrevistador debe tener capacidad de registrar la información obtenida en el momento de la entrevista.</p>	<p>La información recolectada es extensa y exhaustiva sobre el tema a investigar.</p> <p>Se puede indagar sobre algún aspecto en particular en el momento de la entrevista.</p> <p>Su flexibilidad permite identificar aspectos no considerados.</p>

Fuente: Useche (p.39)

## Observación

Esta técnica nos permite entrar en contacto directo con el contexto del problema de investigación, en este caso el docente estará en contacto directo con el grupo de estudiantes durante las clases de danza, para poder identificar las diferentes reacciones y percepciones durante las mismas y de esta manera se podrá realizar un registro general.

Useche (2019) (p.44) nos muestra las ventajas y desventajas de la observación como técnica de recolección de datos en una investigación.

*Tabla 2 tips de entrevista 2.*

Ventajas	Limitantes
<p>Se puede obtener gran volumen de información.</p> <p>Se puede obtener información, aunque las personas no estén dispuestas a otorgarla.</p> <p>Aplica a situaciones no estructuradas (estudios exploratorios)</p>	<p>Es una técnica poco precisa.</p> <p>Es necesario distinguir los hechos sin interpretarlos.</p> <p>Se pueden hacer inferencias desacertadas.</p>

Fuente: Useche (p.45)

De acuerdo con la tipología de observación propuesta por Useche (2019, p. 45), planteamos ejecutar una observación no participante, pues como docentes no integramos el grupo que se estudia; además, la observación es instrumentada, porque grabaremos en vídeo las distintas actividades de clase.

## Procedimiento

El primer paso en el análisis de datos consiste en organizar la información en categorías o temas y, a partir de ahí, reducirla para detectar patrones y recurrentes.

Con los datos clasificados, leeremos e interpretaremos la información, comparando las categorías hasta confirmar o refutar nuestra hipótesis inicial.

Así podremos evidenciar las ventajas que la aplicación móvil aporta a las clases de danza y al desarrollo de la expresividad corporal en estudiantes de quinto grado y cómo superamos el reto planteado.

## Estrategia de análisis

Una vez recopilados los datos, procederemos a un análisis temático en el que identificaremos categorías y patrones que emergen de las entrevistas. Como señala Mieles (2012), lo desafiante en este tipo de estudios es que los relatos se entrelazan con percepciones, imaginarios, mitos, sentimientos, modos de vida y valoraciones cotidianas, todo lo cual ha sido anotado en un cuaderno de campo y respaldado con documentos, fotos y grabaciones. Sin un esquema organizado desde el inicio, la recuperación de esa riqueza informativa puede tornarse lenta y dispersa, por eso mantenemos una codificación sistemática a lo largo del proceso. Al adoptar el estudio de caso, canalizamos esa diversidad de datos para explorar la mirada de un grupo de estudiantes sobre la introducción de book creator en sus clases de danza, evaluando sus ventajas, dificultades e impacto en el desarrollo de las sesiones desde su punto de vista. A este propósito se une el marco teórico de Braun y Clarke (2006, citado en Mieles, 2012), que orienta a leer los relatos varias veces, buscar patrones

recurrentes y construir un argumento claro que no solo describa, sino que explique por qué esos temas son relevantes para el contexto investigado.

El análisis temático es un enfoque ampliamente utilizado en la investigación cualitativa que permite identificar, clasificar y examinar en profundidad los patrones o temas que emergen a partir de relecturas cuidadosas de la información recogida, con el fin de elaborar conclusiones que enriquezcan la comprensión del fenómeno estudiado (p. 23).

### Análisis temático

El análisis temático configura la columna vertebral del tratamiento cualitativo de los datos reunidos en esta investigación. Tal como sostiene Miele (2012), para que dicho ejercicio resulte válido y fiable, las grabaciones de reuniones y entrevistas han de ser transcritas con extrema precisión sin dejar fuera un sólo matiz que surja en la interacción, porque sólo de ese modo se conserva la esencia del discurso y el estudio posterior puede reflejar con veracidad lo que los estudiantes vivieron al usar BookCreator

Siguiendo el modelo que han popularizado Braun y Clarke (2006) el procedimiento se organiza en seis pasos nítidos que van desde el primer contacto con el corpus hasta la redacción de un informe final riguroso y accesible.

#### Fase 1: Familiarización con los datos.

En esta etapa inicial el investigador lee y relee cada transcripción y cada nota de observación con el fin de hacerse íntimo de la información, detectar patrones preliminares y forjar una vista integral que sirva de cimiento a los pasos siguientes del análisis.

#### Fase 2: Generación de categorías o códigos iniciales

En esta fase, cada fragmento de dato se analiza poco a poco, palabra por palabra, buscando repeticiones o patrones que salten a la vista. De esa mirada cuidadosa nacen las primeras etiquetas provisionales o códigos, que organizan la información y dejan más claro qué ingredientes forman la experiencia con BookCreator. Así quedan al descubierto pistas clave que alimentan habilidades como la expresión corporal, la creatividad digital y la colaboración entre compañeros.

### Fase 3: Búsqueda de temas

Con los códigos primarios listos, esa colección de etiquetas se junta y se apila en bloques más grandes que cuentan una historia común. En esta etapa se quiere ver cuáles son los temas centrales que muestran cómo BookCreator impacta el aprendizaje de la danza escénica, desde mejoras en la expresión corporal hasta un salto en la creatividad digital y el modo en que los estudiantes se ayudan mutuamente a lo largo del proceso.

### Fase 4: Revisión de temas

Una vez visibles los primeros temas, conviene parar y verificar si realmente se sostienen en la evidencia y si responden a lo que la investigación prometió aclarar. Este examen minucioso asegura que cada etiqueta se alinee con los objetivos y las preguntas iniciales y, con frecuencia, obliga a modificar, unir o incluso dejar de lado ideas que antes parecían firmes.

### Fase 5: Definición y nombramiento de temas

Tras haber agrupado la información, le daremos a cada tema un nombre limpio y corto que explique exactamente de qué va. La etiqueta elegida debe ser lo más sencilla posible, por lo que evitaremos jergas o vocabulario técnico que pudiera desconcertar a los lectores.

## Fase 6: Elaboración del informe final

Con toda la información organizada, elaboraremos un informe que, en lugar de limitarse a listar hallazgos, avance como una narración coherente. En ese texto contaremos la historia que enlaza cada descubrimiento, ofreceremos nuestra lectura de los datos y daremos a los docentes y creadores de aplicaciones educativas sugerencias prácticas que puedan llevar inmediatamente al aula.

Este recorrido nos permitirá ver, paso a paso, cómo los estudiantes se mueven en la herramienta y qué aprendizajes surgen en cada clic o gesto. Al analizar esa evidencia con cuidado, nos aseguramos de que las conclusiones realmente respalden el trabajo diario en clase y guíen futuros programas de formación docente.

## Aportes a la Innovación Educativa

En las clases de danza el curso ya no sigue un esquema lineal, porque Book Creator convierte la sesión en un taller colectivo donde cada voz se escucha. La app da a cada estudiante la posibilidad de armar su libro digital entrelazando movimiento, texto, imagen y sonido en una misma página. Al mezclar esos lenguajes, el aprendizaje se vuelve más profundo: el estudiante no solo recibe datos, sino que participa en su construcción y le da un sentido personal.

Otra ventaja importante de Book Creator es su accesibilidad prácticamente universal. Al operar en teléfonos y tabletas, el contenido está disponible dentro y fuera del aula. Un ensayo, una nota, un vídeo corto o el comentario espontáneo de un compañero se pueden incorporar al proyecto en el instante decisivo, sin que la hora o el lugar se conviertan en un obstáculo. Con batería cargada y la voluntad de seguir creando, los estudiantes mantienen abierto el hilo creativo.

La plataforma ubica la colaboración en el centro de su oferta y la distingue de otras herramientas. Al formar grupos y hacer visible el progreso de cada uno, los estudiantes aprenden no solo a escuchar, sino a dar retroalimentación constructiva y a valorar perspectivas ajenas. Esa práctica diaria refuerza sus habilidades sociales y, a la vez, genera un clima inclusivo donde cada voz aporta un ladrillo al avance del grupo.

La gamificación funciona como un motor que impulsa el nivel de compromiso de los estudiantes. Mediante medallas, puntos y mini recompensas que emergen al finalizar cada actividad, lo que a primera vista parecía una obligación se devela pronto como un desafío atractivo. Esa pizca de juego convierte las horas de práctica en pruebas interesantes, estimula la curiosidad por la materia e sostiene el ánimo en niveles elevados.

En resumen, BookCreator transforma la enseñanza de la danza al proporcionar un entorno digital donde los estudiantes no se limitan a leer o memorizar, sino que crean, comparten y colaboran continuamente. Esta práctica activa estimula su creatividad, enriquece su destreza técnica con herramientas digitales y refuerza su habilidad para trabajar en equipo, competencias hoy consideradas indispensables en casi cualquier profesión del siglo XXI.

## 11. Análisis de Datos Cualitativo

El análisis cualitativo se sitúa en el corazón del estudio, porque ofrece una ventana directa a lo que los estudiantes viven mientras utilizan Book Creator y nos ayuda a ver, en detalle, cómo esa herramienta afecta su rendimiento académico, sus habilidades motrices y su bienestar emocional. Al seguir este camino, el equipo se esfuerza por recoger la historia completa de cada estudiante, de forma que salgan a la luz matices que las cifras rara vez muestran. La atención a comentarios, sensaciones y conductas anotadas durante la creación

digital se combina con un seguimiento de los cambios visibles en el aprendizaje y en el desarrollo físico que esas interacciones pueden impulsar.

### 10.1. Entrevistas Semi-Estructuradas

El formato semiestructurado es valioso porque permite al investigador guiar la charla sin encorsetar al entrevistado. Así, cada estudiante tiene un espacio para compartir lo que considera esencial sobre su paso por la plataforma. Esta mezcla evita que la mirada quede atrapada en lo pensado y deja que broten ideas inesperadas que un cuestionario cerrado casi siempre dejaría afuera. Durante la charla, se intentará sondear tanto lo que ocurre en la mente como lo que rebosa en el ánimo. Entender solo el contenido aprendido no basta; hay que escuchar cómo se sintieron al abrir BookCreator, qué tropezones encontraron y de qué modo esas piedras, pequeñas o grandes, tocaron su confianza y su ánimo.

También se prestará atención a las pequeñas conversaciones: la pregunta que lanzan al docente, la respuesta que regresa y lo que ese va-y-viene aporta al aprendizaje colectivo. Cada intercambio es un engranaje más en el motor del aula digital, y por eso vale la pena seguirlo.

Además, como señala Useche (2019), los gestos, el tono de voz e incluso los silencios que se cuelan entre dos preguntas revelan mucho: pueden delatar frustraciones reprimidas o un entusiasmo que se guarda para uno mismo. Esa paleta corporal, unida a lo que se expresa con palabras, ofrece un retrato más preciso de lo que en realidad han experimentado los estudiantes.

### 10.2. Observación Directa

La observación directa se plantea, entonces, como el segundo pilar fundamental en la recolección de datos. Con este recurso, el equipo investigador podrá quedarse en el aula a lo largo de las clases de danza y seguir, minuto a minuto, el modo en que los estudiantes utilizan BookCreator, la plataforma que se está poniendo a prueba. Esa cercanía al escenario de aprendizaje permite registrar no solo las tareas programadas, sino también respuestas inesperadas, gestos sutiles y matices que se escapan a las cámaras.

Para que las conclusiones que se extraigan sean fidedignas, la observación se realizará desde una posición no participativa; tanto los docentes como los miembros del equipo de investigación se abstendrán de intervenir o de ofrecer ayuda durante la actividad. Al mantener esta distancia controlada, se pretende obtener una imagen más fiel de las competencias técnicas de los estudiantes y de las dinámicas sociales que emergen en el aula, evitando la contaminación que podría introducir cualquier estímulo externo provocado por quienes están evaluando el proceso.

La recogida de datos no será casual, sino sistemática y exhaustiva; por ello, cada sesión en la que se utilice Book Creator se grabará en vídeo. Después, cada grabación se transcribirá y se etiquetará para su análisis. Este protocolo permite revisar las interacciones al detalle, teniendo en cuenta no sólo el lenguaje corporal de los estudiantes, sino su destreza técnica y las decisiones que toman mientras trabajan en la herramienta. Las grabaciones se utilizan, entonces, para identificar patrones recurrentes: las formas en que colaboran, resuelven contratiempos digitales y se comunican entre sí a lo largo del proceso creativo.

Una vez recopiladas las observaciones y entrevistas, el siguiente paso consiste en clasificar todo el material en categorías temáticas. Este orden inicial facilita apreciar la cantidad global de datos y revela conexiones que, de otro modo, permanecerían ocultas. Fragmentos de

texto, anotaciones y vídeos se etiquetan con los mismos ejes, de modo que adquieren un sentido claro y dejan al descubierto las áreas en que Book Creator influye tanto en el aprendizaje como en la convivencia del grupo.

Una vez organizada la información, se lleva a cabo una lectura comparativa que confronta cada dato con los objetivos planteados al comienzo del estudio. De esa confrontación surge, por un lado, la confirmación o el rechazo de la hipótesis inicial y, por otro, la aparición de preguntas y hallazgos imprevistos. Esta etapa es crucial porque reubica los resultados en su contexto original y verifica si lo que se recogió realmente responde a lo que se quiso indagar, ofreciendo finalmente una comprensión más rica del impacto que Book Creator tuvo sobre el aprendizaje de los estudiantes.

### 10.3. Estrategia de Análisis Temático

Para examinar la información cualitativa cosechada, se optó por el análisis temático, una técnica que rastrea patrones y temas en los relatos de los estudiantes y nos ofrece una mirada más profunda sobre sus experiencias. Tomando como referencia las seis etapas que Braun y Clarke delinearon en 2006, el trabajo se estructurará de esta manera:

#### Fase 1: Familiarización con los datos

Al principio, leeremos y releeremos las transcripciones de las entrevistas y las anotaciones de las observaciones, dejando que las ideas emerjan sin forzarlas. Ese contacto reiterado nos brindará una vista panorámica del material y hará más fácil detectar los patrones y tendencias que, quizás sin darnos cuenta, ya estaban presentes.

## Fase 2: Generación de categorías o códigos iniciales

En esta etapa, los investigadores analizan cada parte de los datos buscando repeticiones y conexiones. A partir de esos hallazgos, se elaboran categorías o códigos que ordenan la información. Esos códigos, funcionan como etiquetas preliminares, organizan el material y destacan lo esencial relacionado con el uso de Book Creator.

## Fase tres: búsqueda de temas

Cuando todos los códigos están organizados, se combinan en grupos más amplios que reflejan las grandes preguntas del estudio. Estos grupos, que llamamos temas, permiten ver de forma clara qué sienten los estudiantes, cómo responden ante la tecnología y qué impacto tiene eso en su creatividad y en la manera en que se expresan con el cuerpo.

## Fase cuatro: revisión de temas

Una vez apuntados los temas, el equipo los examina uno a uno para asegurarse de que cada uno tenga sentido interno y encaje bien con los datos originales. En esta pasada se comprueba también que cada apartado responda de forma directa a los objetivos que planteamos al inicio. Si algo se siente a medias, se unen nombres o se ajustan las definiciones para que la voz de los estudiantes quede retratada con la mayor precisión posible.

## Fase cinco: definición y denominación de los temas

A cada grupo le damos un título que explique de inmediato lo que incluye, así cualquier lectora o lector sabe de un vistazo a qué se está refiriendo la sección. Un nombre claro no es

un mero adorno, es la señal que orienta la lectura y evita que se formulen malentendidos que luego costarían tiempo y esfuerzo.

Fase seis: producción del informe final.

Con los datos recopilados y las secciones tituladas, elaboramos un informe que sintetiza los hallazgos y demuestra de qué manera Book Creator ha fortalecido las habilidades psicomotrices, digitales y de trabajo en equipo de los estudiantes. Este documento incluye sugerencias para expandir la indagación y orientaciones prácticas que facilitan una integración más fluida de la herramienta en las clases de danza.

#### 10.4. Aportes a la Innovación Educativa

Al introducir Book Creator en el aula de danza, la enseñanza deja atrás el esquema expositivo tradicional y gana agilidad. La aplicación convierte el espacio en un taller colaborativo donde cada estudiante es autor y curador de su propio avance. Mas no solo impulsa la creatividad y la expresión motriz; también establece un entorno dinámico donde cualquier persona puede añadir, revisar o distribuir material desde cualquier lugar. De este modo, la colaboración y el autoestudio se erigen en fundamentos de la propuesta, permitiendo que los jóvenes adquieran competencias vitales para su futuro profesional.

## **12. Instrumento de Medición**

Con el propósito de cuantificar y cualificar el efecto de BookCreator en el aprendizaje de los estudiantes, se ha elaborado un instrumento de medición que combina datos cualitativos y cuantitativos. Las entrevistas semiestructuradas asumen aquí un papel central, pues posibilitan

una indagación profunda sobre las vivencias de los estudiantes en relación con la herramienta digital. Los diálogos se estructurarán en torno a preguntas orientadoras que indagan sobre dimensiones precisas: Cambios emocionales, variación en la postura y gestos, crecimiento de la creatividad digital y avance del trabajo

A continuación, se ofrece una tabla que sintetiza los criterios de medición derivados de las entrevistas. Estos criterios servirán para organizar las respuestas recogidas y ofrecer una valoración pormenorizada de los resultados alcanzados:

*Tabla 3 Entrevista semiestructurada.*

Criterio de Medición	Indicadores	Método de Evaluación
Impacto Emocional	Percepción de los estudiantes sobre cómo se sienten al utilizar BookCreator.	Respuestas verbales durante las entrevistas.
Expresión Corporal	Cambios en la capacidad de los estudiantes para expresar ideas a través del cuerpo tras el uso de la herramienta.	Observación de movimientos y respuestas durante la entrevista.
Creatividad Digital	Nivel de creatividad en la creación de contenido digital usando BookCreator.	Evaluación de los libros digitales creados por los estudiantes.
Colaboración y Trabajo en Equipo	Grado de interacción y apoyo mutuo entre estudiantes durante las actividades colaborativas.	Observación en aula y análisis de interacciones grabadas.

Habilidades Técnicas (Usabilidad de la Plataforma)	Facilidad o dificultad para usar la herramienta digital.	Respuestas sobre la facilidad de uso en las entrevistas.
Desempeño en Competencias Motrices	Mejoras en la motricidad al integrar movimientos con la creación digital.	Evaluación de la ejecución de movimientos durante las actividades.

Tabla 4 Tabla de encuestados.

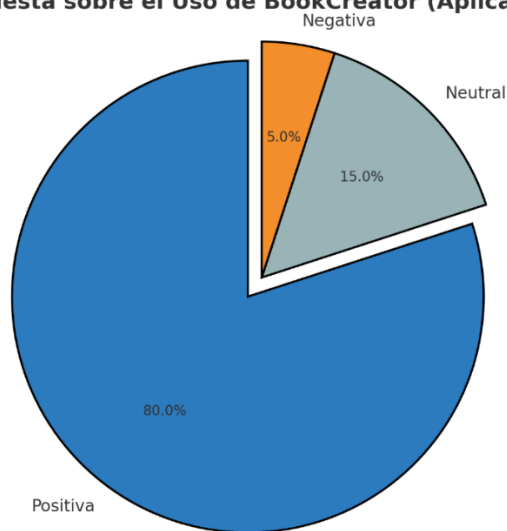
Nº	Nombre completo	Género	Grado	Categoría / Variable
1	Abrirla Lozano Mendes	Femenino	5º-1	Positivo
2	Alejandro Rodríguez Polanis	Masculino	5º-1	Positivo
3	Ana Sofía Sánchez Montiel	Femenino	5º-1	negativo
4	Davier Sara Peña	Masculino	5º-1	Neutral
5	Daniel Alejandro Castro	Masculino	5º-1	Positivo
6	David Chaves	Masculino	5º-1	Positivo
7	Gabriela Chisica Ballesteros	Femenino	5º-1	negativo

8	Juan David Escobar Betancur	Masculino	5º-1	Positivo
9	Juan Esteban Díaz	Masculino	5º-1	Positivo
10	Luisa Fernanda Bonilla	Femenino	5º-1	Positivo
11	Mariaangela Sofía Cotiza Mivina	Femenino	5º-1	Positivo
12	Matías Cortes López	Masculino	5º-1	Positivo
13	Matías Moreno Huriel	Masculino	5º-1	Positivo
14	María Paula Pinto Sánchez	Femenino	5º-1	Positivo
15	Nicol Vanegas	Femenino	5º-1	Positivo
16	Nicolás Cariño Riaño	Masculino	5º-1	Positivo
17	Nicolás Ramírez Riaño	Masculino	5º-1	Positivo
18	Samuel Sánchez Torres	Masculino	5º-1	Positivo

19	Sofía Noemí Pico Pabón	Femenino	5º-1	Positivo
20	Valery Daniela Piñeros	Femenino	5º-1	Positivo
21	Yuliana Romero Bernal	Femenino	5º-1	negativo
22	Yuliana Romero Vernal	Femenino	5º-1	Positivo

Ilustración 2 Resultados de encuestas.

**Resultados de la Encuesta sobre el Uso de BookCreator (Aplicada a 20 Estudiantes)**



Fuente propia. <https://drive.google.com/drivefolders/15s8mkP9wpgBMrUzLYWtVXVeNzBj>

5GLFS

NOTA: En este link se alojan las entrevistas escritas.

La gráfica de pastel que se muestra ilustra los resultados de la encuesta realizada a 20 estudiantes sobre su experiencia con la plataforma BookCreator en las clases de danza escénica. A continuación, se presenta una explicación detallada de los elementos visuales de la gráfica:

#### Segmentos de la Gráfica:

**Positiva (80%):** La mayor parte de la gráfica está representada por el color azul claro, que simboliza las respuestas positivas de los estudiantes. El 80% de los estudiantes (16 de 20) manifestaron que tuvieron una experiencia favorable con la herramienta, lo que indica una buena aceptación de la plataforma en el aula.

**Neutral (15%):** El segmento de color gris azulado representa las respuestas neutrales, que comprenden el 15% de los estudiantes (3 de 20). Estos estudiantes probablemente no tuvieron una opinión negativa ni extremadamente positiva sobre la plataforma, sugiriendo que su experiencia fue moderada o que aún no se sintieron completamente involucrados con la herramienta.

**Negativa (5%):** El segmento en color naranja representa el 5% de respuestas negativas, es decir, 1 de 20 estudiantes. Esto indica que solo una pequeña proporción de los estudiantes expresó una experiencia insatisfactoria con BookCreator, lo que sugiere que la mayoría de los estudiantes se sintieron cómodos y participaron positivamente en el proceso.

### **13. Resultados**

En esta sección se exponen los primeros resultados del estudio referido al empleo de Book Creator en las asignaturas de danza escénica, atendiendo su influencia sobre la expresión corporal, la creatividad digital y la colaboración entre estudiantes de quinto grado. Las evidencias se han obtenido de entrevistas, registros de aula y un análisis temático de los documentos revisados.

### 12.1. Observaciones Iniciales sobre el Uso de Book Creator

Las anotaciones recogidas durante las sesiones evidencian que Book Creator propició un entorno de trabajo marcadamente interactivo. Los estudiantes, al confeccionar su libro digital, incorporaron danza y gesto en cada página, logrando una fusión entre movimiento y contenido que alimentó su creatividad y devolvió el registro de las sensaciones y el movimiento vividos durante la práctica.

Un hallazgo notable fue que el entorno digital facilitó a los estudiantes la expresión de pensamientos y sentimientos de forma más abierta. Al pasar del plano físico al digital, quienes antes concebían la danza exclusivamente a través del cuerpo, lograron articular un diálogo entre el gesto y las herramientas tecnológicas, produciendo una nueva forma de significado que integra cuerpo y tecnología.

### 12.2. Resultados de las Entrevistas

Esta sección presenta los resultados preliminares de una investigación centrada en el uso de Book Creator en las asignaturas de danza escénica, analizando su efecto en la expresión corporal, la creatividad digital y la colaboración de estudiantes de quinto grado. Los

datos provienen de entrevistas, registros del aula y un análisis temático de la documentación recopilada.

#### Observaciones iniciales del uso de Book Creator

Los apuntes recogidos durante las unidades didácticas señalan que la herramienta generó un contexto de aprendizaje profundamente interactivo. Los estudiantes, al crear su libro digital, integraron danza y gesto en cada página, logrando una fusión de movimiento y contenido que no sólo estimuló su creatividad, sino que también recuperó el registro de las sensaciones y del movimiento vividos durante la práctica.

Uno de los hallazgos más sobresalientes fue que el entorno digital permitió a los estudiantes expresar ideas y emociones de forma más expeditiva. Al transitar del espacio físico al digital, quienes anteriormente concebían la danza de manera únicamente corporal lograron entablar un diálogo entre el gesto y los medios tecnológicos, generando un nuevo plano de sentido que articula cuerpo y tecnología.

#### 12.3. Categorías y Temas Emergentes en el Análisis Temático

El análisis temático, fundamentado en las entrevistas y observaciones, ha permitido identificar las siguientes categorías centrales, que ilustran el impacto de Book Creator en el aprendizaje estudiantil:

##### **Creatividad y Expresión**

Los estudiantes reportaron que la aplicación les brindó la posibilidad de narrar relatos que integraban texto, imágenes y elementos gestuales, enriqueciendo simultáneamente su expresión corporal y su creatividad en el ámbito digital.

### **Motivación y Participación**

Todos los estudiantes manifestaron que el proceso de elaboración del libro les resultó más estimulante que las actividades académicas convencionales. Los docentes, a su vez, constataron un incremento notable en la atención y en la disposición de los **estudiantes** a lo largo de las clases.

### **Colaboración y Trabajo en Equipo**

La plataforma facilitó el trabajo en red; los estudiantes fusionaron relatos individuales y colectivos, intercambiaron observaciones, ajustaron contenidos y completaron el producto final en equipo, lo que consolidó sus competencias de colaboración.

### **Desarrollo Digital y Tecnológico**

Pese a la incertidumbre inicial, los estudiantes adquirieron autonomía en el uso de la aplicación tras unas pocas sesiones, lo que elevó su confianza y su comodidad en la interacción con herramientas tecnológicas.

#### **9.4 Efectos observados en el desarrollo de las habilidades corporales y creativas**

El uso de Book Creator durante la investigación potenció simultáneamente la reflexión cognitiva y la motricidad fina de los estudiantes. En el ámbito de la expresión corporal, varios grupos comenzaron a articular el gesto con la creación digital, entrelazando imágenes, tipografía y grabaciones sonoras que enriquecieron el relato sobre la danza. Un equipo, por

ejemplo, presentó una secuencia coreográfica cuya difusión audiovisual se vio potenciada por una reflexión oral, proporcionando contexto y densidad visual a la representación.

En el terreno de la creatividad, los estudiantes adoptaron múltiples voces narrativas, entrelazando palabras, ilustraciones y fragmentos sonoros. Este entramado de soportes multiplicó las maneras de dramatizar una idea, fusionando medios para dar cuerpo a su discurso. La interacción con el material académico adquirió así un carácter más activo y variable, alentando una implicación creadora que rebasó la mera adquisición de contenidos.

#### Fundamentación metodológica de las categorías y análisis cuantitativo de recurrencias

La identificación de las categorías se inició a partir de las transcripciones íntegras de las entrevistas semiestructuradas aplicadas a la cohorte de estudiantes de 5º-1. Las transcripciones se sometieron a codificación inductiva de acuerdo con el enfoque de análisis temático propuesto por Braun y Clarke (2006): se llevó a cabo una lectura exhaustiva del corpus, se generaron códigos iniciales y se reagrupó dicha codificación bajo temas de mayor jerarquía.

Como resultado de este procedimiento, se delinearon cinco categorías nucleares: Expresión limitada, Entorno digital, Libros digitales, Entorno interactivo y Expresión integrada. Cada categoría recibió una definición operativa precisa y se articuló con uno o más de los objetivos específicos de la investigación:

Expresión limitada → Objetivo específico 1 (determinar el impacto del uso de Book Creator sobre la expresión corporal).

Entorno digital y Libros digitales → Objetivo específico 2 (valorar el desarrollo de competencias digitales en la práctica de la danza escénica).

Entorno interactivo y Expresión integrada → Objetivo específico 3 (analizar el fortalecimiento de la colaboración y la creatividad).

La frecuencia con que se presentó cada categoría se determinó registrando el número de entrevistados que reportaron conceptos o vivencias relacionadas con cada una. De este modo, la categoría Expresión integrada fue señalada por 19 de los 22 estudiantes entrevistados (86 %), la categoría Entorno interactivo por 17 (77 %), Libros digitales por 15 (68 %), Entorno digital por 14 (64 %), y Expresión limitada por 6 (27 %).

*Tabla 5 ponderado de resultados*

<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia (n)</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
<b>Expresión integrada</b>	<b>19</b>	<b>86 %</b>
<b>Entorno interactivo</b>	<b>17</b>	<b>77 %</b>
<b>Libros digitales</b>	<b>15</b>	<b>68 %</b>
<b>Entorno digital</b>	<b>14</b>	<b>64 %</b>
<b>Expresión limitada</b>	<b>6</b>	<b>27 %</b>

Los datos analizados no solo validan que las categorías emergentes reflejan de manera fiel la vivencia del colectivo estudiado, sino que ilustran la transición de una manifestación aislada a una articulación holística en un espacio digital interactivo. La reiterada aparición de “Entorno

interactivo” y “Expresión integrada” sugiere que la estrategia metodológica implantada —talleres de elaboración de un libro digital a través de Book Creator— concretó, con éxito, la intersección de las dimensiones motriz, creativa y tecnológica que orientaron la investigación. Este examen cuantitativo se enriquece con la representación gráfica de los instrumentos recabados, la cual revela, por un lado, que la totalidad del estudiantado expresó un reforzamiento en su motivación y que un 95 por ciento apreció las dinámicas de colaboración, reforzando así la vinculación entre las dimensiones “Entorno interactivo” y “Colaboración”. Del mismo modo, la confrontación de las narrativas de las entrevistas y los registros de aula hizo patente que el avance en la expresión corporal se correlacionó con una mayor autonomía en el uso digital, sosteniendo la hipótesis de que las competencias motrices y digitales se retroalimentan de forma sinérgica en un entorno que fusiona cuerpo y tecnología.

#### **14. Conclusiones**

La experiencia de incorporar Book Creator en las clases de danza escénica ha evidenciado que es posible integrar el lenguaje corporal y las plataformas digitales de forma fluida y significativa. El análisis temático obtenido de las entrevistas al finalizar el proceso indica que el 86 % de los estudiantes logró una expresión integrada, evidenciado así el paso de modos de comunicación unidimensional a narrativas que articulan movimiento, texto y multimedia. El 77 % de los encuestados aludió específicamente a lo que el entorno interactivo les permitió experimentar, indicando que el trabajo colaborativo en la creación de libros digitales favoreció la cooperación, la negociación de significados y la elaboración colectiva de los materiales, alineándose por entero a la intención de reforzar el trabajo en equipo. Las categorías entorno digital y libros digitales, documentadas en el 64 % y 68 % de las entrevistas, respectivamente, ponen de manifiesto que los estudiantes no sólo adquirieron competencias técnicas en el manejo

de la plataforma, sino que, en un nivel superior, utilizaron esas competencias de forma deliberada como soporte creativo de su discurso artístico.

Es evidente por las encuestas y gráficos que el 100% de los estudiantes informó un aumento en su motivación, y el 95% tuvo una evaluación positiva del trabajo colaborativo. Esto refuerza la confirmación de que la estrategia metodológica diseñada logró comprometer al grupo, superando el paradigma tradicional de repetición mecánica. La codificación de entrevistas, el registro sistemático de observaciones y el análisis de frecuencia no solo hicieron posible reconocer algunas categorías emergentes, sino que también explicaron sus relaciones directas con los objetivos establecidos al principio, asegurando que las conclusiones no sean meras impresiones subjetivas, sino derivadas de un método claro y replicable. La experiencia sugiere que incorporar ciertos recursos, como Book Creator, en la enseñanza de las artes puede ser sostenible y transferible a otros contextos escolares, siempre que vaya acompañada de una planificación anticipada cuidadosa y rigurosamente estructurada, así como de una evaluación del progreso en las habilidades motoras, digitales y colaborativas.

## 15. Anexos

### *Entrevista Semi-Estructurada*

---

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?
2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?
3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?
4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?
5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?
6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?
7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?
8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

**Consentimiento informado.****CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA USO DE IMAGEN, FOTOGRAFIAS, VIDEOS Y OTROS REGISTROS AUDIOVISUALES****Proyecto:** Enseñanza de la Danza Escénica**Institución Educativa:** Colegio Feliza Bursztyn I.E.D**Grado:** Quinto de primaria**Docente Responsable:** José Albeiro Rodríguez Sánchez**Fecha:**

Yo, \_\_\_\_\_, identificado(a) con cédula de ciudadanía No. \_\_\_\_\_, en calidad de padre, madre o acudiente legal del estudiante:

**Nombre del estudiante:** \_\_\_\_\_

**Grado:** \_\_\_\_\_

AUTORIZO de manera expresa, libre, voluntaria y debidamente informada a la Institución Educativa [nombre del colegio], al docente responsable del proyecto y a las entidades vinculadas al desarrollo del mismo, para que tomen, almacenen, utilicen, reproduzcan y publiquen fotografías, grabaciones de video, grabaciones de voz y/o cualquier otro material audiovisual en el que aparezca mi hijo(a), con el propósito exclusivo de documentar, visibilizar y difundir las actividades pedagógicas, artísticas y culturales del proyecto de danza escénica, dentro de los siguientes medios:

- Presentaciones institucionales y/o académicas.
- Informes y portafolios pedagógicos.
- Plataformas educativas utilizadas por el colegio (como Book Creator u otras).
- Redes sociales institucionales, página web de la institución o medios de difusión escolar.

Esta autorización se otorga con fundamento en la Ley 1581 de 2012, por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales en Colombia, y el Decreto 1377 de 2013, reglamentario de la misma.

Asimismo, declaro que he sido informado(a) de que:

- La imagen y demás registros serán usados únicamente con fines pedagógicos, culturales y educativos.
- En ningún caso se hará un uso comercial, político o ajeno al propósito del proyecto.
- En cualquier momento podré solicitar la revocatoria de esta autorización, de forma escrita, conforme al procedimiento establecido por la institución educativa.

Firma del padre, madre o acudiente:

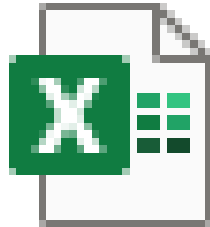
Nombre completo: \_\_\_\_\_

C.C. No: \_\_\_\_\_

Teléfono de contacto: \_\_\_\_\_

***Modelo de medición***

(Ejecutar doble click).



5251626 Modelo de  
medicion.xlsx

Alejandro Rodríguez Polanía 501

## Entrevista Semi-Estructurada

### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?  
Buena, me gusta poder participar y/o crear libros en la plataforma
2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?  
Bien, ya que me hacen preguntas, bailo y me siento feliz.
3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?  
Me ha ayudado a ponernos de acuerdo y que no todos debemos tener las mismas ideas.
4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?  
Me ha ayudado a ser más creativo y feliz.
5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?  
No sabía implementar cosas a los libros y ya lo sé.
6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?  
Ahora sé más cosas por Bookcreator y colaboro más con mis amigos.
7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?  
Hacer una serie/libro largo hecho por mí.
8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?  
Bien porque es como si combinara las pantallas con algo que no suelo hacer mucho.

Mikail Vanegas

501

## Entrevista Semi-Estructurada

### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

Alegre y emocionada

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

con foros para los bailes

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

en la atención de las ideas

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

me ha ayudado con ideas

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

intentar de subir el video

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

de ninguna manera

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

me gustaría que metieran más tecnología y danzas.

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

bien porque vas conociendo de la tecnología y danza

Entrevista Semi-Estructurada

Yuliana Romero Benal 501

## Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?  
es algo muy divertido que nos ayuda a expresarnos más
2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?  
ayudandome a no verme penq expresandome por que se que no soy la unica
3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?  
de que podemos expresarnos más en nuestras expresione
4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?  
tomandome fotos creando todo tipo de cosas
5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?  
poder expresar todo
6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?  
ayudando a poder hablar más
7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?  
bailar en grupo por que aqui podemos ayudarnos
8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?  
bueno por que nunca pense que iba a poder estar la tecnologia y los libros

Alejandro Rodríguez Polanía 501

## Entrevista Semi-Estructurada

### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?  
Buena, me gusta poder participar y/o crear libros en la plataforma
2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?  
Bien, ya que me hacen preguntas, bailo y me siento feliz.
3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?  
Me ha ayudado a ponernos de acuerdo y que no todos debemos tener las mismas ideas.
4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?  
Me ha ayudado a ser más creativo y feliz.
5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?  
No sabía implementar cosas a los libros y ya lo sé.
6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?  
Ahora sé más cosas por Bookcreator y colaboro más con mis amigos.
7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?  
Hacer una serie/libro largo hecho por mí.
8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?  
Bien porque es como si combinara las pantallas con algo que no suelo hacer mucho.

Mikail Vanegas

501

## Entrevista Semi-Estructurada

### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

Alegre y emocionada

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

con tareas para los bailes

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

en la atención de las ideas

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

me ha ayudado con ideas

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

intentar de subir el video

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

de ninguna manera

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

me gustaría que metieran más tecnología y danzas.

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

bien porque vas conociendo de la tecnología y danza

Entrevista Semi-Estructurada

Yuliana Romero Benal 501

## Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?  
es algo muy divertido que nos ayuda a expresarnos más
2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?  
ayudandome a no verme penq expresandome por que se que no soy la unica
3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?  
de que podemos expresarnos más en nuestras expresione
4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?  
tomandome fotos creando todo tipo de cosas
5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?  
poder expresar todo
6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?  
ayudando a poder hablar más
7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?  
bailar en grupo por que así podemos ayudarnos
8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?  
bueno por que nunca pensé que iba a poder estar la tecnología y los libros

Manuela avila cuervo 50+ :)

## Entrevista Semi-Estructurada

### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

alegre y emocionada

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

con ideas para los bailes

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

en la atención de la ideas

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

viendo los videos de mis compañeros

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

si creatividad y despues de usarlo mi creatividad mejoro

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

de ninguna manera

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

sobre su función

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

bien es super sobre porque lo digital con los movimientos del cuerpo

motivos cortos Lopez 501

### Entrevista Semi-Estructurada

#### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

D: sencilla

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

Por su forma fácil de usar

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

No es como casinado

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

Gasta muy poco tiempo y es fácil de usar

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

Me gusta más aprender más de

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

motivos cortos Lopez 501

### Entrevista Semi-Estructurada

#### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

D: sencilla

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

Por su forma fácil de usar

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

No es como casinado

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

Gasta muy poco tiempo y es fácil de usar

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

Me gusta más aprender más de

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

Gabriela Chisica Ballesteros

507

Entrevista Semi-Estructurada

Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

La experiencia ha sido muy chueca

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

me ayudado mucho para ayudarle a mis primos

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

Me ayuda hacer mas sociable

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

Me ayudado para poder mejorar mis dibujos y mi imaginación

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

ninguno

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

no afecta mi forma de aprender

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

Me gustaria ver de Bookcreator pueda tener juegos que creas un personaje y que si te pones la ropa tengas que hacer una operacion

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

Se siente chueca y me gusta porque podemos aprender mejor

Nicolas camilo Riaño Terranova 501

Entrevista Semi-Estructurada

Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

me encanto

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

si

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

Si me ayudo a trabajar en equipo

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

no se

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

NO puedo entrar

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

Para que nos ayudemos entre si

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

No me parece por que me gusta danzas asi como es

Mariangela Sofia Cotis Urbina. 501

#### Entrevista Semi-Estructurada

#### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?  
muy divertido y creativo.
2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza? muy bien, excelente.
3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros? Ha influido mi capacidad de tener paciencia.
4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?  
Ayudandome a ser más flexible y divertida.
5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?  
No me salían bien las cosas pero fui mejorando
6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula? De ninguna manera, al contrario, me ayuda a ser más creativa en mis clases
7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?  
La creatividad porque me gusta ser muy creativa.
8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal? Muy bien y liberal.

Valent Daniela Pineros Neuvarez 501  
Entrevista Semi-Estructurada

### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?  
me parece una experiencia divertida y entretenida.
2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?  
me ha ayudado mucho ya que me divierte y me mantiene entretenido.
3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?  
me parece que ha influido mucho en trabajos de equipo porque deja que todos nos expresemos.
4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?  
me ayudó mucho dandome creatividad y diversion.
5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?  
no sabia como entrar ni como subir cosas pero investigando aprendi.
6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?  
ayuda a desarrollar mas creatividad y mentalidad.
7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?  
me gustaria explorar las animaciones porque me parece entretenido.
8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?  
me siento muy entretenida por la combinacion.

Gabriela Lozano Mendez 504

## Entrevista Semi-Estructurada

### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

me siento bien es una actividad  
muy chevere y puedo ver como  
se expresan mis compañeros

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

me gusta por mis compañeros  
pueden ver como me siento

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

creando bailes con ayuda de familiares  
y compañeros

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

haciendo dibujos y manualidades

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

cundo mi hermano se reía  
por algo yo le decía que no  
pero entendí por que se reía

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

a entendernos entre todos

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

los bailes y la fotos con mascotas  
me parecen divertidas

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

que es mas qd chevere y no son  
solo palabras

## Entrevista Semi-Estructurada

## Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

seria divertida

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

decirle lo que siento

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

seria mas facil

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

se me facilita mas

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

no podia buscarlo y ahora ya lo puedo usar

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

se aprende mas

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

sobre la película de volver al futuro quiero saber mas de la peli

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

bueno, feliz

Daniel Alejandro Cortés

Ana sofia sanchez montiel 501  
Entrevista Semi-Estructurada

### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?  
Lo describiría como chévere y divertido para q uno haga actividad física y lo divertida para alguien flojola como yo
2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?  
Todavía no he podido ingresar a la plataforma pero se q es buena para expresar sentimientos
3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?  
q trabajamos sin peleas pero con un poco d. descoordnación
4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?  
con consejos y practica
5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?  
Los desafíos eran q no pude ingresar a Bookcreator fácilmente y tube q enviarles a el whatsapp del profe
6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?  
Dando confianza en si mismo y aprender muchas cosas buenas y creativas
7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?  
me gustaría explorar más como esta plataforma por q ayuda a la actividad física y psicológica
8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?  
me siento conformada con eso ya q nos ayuda expresar cosas buenas para mantenernos felices

Nicolas Ramirez Riano  
501

Entrevista Semi-Estructurada

Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?  
me gusta mucho porque es divertido  
juntar danza / tecnología y crear libros
2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?  
cuando hago el libro yo puedo decir  
si estoy feliz o triste
3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?  
cuando hago el libro y veo el libro  
veo el trabajo de mis compañeros
4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?  
me ha ayudado porque puedo escribir en temas  
diferentes temas para libros diferentes y  
además puedo grabar videos y ponerlos en el  
libro
5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?  
cuando entee quería editar el libro  
central pero no podía entonces cree  
mi propio libro y ese si lo pude editar
6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?  
yo creo que no afecta porque es muy  
chevere y me ayuda con la creatividad
7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?  
me gustaria crear una biblioteca  
miya para poder crear libros con mis  
amigos
8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?  
se siente bien combinar cosas  
nuevas para experimentar

Luisa Fernanda Bonilla  
J501

### Entrevista Semi-Estructurada

#### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?  
lo describo como algo divertido  
y chebre
2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?  
a ser mas comunicativa
3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?  
ablar mas con el grupo y  
teniendo mas orden
4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?  
a ser mas creativa para mas  
cosas
5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?  
los supero con ayuda de  
los demos
6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?  
Porque en la ab puedo obtener  
tirme
7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaria explorar más en el futuro y por qué?  
explorando dibujos a mano por que  
asi despertamos mas creatividad
8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?  
mi expresion de plasticidad

Mattias Moreno Uriel 508

### Entrevista Semi-Estructurada

#### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

Bien divertido

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

A expresar mis emociones más

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

S. a influido mucho

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

haciendo las actividades

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

el miedo pero ya igual es una página que es para divertida

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

me ayuda hacer cosas y estar juicioso

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

el uso y que más podrían hacer

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

es muy divertido

Juan David Escobar Betancourt 501

### Entrevista Semi-Estructurada

#### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando "BookCreator" en las clases de danza?

Super divertido

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

Me ayudado a muchas cosas

3. ¿De qué manera crees que "BookCreator" ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

Si me ayudado mucho a trabajar en equipo

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

de un 90% de creatividad

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar "BookCreator" y cómo los superaste?

al comenzar BookCreator  
no sabían las cosas para  
vio juego o sea la mete

6. ¿De qué manera crees que el uso de "BookCreator" afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

BookCreator no afectado  
mi forma de aprender

7. ¿Qué aspectos de "BookCreator" te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

de fútbol porque me gusta fútbol

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

bien y mal no se

Juan Esteban Díaz 501

### Entrevista Semi-Estructurada

#### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

superdivertido

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

me ha ayudado mucho

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

Bien influido el tema en equipo

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

me ayudo mucho a mi creatividad

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

tuve que mover cosas de google a Bookcreator

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

no me afecta tanto pero un poco si

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

Por que quiero aprender sobre la videoconferencia

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

me siento super bien con la tema de Bookcreator

807

Entrevista Semi-Estructurada Jubá David Daviez Súa

**Preguntas de la Entrevista**

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?  
es chébre entretenido y es una nueva experiencia
2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?  
me gusta me siento libre
3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?  
ver como lo aje mos y jugar
4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?  
es divertido
5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?  
poner imaxe nes Fotos
6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?  
no me afecta
7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?  
poner animaciones y imadeno s que se movían
8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?  
bien y comodo

Josue Javier Zava Peña 501

### Entrevista Semi-Estructurada

#### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

divertido por que veriamos a nuestras  
amigos

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

me a ayudado a expresar sentimientos  
y expresiones

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

con los bailes que hemos hecho en el  
salon

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

me a ayudado a mejorar mi creatividad

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

cuando yo entre BOOKcreator vi unos  
Juegos para la mente

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

No me ayudo a mejorar mas

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

Preguntas de todas la materias  
por que ayuda a la mente

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

bien

Sandra Sanchez Torres 501

### Entrevista Semi-Estructurada

#### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

R: se siente bien porque es divertido aprender en una plataforma

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

R: chebre porque aparte de utilizar la creatividad y lo mejor podemos poner fotos y videos

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

R: Si

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

R: Yes

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

R: nada que si profe

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

R: nada profe

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

R: si señor sería chebre

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

R: muy bien

Sofia Naomi Pico Paton 504

### Entrevista Semi-Estructurada

#### Preguntas de la Entrevista

1. ¿Cómo describirías tu experiencia utilizando \*BookCreator\* en las clases de danza?

Se siente chévere por que puedes compartir con tus compañeros mostrándolo como bailes como actos mostrando tu familia Etc

2. ¿Cómo te ha ayudado la plataforma para expresar tus ideas o sentimientos durante las actividades de danza?

Me ayudo a expresarme con ideas o bailes o sentimientos

3. ¿De qué manera crees que \*BookCreator\* ha influido en tu capacidad para trabajar en equipo con tus compañeros?

a conectar o bailar

4. ¿Cómo te ha ayudado la herramienta a mejorar tu creatividad y expresión corporal?

me a ayudado mucho por que me divierto y soy muy creativa

5. ¿Qué desafíos enfrentaste al comenzar a usar \*BookCreator\* y cómo los superaste?

que no podía entrar para subir fotos y ya lo logre

6. ¿De qué manera crees que el uso de \*BookCreator\* afecta tu forma de aprender y de colaborar en el aula?

a desarrollar Actividades creativas y bonitas

7. ¿Qué aspectos de \*BookCreator\* te gustaría explorar más en el futuro y por qué?

que sepan audios o algo así como dibujos y eso

8. ¿Cómo te sientes al combinar lo digital (como los libros interactivos) con la danza como forma de expresión corporal?

chévere por es en computador pero al tiempo puede ser un libro es convinado y muy bonito

## 16. Referencias

- Bejart, M. (2005). La danza, una escuela de vida. Ediciones Rialp.
- Bono C, Roser (2012). Diseños cuasi-experimentales y longitudinales. Repositorio digital Universidad de Barcelona. <https://hdl.handle.net/2445/30783>
- Campos y C, G; & Lule M, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. Xihmai, ISSN-e 1870-6703, Vol. 7, Nº. 13, 2012, págs. 45-60
- Castañer, M., Torrents, C., Anguera, M. T., & Dinušová, M. (2009). Instrumentos de observación ad hoc para el análisis de las acciones motrices en danza contemporánea, expresión corporal y danza. Apunts Educación Física y Deportes, 95, 14-23.
- Cuervo Gómez, W. O., & Ballesteros Ricaurte, J. A. (2015). Políticas sobre aprendizaje móvil y estándares de usabilidad para el desarrollo de aplicaciones educativas móviles. Revista Científica, 21(1), 39-52.
- Fernández, R. (2001). La entrevista en la investigación cualitativa. Revista Pensamiento Actual, 2(3). <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/pensamiento-actual/article/view/8017>
- Franco, A. A. (2013). El uso de la tecnología: Determinación del tiempo que los jóvenes de entre 12 y 18 años dedican a los equipos tecnológicos. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 16(2), 107-125.

Jiménez, V. E. (2016). Los estudios de caso como enfoque metodológico. *ACADEMO*, 3(2).

López, A. C., Maestro, E. L., Pintado, B. T., & Sánchez, H. J. (2021). Las apps móviles en el aula: ¿Son eficaces? Un análisis evolutivo de las percepciones de los estudiantes y de los efectos en su aprendizaje. Departamento de Organización de Empresas y Marketing. Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales, UCM, ISBN 978-84-669-3754-2.

Martínez, J. E., & Rodríguez, L. A. (2022). Uso de aplicaciones móviles como herramienta de apoyo tecnológico para la enseñanza con metodología STEAM. *Revista Politécnica*, 18(36), 75-90.

Monje, M. A. (2010). *La investigación cualitativa en educación*. Ediciones Octaedro.

Morales, J. C., Ramírez, N. E., Vargas, S. H., & Peñuela, A. J. (2020). Uso de aplicativos móviles en el aula y sus factores determinantes. *Formación Universitaria*, 13(6), 13-22.

Nicolás, G. V. (2010). La danza en el ámbito educativo. *RETOS: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 17, 42-45.

Quesada, C. (2003). La expresión corporal y la transversalidad como un eje metodológico construido a partir de la expresión artística. *Revista Educación*, 28(1), 123-131.

Rico, R. H. (2018). Uso de las apps y redes sociales como proceso de enseñanza-aprendizaje. *Cultura, Educación y Sociedad*, 9(3), 715-724.

Stake, R. E. (1994). *La investigación cualitativa: Un enfoque de estudio de caso*. Ediciones Morata.

Stake R. E. (2010) *Investigación con estudio de casos*. 2a. ed. Madrid: Morata.

Vasconez, R. (2023). Estado de la motricidad fina post-pandemia: Un diagnóstico en niños de 5 a 6 años de edad en Quito, Ecuador. *Revista Andina de Educación*, 6(1), 006110.

Villarreal-Puga, J ; Cid G, M. (2022). La aplicación de entrevistas semiestructuradas en distintas modalidades durante el contexto de la Pandemia. *Revista Científica Hallazgos21*, ISSN-e 2528-7915, Vol. 7, N°. 1, 2022 (Ejemplar dedicado a: REVISTA CIENTÍFICA HALLAZGOS21), págs. 52-60

Zhen Wang. (2024). Artificial intelligence in dance education: Using immersive technologies for teaching dance skills. *Technology in Society*, 77.