



JUST DANCE

*Aportes para re-pensar el lugar
de los videojuegos en el ámbito de
la danza.*

Prácticas Corporales.

**EDUCACIÓN DEL CUERPO
TÉCNICA Y ESTÉTICA.**

*Abril 2026
Montevideo, Uruguay*

Bustamante, Giuliana. Moreira, Nadia. Neufeld, Amanda.

Orientadoras: Virginia Alonso. Tamara Parada

Índice

1. Introducción.....	4
2. Justificación.....	5
3. Antecedentes.....	7
4. Objetivos.....	12
4.1 General.....	12
4.2 Específicos.....	12
5. Preguntas de investigación.....	12
6. Metodología.....	13
7. Marco teórico.....	15
7.1 Just Dance. Una mirada hacia el videojuego y su algoritmo.....	15
7.2 Una aproximación hacia el concepto Danza.....	19
7.3 Técnica y estética.....	20
7.4 Lo sensible, lo corporal, la educación corporal y el modelo corporal.....	23
8. Análisis.....	26
8.1 A qué enseñanza nos acercamos cuando hablamos de Just Dance.....	27
8.2 Características generales de las coreografías.....	28
8.3 Estética visual, entorno escénico y representación corporal.....	29
8.4 Técnica, organización y legitimación del movimiento.....	32
8.5 Articulación entre técnica, estética y lo corporal.....	36
9. Conclusiones.....	38
10. Referencias Bibliográficas.....	39
11. Anexos.....	42
Tabla representación de la ficha de observación.....	42
Tablas de conteo.....	44



Indice de Imagenes

Imagen 1. Identificación del guante de juego y marcador de puntaje	17
Imagen 2. Chroma key	18
Imagen 3. Coreografía de baile en entorno real	
Gráficas:	19
Imagen 4 y 5. Género de los personajes y Duración de las canciones	29
Imágen 5. Tipo de entorno visual	29
Imágen 6. Uso de filtros visuales	30
Imagen 7. Relación camera-cuerpo	30
Imagen 8 y 9 Diversidad Corporal y Tipo de cuerpo predominante	31
Imagen 10 y 11 Organización del movimiento y Complejidad de coordinación	33
Imagen 12 y 13 Predominio Corporal y Simetría Corporal	34
Imagen 14 y 15 Gesto central del movimiento y Estandarización del movimiento	34
Imagen 16 Articulación entre técnica-estética-lo corporal	36



1. Introducción

El presente trabajo propone desarrollar una investigación que permita dar una posible respuesta a la siguiente pregunta: ¿cómo el videojuego Just Dance, en tanto dispositivo digital, configura y legitima ciertas técnicas, estéticas y modos de organización corporal?

Esta pregunta funciona como punto de partida para pensar nuestros objetivos, que se centran en abordar el videojuego como un artefacto técnico y cultural que nos permita, desde su digitalidad, repensar el lugar de las tecnologías y de los videojuegos en la producción de formas de movimiento y criterios estéticos, en relación con una práctica corporal como la danza.

De esta manera, la investigación no solo busca aportar al campo de los estudios de la danza desde una mirada crítica, sino también reflexionar sobre el papel de los videojuegos en la construcción de sensibilidades estéticas y modelos corporales dentro de un entorno digital. En un contexto donde el movimiento y los medios digitales se entrelazan cada vez más, este trabajo se propone analizar cómo se configuran la técnica y la estética dentro del videojuego, así como los modelos de cuerpo que este propone y legitima a partir de su diseño audiovisual y técnico. Asimismo, este análisis busca habilitar nuevos debates en el ámbito de la Educación Física.

La investigación se enmarca en el seminario de tesis del grupo de investigación “Estudios sobre Educación del cuerpo, técnica y estética” del Departamento de Educación Física y Prácticas Corporales de la Licenciatura en Educación Física de la Universidad de la República. El trabajo se desarrolla en base a la versión del año 2022 del juego (Just Dance 2022) en la consola de Play Station 5 perteneciente a Sony Interactive Entertainment¹.

En lo que refiere al marco teórico de esta investigación, se centrará en la conceptualización de los ejes temáticos que guiarán el proceso de análisis del videojuego como un objeto técnico y cultural. Estos ejes se estructuran de la siguiente forma:

Parte 1: Just Dance. Una mirada hacia el videojuego y su algoritmo, atendiendo su estructura, reglas y lógicas.

¹ SIE es la división de Sony que se encarga de consolas, juegos, servicios en línea y todo lo relacionado con la experiencia Play Station.

Parte 2: Una aproximación hacia el concepto danza delimitando su alcance, no entendiendo como una práctica social amplia sino como aquella que nos permita codificar el lenguaje de movimiento que aparece en el juego.

Parte 3: El análisis de la Técnica y Estética, entendidas desde la perspectiva de usos reglados que organizan al movimiento y producen modos de percepción y valoración de los cuerpos, incorporando nociones vinculadas a lo sensible, lo corporal y la educación corporal.

Por último, mencionar que en nuestra metodología, se utiliza un enfoque mixto cuantitativo y cualitativo que se basará en recolectar datos para luego interpretarlos. Este enfoque combinará técnicas de observación y análisis documental. Los instrumentos específicos de recolección de datos que se emplearán son las fichas de observación.

2. Justificación

En primer lugar, como parte de la fundamentación, consideramos relevante destacar que esta investigación propone indagar y comprender los discursos que circulan en torno a los videojuegos, especialmente aquellos vinculados al cuerpo, la estética, la técnica y la enseñanza. En este sentido, el trabajo abre la posibilidad de abordar una temática poco explorada dentro de nuestro campo de conocimiento, y particularmente en la Educación Física.

Nuestra investigación busca analizar la intersección entre las prácticas corporales como la danza y la tecnología del entretenimiento a través del videojuego Just Dance, algo que puede ser de gran relevancia para la línea de investigación sobre la cual nos enmarcamos. Este análisis no solo busca desentrañar la complejidad técnica y estética que caracteriza al juego, sino también comprender su impacto en las configuraciones corporales y en la legitimación de ciertos modelos de cuerpo en un contexto contemporáneo.

En cuanto a la elección del videojuego Just Dance de Ubisoft², la misma se da por un interés genuino del grupo, motivado por experiencias previas que nos llevaron a ver su potencial como posible objeto de análisis. Y la selección de la versión 2022 responde a nuestras posibilidades materiales ya que es de la que disponemos y, si bien cada año se lanza una

² Ubisoft es una empresa francesa de videojuegos fundada en 1986. Distribuye videojuegos y ofrece servicios como Ubisoft Connect, que incluye chat multiplataforma y progreso cruzado.

nueva versión con diferentes canciones y coreografías, esta elección no condiciona el análisis porque aunque las canciones cambian -dependiendo del año-, la lógica algorítmica y el modelo corporal que el software legítima se mantienen constantes en la franquicia. En este sentido, también es pertinente señalar que nuestro sensor de movimiento, según la versión del videojuego, es el teléfono celular³.

En esta misma línea, entendemos que Just Dance se ha consolidado como un fenómeno cultural que trasciende el entretenimiento, ofreciendo una experiencia inmersiva que articula música, movimiento e imágenes a través de una estructura digital específica (Jenkins, Henry. 2006). Por lo tanto, su análisis es muy pertinente y permite visibilizar el papel de los videojuegos como dispositivos técnicos y culturales organizando criterios estéticos y formas de organización del cuerpo.

En este sentido, nuestro problema de investigación se centra en identificar y analizar cómo el videojuego, desde su diseño audiovisual y algorítmico, produce y orienta determinadas configuraciones técnicas y estéticas del movimiento en un contexto en el que las sensibilidades estéticas se encuentran fuertemente mediadas por tecnologías digitales, que influyen en los modos de ver, percibir y valorar el cuerpo en movimiento (Consalvo, 2011). A partir de ello, la investigación se sostiene en una serie de conceptos clave: videojuego (Just Dance), técnica, estética, danza y corporalidad, que permiten comprender qué se pone en juego en el dispositivo Just Dance como artefacto cultural. Estos conceptos son fundamentales para comprender qué sucede y qué se genera a través de la experiencia de juego.

Consideramos, por estos motivos, que la elección del videojuego no solo representa una propuesta original dentro del campo, sino que también resulta una idea atractiva para poder interrogar críticamente ciertos supuestos que operan con normalidad y sin cuestionamiento desde las tecnologías en torno al cuerpo y al movimiento. El análisis del juego nos permitirá acceder a elementos tanto explícitos como implícitos habilitando una lectura en clave de lo que Galak (2020) denomina “lo visible” y “lo no visible” en la construcción de imágenes corporales. A través de los elementos visuales, auditivos y hasta kinestésicos que el juego articula, es posible analizar cómo se ve afectada la percepción corporal de los jugadores tanto estética como técnica. Por esto, entendemos que es necesario analizar los objetivos y estructura del juego, los tipos de danzas representadas, las técnicas y los modelos de cuerpos allí presentes. Para luego poder hablar sobre la diversidad, la representación de los estilos y

³ Ampliaremos la presentación del videojuego y del teléfono celular como sensor de movimiento en el marco teórico.

movimientos, las dinámicas sociales y culturales, los criterios y valores que se reflejan en el juego.

Por último, mencionar que esta investigación surge del vínculo personal que varias integrantes del equipo tenemos con la danza. En este sentido, reconocemos que esta cercanía puede tener implicaciones tanto positivas como desafiantes. Por un lado, nos permite enriquecer el análisis al combinar nuestra experiencia con una mirada crítica pero por otro, implica el riesgo de adoptar una perspectiva sesgada, influenciada por nuestra subjetividad. Frente a esto, consideramos fundamental poder adoptar una postura reflexiva, y recurrimos al concepto de “*extrañamiento corporal*” propuesto por Mariana Sáez (2017), que nos permitirá tomar distancia de una práctica que nos resulta familiar. Este extrañamiento será una herramienta metodológica y epistemológica que nos posibilitará observar el fenómeno con nuevos ojos, habilitando una nueva exploración del cuerpo y del movimiento.

3. Antecedentes

Para comenzar, consideramos relevante destacar la originalidad de este tema, dado que las investigaciones al respecto son limitadas. Sin embargo, hemos identificado algunos trabajos provenientes de otros países latinoamericanos y de habla inglesa que, aunque no se centran directamente en este tema, algunos hablan sobre el juego Just Dance y otros exploran la relación entre la tecnología, videojuegos y danza. En definitiva, estos antecedentes resultan valiosos, ya que nos brindan elementos clave para reflexionar sobre una posible respuesta a nuestras interrogantes.

En este sentido, los principales antecedentes que utilizaremos son los siguientes:

3. 1. Antecedentes sobre tecnologías digitales, cuerpo y educación corporal:

Educación del cuerpo y cultura digital. Imágenes y técnicas corporales en una escuela de Montevideo de Jimena González (2023), es un estudio situado en el contexto escolar uruguayo que, a diferencia de los demás, profundiza en las dimensiones técnicas y estéticas de los contenidos virtuales y su impacto en las prácticas corporales educativas. Este trabajo ofrece aportes significativos para pensar cómo lo digital reconfigura la experiencia del cuerpo en la enseñanza, y se convierte en un referente central para nuestro abordaje.

González parte del supuesto de que la niñez no puede pensarse por fuera de la escuela ni de la omnipresencia de las imágenes digitales, y propone estudiar las relaciones entre estas



imágenes y las técnicas corporales, entendidas como formas culturales aprendidas mediante la educación y la imitación prestigiosa (Mauss, 1979). A través de observaciones participantes, entrevistas y mapeos de contenidos digitales, la autora analiza cómo se reproducen, transmiten y almacenan imágenes que inciden en la formación de los cuerpos, estableciendo umbrales de visibilidad y legitimación. El trabajo se apoya en marcos teóricos como los aportes de Inés Dussel sobre pedagogías de la imagen, Eduardo Galak sobre lo visible, lo invisible y lo no visible, y Alejandra Ceriani sobre la corporalidad en la era digital. Desde allí, González problematiza el rol de los interlocutores digitales en la educación corporal, y plantea que no es la imagen en sí el núcleo del problema, sino los contextos y usos que se le asignan, configurando una estética corporal específica en la escuela.

Este antecedente resulta especialmente relevante para nuestra investigación, ya que aporta claves teóricas fundamentales para comprender cómo se configuran las sensibilidades corporales en entornos mediados por tecnologías digitales. Por último, si bien el abordaje de González es fundamental para comprender los procesos de digitalización del cuerpo en la escuela montevideana, nuestra investigación se propone profundizar en la dimensión algorítmica de esa formación. Mientras González mapea los usos y mediaciones en el espacio escolar, nosotras analizaremos cómo la estructura técnica del software Just Dance actúa como un regulador que inscribe una estética y una técnica específica en el movimiento que el juego prescribe.

3.2. Antecedentes sobre videojuegos, arte y estética.

Arte y videojuegos: ¿en qué estado se encuentra? de Roy González, Sancho (2024), publicado por la Universidad Estatal a Distancia (Costa Rica), analiza la evolución del concepto de arte en el último siglo, destacando disciplinas como el cine y, más recientemente, los videojuegos, que han sido incorporadas al campo artístico. En particular, el autor examina el desarrollo del debate en medios especializados y académicos en torno al estatus de los videojuegos como forma estética o medio de expresión artística. Al igual que ocurrió con el cine en sus inicios, los videojuegos han enfrentado cuestionamientos sobre su originalidad y su capacidad para construir un lenguaje propio, lo que ha generado discusiones activas sobre su legitimación como arte. Este antecedente resulta muy valioso para nuestra investigación, ya que nos da la posibilidad de ver al juego Just Dance no solo como una herramienta lúdica o pedagógica, sino también como un objeto cultural que puede ser abordado desde una perspectiva estética y artística.

La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética de Tamayo (2013), desarrollado en el marco de un proyecto de investigación interinstitucional e internacional, analiza las percepciones estéticas y artísticas de estudiantes de comunicación de la Universidad de Colima (México) y la Universidad de Medellín (Colombia), con el objetivo de examinar el contexto histórico y sociocultural de la imagen visual en los videojuegos. A partir de teorías estéticas, el autor propone caracterizar el valor artístico de estas imágenes y reflexionar sobre su recepción por parte de los usuarios, así como apoyar nuevas formas de reinterpretación. Además, se destacan casos de artistas contemporáneos que utilizan el videojuego como medio expresivo, reforzando su estatus como manifestación artística en la cultura visual actual. Este análisis ofrece una base conceptual valiosa para pensar a Just Dance más allá de su funcionalidad lúdica, permitiendo indagar en su potencia como objeto estético y artístico dentro de la cultura digital contemporánea. Además, Canudo (1923) y de Longan Phillips (2011) sostienen, dentro del texto, que la expresión artística ha acompañado a todas las culturas humanas, dando lugar, con el tiempo, a la sistematización de las artes. La incorporación del cine como séptimo arte, y más tarde de la televisión, evidencia cómo las nuevas formas de comunicación han desafiado las definiciones tradicionales de arte. Algunos críticos señalan que su carácter interactivo los aleja del arte, pero otros autores sostienen que, con más de cincuenta años de historia, los videojuegos han evolucionado como medios complejos de creación estética, capaces de generar experiencias sensibles y narrativas visuales sofisticadas. Estas discusiones resultan fundamentales para pensar Just Dance como una plataforma que combina imagen, sonido, coreografía e interacción corporal en un entorno digital. También nos permite pensar al juego como una forma de re-producción de cultura y como un elemento que podría estar promoviendo, a través de sus imágenes y técnicas ciertos modelos de cuerpo.

El artículo *Videojuegos: ¿arte o producto de consumo?* de María Victoria Quiroga (2012), explora la disputa en torno al estatus de los videojuegos dentro de la cultura contemporánea. La autora presenta dos posturas contrapuestas: por un lado, la visión que los entiende como meros bienes comerciales, y por otro, aquella que los reconoce como expresiones artísticas. A través del análisis de diversos argumentos, Quiroga (2012) sostiene que los cánones estéticos no son fijos ni universales, y que el valor artístico de un objeto debería evaluarse por su uso y su significado social, más que por sus características materiales. Esta perspectiva permite abrir el campo de lo artístico hacia formas emergentes como los videojuegos, reconociendo su dimensión simbólica, comunicativa y cultural. Este enfoque resulta pertinente para el

abordaje de Just Dance, un videojuego que conjuga elementos de entretenimiento masivo con lenguajes propios del arte corporal. Pensar el juego como medio expresivo -más allá de su función lúdica o comercial- posibilita interrogarlo como espacio de creación estética, donde lo visual, lo sonoro y lo coreográfico se articulan en experiencias sensibles contemporáneas. En este sentido, el trabajo de Quiroga (2012) ofrece un marco teórico útil para reflexionar sobre la legitimidad del videojuego como práctica artística, trayendo consigo consideraciones sobre los usos y las significaciones que crean ciertos cánones estéticos. Por su parte, estas ideas, resultan importantes para pensar en el contexto que se crean esos usos, tanto en el ámbito de lo más formal (por ejemplo una clase de danza en un instituto) como en uno más informal (el videojuego), pudiendo habilitar cada una usos distintos y, en consecuencia, diferentes criterios estéticos.

3.3. Antecedentes sobre representación corporal, técnica y la visibilidad.

El trabajo *La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética* de Táboas País y Rey Cao (2011) constituye un antecedente significativo para nuestra investigación, ya que nos permiten analizar de manera comparativa cómo se legitiman los modelos corporales a través del videojuego, partiendo de su análisis sobre la representación de estos en los libros de texto de educación física de la enseñanza secundaria española. Su investigación parte de la hipótesis de que estos materiales refuerzan visiones estereotipadas del cuerpo: lo femenino asociado a la delgadez y lo masculino a la fuerza y la musculatura. A través de este análisis, las autoras muestran cómo la educación física puede transmitir de manera implícita modelos corporales reduccionistas, donde el valor del cuerpo se vincula principalmente a la estética o al rendimiento deportivo. Además, las autoras destacan el papel central de los medios de comunicación en la configuración del ideal corporal contemporáneo, marcado por lo que denominan una “tiranía de la belleza” (Pág. 45), donde la juventud, la delgadez y la musculatura son rasgos hegemónicos que desplazan valores como la salud, la diversidad o el bienestar. Este antecedente nos permite comprender cómo los modelos corporales se re-producen tanto en espacios pedagógicos como culturales, reforzando así estereotipos que atraviesan tanto la escuela como otras prácticas sociales. Así como los libros de texto transmiten un ideal corporal, podemos asumir también que dispositivos culturales como los videojuegos participan en la configuración de sensibilidades, estéticas y modelos corporales específicos. Contribuyendo de esta forma a consolidar, disputar o transformar la manera en que los cuerpos son percibidos, valorados y educados.



Análisis detallado y específico de los contenidos gráficos de Just Dance 2020 de Mostacilla (2021) también es un antecedente relevante, ya que ofrece un análisis técnico y detallado de los contenidos gráficos de Just Dance 2020. A través de categorías propias de las técnicas de comunicación visual (estructura, composición, jerarquía, color, figura/fondo, ritmo y animación), el autor descompone los elementos estéticos y de diseño del videojuego, mostrando cómo éstos configuran la experiencia del usuario al guiar la ejecución de los movimientos y coreografías en pantalla, creando así, un algoritmo particular. Si bien este análisis se ubica en otra edición temporal entendemos que resulta significativo de todas formas porque proporciona un marco metodológico y un lenguaje visual que permite comprender cómo el videojuego construye su propuesta estética y técnica. Las temáticas que aborda como la identificación de estilos gráficos, los recursos animados y los modos de representar los cuerpos abren la posibilidad de indagar no solo en la dimensión estética de la experiencia lúdica, sino también en la forma en que el juego propone y organiza determinados modelos corporales. El análisis del autor, en definitiva, nos brinda las herramientas para vincular los aspectos técnicos y visuales del juego con la formación de sensibilidades estéticas y corporales en el ámbito digital.

3. 4. Antecedentes sobre Just Dance, creatividad y experiencia de jugadores

As apropriações da dança a partir da prática do jogo digital “Just Dance” de Prudente y Chaves (2022) donde se analizaron las apropiaciones que se le da a la danza realizadas por jugadores del videojuego. Los autores demostraron cómo los jugadores no solo imitan los movimientos del juego, sino que también crean nuevas formas de expresión y circulación digital. Así, Just Dance se configura como un espacio de exploración creativa que va más allá de la enseñanza o imitación, permitiendo una mayor conexión con la cultura digital contemporánea. Este enfoque resulta relevante para esta investigación porque aporta una base para reflexionar sobre las experiencias sensibles, así como las posibles apropiaciones técnicas y estéticas que el videojuego promueve, ya que esta tesis se centrará en la experiencia de los jugadores, con un análisis que articula dimensiones técnicas, estéticas y corporales.

Dançando e jogando em frente à tela: o exergame Just Dance na perspectiva dos jogadores de Paola Luzia Gomes Prudente (2020). En el mismo se explora al juego Just Dance desde la perspectiva de los jugadores, centrándose en las formas en que el videojuego potencia la creatividad y la apropiación de la danza. A través de la investigación la autora demostró cómo los jugadores no solo imitan las coreografías, sino que transforman el acto de jugar en

una experiencia creativa, generando nuevas interpretaciones y expresiones del baile. En este sentido, Just Dance se presenta como una herramienta que, más allá de ser un simple medio de entretenimiento favorece la creación dentro de la cultura digital. Este enfoque resulta significativo para nuestra investigación, ya que nos permite comparar estas dinámicas con las concepciones de la danza practicada en un contexto tradicional donde las pantallas no son consideradas necesarias para la creación y/o para la enseñanza. A partir de esto último también se abre la posibilidad de reflexionar sobre el impacto del videojuego en la enseñanza de la danza y sobre las nuevas formas de expresión y aprendizaje que puede llegar a ofrecer, lo cual consideramos una arista importante de poder analizar.

Si bien estos dos últimos están centrados en los jugadores y, en este caso, no es de directo interés, entendemos que pueden ser de utilidad para pensar los posibles efectos que puede tener el objeto (Just Dance) desde sus configuraciones visuales, sonoras y coreográficas.

4. Objetivos

4.1 General

- Analizar cómo se configuran la técnica y la estética en el videojuego Just Dance.

4.2 Específicos

- Indagar sobre la estructura y los objetivos del juego Just Dance.
- Conocer los tipos de danza que aparecen en el juego y las técnicas allí presentes.
- Explorar cómo se articulan elementos visuales, sonoros y coreográficos en Just Dance, desde una perspectiva sensible.
- Analizar los posibles modelos de cuerpo presentes en el videojuego.

5. Preguntas de investigación

- ➔ ¿Cuál es la estructura del videojuego Just Dance y cuáles son sus objetivos principales?
- ➔ ¿Qué tipos y técnicas de danza aparecen en el juego?
- ➔ ¿Qué modelos de cuerpo se proponen o legitiman en el videojuego?
- ➔ ¿Qué criterios y valores vinculados a la danza se reflejan en el juego?



- ¿Qué elementos visuales, sonoros y coreográficos conforman la experiencia de juego?
- ¿A qué tipo de técnica y estética se asocia la danza que aparece?

6. Metodología

Nuestra investigación tendrá un abordaje mixto que integra un enfoque cuantitativo-descriptivo con un análisis cualitativo-interpretativo, permitiendo una comprensión integral del videojuego como objeto técnico y cultural. En este sentido, el videojuego es visto como un documento audiovisual que contiene información y que puede ser entendido sin necesidad de una interacción lúdica.

Siguiendo los planteos de Batthyany y Cabrera (2011), para la dimensión cuantitativa, se procederá a la operacionalización de conceptos, transformando constructos teóricos como: el modelo corporal (delgadez, musculatura), los estilos de danza (pop, rock, urbana) y el entorno visual (artificial/abstracto, real), en variables directamente observables que conformen una matriz⁴ de datos. Esta matriz permite organizar los atributos de nuestro objeto de forma uniforme para identificar regularidades y frecuencias, permitiendo determinar, por ejemplo, en qué porcentaje el algoritmo del juego visibiliza y premia cuerpos hegemónicos frente a otros modelos para legitimarse, generando así determinados ciertos criterios de legitimización.

Como herramienta de recolección, para este enfoque, se diseñará un cuadro de clasificación que funcionará como un instrumento de observación sistemática, el cual permitirá registrar la información de manera uniforme y minimizar el sesgo subjetivo.

Para garantizar la representatividad de los hallazgos, se seleccionará una muestra de 12 canciones, entendiendo a esto como un subconjunto del universo completo del juego que permite inferir resultados y realizar estimaciones generando criterios de representatividad para luego hacer un análisis descriptivo de esa información.

Para la selección de las canciones se utilizan distintos criterios; en primer lugar, se considera la circulación y reconocimiento cultural de las canciones, priorizando aquellas con amplia difusión en la cultura musical contemporánea, entiendo que son aquellas que las personas más buscan a la hora de jugar. En segundo lugar, garantizar la diversidad de estilos musicales, niveles de dificultad y propuestas técnico-estéticas presentes en el videojuego, incluyendo

⁴ Se utiliza el término matriz en el sentido definido por la Real Academia Española como “conjunto de datos dispuestos en forma de tabla, que permite operar con ellos” (Real Academia Española, s. f.).

géneros como pop, rock, urbano, reggaetón y afrobeat, incluyendo estilos que no estén presentes en las más populares. Finalmente, canciones pertenecientes a distintos modos del juego, como el modo entrenamiento y el modo kids, con el fin de analizar cómo el dispositivo configura la técnica y la estética del movimiento según sus finalidades, manteniendo -o no- lógicas algorítmicas comunes.

Una vez finalizado el llenado de la planilla de observación dentro del programa Google Sheets⁵, y según lo que nos plantea Cárdenas, J. (2018), los datos obtenidos serán organizados en una tabla de conteo, o de frecuencia⁶, dentro del mismo programa. A partir de esta matriz se formularán distintas preguntas analíticas que permitan obtener porcentajes y frecuencias, con el objetivo de identificar patrones recurrentes en las configuraciones técnicas, estéticas y corporales presentes en el videojuego, así como posibles regularidades en los criterios de legitimación que el sistema promueve.

La dimensión cualitativa se utilizará para comprender la realidad subyacente que arrojan los datos cuantitativos, explorando cómo la configuración de imágenes construye una gramática de lo corporal (Galak, E. 2020), que delimita ciertos movimientos y descarta otros. El foco central será la interpretación del algoritmo entendido como aquel que define las reglas, representaciones y respuestas del juego. Para ello, se emplearán fichas de observación que permitan tomar registros detallados y habilitar preguntas críticas sobre qué discurso sobre el cuerpo está transmitiendo la combinación de elementos estéticos, como el uso del color (elementos de representación), y los movimientos que son aceptados en el juego (reglas y respuestas)⁷

En definitiva este análisis, en conjunto con los dos enfoques, buscará desentrañar qué es lo visible y lo no visible en la construcción de las imágenes corporales digitales, identificando lógicas de homogeneidad y simultaneidad impuestas por el juego.

Por último mencionar que, para garantizar el rigor de esta mirada, se aplicará el concepto de extrañamiento corporal propuesto por Mariana Sáez (2017), pero reorientado específicamente para establecer una distancia crítica al observar. Esto permitirá interrogar al videojuego no

⁵ Google Sheets o conocido normalmente como Hojas de Cálculo.

⁶ La tabla de frecuencia, según Cárdenas, J (2018) permite sintetizar la información obtenida durante el proceso de codificación.

⁷ Representación, reglas y respuestas son desarrolladas más adelante en el marco teórico.

desde la familiaridad que tenemos en la danza, sino como un artefacto que inscribe una estética específica en el movimiento y determina qué formas de bailar deben ser ejecutadas.

7. Marco teórico

En la necesidad de darle una base epistemológica a esta investigación se vuelve un requisito presentar un marco que pueda sostener la misma. Este marco tiene como propósito conceptualizar y delimitar aquellos conceptos claves que guiarán el proceso de análisis. Se elaborará a partir del aporte de diversos autores, asumiendo que esta elección implica seleccionar ciertos conceptos y dejar otros de lado pero justificando nuestra elección. De esta manera, proponemos una serie de capítulos que buscarán definir y poner en diálogo estos conceptos en función de las necesidades y objetivos específicos que propone nuestra investigación.

7.1 Just Dance. Una mirada hacia el videojuego y su algoritmo

Para comenzar, consideramos relevante contextualizar qué es el videojuego Just Dance y cuáles son sus principales características a partir de la definición de su algoritmo. Esto resulta importante tanto para el lector como para nosotras, ya que permite comprender de qué se trata este objeto de estudio y, al mismo tiempo, nos proporciona una base para construir la mirada desde la cual lo analizaremos.

Para explicar su historia y desarrollo tomaremos el texto de Mostacilla (2021), que nos proporciona información sobre el juego a partir de un análisis de diseño. Just Dance fue creado por la compañía Ubisoft, con sede en Francia, y salió al mercado en el año 2009 en Estados Unidos, ganando rápidamente una gran popularidad a nivel internacional. Según la página oficial de Ubisoft, este juego fue furor por su jugabilidad en cuanto a la detección de movimiento como algo innovador y por la elección de sus canciones ligadas a las tendencias del momento. A partir de allí y hasta la fecha, más de 135 millones de personas han jugado Just Dance y se han creado más de 500 coreografías. Desde 2009, todos los años se lanza una nueva versión del videojuego; la más actual es Just Dance 2025, y ya se encuentra en preparación el lanzamiento de la versión 2026. A partir de esta información, puede decirse que Just Dance es considerado el número uno dentro de los videojuegos de baile⁸.

⁸ Término que aparece con recurrencia en los sitios webs al consultar sobre la popularidad del videojuego.

El funcionamiento del videojuego puede pensarse a partir del concepto de algoritmo, junto con otros tres elementos⁹ que presentan Wolf y Perron (2003). Desde el punto de vista del diseño, el corazón de un programa de videojuego es el algoritmo, ya que todo lo que el juego representa es definido por este. En sus palabras, el algoritmo:

es el responsable de la representación, las respuestas, las reglas y la aleatoriedad que componen un juego. La representación es la interpretación de los gráficos, los sonidos y los movimientos del juego (y la simulación de su mundo diegético, si lo tiene), y la unificación de estos elementos puede resultar en una experiencia de juego continua y coherente. Las respuestas incluyen las acciones y reacciones que produce el algoritmo como respuesta a las situaciones y datos cambiantes dentro del juego. Eso incluye el control de los actos del juego y de los personajes que no juegan, así como la acción que se desarrolla en la pantalla del avatar del jugador, acción determinada por el input del jugador. Las reglas son las limitaciones que se imponen a las actividades y representaciones del juego, que las determinan y que regulan las respuestas y los movimientos del juego (Wolf y Perron 2003, pág. 18 pdf)

Este algoritmo genera que el juego siempre funcione de la misma manera y que nada salga de los parámetros definidos con anterioridad. Aun así, puede existir cierto grado de aleatoriedad para mantener el interés del jugador; en el caso de Just Dance, esto puede verse, por ejemplo, en la canción que se reproduce al poner el modo Quick Play¹⁰.

En cuanto a su funcionamiento, el juego se basa en acumular puntos a partir de un modo de juego determinado. Para ello, se pueden utilizar distintos dispositivos según la consola que se posea: el sensor de movimiento Kinect, empleado en consolas como Xbox; el control de Nintendo Wii o Switch; o bien un teléfono celular. Una vez seleccionado el modo y la canción de preferencia, se deben seguir los pasos y coreografías que el bailarín ejecuta en pantalla de la forma más parecida posible para obtener un mayor puntaje. En la pantalla siempre hay una barra que indica el puntaje del jugador¹¹ y, dentro de una misma canción o coreografía, pueden participar varios jugadores, cada uno con su propia barra. Al finalizar, el juego otorga estrellas y medallas según el desempeño.

Un aspecto importante a resaltar es el uso del teléfono celular como sensor de movimiento, o desde lo que no presentan Wolf y Perron (2003), ese Input¹² que permite que el juego recopile los datos que el jugador genera. Esta modalidad resulta especialmente relevante para nosotras, ya que la versión que jugaremos nos permite esta opción y es la que vamos a

⁹ Algoritmo, Actividad del jugador, Interfaz y Gráficos.

¹⁰ Modo de juego que permite comenzar de forma rápida y automática sin necesidad de elegir.

¹¹ Identificable con el círculo más grande de la imagen.

¹² Forma en la que una información entra a un programa.



utilizar. Para ello, es necesario descargar una aplicación específica, que varía según la edición del juego; en nuestro caso, Just Dance Controller 2022. Una vez descargada, se accede mediante un código numérico y el celular se convierte en un control. Desde allí se pueden elegir canciones y es la forma que tiene el juego de registrar los movimientos. El dispositivo debe sostenerse en la mano derecha, algo que el juego señala visualmente: los bailarines en pantalla llevan un guante de color que indica dónde debe colocarse el teléfono¹³.

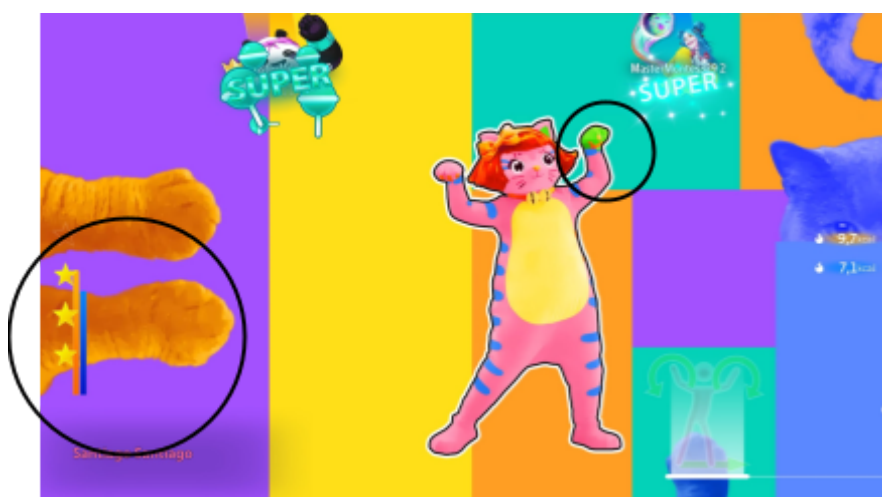


Imagen 1. Identificación del guante de juego y marcador de puntaje

Fuente: Youtube/ Just Dance. Just Dance 2021: Kulikitaka.

En lo que respecta a la accesibilidad y al público, el juego no presenta ni establece un público objetivo cerrado, sino que pretende estar dirigido a todas las edades. Las coreografías abarcan desde estilos sencillos y accesibles hasta rutinas más complejas para quienes buscan un desafío mayor, presentando distintos niveles dentro del mismo juego. Si bien este aspecto no es de interés central para esta investigación, consideramos pertinente abrir la posibilidad de reflexionar sobre a qué tipo de público puede llegar realmente el juego y cuáles son las barreras -físicas, técnicas o económicas- que pueden limitar su acceso. Dado que se trata de un tema amplio que requiere un análisis específico, lo señalamos como una posible línea para futuras indagaciones.

En relación con las finalidades del juego, pueden distinguirse dos grandes aristas. Por un lado, una vinculada a la salud, con la intención de promover la actividad física, la resistencia corporal y la pérdida de calorías a partir del baile; y, por otro, una vinculada a la recreación y la diversión, tanto de manera individual como con familiares y amigos. En las promociones de plataformas como PlayStation, se visualizan estas categorías relacionadas con la finalidad

¹³ Identificable con el circo menor de la imagen.

del baile dentro del juego, proponiendo la idea de gasto calórico y rutina de ejercicio, como se observa en la siguiente frase: Haz ejercicio mientras te diviertes y crea tu propia rutina con el modo Sweat. Mantén la motivación, controla las calorías que gastas y el tiempo que pasas bailando ¹⁴

La selección musical del videojuego se construye a partir de una amplia variedad de géneros, como pop, ritmos latinos, k-pop, rock, hip-hop, clásicos, música afro, funk brasileño y reggaetón, entre otros. Las canciones elegidas suelen responder a las tendencias musicales de la época, con el objetivo de ofrecer un repertorio actualizado y diverso; sin embargo, también se incluyen temas emblemáticos que, aunque no pertenezcan al momento de lanzamiento, han sido reconocidos en ediciones anteriores y continúan vigentes en nuevas versiones del juego.

En cuanto a las coreografías, existen cuatro niveles de dificultad, que van desde el nivel fácil hasta el extremo. Según el sitio web *Infobae*¹⁵ (2024), estas se basan en un proceso de digitalización en el que bailarines reales son grabados en un contexto de chroma key¹⁶ para luego modificar el fondo y generar una animación específica para cada canción. Cabe aclarar que también existen algunos escenarios en los que se visualizan personas reales con fondos reales, aunque estos casos son pocos y, por edición, no suelen ser numerosos¹⁷.

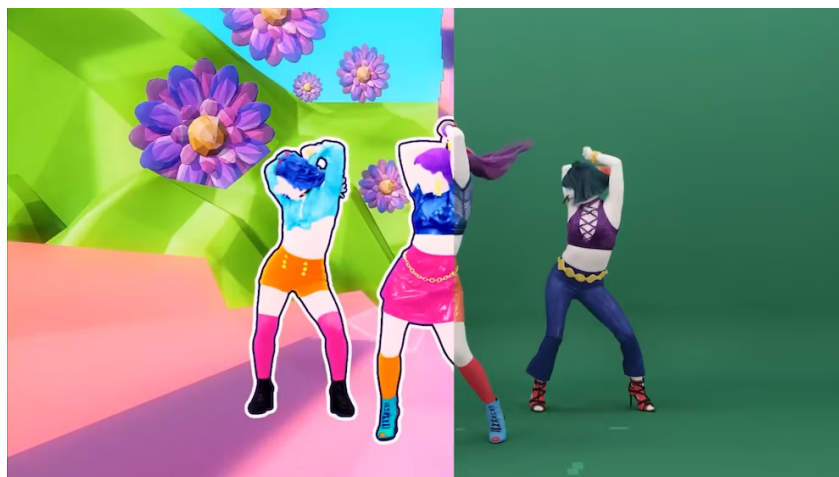


Imagen 2. Chroma key
Fuente: sitio web Infobae.

¹⁴ Sitio web de Playstation:

https://www.playstation.com/es-uy/games/just-dance-2022/#:~:text=%20Inicio.%20*%20Juegos.%20*%20Jus%20Dance%202022.

¹⁵ Sitio web *infobae*:

<https://www.infobae.com/tecnologia/2024/12/23/recordas-a-just-dance-este-es-el-secreto-de-como-se-graban-las-coreografias-del-videojuego-de-baile/>

¹⁶ Chroma key incrustación cromática es un término que se refiere a la acción de sustituir el fondo o escenario de un plano en el ámbito de la producción digital. Para esto se utilizan fondos que contengan colores como el azul y el verde (Armenteros, M. 2011). Visible en la imagen 2.

¹⁷ Visible en la imagen 3.



Imagen 3. Coreografía de baile en entorno real
Fuente: sitio web Nintendo

7.2 Una aproximación hacia el concepto Danza

El hecho de que el videojuego tenga que ver con la danza nos hace tener que generar un marco que la delimite -momentáneamente-, pero además, el hecho de que tenga en su nombre la palabra Dance (según la traducción directa: danza en inglés) nos hace tener que llegar a una revisión del término mismo y de sus significaciones, ya que conocemos cuales son las finalidades del juego.

De forma general y abarcativa para poder trabajar sobre esto, Soto (2008) nos introduce en dos formas de significar a la danza, estas son: *danza* como algo asociado a lo artístico y académico y *baile* como aquellas prácticas sociales que no tienen un fin artístico.

Según el autor, estas dos son formas de nombrar una misma práctica corporal que es determinada por criterios históricos y culturales diferentes. Es decir, la diferencia no está en el movimiento, ni en el cuerpo ni en la práctica en sí, está en el dónde, para qué y desde qué discurso se realiza.

Desde esta perspectiva, más que diferenciar dos objetos distintos, lo que se distingue son registros culturales que producen ciertos sentidos: un mismo movimiento, en un contexto académico, puede leerse como danza, mientras que en un encuentro social puede leerse como baile, sin que el movimiento o la práctica cambien necesariamente.

En definitiva, el autor propone dos formas de comprender un mismo fenómeno que no es natural y que, sin jerarquizarse entre sí, se emplean con fines distintos. Una práctica corporal no deja de ser danza por no darse en un escenario artístico. Lo que cambia es el discurso que la contextualiza, no la práctica en sí.

En consonancia con esta mirada situada, Escudero (2013) plantea que la danza debe comprenderse como una práctica corporal inscrita en la cultura, cuya forma y sentido dependen de los marcos históricos y sociales en los que se desarrolla. Su aporte desplaza la idea de la danza como fenómeno exclusivamente artístico, mostrando que también puede pensarse como un saber corporal que se construye en la intersección entre lo expresivo, lo técnico, lo educativo y lo social. Desde esta perspectiva, la danza -académica- no se diferencia del baile por una esencia fija ni por pertenecer a un ámbito determinado, sino por los significados que adquiere en distintos contextos de práctica: puede funcionar como experiencia estética en un espacio escénico, como práctica recreativa en un ámbito comunitario, o como contenido de enseñanza en la educación corporal. Así, Escudero permite ampliar la comprensión de la danza más allá de una clasificación y entenderla como un fenómeno cultural múltiple, cuyo sentido varía según las relaciones, intenciones y condiciones en las que se realiza.

Por último y para finalizar esta sección nos preguntamos: ¿qué nos aporta esta diferenciación contextual para pensar el videojuego Just Dance?

Resulta útil considerar las modalidades de la danza (danza y baile) como las distintas formas en que se manifiestan los movimientos, analizando cómo, dónde y con qué finalidad se realizan. Esta perspectiva permite situar al juego dentro de un marco amplio, sin necesidad de clasificarlo de manera rígida como baile o danza, y reconocer la diversidad de significados que adquieren los movimientos según el contexto. Asimismo, nos permite identificar qué modalidades elige el juego para transmitir y de qué manera lo hace. Esta mirada contextual nos aleja de clasificaciones excluyentes y nos permite valorar el fenómeno en toda su complejidad, comprendiendo que la significación de la danza surge en la práctica misma y en las condiciones culturales que la rodean.

Desde ahora en adelante, cuando utilizamos el término *danza*, lo haremos evocando todo esto que presentamos aquí. Danza como una práctica que puede verse de distinta forma pero que en definitiva no deja de ser ella.

7.3 Técnica y estética

Es necesario poder definir estos conceptos, ya que constituyen uno de los ejes centrales del análisis. En particular, nos interesa indagar cómo se manifiestan ambas en la propuesta de



danza que se presenta en el videojuego, tomando como referencia, a su vez, las ideas de danza previamente trabajadas.

En este sentido, para abordar los conceptos de técnica y estética, nos basaremos en la perspectiva de Emiliano Gambarotta (2023). Aunque él los analiza de forma conjunta para entender cómo el cuerpo es producido, regulado y significado dentro de un sistema de poder, nosotros los diferenciaremos momentáneamente para facilitar su comprensión, sin perder de vista su estrecha interrelación.

Para Gambarotta, la técnica trasciende la mera descripción de movimientos físicos. Retoma la noción de técnicas corporales de Marcel Mauss y la expande para referirse a los usos reglados que activamente re-producen un tipo particular de corporalidad. Esto significa que la forma en que nos movemos, entrenamos o interactuamos con nuestro cuerpo no es espontánea, sino que está profundamente permeada por normas, convenciones y códigos sociales. Estas reglas no solo dictan cómo el cuerpo debe presentarse o funcionar, sino que también construyen qué tipo de cuerpo es considerado legítimo, funcional o deseable en un determinado contexto social. Así, la técnica es el mecanismo a través del cual la sociedad inscribe sus expectativas y disciplinas en los cuerpos, generando una forma específica de ser corporal que va más allá de lo puramente biológico o fisiológico.

La estética, por su parte, se despoja de su asociación moderna con la teoría del arte o la belleza. En su lugar, se apega a una acepción más clásica, vinculada a la problematización de la percepción, la configuración sensible y la división de lo social. Para él, la estética se refiere a los modos de visión y división que estructuran nuestra forma de percibir los cuerpos. No se trata de un juicio de gusto individual, sino de un marco cultural que determina qué cuerpos son visibles, cómo son vistos y qué significados se les atribuyen. Esto se manifiesta en cómo se establecen distinciones entre cuerpos "legítimos" e "ilegítimos", "normales" y "anormales", o "aptos" e "inaptos". Al establecer estos principios de percepción y clasificación, la estética se convierte en una instancia clave en la producción de una determinada corporalidad y en el posicionamiento de los cuerpos dentro del campo político, definiendo su valor y su lugar en el entramado social.

Ahora bien, ¿cómo nos afecta esto al analizar el videojuego?

Siguiendo esta idea de pensar a la danza como un mismo fenómeno y entender que lo que cambia entre sus distintas formas es su contextualización -es decir, el para qué y el cómo se

utiliza-, dentro del videojuego podemos pensar que lo que aparece ahí también es danza, pero entendida de otra manera, ligada contexto más de lo visual, lo espectacular y lo digital. En definitiva, es una práctica mediada por la lógica algorítmica de un juego.

Aquí la danza se presenta y se organiza desde una forma particular con sus propias reglas, criterios y formas. Y también, con sus propios modos particulares de articulación entre técnica y estética.

En todos los casos, las prácticas corporales suponen la existencia de usos reglados del cuerpo, así como también criterios que delimitan qué formas de moverse son reconocidas como válidas dentro de ese campo. En nuestro caso, estos usos y criterios se dan dentro de un algoritmo.

Para extender esto, retomamos a Sáez (2017), quien muestra cómo distintas prácticas -en su caso, la acrobacia aérea y la danza contemporánea- configuran cuerpos legítimos a partir de ciertos criterios específicos. Cuestiones asociadas a la fuerza, la dominación del riesgo, la sensibilidad, la gestión del movimiento y las intensidades están atravesadas por una legitimidad corporal. En este sentido, el entrenamiento y las prácticas no son neutrales, ya que participan en la producción, organización, distinción y en los criterios de valor que circulan sobre el cuerpo y el movimiento.

Es ahí donde la técnica y la estética aparecen de forma conjunta, ya que ambas intervienen en la definición de qué cuerpos y qué formas de moverse son reconocidas dentro de cada práctica.

En el videojuego, esto nos permite ir más allá de una apariencia lúdica. A través de sus coreografías, los sistemas de puntuación y los elementos visuales que guían al jugador, se establecen -o no- criterios sobre cómo debe moverse el cuerpo. A su vez, permite analizar si se construyen determinadas percepciones sobre los cuerpos a partir de los entornos visuales, los tipos de personajes, el vestuario, el uso del color y los efectos, que en conjunto organizan una manera particular de ver y valorar ese movimiento determinado por una técnica.

En definitiva, el hecho de entender que toda práctica configura un cuerpo legítimo nos permite trasladar esta pregunta al videojuego: ¿qué cuerpo es el que aparece como válido dentro de Just Dance? ¿qué formas de moverse son reconocidas y premiadas? ¿cuáles quedan por fuera o tienen menor visibilidad?



7.4 Lo sensible, lo corporal, la educación corporal y el modelo corporal

Esta sección trae el otro eje relevante de nuestra investigación que tiene que ver con poder analizar cómo se configuran la percepción, la experiencia corporal, la educación y los modelos de cuerpo en relación con la danza y con el videojuego.

Si bien sabemos que estos conceptos se pueden pensar de manera aislada, abordarlos juntos implica poder entender la manera en que los sujetos perciben, experimentan y producen sentidos a través del cuerpo en relación con sí mismo y con otros. Todo esto abordado desde un contexto de contemporaneidad donde una práctica corporal como la danza se ve permeada por la tecnología y donde el movimiento, junto con la técnica y la estética adquieren ciertas significaciones.

Lo sensible puede pensarse como el entramado a partir del cual se organiza lo visible, lo invisible y lo no-visible en una sociedad. Tal como plantea Galak (2020), existe una gramática de lo corporal que delimita los modos en que los cuerpos se hacen presentes y adquieren inteligibilidad en el marco de un régimen sensible. Esto implica entonces que la percepción y la valoración de los cuerpos no son imparciales ni universales, sino que dependen de configuraciones históricas y políticas que determinan qué movimientos, gestos o expresiones son reconocidos, celebrados o incluso invisibilizados. De este modo, lo sensible se convierte en una categoría clave para pensar cómo se producen criterios estéticos y sociales en relación con los cuerpos y sus movimientos. A su vez y dado que nuestro objeto de análisis se sitúa en el cruce entre cuerpos, imágenes y tecnologías digitales, nos resulta relevante resaltar lo que el autor nos muestra en cuanto a las técnicas de homogeneidad y simultaneidad, las cuales fueron orientadas a establecer modos correctos de moverse en el ámbito del cine documental. Esto nos permite pensar que, aún en dispositivos contemporáneos como los videojuegos interactivos, persisten lógicas que producen homogeneización estética y corporal a partir de la repetición de ciertos patrones de movimiento. En este sentido, la puntuación y la imitación de coreografías en experiencias de juego pueden generar esto, delimitando qué formas de moverse resultan legítimas. A esto le sumamos la idea del punto de vista que plantea el autor, que es ese lugar desde donde se muestra algo y que no es mera perspectiva, sino que construye el objeto de percepción, transformando, en este caso, lo que un cuerpo significa y moldeando ciertas sensibilidades estéticas en quienes juegan o miran.

En definitiva, podemos decir que desde este lugar lo sensible no es solo una percepción biológica, sino también una construcción social que a partir de ciertos elementos organiza lo



que puede ser sentido y compartido, configurando las experiencias a través de ciertas prácticas, técnicas y estéticas. En una línea, lo que sigue por definir es qué es lo corporal.

Desde la perspectiva de Bernard (1994), el cuerpo no es solamente una entidad biológica, sino también social, simbólica, cultural y estética. Esta multiplicidad de dimensiones pone de relieve que lo corporal siempre se encuentra atravesado por tensiones que lo exceden como organismo, incluyendo, en nuestro caso, aquellas vinculadas a lo digital y a las tecnologías. Porque el cuerpo es, a la vez, naturaleza y cultura, expresión individual y construcción colectiva, soporte material y producción simbólica, por lo tanto lo corporal no puede reducirse a la idea de una naturaleza previa, sino que constituye un espacio de disputa donde se juegan significados, legitimidades y posibilidades de acción. El cuerpo, se encuentra entre una multiplicidad de dimensiones que coexisten y, a veces, entran en tensión: el cuerpo es tanto biológica como construcción social, tanto experiencia íntima como objeto público.

Bernard muestra que el cuerpo no puede ser comprendido desde una única disciplina ni desde una sola mirada, porque siempre está atravesado por fuerzas contradictorias: lo visible y lo invisible, lo propio y lo ajeno, lo natural y lo cultural.

En definitiva, según lo que nos plantea el autor, el cuerpo no es una entidad fija o transparente, sino un fenómeno dinámico, en constante transformación, que refleja la complejidad de la condición humana. Un enfoque que resulta especialmente relevante en un mundo contemporáneo en el que el cuerpo ocupa un lugar central en los discursos sobre identidad, salud, rendimiento, belleza y control social.

Por último, el modelo corporal y la educación corporal que están intrínsecamente ligados entre sí, ya que la segunda no solo se ve influenciada por la primera, sino que también contribuye activamente a establecerlo. A su vez, funcionan para poder darle un marco más preciso a este segmento, complementando aún más la información.

Continuando con lo corporal y sosteniendo que este es un fenómeno atravesado por lo cultural, el modelo corporal, por tanto, es una construcción sociocultural, y como tal moldea a los individuos de una sociedad, transformándose en un campo de sentidos y de discursos culturales que están en constante evolución. Para Crisorio (2015), hablar de educación corporal implica reconocer que los cuerpos se producen históricamente a través de prácticas sociales, pedagógicas y políticas que los modelan, ordenan y significan, por lo que el cuerpo no es un objeto natural ni dado anteriormente. El autor, en este caso, nos aporta a través de su idea de educación corporal, la idea de que las prácticas ligadas al cuerpo (como el movimiento, la danza, el deporte, la gimnasia) son formas de hacer, pensar y decir. No son

simples actividades físicas, sino verdaderos discursos culturales que transmiten sentido y estructura simbólica. Así, la educación corporal no solo enseña habilidades motrices, sino que también contribuye a la formación de modelos corporales que delimitan cómo deben ser esos propios cuerpos, cómo deben moverse, como se deben percibir dentro de una cultura.

En esta misma línea, Escudero (2013), enfatiza que el cuerpo es un regalo del lenguaje y que, lejos de pertenecer únicamente a la naturaleza, “el cuerpo es de la cultura y tiene una historia”, reafirmando nuevamente lo que venimos desarrollando. De esta manera, la educación corporal no se limita a la enseñanza de técnicas motrices o habilidades físicas, sino que constituye un proceso amplio de formación en el que se producen modos de ser, de expresarse y de habitar el mundo. Se trata de habilitar un uso del cuerpo que trascienda la lógica inmediata de la práctica. Este uso implica la reflexión sobre lo que se puede hacer con lo aprendido, con su racionalidad y dimensión de saber. También sugiere la posibilidad de que la enseñanza de la educación corporal pueda tomar la forma de una estética de la existencia, donde el cuerpo se constituye como objeto de elaboración de la conducta a lo largo de una vida subjetiva. Por lo tanto, es un concepto que permite comprender cómo el cuerpo es trabajado, configurado y legitimado en distintas prácticas sociales, entre ellas la danza.

Aportando a esto, Alonso, V. et al. (2019) ofrecen herramientas clave para comprender cómo la educación corporal no solo transmite habilidades técnicas, sino que inscribe modos de percibir, sentir y habitar el cuerpo. Las autoras analizan la micropolítica del cuerpo que subyace en la cotidianidad. Esta micropolítica permite identificar dimensiones sensibles y estéticas que operan de manera implícita en la experiencia corporal, es decir, dimensiones que no siempre son visibles pero que están ahí detrás operando. Esto revela cómo las prácticas culturales y sociales moldean la corporalidad y los modelos de cuerpo a través de regulaciones sutiles. En este sentido, la educación del cuerpo implica una inscripción estética: algo de lo social se vuelve gesto, se produce desde cierta práctica y luego influye en la manera de moverse, percibir y sentir el propio cuerpo.

En definitiva, este marco resulta particularmente útil para analizar el videojuego, ya que permite pensar cómo la dinámica del juego puede inscribir determinados modos de corporalidad, técnicas y sensibilidades estéticas, y cómo estos se relacionan con los modelos de cuerpo promovidos culturalmente. Además, ayuda a explorar si el juego reproduce o

desafía normas culturales y estéticas y cómo contribuye a la construcción de subjetividades a través de la experiencia lúdica y corporal.

Por otro lado, aclaramos que si bien sabemos que desde el marco teórico del curso, el modelo corporal se liga a la estética (porque la misma influye en los modelos) entendemos que aportaría un contenido más valioso separarlo para traerlo desde un ámbito más abarcativo como el de la Educación Física, habilitando nuevas perspectivas para el análisis.

8. Análisis

El desarrollo de este apartado se presenta, tal como se indicó en la metodología, a partir de los resultados generales obtenidos del análisis de las doce canciones seleccionadas. Estas son: Believe de Imagen Dragons, Don't Go Yet de Camila Cabello, Levitating de Dua Lipa, Boombayah de Black Pink, China de Daddy Yankee, Anuel AA, Karol G, Ozuna, J Balvin (como las más populares); Girl like me de Shakira ft Black Eyed Peas, Human de Sevdaliza, Chandelier de Sia, My Way de Dominio Saints (como representación de otros estilos de danza y musical); Dance Of the Mirlitons de The Just Dance Orchestra, Jungle Dances de The Sunlight Shakers (como representación de categoría kids) y You Can Dance de Chilly Gonzalez (en representación de categoría entrenamiento).

Los resultados, que se encuentran sistematizados en la planilla de observación y en las tablas de conteo elaboradas¹⁸, serán presentados de forma descriptiva y analizados a partir de una mirada interpretativa que se conectará con nuestro marco teórico.

Por otro lado, teniendo en cuenta que hay que seleccionar información, se retomarán aquellas gráficas -forma elegida para la representación de los datos- que, según nuestro criterio, sean más importantes para representar visualmente alguno de los datos.

En este sentido y con el fin de abordar la complejidad del fenómeno, el análisis se organiza en los siguientes puntos:

8.1 A qué enseñanza nos acercamos cuando hablamos de Just Dance: Reflexión inicial sobre el tipo de enseñanza que propone el videojuego teniendo en cuenta la repetición, la imitación y el sistema de puntuación.

8.2 Características generales de las coreografías: Descripción de duraciones, géneros, estilos musicales y perfiles de los bailarines.

¹⁸ Presentadas en anexos

8.3 Estética visual y entorno escénico: Análisis de la gramática visual, el uso del color, la iluminación y la construcción de modelos corporales dentro del juego.

8.4 Técnica y organización del movimiento: Exámen de la fragmentación, simetría, niveles de complejidad y patrones de repetición motriz.

8.5 Articulación entre técnica, estética y lo corporal: Vinculación estas dimensiones en el videojuego, y qué tipo de modelo corporal y de enseñanza se produce a partir de esta articulación.

8.1 A qué enseñanza nos acercamos cuando hablamos de Just Dance

Para empezar con el análisis, nos parece interesante poder pensar en lo que el juego transmite o propone en cuanto a la enseñanza. Esto es algo que si bien mencionamos en algunos segmentos no encontramos el lugar para explayarnos.

En este sentido, como pregunta disparadora pensamos ¿qué tipo de enseñanza propone el juego? ¿propone efectivamente alguna?

A diferencia de una clase de danza tradicional, donde un docente corrige la postura, explica el origen del ritmo o busca la intención del movimiento, en Just Dance la enseñanza se basa puramente en la repetición y el premio inmediato. El 'maestro' es el algoritmo, que valida o descarta lo que hacemos mediante el puntaje.

Esto genera un aprendizaje descontextualizado. El jugador puede aprender los pasos de un baile urbano o de ballet, pero no incorpora sus fundamentos técnicos ni su historia. Se enseña la forma del movimiento, pero no el saber integral de la danza.

En este sentido, el juego no enseña a 'bailar' en un sentido pleno, sino que entrena al cuerpo para que sea eficaz dentro del dispositivo. Es una pedagogía de la imitación donde el cuerpo aprende a responder a estímulos visuales rápidos, priorizando el rendimiento sobre la comprensión técnica artística, siendo un tipo específico de aprendizaje que está orientado a la eficacia dentro del propio dispositivo.

En definitiva, entendemos que, si bien los objetivos del juego no tienen como propósito central la enseñanza, de todas formas transmite modos de ver, sentir y pensar el cuerpo. Esto se da a partir de ciertos modelos técnicos y estéticos previamente definidos, que son justamente los que nos interesa analizar y desglosar en los apartados siguientes.

8.2 Características generales de las coreografías

En términos generales, la mayoría de las canciones analizadas presentan una duración superior a los tres minutos, y son dirigidas en su mayoría (7 de las 12 canciones) por un bailarín individual. Casi todos son humanos y en un solo caso aparece un personaje caricaturizado o irreal. En esto, un 58,3% de las coreografías están dirigidas sólo por el género femenino, un 25% por el género masculino y un 16.7% es mixto (se encuentran los dos géneros).

En relación con los estilos musicales, se identifica una predominancia de canciones vinculadas al pop y al hip hop, con algunas variaciones hacia otros géneros. Esta selección no resulta menor, ya que se trata de estilos ampliamente difundidos en la cultura de masas, lo que facilita su reconocimiento por parte del jugador y su circulación dentro de un mercado global, por este motivo también se optó por analizar coreografías que contengan otros géneros como My Way o Boombayah.

Por otro lado, en cuanto a la organización general de las coreografías, la mayoría se estructura a partir de bloques de movimientos que se repiten a lo largo de la canción, generalmente organizados en frases musicales de 8 o 16 tiempos. Estas secuencias suelen reiterarse con pequeñas variaciones, lo que permite al jugador reconocer patrones y anticipar los movimientos.

En este sentido, puede observarse que, desde estas características generales, ya se empieza a configurar una lógica de funcionamiento donde la repetición, y la accesibilidad ocupan un lugar central. Las coreografías no se presentan como secuencias abiertas o completamente libres y variables, sino como estructuras relativamente estables que facilitan su aprendizaje dentro para poder repetirlas. De esta manera, incluso desde un nivel más general, vemos que el algoritmo del videojuego comienza a delimitar ciertas formas de organizar el movimiento y de acercarse a la práctica de la danza.

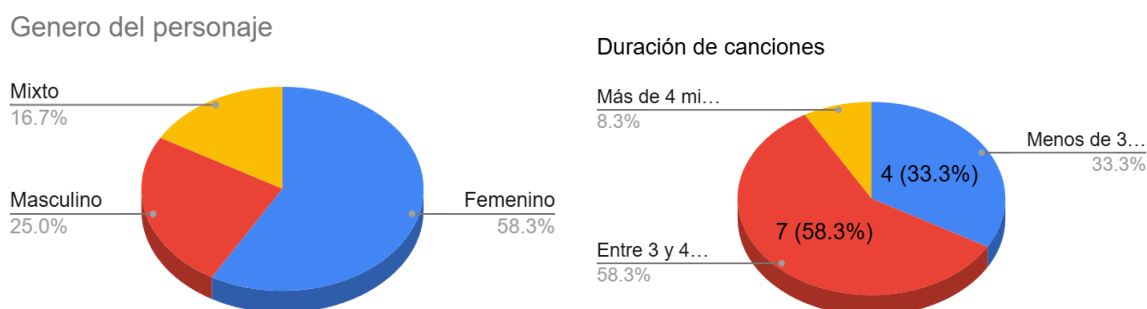


Imagen 4 y 5. Género de los personajes y Duración de las canciones
Fuente: Planilla de observación. Elaboración propia a través de Google Sheets (2025)

8.3 Estética visual, entorno escénico y representación corporal

En relación con la estética visual y el entorno escénico, desde el análisis de las coreografías identificamos una predominancia de propuestas mixtas donde cuatro de las doce canciones combinan elementos escénicos, fantásticos y, en menor medida, realistas, mientras que en la mayoría de los casos se construyen universos digitales que representan la narrativa de la canción desde una lógica principalmente fantástica, abstracta o irreal. Es decir, los fondos realistas sin intervención son prácticamente inexistentes, ya que casi la totalidad de las coreografías se desarrollan en entornos fuertemente mediados por animaciones, brillos, partículas y transiciones, alcanza con mencionar que el único caso con un escenario totalmente realista fue el de Don't Go Yet que estaba ambientado en una sala de estar.

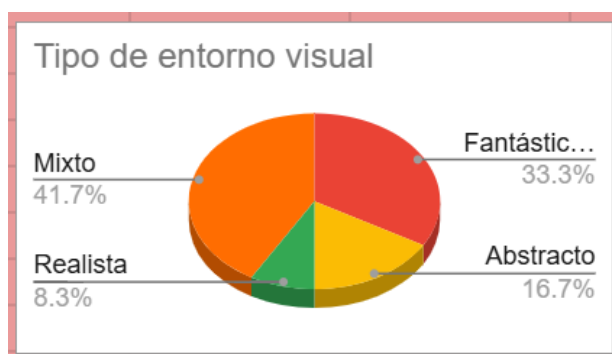


Imagen 5. Tipo de entorno visual
Fuente: Planilla de observación. Elaboración propia a través de Google Sheets (2025)

En cuanto a la saturación, se observa una clara tendencia hacia niveles medios y altos, producto de la gran cantidad de estímulos simultáneos, como colores vibrantes, efectos lumínicos y cambios constantes de fondo. Solo en tres casos se identifican propuestas más cercanas a una estética más limpia o minimalista.

En este sentido, todos estos recursos no funcionan únicamente como elementos decorativos, sino que refuerzan el carácter escénico de la propuesta e intensifican la experiencia visual del

jugador. Un caso donde se hace muy evidente esto es el de Levitating donde operan muchísimos efectos gráficos y filtros que acompañan la coreografía además de su escenario fantástico.

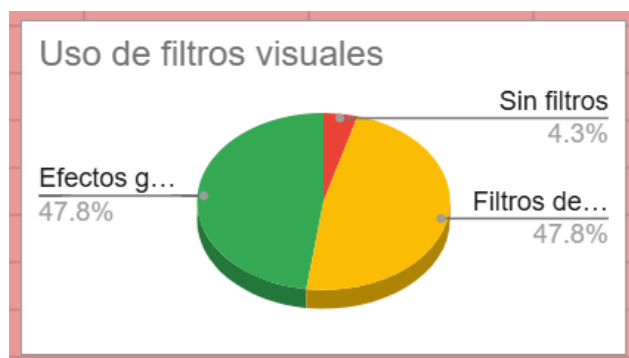


Imagen 6. Uso de filtros visuales

Fuente: Planilla de observación. Elaboración propia a través de Google Sheets (2025)

Por otro lado, el uso de la cámara presenta una fuerte regularidad: en nueve de las doce coreografías predomina el plano frontal fijo, intentando facilitar el seguimiento de los movimientos por parte del jugador. Casi que no hay cambios de plano, solo aparecen de maneras puntuales. Esto evidencia cierta tensión entre la dimensión espectacular del videojuego y su funcionalidad técnica que desarrollaremos más adelante. A esto también le sumamos la presencia constante de elementos gráficos -principalmente pictogramas- que funcionan como ayuda o herramienta para anticipar los movimientos, estableciendo una relación directa entre la estética visual y la ejecución técnica.

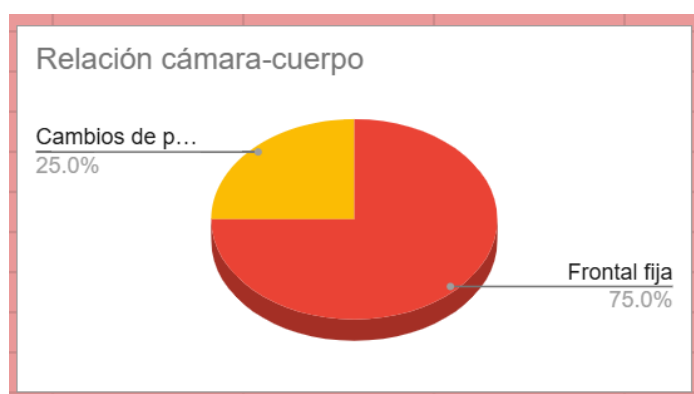


Imagen 7. Relación camera-cuerpo

Fuente: Planilla de observación. Elaboración propia a través de Google Sheets (2025)

Ahora bien, entendemos que este entorno visual se articula directamente con la representación de los cuerpos. Es decir, el entorno visual y la escenografía ponen en juego cierta representación corporal. En este sentido, los resultados muestran una marcada tendencia hacia la presentación de cuerpos estilizados y delgados, siendo tal que el 91,7% de

las coreografías totales analizadas lo presentan. La diversidad corporal por lo tanto, es baja y en la mayoría de los casos, las figuras presentan características similares en cuanto a complexión, proporciones y apariencia general. Solo en Dance Of the Mirlitons identificamos una diversidad media porque presenta un grupo mixto (hombres y mujeres) pero aun así todos están bajo un mismo estándar físico: atlético/delgado.



Imagen 8 y 9 Diversidad Corporal y Tipo de cuerpo predominante
Fuente: Planilla de observación. Elaboración propia a través de Google Sheets (2025)

En relación con la sexualización, los niveles registrados son principalmente bajos y medios porque no se presenta como un elemento central, aunque en algunos casos aparece de forma moderada a través de ciertos movimientos, gestualidades o decisiones de vestuario. Este último, en la mayoría de las coreografías, se encuentra diseñado en función de la estética general de la propuesta y en relación con la temática de la canción. Aún así hay un predominio de prendas ajustadas y de carácter escénico que demuestran también cierta forma de entender al cuerpo dentro de la danza.

Asimismo, la investigación permitió desentrañar cómo la representación del género influye en la codificación del movimiento: las figuras femeninas suelen enfatizar la flexibilidad, mientras que las masculinas se centran en la fuerza, consolidando binarismos tradicionales. El videojuego produce así una "tiranía de la imagen" que desplaza la pluralidad en favor de un cuerpo-instrumento diseñado para el espectáculo visual. Incluso en estilos urbanos o étnicos, la corporalidad se mantiene dentro de los límites de lo estéticamente aceptable para el mercado global.

A partir de estas observaciones con un carácter más descriptivo, podemos pensar que el videojuego no solo construye un entorno visual atractivo, sino que también organiza modos específicos de ver y percibir el cuerpo y por tanto el movimiento. Siguiendo a Galak (2020), estos entornos pueden entenderse como parte de una gramática de lo corporal que delimita qué es lo visible y cómo debe ser percibido, y a su vez, que es lo que no debe ser visible. En

este caso, el uso del color, la saturación visual, los efectos, la elección de cuerpos y su complexión, la ropa, no son solo elementos que acompañan la música y la escena, sino que también orientan la atención del jugador hacia ciertos aspectos del movimiento y del cuerpo.

En esta misma línea, y retomando a Táboas País y Rey Cao (2011), puede observarse que las representaciones corporales predominantes responden a ciertos cánones estéticos hegemónicos, vinculados a la delgadez, la tonicidad y la simetría. De este modo, los cuerpos que aparecen en pantalla no solo cumplen una función de guía, sino que también operan como referencias que delimitan formas posibles de moverse y de habitar la escena dentro del videojuego.

En definitiva, podemos decir que estos elementos en conjunto permiten observar que la estética visual y el entorno escénico no funcionan como un simple acompañamiento, sino que forman parte central de la propuesta y han sido pensados con anterioridad, interviniendo tanto en la presentación del movimiento como en los modos en que este es percibido y reproducido por quien juega.

8.4 Técnica, organización y legitimación del movimiento

En relación con la dimensión técnica del movimiento, el análisis de las coreografías permitió identificar diferentes niveles de fragmentación, organización y complejidad coordinativa, así como ciertos patrones recurrentes en su estructura.

Respecto a la fragmentación del movimiento, los resultados muestran que cinco de las doce coreografías presentan un nivel medio, cuatro un nivel alto y tres un nivel bajo. Esto indica que, en la mayoría de los casos, las secuencias combinan momentos segmentados con instancias de mayor continuidad, lo que permite sostener cierta fluidez en la ejecución sin perder claridad en los pasos.

En cuanto a la organización del movimiento, seis de las doce coreografías se estructuran a partir de bloques cortos que se repiten, cinco presentan una combinación entre frases largas y bloques, y solo una se organiza exclusivamente mediante frases largas. En concordancia con esto, siete coreografías presentan alta repetición de secuencias, cuatro una repetición moderada y solo una con repetición baja.

Estos datos permiten observar que las coreografías tienden a organizarse en estructuras reconocibles y memorizables, donde la repetición cumple un rol central. No se trata únicamente de un recurso técnico, sino también de una estrategia que facilita la apropiación

del movimiento por parte del jugador, reforzando nuevamente una lógica de aprendizaje basada en la reiteración.

Por otra parte, el análisis de la complejidad de coordinación muestra nuevamente una tendencia hacia niveles medios (cinco de los doce casos), seguida de cuatro coreografías con nivel alto y tres con nivel bajo. A su vez, la simetría corporal presenta una distribución equilibrada: tres coreografías son predominantemente simétricas, tres asimétricas, tres alternadas y tres mixtas. Esto indica que no existe un único patrón dominante en la organización lateral del movimiento.

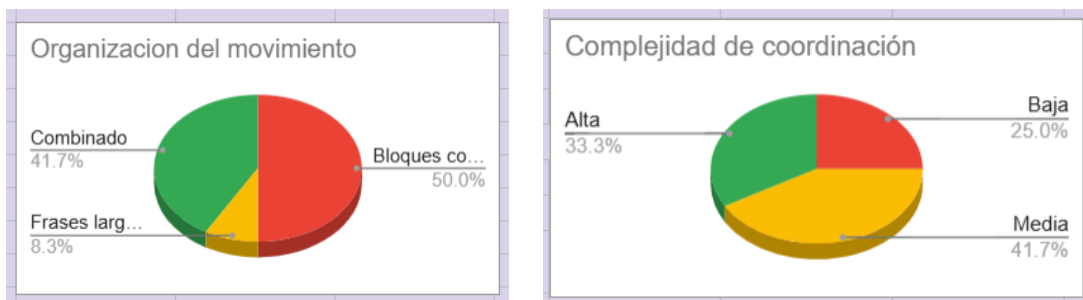


Imagen 10 y 11 Organización del movimiento y Complejidad de coordinación
Fuente: Planilla de observación. Elaboración propia a través de Google Sheets (2025)

En relación con el predominio corporal, ocho de las doce coreografías involucran el uso del cuerpo completo, mientras que en menor medida se identifican propuestas centradas principalmente en brazos o en el tren superior. Esto sugiere que, si bien el videojuego propone una participación corporal global, también orienta la atención hacia ciertas zonas específicas del cuerpo, generando jerarquías en el movimiento, más que nada en los llamados miembros superiores.

En este sentido, la mayoría de las propuestas requieren coordinación entre distintos segmentos corporales, pero sin alcanzar niveles de dificultad excesivamente elevados. Hay como cierto equilibrio que permite la participación del jugador sin exigir una formación técnica especializada, configurando así una técnica que sea accesible pero también organizada.



En cuanto al gesto central, en todas las coreografías se identifica la presencia de movimientos o acciones que funcionan como eje organizador, pudiendo ser gestos performativos, desplazamientos, balanceo de caderas o movimiento de brazos. Estos gestos suelen estar asociados a acentos musicales específicos -como golpes rítmicos o cambios de intensidad- y se repiten a lo largo de la secuencia. De este modo, la coreografía no se presenta como una suma de pasos aislados, sino como una selección de acciones claras que estructuran el movimiento y que el jugador debe reconocer y reproducir.

A esto se le suma que, en la gran mayoría de los casos, predomina un modelo coreográfico único, donde el jugador debe imitar la secuencia presentada para obtener mayor puntuación. Las variaciones son escasas, lo que evidencia que el videojuego establece una forma correcta de ejecutar el movimiento, definiendo parámetros claros de evaluación basados claramente en la imitación.

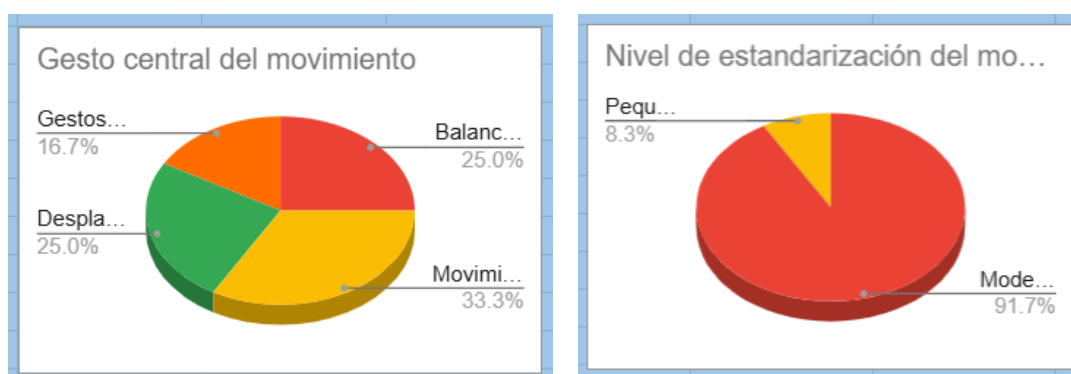


Imagen 14 y 15 Gesto central del movimiento y Estandarización del movimiento
Fuente: Planilla de observación. Elaboración propia a través de Google Sheets (2025)

En relación con el vínculo entre música y movimiento, se observa un predominio del ajuste rítmico estricto. En la mayoría de las coreografías, los movimientos coinciden directamente con los acentos musicales o el pulso de la canción. Si bien en algunos casos aparecen relaciones más flexibles, el juego tiende a privilegiar la sincronización precisa. Esto se articula con los niveles de control corporal requeridos, que en su mayoría se ubican entre medios y altos, demandando coordinación, precisión temporal y control segmentario.

En conjunto, estos elementos permiten observar que el videojuego orienta una forma particular de relación entre cuerpo y movimiento, basada en la claridad gestual, la repetición, la sincronización rítmica y la reproducción de un modelo preestablecido.

Continuando con esto y yendo más hacia lo interpretativo esta dimensión técnica no puede pensarse únicamente como la ejecución de movimientos, sino que debe entenderse como una forma específica de regulación corporal mediada por el dispositivo, en este caso, por el juego. Retomando la noción de técnicas corporales de Marcel Mauss (1934/1979), es posible entender que el videojuego propone modos reglados de uso del cuerpo que no son neutros, sino que responden a una lógica determinada. En este caso, dicha lógica se encuentra mediada por el algoritmo, que organiza las condiciones de validación del movimiento. El sistema no evalúa la expresividad o la intención, sino la capacidad del cuerpo para ajustarse a un patrón predefinido. De este modo, la técnica se configura como un ejercicio de precisión y eficacia, donde el movimiento es reducido a información procesable y repetible, a la vez que se presenta también como un conjunto de movimientos que no son neutrales porque remiten a ciertos estilos de danza reconocibles que el videojuego retoma y luego reorganiza.

El sistema de puntuación por su parte, refuerza esta dinámica mediante una retroalimentación constante que orienta la acción hacia la corrección inmediata. Así, el aprendizaje técnico se construye a partir de la repetición y el ajuste continuo, más que desde una comprensión reflexiva del movimiento.

A su vez, la legitimación técnica no es completamente homogénea, sino que varía según el tipo de coreografía, el estilo de danza y el personaje representado. Por ejemplo, en propuestas vinculadas al ballet, se priorizan movimientos más alineados y extendidos, mientras que en estilos urbanos se validan gestos más segmentados o cercanos al suelo. Sin embargo, en todos los casos, esta diversidad se encuentra simplificada en función de lo que el sistema puede reconocer y esto sucede porque el estilo no se presenta en su complejidad original. Los gestos que allí aparecen funcionan como estereotipos del movimiento, es decir, como formas condensadas y reconocibles que permiten identificar rápidamente un estilo sin necesidad de reproducirlo en profundidad. Así, el videojuego no solo organiza técnicamente el movimiento, sino que también selecciona y delimita ciertas formas de moverse por sobre otras, estableciendo así qué gestos son válidos, visibles y puntuables dentro de su sistema.

Asimismo, el entorno visual también incide en esta configuración, ya que orienta la forma en que el movimiento debe ser ejecutado, reforzando determinados tonos, intensidades o cualidades.

De este modo, la técnica en Just Dance no se presenta como un conjunto neutral de habilidades, sino como una construcción que articula estandarización, mediación tecnológica y criterios de validación específicos, no son solo coreografías, es la puesta en juego de

criterios que delimitan qué movimientos son correctos, cómo deben ejecutarse y qué formas de uso del cuerpo resultan más eficaces dentro de su lógica de funcionamiento.

8.5 Articulación entre técnica, estética y lo corporal

Las coreografías, desde una perspectiva ya un poco más interpretativa y a partir del trabajo descriptivo realizado, nos han permitido identificar la presencia de correspondencias entre estos tres ejes tan importantes para nuestro análisis.

En todas las coreografías analizadas existe algún tipo de relación entre la forma en que se organiza el movimiento (dimensión técnica), las características del entorno visual (dimensión estética) y el tipo de cuerpo representado (dimensión corporal). Esta articulación se manifiesta en los estilos de danza, los recursos visuales utilizados y las formas de ejecución del movimiento, generando una coherencia interna en cada propuesta.

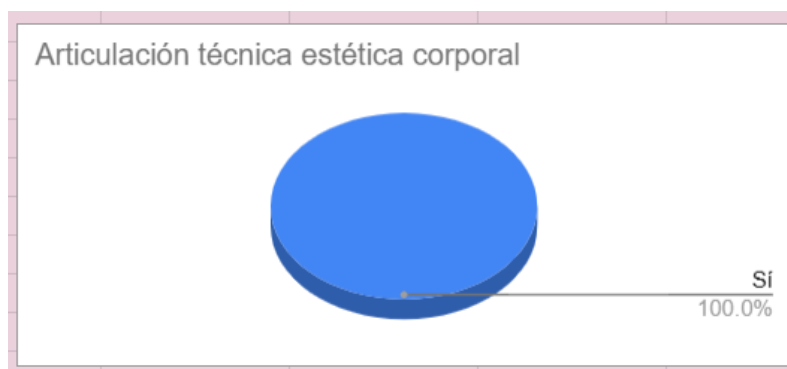


Imagen 16 Articulación entre técnica-estética-lo corporal
Fuente: Planilla de observación. Elaboración propia a través de Google Sheets (2025)

En este sentido, vemos que las coreografías presentan correspondencias entre sí. Por ejemplo, en aquellos casos donde la técnica aparece más fragmentada y organizada en bloques claros y repetitivos, el entorno visual tiende a ser más estable o con menor saturación, facilitando el seguimiento del movimiento. Del mismo modo, el estilo de danza, el vestuario y el tipo de cuerpo representado acompañan esa propuesta técnica y estética, reforzando una misma lógica de ejecución y visualidad. En el caso de la coreografía “Believer”, la propuesta técnica se organiza a partir de movimientos marcados, con énfasis en brazos y golpes rítmicos claros, en estrecha relación con los acentos de la música. Esta organización del movimiento se acompaña de una estética visual más intensa, con contrastes marcados y un entorno escénico que refuerza el carácter enérgico de la canción con efectos asociados a la fuerza y la pelea. A su vez, el cuerpo que se presenta responde a un modelo estilizado y controlado. Con una vestimenta desgastada y urbana, siguiendo con esa linealidad. En este caso, técnica, estética y

corporalidad no aparecen como dimensiones separadas, sino que se sostienen mutuamente, construyendo una misma lógica de movimiento y de percepción.

Asimismo, esta articulación se mantiene tanto en coreografías individuales como grupales, y en todos los niveles de dificultad, lo que indica que no se trata de casos aislados, sino de una regularidad presente en el conjunto analizado. Es decir, existe una relación sostenida entre cómo se construye el movimiento, cómo se presenta visualmente y qué cuerpo aparece como referencia para el jugador.

A partir de esto, podemos ver que la técnica no se reduce únicamente a la ejecución de pasos, sino que funciona como un sistema de organización del movimiento que orienta cómo debe moverse el cuerpo dentro del juego. Esta técnica se encuentra directamente vinculada con la estética, que no actúa solo como un elemento decorativo, sino como un modo de organizar la percepción, guiando la mirada del jugador y señalando qué movimientos deben ser realizados y cómo.

En este marco, el cuerpo que aparece en pantalla no funciona solamente como un modelo a imitar en términos técnicos, sino también como una referencia visual que organiza la experiencia del jugador. La combinación entre movimiento, imagen y sistema de puntuación va configurando una forma particular de relación con el propio cuerpo, donde lo importante no es únicamente “hacer ejercicio” o alcanzar un rendimiento físico específico, sino lograr una correspondencia con lo que el juego propone.

Si bien el videojuego incluye elementos vinculados al gasto energético -como el conteo de calorías o el registro de actividad- estos aparecen más como un complemento que como el eje central de la experiencia. El foco está puesto en la imitación, la repetición y la sincronización con el modelo visual, más que en el desarrollo de capacidades físicas en un sentido tradicional. En este sentido, el cuerpo no es convocado únicamente desde su dimensión biológica, sino como parte de una experiencia estética, lúdica y técnica al mismo tiempo.

De esta manera, la articulación entre técnica, estética y lo corporal produce una forma particular de aprendizaje y de experiencia: el jugador incorpora modos de moverse, de percibir y de valorar el movimiento a partir de la interacción con el dispositivo. La repetición, la puntuación y la referencia constante al modelo visual configuran un modo de relación con el cuerpo donde se prioriza la adecuación al sistema.

En definitiva, lo que se observa es que Just Dance no presenta estas dimensiones por separado, sino que las integra en una misma lógica de funcionamiento. A través de esta articulación, el videojuego no solo propone coreografías, sino que también construye criterios sobre cómo moverse, cómo verse y cómo sentir el propio cuerpo dentro de una experiencia mediada por la tecnología.

9. Conclusiones

A lo largo de este trabajo intentamos responder a una pregunta que al principio fue bastante simple: pensar cómo un videojuego, desde una práctica que parece solo recreativa, puede en realidad configurar ciertas formas de movimiento, de ver el cuerpo y de entender la danza.

En ese sentido, el trabajo permite afirmar que Just Dance no es solo un espacio de entretenimiento. A través de sus coreografías, del sistema de puntuación y de los elementos visuales, el juego va proponiendo una lógica bastante clara que se basa en repetir, imitar, sincronizar y obtener un resultado. Desde ahí, entendemos que no solo organiza el movimiento, sino que también va marcando qué formas de moverse son válidas dentro de ese sistema y qué cosas quedan por fuera.

En relación con esto, vimos que la técnica se construye a partir de secuencias accesibles, con bastante repetición y una estructura que facilita la memorización. Esto permite que más personas puedan jugar, pero al mismo tiempo de-limita bastante el movimiento, ya que lo que se valora es la precisión y el ajuste al modelo que aparece en pantalla. En ese sentido, el algoritmo termina funcionando como una especie de regulador que define qué está “bien” y qué no.

Por otro lado, lo estético tampoco aparece como algo secundario. El entorno visual, los colores, los efectos y los personajes no solo acompañan la coreografía, sino que guían la mirada y organizan la forma en que se percibe el movimiento. A su vez, los cuerpos que aparecen en pantalla son, en su mayoría, bastante similares entre sí, lo que hace que se instale un modelo corporal bastante claro, aunque no se diga de forma explícita.

Al final vimos que cuando se ponen en relación estas dimensiones, se vuelve evidente que técnica, estética y corporalidad funcionan juntas. No son cosas separadas. El tipo de movimiento, la forma en que se muestra y el cuerpo que aparece en pantalla se sostienen entre sí, construyendo una experiencia donde el jugador no solo aprende pasos, sino también una manera de moverse y de entender el cuerpo.



En cuanto a la enseñanza, como un tema menos profundizado, vimos que si bien el juego no está pensado como una herramienta pedagógica en sentido tradicional, igual enseña, pero lo hace desde otro lugar, a partir de la repetición, la imitación y la respuesta inmediata. En ese proceso, la danza queda bastante reducida a su forma visible, dejando más de lado otros aspectos como su contexto, su historia o su dimensión expresiva.

A partir de todo esto, entendemos que Just Dance puede pensarse como un espacio de educación corporal en la contemporaneidad, en tanto transmite formas de percibir, de sentir y de usar el cuerpo, incluso sin proponérselo de manera explícita.

En definitiva, este trabajo nos permitió ver que Just Dance no solo propone una forma de bailar, sino también una forma de mirar, de aprender y de habitar el cuerpo en relación con la tecnología. Y, en este sentido, consideramos que se logra dar respuesta a los objetivos planteados al inicio, al evidenciar cómo el videojuego articula técnica, estética y corporalidad en la construcción de un modelo particular de movimiento y de cuerpo dentro de su lógica de funcionamiento. Así como proponemos en nuestro título, este trabajo permite poder repensar el lugar de los videojuegos no solo en el ámbito de la danza sino en la vida misma y entender que todo lo que pasa a nuestros alrededor de alguna forma configura nuestra normalidad.

Para cerrar, nos gustaría mediante este trabajo dejar abiertas varias preguntas que nos parecen interesantes para seguir investigando. Por ejemplo: ¿qué pasa con los jugadores en sí? ¿Cómo viven estas propuestas? ¿Qué lugar tiene la experiencia previa de alguien que ya baila? ¿Cómo se relacionan distintos grupos de edad o géneros con este tipo de juegos? ¿quiénes participan más y por qué? ¿Qué pasa con los cuerpos que no logran adaptarse a lo que el juego propone? ¿quedan por fuera? ¿cómo impacta eso en la experiencia?

También sería interesante comparar distintas ediciones del juego y ver si hay cambios en relación con las transformaciones sociales sobre el cuerpo, la diversidad o las formas de representación.

10. Referencias Bibliográficas

Anguera Argilaga, T. (1986). La investigación cualitativa. Barcelona: Editorial Hogar del Libro.

Armenteros, M. (2011). “Efectos visuales y animación”. Madrid: E-Archivos. Universidad Carlos III de Madrid.



Batthyány, K. & Cabrera, M. (Coords.) (2011). *Metodología de la investigación en ciencias sociales. Apuntes para un curso inicial*. Montevideo: Universidad de la República.

Bernard, M. (1985). *El cuerpo: un fenómeno ambivalente*. Barcelona: Paidós.

Cárdenas, Julián 2018: “*Investigación cuantitativa*”, trAndeS Material Docente, No. 8, Berlín: trAndeS - Programa de Posgrado en Desarrollo Sostenible y Desigualdades Sociales en la Región Andina.

Consalvo, M. (2011). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Alonso, V; Corvo, L; González, J; Mato, L; (2019). Lo mudo cotidiano. La inscripción estética en la educación del cuerpo. En: Corral, M; Craviotto, A, (Comp) *Cuerpo y salud. Otras miradas, otras preguntas* Comisión Sectorial de Educación Permanente.

Crisorio, R. (2015). *Educación corporal*. En R. Crisorio (Coord.), *Ideas para pensar la educación del cuerpo*. La Plata : EDULP. [Ideas para pensar la educación del cuerpo](#)

Dallal, A. (2007). *Los elementos de la danza* (1ª reimpresión 2019). Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Dirección de Danza.

Escudero, M. C. (2013). *La educación del cuerpo: la danza como práctica corporal*. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Universidad Nacional de La Plata.

Foucault, M. (1975). *Vigilar y castigar: Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI Editores.

Galak, E. (2020). *Una gramática de lo corporal: lo visible, lo invisible y lo no-visible en el fundamento de las imágenes y cuerpos en movimiento*. Editorial de la Universidad Nacional de La Plata.

Gambarotta, E. (2023). *Crítica corporal de lo político: Técnica y estética en el estudio del cuerpo y del deporte*. Prometeo Libros.

González-Sancho, Roy (2024). *Arte y videojuegos: ¿en qué estado se encuentra?* San José: Universidad Estatal a Distancia. Aceptado el 04 de diciembre de 2024. Disponible en: <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/istmica/article/download/20936/32678/98403?inline=1>



Guber, Rosana (2001). *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Bogotá: Grupo Editorial Norma. Disponible en: [LA ETNOGRAFÍA MÉTODO, CAMPO Y REFLEXIVIDAD](#)

Jenkins, Henry (2006). *Convergence culture: Where old and onew media collide*.

Mauss, M. (1979). Sociología y antropología. Madrid, España: Tecnos. (Trabajo original publicado en 1934)

Mostacilla Bolívar, D. A. (2021). *Análisis detallado y específico de los contenidos gráficos de Just Dance 2020*. Universidad Autónoma de Occidente. Disponible en: <https://red.uao.edu.co/entities/publication/9c81ec6d-b512-4a9a-be74-ae06272ad30e>

Pérez Soto, C. (2008). *Proposiciones en torno a la historia de la danza*. Lom Ediciones.

Prudente, P. L. G. & Chaves, E. (2022). *As apropriações da dança a partir da prática do jogo digital "Just Dance"*. En: ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes. Recuperado de [As apropriações da dança a partir da prática do jogo digital "Just Dance" | ARJ – Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes](#)

Prudente, Paola Luzia Gomes (2020). *Dançando e jogando em frente à tela: o exergame Just Dance na perspectiva dos jogadores*. Belo Horizonte: Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG.

Quiroga, María Victoria (2012). *Videojuegos: arte o producto de consumo?* Buenos Aires: Kubernética. Disponible en: [Redalyc.La imagen visual en los videojuegos](#)

Real Academia Española. (s. f.). *Matriz*. En *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed.).

Sáez, M. (2017). *Presencias, riesgos e intensidades: Un abordaje socio-antropológico sobre y desde el cuerpo en los procesos de formación de acróbatas y bailarines/as de danza contemporánea en la ciudad de La Plata*. Tesis de posgrado. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Táboas País, M. I. & Rey Cao, A. I. (2011). *Los modelos corporales en la actividad física y el deporte: Hacia una superación de los estereotipos desde la educación física escolar*. En: Revista Española de Educación Física y Deportes, (392), pp. 99-118.

Tamayo Acevedo, Mónica Isabel (2013). *La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética*. En: Estudios sobre las Culturas Contemporáneas,



XIX(38). Disponible en: [La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética](#)

Wolf, M. J. P., & Perron, B. (2003). *Introducción a la teoría del videojuego* (Trad.). En M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader*. Routledge.

Sitios Webs

Infobae. (2024, 23 de diciembre). *¿Recuerdas a Just Dance? Este es el secreto de cómo se graban las coreografías del videojuego de baile*. <https://www.infobae.com/tecno/2024/12/23/recuerdas-a-just-dance-este-es-el-secreto-de-como-se-graban-las-coreografias-del-videojuego-de-baile/>

Nintendo. (s. f.). *Análisis Just Dance 2022 – Nintendo Switch*. <https://nintenduo.com/analisis-just-dance-2022-nintendo-switch/>

Ubisoft. (s. f.) <https://achievementindustry.com/es/companies/2304>

Sony Interactive Entertainment. (s. f.). *Just Dance 2022*. <https://www.playstation.com/es-uy/games/just-dance-2022/>

11. Anexos

Tabla representación de la ficha de observación:

	VARIABLE / ÍTEM	CATEGORÍAS / REGISTRO
Identificación	Canción	Nombre de la canción
	Artista	Nombre del artista
	Dificultad declarada	Fácil / Medio / Difícil / Extremo
	Duración	Minutos y segundos
	Cantidad de bailarines en pantalla	1 / 2 / 3 / 4 / Grupo
	Tipo de personaje	Humano realista / Humano estilizado / Ficticio
	Género del personaje	Femenino / Masculino / Mixto / No binario
Técnica	Estilo(s) de danza predominante(s)	Pop / Hip hop / Contemporáneo / Reggaetón / Salsa / Merengue / Ballet / Heels / Waacking / Otro
	Organización del movimiento	Frases largas / Bloques cortos / Combinación



	Fragmentación del movimiento	Baja / Media / Alta
	Predominio corporal	Brazos / Desplazamientos / En el lugar / Cuerpo completo
	Simetría corporal	Simétrica / Asimétrica / Alternada
	Uso del eje corporal	Central / Desplazado / Variable
	Complejidad de coordinación	Baja / Media / Alta
	Repetición de bloques	Cada 64 / 32 / 16 / 8 tiempos
Estética	Tipo de entorno visual	Realista / Abstracto / Fantástico / Escénico / Mixto
	Fondo real sin efectos	Sí / No
	Uso de efectos o filtros	Sí / No
	Nivel de saturación visual	Bajo / Medio / Alto
	Paleta cromática predominante	Cálidos / Fríos / Alto contraste / Neutros
	Relación cámara–cuerpo	Frontal fija / Cambios de plano / Acercamientos
	Elementos gráficos que guían el movimiento	Sí / No
Legitimación	Movimiento o gesto central	Descripción breve
	Parte del cuerpo priorizada	Mano / Brazo / Tronco / Cuerpo completo
	Nivel de estandarización del movimiento	Modelo único / Pequeñas variaciones
	Relación música–movimiento	Ajuste rítmico estricto / Flexible
	Nivel de control corporal promovido	Bajo / Medio / Alto
Cuerpo	Tipo de cuerpo predominante	Delgado / Musculoso / Estilizado / Caricaturizado
	Diversidad corporal	Baja / Media / Alta
	Nivel de sexualización	Bajo / Medio / Alto
	Vestuario	Ajustado / Amplio / Deportivo / Escénico
Observaciones	Articulación técnica–estética–corporal	Descripción breve
	Elementos relevantes no contemplados	Texto libre

Tablas de conteo:

Cantidad de bailarines		Duración de canciones	
N° Bailarines	Conteo	Menos de 3 minutos	4
1	7	Entre 3 y 4 minutos	7
2	2	Más de 4 minutos	1
3	1		
4	2		
Genero del personaje		Tipo de personaje	
Genero	Conteo	Tipo	Conteo
Femenino	7	Humano realista	8
Masculino	3	Humano estilizado	3
Mixto	2	Fantástico / caricaturizado	1
Estilo de danza predominante		Dificultad de la coreografía	
Estilo	Conteo	Nivel	Conteo
Pop	5	Baja	2
Hip hop	4	Media	6
Reggaetón	2	Alta	4
Contemporáneo	3		
Jazz / Swing	2		
Heels	1		
K-Pop	1		
Fragmentación del movimiento		Organización del movimiento	
Nivel	Conteo	Nivel	Conteo
Baja	3	Bloques cortos	6
Media	5	Frases largas	1
Alta	4	Combinado	5
Complejidad de coordinación		Repetición de patrones de movimiento	
Nivel	Conteo	Tipo	Conteo
Baja	3	Alta repetición (loop coreográfico)	7
Media	5	Repetición moderada	4
Alta	4	Baja repetición	1
Predominio Corporal		Simetría corporal	
Tipo	Conteo	Tipo	Conteo
Brazos predominantes	3	Simétrica	3



Caderas / tren superior	1	Asimétrica	3
Cuerpo completo	8	Alternada	3
		Mixta	3
Elementro graficos que guian el movimiento		Tipo de entorno visual	
Tipo	Conteo	Tipo	Conteo
Pictogramas corporales	12	Fantástico / escénico	4
Marcadores de timing	8	Abstracto	2
Indicadores de puntuación	12	Realista	2
		Mixto	4
Uso de filtros visuales		Saturación visual	
Tipo	Conteo	Nivel	Conteo
Sin filtros	6	Baja	3
Filtros de color / iluminación	4	Media	5
Efectos gráficos	2	Alta	4
Fondo real o artificial		Relación camara-cuerpo	
Tipo	Conteo	Tipo	Conteo
Sin filtros	6	Frontal fija	9
Filtros de color / iluminación	4	Cambios de plano / dinámica	3
Efectos gráficos	2		
Nivel de estandarización del movimiento		Relación música-movimiento	
Tipo	Conteo	Tipo	Conteo
Modelo único	11	Ajuste rítmico estricto	8
Pequeñas variaciones	1	Flexible / expresivo	4
Gesto central del movimiento		Nivel de control corporal requerido	
Tipo	Conteo	Nivel	Conteo
Balanceo de caderas	3	Bajo	1
Movimientos de brazos	4	Medio	6
Desplazamientos corporales	3	Alto	5
Gestos performativos (pose/actuación)	2		
Parte del cuerpo priorizada			
Parte		Conteo	
Cuerpo completo		7	



Brazos		3	
Caderas / tren inferior		2	
Tipo de cuerpo predominante		Diversidad corporal	
Tipo	Conteo	Nivel	Conteo
Delgado / estilizado	11	Baja	11
Caricaturizado	1	Media	1
Nivel de sexualización		Vestuario	
Nivel	Conteo	Tipo	Conteo
Bajo	7	Escénico ajustado	7
Medio	5	Escénico temático	3
Alto	0	Deportivo	1
		Elegante / minimalista	1
Articulación técnica estética corporal			
Presencia		Conteo	
Sí		12	
No		0	