

Nenew the practice

Implementación de una Dinámica Lúdico- Narrativa Empleando una Herramienta Didáctico- Interactiva para la Promoción de la Actividad Física en Entornos Educativos Informales

Implementation of a Playful- Narrative Dynamic Through a Didactic-Interactive Tool to Promote Physic Activities in Non-Formal Educative Environments

María M. M. Silva González¹ y María Eugenia Flores Treviño²

RESUMEN

En el presente trabajo se expone la planeación de una dinámica para fomentar la práctica de la Actividad Física empleando actividades de simulación de combate por medio de una dinámica lúdico- narrativa, donde el público asistente a varios eventos y convenciones de entretenimiento sea capaz de crear sus propias experiencias narrativas didácticas a través del juego. Para ello, se creó una herramienta basada en el proceso de diseño didáctico- interactivo que posee varias características para favorecer la gamificación de la dinámica. Al implementar dichas actividades, se buscó fomentar el gusto por el deporte entre un público que normalmente es pasivo y sedentario, creando en ellos el interés por aprender más a partir de la ciencia experimental y cultivar la práctica de Actividad Física como parte de la vida diaria.

Palabras Clave: Didáctica, actividad física, lúdico, narrativa, diseño

ABSTRACT

The present research work includes the planning of a dynamic for promoting the practice of weaponized martial arts in a

¹Maestría en Diseño Industrial, Facultad de Filosofía y Letras, UANL, San Nicolás de los Garza, Nuevo León, México (corresponding autor)

²Doctorado en Humanidades y Artes Facultad de Filosofía y Letras, UANL, San Nicolás de los Garza, Nuevo León, México

safe way for beginners through combat simulation activities. Using a playful- narrative dynamic, where the audience of various public entertainment events will be able to create their own narrative experiences through games. For that reason, a didactic- interactive tool was designed, which consists of a costume with dragon appearance that possesses a combination of characteristics that can facilitate the gamification of said dynamic. The main objective of implementing these activities, is the promotion sports practices amongst audiences that normally are passive and sedentary, creating interest for learning more and cultivating real practice of martial arts as part of daily life.

Keywords: didactics, Sports science, playfulness, narrative, design

INTRODUCCIÓN

Se propone que una herramienta didáctico- interactiva es un producto hecho por medio de un proceso consciente de diseño, con cualidades de reproducción industrial, consideraciones por el estudiante (usuario del diseño), el entorno de aplicación y el docente (cliente beneficiario), los contextos (educativo, cultural, social) en que se desenvolverá y el efecto social que provocará. Este tipo de diseños involucrarán un envolvimiento interactivo con el usuario y realizarán la función de ayudarle a comprender conceptos del conocimiento por medio de técnicas didácticas y recreativas

Para esta investigación, se aplicará un nuevo desarrollo concerniente a la tesis doctoral en proceso "Metodología de diseño interactivo de narrativas complejas" (en la UANL), donde dichas herramientas se implementan por medio de dinámicas que le den la libertad al usuario de desenvolver su actividad creando argumentos con su interacción, para generar una narrativa cada vez más compleja conforme a sus acciones, empleando elementos de gamificación para motivarle a la acción y la resolución de los problemas presentados.

La idea de implementar la generación de narrativas didácticas en la dinámica surge a partir de las afirmaciones de Connelly y Clandinin (1995), que defienden que la narrativa es una forma de caracterizar los fenómenos de la experiencia, y su estudio es apropiado en muchos campos de las ciencias sociales, es un lenguaje configurado para revelar dónde están presentes los sentimientos y el sentido, estableciendo una manera de organizar y comunicar experiencias para contribuir a la auto-comprensión del ser humano.

Al basarse en la experiencia vivida y en las cualidades de vida, y educativas, está situada en el seno de la investigación educativa, subministrando la base para muchas explicaciones específicas de ciertas prácticas educativas. Inclusive es una herramienta útil para atraer el interés de los estudiantes, influenciando sus logros y éxitos.

La academia Scottish Storytelling Centre aplica las historias y el storytelling para explorar temas y proyectos que representan experiencias de currículo mixto, pues conecta las personas entre sí y con su pasado, presente y futuro, abriendo el mundo de la imaginación, enganchando con las cuatro habilidades de núcleo creativo identificadas en el reporte de Impacto en la educación de Escocia (Scottish Storytelling Centre, 2017):

- Curiosidad: El impulso de querer saber qué pasará.
- Apertura de mente: Ayuda a comprender las experiencias de otros seres humanos de diferentes tiempos y lugares, además de que favorece el desarrollo de la simpatía y la empatía.
- Imaginación: Las narrativas incitan al estudiante a imaginarse cómo son las cosas en otras culturas, situaciones, niveles cuánticos, tiempos e inclusive inventar cosas que aún no existen a partir de ello.
- Resolución de problemas: Las historias ayudan a ver las situaciones desde una perspectiva diferente y aproximarse a los problemas de formas diversas, ayudando a pensar con alternativas variadas.

El lenguaje narrativo, como lo describe Gudmundsdottir (1998), permite investigar los pensamientos, sentimientos e intenciones de las personas. Constituye una densa descripción, el pasado es recreado a medida que se dice, implica transformar el saber en decir, interpretación y reinterpretación, estructurando la experiencia.

En la aplicación de esta investigación se tiene la intención de generar el interés en el público, normalmente pasivo y sedentario, que asiste a eventos culturales y de entretenimiento, de practicar actividades deportivas, así como darle a conocer la ciencia recreativa aplicada al deporte y las artes marciales. La metodología aplicada se desarrolla empleando una herramienta didáctica- interactiva, que se desempeñará a través de una dinámica lúdico - narrativa para fomentar el gusto por la actividad física.

Se considerará la definición de herramienta didáctico- interactiva dada por Silva-González (2015), que describe que es el producto de diseño industrial con cualidades interactivas aptos para aplicaciones educativas, pudiendo tomar cualquier formato de aplicación (físico, virtual) y tipo de dinámica (juego, juguete, organización, aplicación computacional, etc.) que

se requiera para su uso y necesidad a satisfacer.

Este trabajo se sustenta en lineamientos del diseño industrial, el cual, de acuerdo a Ahmed, Shepherd, Ramos-Garza, & Ramos-Garza (2012) tiene diferentes significados, de acuerdo al contexto de aplicación, puede tratarse de un producto, un plano o un proceso, pero en general se tratará como una actividad proyectual consistente en determinar las propiedades formales (exteriores, funcionales y estructurales) de un objeto producido, que le da coherencia productiva y utilitaria; en tales productos las propiedades formales son siempre el resultado de la integración de factores funcionales, culturales, tecnológicos o económicos.

A partir de esta definición, se argumenta que la herramienta didáctico- interactiva será producto de una actividad de diseño consciente integrando conceptos educativos e interactivos inspirados en la Ciencia Recreativa, cuya aplicación servirá para definir una dinámica que ayude a difundir las ciencias del deporte, como se explica a continuación:

- La ciencia recreativa porque se presentan conceptos científicos a través de demostraciones asombrosas y espectaculares para captar la atención y envolver al espectador en la experiencia (Molina, 2011).
- La ciencia del deporte porque las explicaciones y actividades propuestas comprenden de manera implícita numerosas disciplinas, como la teoría del entrenamiento deportivo, la biomecánica deportiva, la sociología del deporte, e incluso las ciencias de la educación (Dosil, 2004).

El tipo de entornos educativos no formales donde la dinámica propuesta tendrá aplicación consiste en eventos culturales y de entretenimiento. En la actualidad es muy común que se ejecuten convenciones de caricaturas e historietas de origen internacional (cómics, anime, manga, cartoon, etc.), en diferentes lugares del mundo, como puede consultarse en AnimeCons.com (2018), pueden realizarse en Estados Unidos, Canadá, México, Japón, España, etc., casi cualquier país modernizado tiene acceso a este tipo de eventos desde el boom de las historias de ficción en los años 60s.

Como menciona Fritta (2018), los inicios de las convenciones de cómics se dieron en las convenciones de lectores de ciencia ficción con la edición número 18 de la World Science Fiction Convention (Convención Mundial de Ciencia Ficción), en septiembre de 1960, donde los primeros fundadores del movimiento comiquero organizado tuvieron sus contactos iniciales. Los asistentes Dick y Pat Lupoff (disfrazados como miembros de la familia Marvel) tuvieron la idea de repartir entre los asistentes unas 90 copias de su fanzine Xero (revista casera de bajo presupuesto), entre cuyas páginas se incluía una historia fan-made (hecha por ellos mismos) del Captain Marvel.

Desde entonces, multitud de eventos de este tipo han surgidos, cada uno con sus diferentes variantes, tomando por ejemplo el Comic-Con Souvenir Book #40 (2009), que se refiere a la convención más grande en su tipo en Estados Unidos y la cuarta más grande del mundo, se ha expandido más allá de los cómics, llegando al cine y videojuegos, así como otras manifestaciones de la cultura popular.

Debido al elemento de escapismo y distracción de los estresantes deberes de la vida diaria, son capaces de reunir una considerable cantidad de asistentes, como recopila CESTUR (2012), tan solo los recintos grandes promediaron 2.3 millones de asistentes a sus eventos (571 mil en convenciones y exposiciones comerciales y 1.7 millones en exposiciones al consumidor). Como se puede apreciar, estos eventos congregan a una importante multitud de asistentes, creando la oportunidad perfecta para realizar actividades masivas que involucren al público con dinámicas de entretenimiento, pero enfocadas a inculcarles algo de valor para su vida diaria a través de experiencias divertidas, temáticas al entorno de entretenimiento, pero con enfoque educativo. Pasar por alto esta oportunidad es un desperdicio para la comunidad científica, por lo que tener una mentalidad abierta para aprovecharla es de vital importancia para los investigadores de las ciencias recreativas.

La salud supone un recurso importante para la mejora de la calidad de vida y el desarrollo integral de las personas, por lo tanto, la OMS (1984) resalta que es importante cuestionar si los ciudadanos a lo largo de su paso por la enseñanza obligatoria desarrollan las competencias necesarias para funcionar en una sociedad en continuo cambio, para hacer frente a los factores que determinan la salud, individual y colectiva o para intervenir en su entorno próximo. De lo contrario, dicho aprendizaje debe ser reforzado en otros entornos educativos por medio de actividades que atraigan el interés de las personas de manera más amena y relajada, permitiéndoles desenvolverse con naturalidad y desarrollar un gusto propio por dichas prácticas.

Respecto a los beneficios de las artes marciales en la salud, se puede referir a los estudios de Bu, Haijun, Yong y Chaohui (2010), que en un análisis comparativo entre diversas artes marciales, encontraron que son útiles para desarrollar el cuerpo y la mente de los practicantes, pues ponen especial énfasis a ambos, siendo distintos de otro tipo de deportes y actividades físicas, que sólo se enfocan en entrenamiento físico. Además, ayudan en la reducción del estrés, mejoran la agilidad y el balance, el control de la postura, aumentan la fortaleza de diferentes partes del cuerpo y alientan la cultivación de la auto-confianza que también puede aplicarse en la vida diaria.

En este caso, y con la premisa de fomentar la actividad física entre el público adepto a consumir entretenimiento de manera pasiva (pues en este tipo de convenciones y eventos suelen preferir distraerse viendo animaciones, shows y demostraciones, o jugando videojuegos o juegos de mesa), se planeó la implementación de una dinámica lúdico- narrativa que involucrara una herramienta didáctico- interactiva para su desarrollo.

OBJETIVOS

En base a lo anterior, con la premisa de fomentar la actividad física entre el público adepto a consumir entretenimiento de manera pasiva (que se distraen viendo animaciones, shows y demostraciones, o jugando videojuegos o juegos de mesa), se observa la necesidad de implementar una dinámica lúdico- narrativa que involucre una herramienta didáctico- interactiva para su desarrollo.

En el presente trabajo, se plantea como objetivo difundir e inculcar el gusto por desarrollar la competencia de la Actividad Física en el público de eventos y convenciones de entretenimiento, empleando, como propone Molina (2011 experiencias asombrosas y espectaculares para captar la atención y envolver al espectador en la experiencia, en este caso a través de la interacción con el público por medio de una dinámica gamificada con la cual puedan desenvolverse en una narración didáctica individualizada.

Para esta investigación, se entiende como competencia a la capacidad y predisposición de resolver un problema, que se aplica al ámbito de la actividad física. Dichos problemas a resolver se consideran el sobrepeso, la obesidad y el sedentarismo, entre otros (OMS 2004, Council of Europe 2010, Ministerio de Sanidad, Política Social e igualdad 2009).

METODOLOGÍA

La metodología de Diseño Didáctico-Interactivo (DDI) se sustenta en varias teorías que se presentan a continuación:

- Su estructura general está basada en las 3 funciones básicas del museo (Desvallées, 2010), para servir como herramienta introductoria a las necesidades museográficas y permitirle al diseñador desarrollar su proyecto con las características distintivas de un DDI.
- El método de aprendizaje basado en resolución de problemas de Pérez- Campillo & Chamizo Guerrero (2011); el uso de la argumentación de García-Bacete & Doménech-Betoret (2002); las características de un problema interesante de Pérez-Campillo et. Al. (2011), entre otros; para conformar sus características didácticas.
- Los componentes básicos de la interface interactiva, de Bou (2001); los factores de la comunicación interactiva, de Santacana-Mestre, Llonch, & Masriera (2006), para definir sus propiedades interactivas.
- Llevando a cabo un proceso basado en una metodología estándar de diseño industrial, como la que expone Rodríguez (1983) con la estructura de las principales metodologías para desarrollo de producto; los componentes del perfil de producto, de Castro-Pelayo, (2010); las características del problema de diseño de Norman (2002); entre

La metodología posee la suficiente flexibilidad de aplicación como para servir de base en el desarrollo de DDI con otros usos y enfoques, tales como laboratorios de enseñanza, aulas de clase, ferias de ciencias, talleres didácticos, convenciones recreativas y de entretenimiento, puestas en escena, y similares donde pudieran aprovecharse las cualidades educativas de la ciencia recreativa.

La aplicación didáctica se llevó a cabo en tres eventos/ convenciones de entretenimiento, el 14 de Julio 2018 en Centro Cívico, Nuevo Laredo, Tamps. Durante el Animetronik; el 15 de Julio de 2018 en Asta bandera Obispado, Monterrey, N.L. Durante el Food Fest Medieval Monterrey; y el 24 de Marzo 2018 en Parque Fundidora, explanada sopladores, Monterrey, N.L. Durante el Festival Medieval Monterrey. El experimentó incluyó una muestra aleatoria y voluntaria del total de personas que asistieron a dichos eventos, cuya única característica definitoria fuera el gusto por involucrarse en actividades físicas de contacto.

La actividad interactiva seleccionada para desempeñar la dinámica lúdico- narrativa es una simulación de combate en situaciones seguras y aptas para todo público, denominada coloquialmente softcombat, como lo definen Larrea y Anàrion (2018) de la Federación Española de softcombat, se trata de una disciplina deportiva en la que dos o más combatientes se enfrentan entre sí utilizando armas acolchadas que simulan armas blancas de distintas épocas.

Además, como complemento al softcombat, se apoyará en la instrucción de técnicas de combate basadas en el arte marcial del Wu-shu (International Wushu Federation, 2018), que es a la vez una exposición y un deporte de contacto completo desarrollado en China a partir de 1949, en un esfuerzo para estandarizar la práctica de las artes marciales tradicionales chinas. El incluir una práctica de artes marciales reales a la demostración didáctica de la dinámica propuesta, le da mayor validez a lo propuesto y aumenta el interés del público en aprenderlo y practicarlo. El estudio se llevó a cabo en tres fases, que se detallan a continuación.

3.1. Propuesta de dinámica lúdica para la promoción de la Actividad Física a través de la ciencia recreativa

Aprovechando la afición de caracterizar personajes y situaciones de ficción del público que asiste a estos eventos, es una práctica muy común que los organizadores designen áreas para que sus invitados especiales realicen actividades de combate fantástico, medieval, deportivo, etc. Las zonas de combate más difundidas son las de tipo softcombat, por su facilidad y seguridad de ser practicada por cualquiera con mínimo o nula experiencia previa en combate.

Se propone que el softcombat puede servir como introducción para público inexperto en las bondades y beneficios de artes marciales formales que manejan armas (en este caso, se tomó el Wushu, arte marcial de origen chino), si se les presenta una adecuada progresión en la dificultad de la práctica.

Para lograrlo, se propone la siguiente dinámica lúdica (expuesta en la Figura 1) para la difusión de las ciencias del deporte, misma que se llevó a cabo en una aplicación piloto durante el Festival Medieval Monterrey del 25 de marzo del 2018, que puede consultarse en el registro audiovisual de la aplicación en vinculación social segundo semestre (2018):

SESIÓN: prueba Piloto TEMA: Aplicación de técnicas de combate con sable de <i>wushu</i> en el <i>softcombat</i>			Mostrar a través de una actividad lúdica, cómo se pueden aprender técnicas de artes marciales en una aplicación práctica (desarrollo de inteligencia corporal-cinética), para la difusión de la ciencia del deporte en la vida diaria, empleando estrategias inspiradas en la ciencia recreativa.				
OBJETIVO	ACTIVIDADES	TÉCNICAS	RECURSOS Y MATERIALES	BIBLIOGRAFIA	TIEMPO ESTIMADO	APLICACIÓN	OBSERVACIÓN
1-Mostrar las técnicas de combate ocultas en las rutinas de Wushu (sable 16 movimientos)	1. Breve explicación de lo que es el <i>Wushu</i> y el arma que se utilizará.	Mostrar las técnicas de combate ocultas en las rutinas de Wushu (sable 16 movimientos)	Armas de utilería. Espacio para demostración. Compañero entrenado para desempeñarse en su papel.	Entrenamiento de Wushu en técnicas ancestrales de combate con sable ancho chino.	30 min.	La realización de la demostración	Entrenamiento de Wushu en técnicas ancestrales de combate con sable ancho chino.
2-Enseñar cómo aplicar dichas técnicas de combate en el softcombat para mejorar el desempeño del peleador.	Explicar las técnicas básicas que se manejaron en la rutina y su utilidad en combate real.	Enseñar cómo aplicar dichas técnicas de combate en el softcombat para mejorar el desempeño del peleador.	Armas de utilería. Espacio para demostración. Compañero entrenado para desempeñarse en su papel.	Entrenamiento de Wushu en técnicas ancestrales de combate con sable ancho chino.	20 min.	Llevar a cabo los movimientos corporales requeridos.	Extraer las técnicas pertinentes para otros tipos de armas del Wushu.
3-Involucrar al público en la práctica del softcombate interesarlos en aprender técnicas de artes marciales.	Sesión de sparring con el público.	Se les explicarán técnicas básicas de postura corporal, ataque y defensa para introducirlos en el softcombot y combate con espada ancha china.	Área designada para practicar softcombat. Armas de utilería. Público voluntario.	Entrenamiento de Wushu en técnicas ancestrales de combate con sable ancho chino.	libre	Que sean capaces de sostener combate a nivel principiante.	Identificar a los interesados en practicar y reclutarlos para conformar el grupo y que continúen su formación.

Figura 1. Dinámica lúdica para difusión de las ciencias del deporte a través de la ciencia recreativa.

Sin embargo, y pese a la facilidad y entretenimiento que el softcombat ofrece al practicante, es común observar en la práctica de estas actividades deportivas que existe cierta desconfianza y temor por parte del público principiante, debido a que en apariencia es una actividad violenta cuyo objetivo es herir a otros sin un control ni sentido. Nada más alejado de la verdad, como mencionan Larrea y Anàrion (2018), se puede simplemente tomar el objetivo infringir a los oponentes un número de impactos suficientes para ganar el combate, entrando en juego lo que es la modalidad competitiva.

Se observó durante la realización de estas actividades que esto suele no ser atractivo para los novatos sin experiencia en armas, combate o artes marciales, quienes prefieren simplemente jugar sin ánimos de competir, y simular ser los guerreros de sus fantasías o productos de entretenimiento favoritos.

Por ello, para complementar la dinámica lúdica para difusión de las ciencias del deporte, e integrar el elemento narrativo en ella, se conceptualizó la creación de una herramienta (diseño) didáctico- interactiva, que puede observarse en la Figura

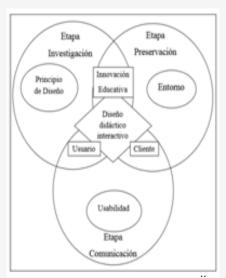


Figura 2. Metodología de Diseño Didáctico Interactivo (Fuente: propia)

Se planificó la herramienta en base a los criterios definidos en la Figura 3, para ayudar a los practicantes a entrar en confianza en el combate, como se presenta posteriormente en las Figuras 4-9:

Principio de diseño

- Experimentación
- Deficiencias
- Alternativas
- Demostración
- Beneficios

Usabilidad

- Grupo social
- Caracts- Físicas y cognoscitivas
- Condiciones uso

Usuario

- Interfaz usuario
- Capacidad didáctica
- Caducidad, magnetismo y renovación

Cliente

- Recursos creativos/ operativos
- Restricciones y limitaciones
- Capacidades y necesidades

Entorno

- Condiciones ambientales
- Requerimientos operativos
- Contextualización

Innovación

- Cualidades únicas
- Cualidades inspiradas
- Renovaciones y actualizaciones

Figura 3. Criterios de la metodología de Diseño Didáctico Interactivo. Fuente: Creación propia.

Concepto básico:	El diseño deberá representar un motivador para generar interacción con el usuario por medio de la dinámica gamificada.
Deficiencias potenciales:	Debido al rudo manejo y condiciones de uso que tendrá, es posible que el diseño sea susceptible a dañarse estructuralmente, por tanto debe ser suficientemente resistente tanto por dentro como por fuera, también para brindar protección a los usuarios.
Estructura:	El diseño deberá poder ser empleado por una persona con facilidad, permitiéndole accesar a sus capacidades de combate de manera eficiente.
Beneficios:	El usuario podrá entablar una relación de juego con rivalidad, teniendo que sobreponerse a los retos que el diseño le presentará al hacer uso de todas sus capacidades motrices, mismas que desarrollará por medio de una inducción práctica previa.

Figura 4. Principio del diseño (ciencia del deporte por medio del softcombat)

Grupo social:	Se considera que cualquier tipo de usuario podrá hacer uso del diseño, participando de manera activa en la dinámica, por ello, debe ser seguro tanto para niños (evitar lesiones), como atractivo para adultos (ofrecer un reto interesante).
Características físicas y cognitivas:	Se prevé que los usuarios involucrados tengan suficientes capacidades físicas y mentales para manipular las armas de softcombat, además de favorecer su inteligencia cinético- corporal.
Condiciones de uso:	El diseño estará expuesto a impactos fuertes y descuidos continuos, se espera que el usuario le brinde un mal trato, pues será parte de la dinámica educativa.

Figura 5. Usuario (público asistente a los eventos de entretenimiento)

Interfaz de usuario:	La interfaz tendrá un formato físico, teniendo el usuario que interactuar por
	medios manuales, empleando sus capacidades corporales para ello.
Capacidad didáctica	El diseño servirá para realizar una simulación de combate en condiciones seguras
intrínseca:	para el usuario, evitando y protegiendo de posibles daños colaterales y facilitando
	el desenvolvimiento en la actividad por deshumanizar al objetivo
Caducidad,	Es posible que con el tiempo el público crezca acostumbrado a interactuar con el
magnetismo y	diseño, para renovar su interés, se puede mejorar y expandir el concepto,
renovación:	añadiendo nuevos acompañantes y diseñando nuevas dinámicas.

Figura 6. Usabilidad (práctica y técnicas de softcombat y artes marciales)

Recursos creativos y operativos:	у	El cliente conoce técnicas y medios productivos de cosplay y armamento de softcombat.
Restricciones y limitaciones de diseño:	y	Debe ser seguro de usar en un combate de softcombat, además de permitir libre movimiento al portador del diseño y poder integrarse en actividades de softcombat y simulaciones fantásticas.
Capacidades y necesidades institucionales:	y	Otorgarle una personalidad al grupo organizador de softcombat, con el prestigio adicional de poseer una herramienta única en su tipo para realizar simulaciones de combate contra creaturas fantásticas.

Figura 7. Cliente (grupo organizador de las actividades de softcombat)

Condiciones ambientales:	Por lo común son espacios cerrados y artificialmente climatizados, pero también es frecuente participar en espacios abiertos con césped natural, expuesto al sol y otras condiciones ambientales naturales, todo menos la lluvia (no impermeable) se considera.
Requerimientos	Debe poder ser portátil (compacto) y ligero (no materiales rígidos), fácil de
operativos:	instalarse y desinstalarse (que una sola persona pueda hacerlo),
	conveniente de almacenar y accesible para repararse (materiales
	económicos y de fácil manejo).
Contextualización con el	Al ser empleado en eventos de temática fantástica, una creatura de
entorno:	mitología y fantasía sería lo más indicado, además de presentar una imagen ruda apta para el combate.

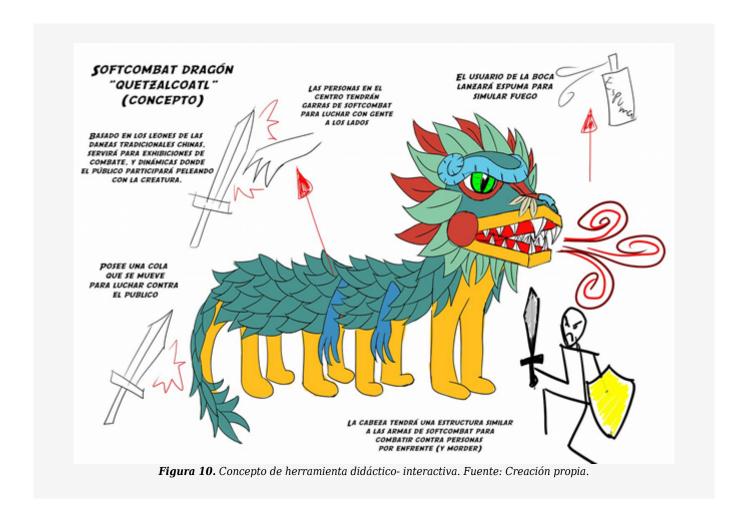
Figura 8. Entorno (salones de eventos y convenciones)

Cualidades únicas:	Será un diseño de botarga con cualidades únicas para soportar impactos con armas de softcombat, permitirá buena movilidad y visibilidad a su portador, utilizar armas de softcombat para contraatacar, lanzar un similar al fuego que amplíe sus capacidades de gamificación, además de ser estéticamente agradable y memorable.
Cualidades inspiradas:	Se basa en las típicas botargas de dinosaurio y los disfraces para danza de león chino.
Renovaciones y actualizaciones:	Podría considerarse añadir más espacio para su uso por varias personas, añadir nuevas armas, una cabeza más grande, más movimientos faciales, nuevas dinámicas de interacción.

Figura 9. Innovación (posibilidad de gamificar la actividad de softcombat por medio de una dinámica de simulación)

3.2. Desarrollo de la herramienta didáctico- interactiva

Para brindarles a los practicantes seguridad y una plataforma donde puedan desenvolver sus fantasías heroicas sin temor a herir a otros o ser heridos ellos mismos, a la vez que se fomenta la actividad física, la propuesta didáctica- interactiva que se conceptualizó puede apreciarse en la Figura 10:



A continuación, se presenta la descripción de sus capacidades lúdicas y la dinámica narrativa que puede generar:

- Esta herramienta didáctico- interactiva consiste en lo que puede denominarse una botarga, en la definición que emplea Ojeda (2007), es un vestuario voluminoso que se presenta como una réplica de algún personaje, producto o mascota con fines de atraer la atención de todo público de una manera agradable y simpática generando sentimientos de alegría, confianza y amistad.
- En este caso, se inspira en la versión empleada para la danza de los leones chinos, que es «una forma de baile tradicional de la cultura china practicadas por alguien que imita los movimientos del león» (Wang, 1985).
- El personaje caracterizado, en este caso, es un dragón de tipo Quetzalcóatl (uno de los dioses de la cultura mesoamericana, llegando a considerarse como el dios principal del panteón prehispánico (Fernández, 1998); su representación se empleó para fomentar el gusto de creaturas mitológicas originarias de México), y más allá de servir simplemente para representar una danza a través de artes marciales, las características propias de las que se dotó son aptas para su uso en actividades de softcombat normales:
- 1.- Posee una cabeza reforzada con material acolchado suficiente para recibir impactos de armas para softcombat sin que el usuario de la botarga sufra los estragos del combate, como se ve en la Figura 11.



Figura 11. Cabeza de dragón softcombat. Fuente: Creación propia.

2.- Se le dotó de un par de garras hechas especialmente como armas para *softcombat* con las cuales el usuario de la botarga tiene la posibilidad de atrapar y desviar ataques e inclusive desarmar al contrincante, se muestra en la Figura 12.



Figura 12. Garras arma softcombat del dragón. Fuente: Creación propia.

3.- Además, su cola de dragón está acolchada y posee la capacidad de ser movida por el usuario de la botarga, para con ella poder atacar a sus contrincantes que le rodeen y recuperar distancia para descansar del combate, que se muestra en la Figura 13.



Figura 13. Cola del dragón softcombat. Fuente: Creación propia.

4.- La adición más importante y que permite la realización de la dinámica lúdico- narrativa que se presentará a continuación, es su habilidad para lanzar espuma de jabón presurizada que simulará el fuego del dragón, mismo que puede apreciarse en la Figura 14:



Figura 14. Dragón lanzando fuego/ espuma. Fuente: Creación propia.

3.3. Implementación de la dinámica lúdico- narrativa aplicando la herramienta didáctico- interactiva Se procedió a implementar una dinámica lúdico- narrativa donde se aprovechara la herramienta didáctico- interactiva

Se procedió a implementar una dinámica lúdico- narrativa donde se aprovechara la herramienta didáctico- interactiva creada.

En primer lugar, se realizaba la dinámica lúdica para difusión de las ciencias del deporte en su concepción inicial en dos eventos públicos de entretenimiento durante el sábado 24 de Marzo 2018 en Parque Fundidora, explanada sopladores, Monterrey, N.L., durante el Festival Medieval Monterrey, el sábado 14 de julio de 2018 para el Animetronik en Nuevo Laredo, Tamps., y del domingo 15 de julio del 2018 para el Food Fest Medieval en Monterrey, N.L.

Se instruyó a los asistentes en las técnicas básicas y la ciencia del deporte detrás de ellas de un arte marcial basada en el manejo de armas (en este caso, el Wushu), para que tuvieran las bases y pudieran manipular las armas, así como fomentar en ellos el interés por seguir aprendiendo de dicha arte marcial.

Posteriormente, para complementarlo y ayudarlos a desenvolverse en la aplicación práctica de dichas técnicas, se integró al dragón *softcombat* en la dinámica lúdico- narrativa, llamada "combate contra el dragón" cuyas reglas (aspecto lúdico gamificado) son las siguientes (su ejecución puede apreciarse en la Figura 15):



Figura 15. Ejecución de la dinámica lúdico- narrativa "Combate contra el dragón" empleando la herramienta didáctica- interactiva "dragón softcombat". Fuente: Debut dragón softcombat (2018).

Reglas de la dinámica lúdico- narrativa:

- El combate es por tiempo de resistencia (5 minutos). Solo se puede golpear la cabeza del dragón, con la intención de distraerlo de su ataque, el dragón intentará desviar y desarmar al combatiente usando sus garras.
- El combatiente tiene la ventaja de que el dragón posee un corto rango visual, siendo incapaz de ver enemigos por debajo de su mandíbula y detrás de su cabeza. Podrá atacar con la cola también para distraer al combatiente y sorprenderlo con una ráfaga de espumoso fuego.
- Si el combatiente es tocado por el fuego/ espuma, pierde.
- Si logra sobrevivir todo el tiempo sin ser quemado, ganará.

Elemento de Motivación:

La narrativa propuesta como punto de partida es que el dragón ha estado causando estragos en el lugar, lanzando fuego a transeúntes despistados y comiéndose el ganado de la región. Dependerá de un guerrero valiente el poder detenerlo y resolver el reto presentado, motivado por la aventura y por obtener la satisfacción de haber derrotado a una creatura mitológica en la vida real.

RESULTADOS

Debido a la informalidad del contexto de aplicación, y la espontaneidad del evento, no se tomaron registros rigurosos de la cantidad de personas que asistieron a las actividades, sin embargo, es posible hacer una estimación basada en los registros videográficos con que se cuenta (Actividades zona softcombat animetronik, (2018).

Una muestra de ello se puede apreciar en la Figura 16, en una estimación visual, es posible observar que la dinámica tuvo especial éxito entre el público más joven, niños y adolescentes de todas las edades disfrutaron integrándose en las actividades; además, sirvió como un conducto para vincular padres e hijos en actividades donde pudieran convivir sanamente y divertirse en familia. Participaron un aproximado de 100 personas por evento en las actividades organizadas.



Figura 16. Aplicación de dinámica lúdico- narrativa durante combates libres softcombat. Fuente: Actividades zona softcombat animetronik (2018).

DISCUSIÓN

Con esa motivación, los participantes son inspirados a combatir, y a través de sus acciones, crear su propia narrativa, fallar o triunfar en el intento, vivir su propia aventura, al tiempo que aplican los conocimientos de combate y ciencia del deporte antes expuestos, sin miedo de practicar la actividad por no querer herir a una persona (el dragón sólo recibirá daños en su cabeza, protegiendo al usuario dentro de la botarga de cualquier lesión real), al tiempo que le otorga un momento de ejercicio físico y sano esparcimiento, que involucra convivencia en sociedad, empleo de estrategia y desenvolvimiento de su imaginación para crear historias con sus propias acciones y permitirle vivir sus fantasías al encarnar al héroe que le ilusiona convertirse.

Esta actividad lúdico- narrativa se ha realizado con la intención de demostrar que la ciencia recreativa es interdisciplinar y que las ciencias de la educación, las ciencias del deporte, el entretenimiento y la fantasía pueden combinarse y apoyarse mutuamente para conseguir mejores resultados, atrayendo la atención y participación del público sin importar en qué entorno se desenvuelvan, inclusive es posible obtener excelentes resultados en el más informal de los entornos educativos. Y que puede ser efectiva una dinámica como ésta si está bien ejecutada y se auxilia de los gustos y las tendencias que la juventud persigue en determinado marco temporal o contextual.

Esta dinámica se puede aplicar de manera local, se debe conseguir suficientes armas de softcombat, que pueden crearse con materiales accesibles como describe el artículo de Poe (2011), tener un espacio abierto y cómodo para efectuar los combates, contar con un instructor dispuesto que tenga un mínimo de conocimiento sobre algún arte marcial con armas (HEMA, Wushu, Kendo, Kalis, etc.), y mucha disposición y atención con los involucrados.

REFERENCIAS

- 1. Actividades zona softcombat animetronik (2018). YouTube User Joan Joestar. Recuperado 19 Julio 2018, de https://www.youtube.com/watch?v=JLjDSXxrvqY&t=21s
- 2. Ahmed, P. K., Shepherd, C. D., Ramos-Garza, L., & Ramos-Garza, C. (2012). Administración de la Innovación.
- 3. Bu, B.; Haijun, H.; Yong L. & Chaohui, Z. (2010). Effects of martial arts on health status: A systematic review. Journal of Evidence-Based Medicine ISSN 1756-5391
- 4. CESTUR (2012). La operación y funcionamiento de los centros de convenciones en México y la estimación de su significancia económica. Recuperado 19 Julio 2018, de www.cestur.sectur.gob.mx
- 5. Comic-Con (2009). Souvenir Book #40 p. 61.
- 6. Connelly, F. M. y Clandinin, D. J. (1995). "Relatos de experiencia e investigación narrativa", en Larrosa, J. y otros, Déjame que te cuente. Ensayos sobre narrativa y educación. Barcelona: Laertes.
- 7. Debut dragon softcombat (2018). YouTube User Joan Joestar. Recuperado 19 Julio 2018, de https://www.youtube.com/watch?v=Tyq9LUFF0-8
- 8. Dosil, J. (2004). Psicología de la actividad física y del deporte. McGraw-Hill.
- 9. Fernández; A. (1998). Dioses Prehispánicos de México: Mitos y Deidades Del Panteón Náhuatl. Panorama Editorial, Ed. México. p. 58. ISBN 968-38-0306-7.
- 10. Fritta, F. (2018). ¿Cómo comenzaron las convenciones de cómics? VIX. Recuperado 19 Julio 2018, de https://www.vix.com/es/comics/184504/como-comenzaron-las-convenciones-de-comics
- 11. Gudmundsdottir, S. (1998). La narrativa en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- 12. International Wushu Federation (2018). Wushu Sport. Web.archive.org. Recuperado 19 Julio 2018, de https://web.archive.org/web/20090206171325/http://iwuf.org:80/sport.asp
- 13. Molina, R. G. (2011). Ciencia recreativa: un recurso didáctico para enseñar deleitando. Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias, 8, 370-392.
- 14. Larrea, F., & Anàrion, S. (2018). Federación Española de Softcombat. Conciliodeherreros.blogspot.com. recuperado 19 Julio 2018, de http://conciliodeherreros.blogspot.com/
- 15. Ojeda, M. (2007). Stefanelo Botarga y Zan Ganassa: escenarios y «zibaldone» de cómicos italianos en la España del Cinquecento. Tesis doctoral. ISBN 8878702285.
- 16. OMS (1984). Health Promotion. A discussion document on the concepts and principles. Copenhague: Oficina Regional para Europa de la Organización Mundial de la Salud.
- 17. OMS (2004). Estrategia mundial sobre régimen alimentario, actividad física y salud, 57. AsambleaMundial de la Salud. Disponible en línea: http://www,who.int/dietphysicalactivity/es/
- 18. Pearson. AnimeCons.com (2018). Anime Conventions. AnimeCons.com. recuperada 19 Julio 2018, de https://animecons.com/
- 19. Poe, A. (2011). Tutorial espada para softcombat. Dungeonofarthur.blogspot.com. recuperada 30 September 2018, from http://dungeonofarthur.blogspot.com/2011/01/tutorial-espada-para-softcombat.html
- 20. Scottish Storytelling Centre, (2017). Storytelling and creative learning. tracscotland.org Recuperado de http://www.tracscotland.org/sites/default/files/Creative%20Learning%20Storytelling.pdf en 04/2017
- 21. Silva-González, M. (2015). Guía analítica para el Diseño Didáctico-Interactivo en la didáctica recreativa: museos interactivos. Tesis de maestría publicada, Universidad Autónoma de Nuevo León, México.
- 22. Vinculación social segundo semestre (2018). YouTube User Joan Joestar. Recuperado 19 Julio 2018, de https://www.youtube.com/playlist?list=PLS9HlrhAzTDEKj4N4j-vaEUJB9Q3RuL-z
- 23. Wang, K. (1985). The History of Chinese Dance. China Books & Periodicals. pp. 25-27. ISBN 978-0835111867.