



TRABAJO FIN DE MÁSTER
**Experimentación
artística y gamificación.
Revisión bibliográfica.**

Estudiante: Carmen Vinaches Orozco
Especialidad: Educación Plástica, Visual y Audiovisual
Tutor/a: Matilde Pastor Cano
Curso académico: 2023-24

ÍNDICE

1. Resumen y palabras clave	3
2. Introducción	5
3. Revisión bibliográfica.....	6
Marco teórico	6
Currículo.....	6
Experimentación artística y educación	7
Gamificación	11
Método	16
Resultados.....	17
4. Propuesta	17
5. Conclusiones	21
6. Referencias	22
7. Anexos	25
Permiso COIR	25

I. Resumen y palabras clave

Resumen

Las metodologías de enseñanza han ido evolucionando, buscando que los estudiantes integren y apliquen los contenidos de manera crítica. Un ejemplo de estas es la gamificación, que utiliza elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos para motivar y resolver problemas.

Este estudio investiga la experimentación artística y la gamificación en la educación, destacando cómo estas metodologías pueden mejorar la educación artística y fomentar un pensamiento más libre y creativo. En este, se identificaron conexiones que apoyan la hipótesis de que la gamificación puede impulsar la creatividad al enfocarse en el proceso de creación, no en el resultado final.

Mediante una revisión bibliográfica, se encontró que el juego crea un espacio donde los alumnos pueden romper esquemas y que un diseño adecuado de juegos, según la teoría del flujo de Csikszentmihalyi, compromete y motiva a los estudiantes.

La educación artística puede beneficiarse de la gamificación al promover la experimentación y la creatividad, aunque se necesita más investigación para explorar su aplicabilidad específica en el arte.

Se propone una actividad para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 3º de ESO, los alumnos crearán una obra colectiva usando el método del cadáver exquisito. La actividad incluye formación de equipos, sesiones de creación con "misiones secretas", y una exposición final.

Palabras clave: Aprendizaje activo, Diseño de actividades, Ludificación, Formación, Enseñanza, Exploración creativa, Disciplina Artística, Motivación.

Abstract

Teaching methodologies have been evolving, looking for students to integrate and apply the contents in a critical way. An example of these is gamification, which uses elements of game design in non-game contexts to motivate and solve problems.

This study investigates artistic experimentation and gamification in education, highlighting how these methodologies can enhance arts education and foster freer and more creative thinking. In it, connections were identified that support the hypothesis that gamification can boost creativity by focusing on the process of creation, not the end result.

Through a literature review, it was found that gamification creates a space where learners can break patterns and that proper game design, according to Csikszentmihalyi's flow theory, engages and motivates students.

Art education can benefit from gamification by promoting experimentation and creativity, although more research is needed to explore its specific applicability in art.

An activity is proposed for the Plastic, Visual and Audiovisual Education subject of 3rd ESO, students will create a collective work using the exquisite corpse method. The activity includes team building, creation sessions with "secret missions", and a final exhibition.

Keywords: Active learning, Activity design, Ludification, Training, Teaching, Creative exploration, Artistic discipline, Motivation.

2. Introducción

En el panorama artístico actual, la exploración de los lenguajes del arte y la experimentación son pilares fundamentales que promueven su evolución constante. Desde los inicios, los artistas han utilizado múltiples formas de expresión para comunicar ideas y emociones de manera significativa. Esta búsqueda de nuevas formas de expresión y comunicación ha ido evolucionando, como lo podemos observar desde el impresionismo hasta el surrealismo, y en formas más contemporáneas como el arte digital y conceptual. Esto demuestra una relación intrínseca con el contexto histórico de cada momento.

Es por ello por lo que en el presente Trabajo de Fin de Máster se pone en conexión esta exploración de los lenguajes del arte y la experimentación con la educación. Revisando la literatura académica para averiguar si la gamificación puede ser la metodología adecuada para fomentar la creatividad en los alumnos, además de contemplar si existen vacíos, en cuanto a la experimentación artística, en Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Centrándonos en el contexto actual, cabe destacar el papel de la globalización y los avances tecnológicos, creando una búsqueda constante de creatividad, ya que tenemos constancia de lo que se está creando en otras partes del mundo sin necesidad de estar allí, además de acceso a muchas técnicas artísticas que podemos encontrar en línea. El arte actual se caracteriza por la diversidad y su competencia por desafiar las normas establecidas, lo que nos lleva a la necesidad de investigar cómo se mantiene este mundo en constante cambio.

Dirigiendo este tema hacia el contexto que nos atañe, el ámbito educativo, es indispensable disponer de la experimentación artística para nutrir la creatividad de los alumnos. La experimentación artística en el aula les permite entre otras cosas encontrar su forma de expresión mediante el arte, además de un pensamiento crítico y confianza para solucionar cualquier problema creativo.

Stankiewicz (2000) sostiene que la educación artística debe ir más allá de la enseñanza tradicional, debiendo aportar aspectos sociales, culturales y psicológicos para comprender la profundidad del arte. En su análisis, reconoce que la educación artística se debe adaptar a los cambios sociales y culturales. Es por ello que encontramos la necesidad de fomentar la experimentación y la creatividad en el aula, reconociendo la diversidad y complejidad del mundo contemporáneo.

Por consiguiente, se plantean estos objetivos:

- Investigar y analizar el estado actual de la educación artística, centrándose en la experimentación y la creatividad en el aula.



- Evaluar la eficacia de las estrategias educativas existentes en la estimulación de la experimentación y la creatividad de los alumnos en el ámbito artístico.
- Explorar los fundamentos teóricos de la gamificación y su aplicabilidad en el contexto educativo.

También tenemos las siguientes hipótesis:

- Al romper los límites tradicionales en la experimentación artística y adoptar un enfoque conceptual del arte, junto con el uso de la gamificación en el aula, se impulsa la creatividad de los alumnos al abrir sus límites, fomentar el pensamiento crítico y eliminar barreras en el proceso creativo.

3. Revisión bibliográfica

Marco teórico

Currículo

Para ponernos en contexto, revisando el currículo de la Generalitat Valenciana en el Real Decreto 217/2022, encontramos que la experimentación es clave en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Este currículo enfatiza la importancia de experimentar con diversas técnicas, materiales y aplicaciones digitales en el proceso creativo y artístico de los estudiantes.

Esto nos establece una base sobre la que partir en cuanto al desarrollo artístico. A pesar de esto surge una cuestión, ¿Cómo se pueden llevar a cabo estos saberes en el aula de forma efectiva? Ya que estos conocimientos requieren un enfoque pedagógico que vaya más allá de transmitir conocimientos teóricos o técnicos, se trata de desarrollar la creatividad de los estudiantes.

Debido a esto, surge la cuestión de cómo podemos establecer experiencias creativas y estimulantes que promuevan la experimentación y la creatividad del alumno. En este estudio se busca investigar qué herramientas pueden facilitar la integración práctica de la experimentación artística, tomando la gamificación como posible respuesta.

Experimentación artística y educación

Montero, D. (2018) nos habla sobre cómo el arte ha cambiado con el tiempo. El autor nos dice que el arte contemporáneo no es solamente una moda, sino un espacio donde la gente puede experimentar y crear. Esto es importante para las escuelas de arte ya que les ofrece la oportunidad de enseñar a los estudiantes a ver el mundo de manera diferente y única, fomentando su creatividad.

Y además, el autor defiende que, a pesar de que las escuelas de arte habitualmente tienen reglas y tradiciones, el arte contemporáneo ayuda a desafiarlas y tener un pensamiento más libre. Al incluir el arte contemporáneo en las clases se permite que los estudiantes puedan explorar nuevas ideas y maneras de crear arte. En resumen, el texto dice que el arte contemporáneo puede cambiar la forma en que se enseña y se hace arte en las escuelas.

Acaso & López-Bosch (2014) evidencian cómo la educación artística ha cambiado con el tiempo. Antes, solía centrarse en hacer cosas bonitas con las manos, como manualidades, sin pensar mucho en el análisis o en entender el arte. Es por ello que hay que reivindicar la enseñanza de las artes y la cultura visual como un área relacionada con el conocimiento, con el intelecto, con los procesos mentales y no sólo con los manuales, con enseñar a ver y a hacer con la cabeza y con las manos y no sólo enseñar a hacer con las manos.

En relación con la importancia de la educación artística en el desarrollo infantil, Fernández Díez (2024) señala que "la educación artística cumple una función de guiar a los niños hacia una apertura de las emociones y sentimientos, reflexionando sobre el proceso artístico" (p. 74).

Según Zamora Serrano (2019), en el artículo "Aula de innovación educativa", se propone el uso del arte como herramienta para eliminar estereotipos, introduciendo modelos de artistas mujeres en el currículo escolar y promoviendo una mirada diferente al arte masculino. Además, se analiza la situación de las mujeres en el arte a lo largo de la historia, destacando las dificultades y la invisibilización que han enfrentado. Esta autora, además afirma que la educación artística debe reivindicar su razón de ser e ir más allá de la ejecución para priorizar la reflexión y comprensión de las imágenes y procesos artísticos.

En cuanto a los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible), Yañez Martínez (2023) discute en su artículo, en la revista Educación Artística, cómo las estrategias de arte pueden ser utilizadas para abordar temas relevantes como la igualdad de género, el cambio climático y la protección del medio ambiente. Este enfoque permite que los estudiantes comprendan la importancia del arte para promover mensajes sociales.

Nery Angelina Muñoz Vergaray (2020) nos dice en su Trabajo Académico que los profesionales de la salud y la educación usan el arte para interpretar y valorar las emociones y la personalidad de los individuos. Por ejemplo, el dibujo de un niño puede

revelar sus estados emocionales y características de su personalidad, viendo de qué forma dibujan, los colores que usan o la presión que aplican. Estas observaciones pueden ser de mucha importancia para entender mejor a los niños y ayudarlos en su desarrollo emocional.

En la Tesis “Pintura y experimentación ruptura del espacio unitario: La experiencia neofigurativa” publicada por Susana Echeveste, nos expone tres niveles del proceso de producción artística, presentados por Mikel Dufrenne.

El primer nivel es el nivel de lo sensible, que se refiere a la sensopercepción de la obra de arte, en otras palabras, a cómo se experimenta a través de los sentidos. El siguiente nivel es el nivel de la imagen o representación, que se centra en cómo se construye la imagen y qué significados o mensajes nos puede transmitir. Y el último es el nivel de la expresión, que va ligado con el artista, su arte y su proceso creativo. En este se indaga en cómo la experiencia personal del artista influye en su obra, representando aspectos de su interioridad.

Mediante estos tres niveles, se revela cómo la obra de arte no es únicamente un producto final, sino un reflejo del proceso creativo relacionado con la experiencia personal del artista. Este texto destaca la importancia de comprender la interrelación entre la percepción sensorial, la construcción de la imagen y la expresión personal cómo un todo en una obra de arte.

Sara Vilar García, en “El Poder de los Materiales. Experimentación y Proceso en la Práctica Artística” nos dice que en la experimentación debemos concebir las obras como un proceso abierto a modificaciones constantes, y no esperar resultados finales. Este enfoque nos permite mantener un diálogo entre la práctica y el pensamiento y la ejecución y la conceptualización.

El primer paso que propone es la observación: mirar y clasificar. A esto lo acompaña la mirada personal de cada individuo, interpretada por experiencias personales y el bagaje cultural. Un material o un objeto no se percibe igual por dos personas, ya que nos suscita sentimientos y emociones diferentes. La curiosidad es un elemento muy importante en este proceso, donde cualquier estímulo sensorial puede ser el punto de partida para un nuevo proceso creativo.

Otro aspecto importante del texto, que podemos relacionar con la pedagogía, es el juego. “Modificar radicalmente el color del material, jugar con la escala o fusionarlo con otros elementos son estrategias simples pero efectivas que pueden conducir a resultados sorprendentes e inesperados” (García, 2024, p.9-10). El juego permite romper los patrones del pensamiento lógico y cometer errores, ya que no esperamos obtener un resultado final, sino que nos centramos en el proceso.

Y siguiendo con romper los esquemas, en el texto nos invita a incorporar materiales y enfoques de otras disciplinas, siendo esta una herramienta para la innovación y el descubrimiento de nuevas combinaciones.

El “cadáver exquisito” es un ejemplo de cómo los surrealistas integraron elementos del juego y el azar en el arte. Ya era utilizado originalmente en el ámbito literario como una técnica de creación colectiva, poniendo en práctica el automatismo. En el “cadáver exquisito”, la obra se iba formando por diferentes autores que no sabían de la aportación de los demás. Los participantes debían dibujar por turnos en una hoja doblada que pasaba de unos a otros. Estas obras se basaban en las teorías freudianas que abogaban por el inconsciente como generador de imágenes sin la influencia de la razón (Museo Reina Sofía, n.d.).

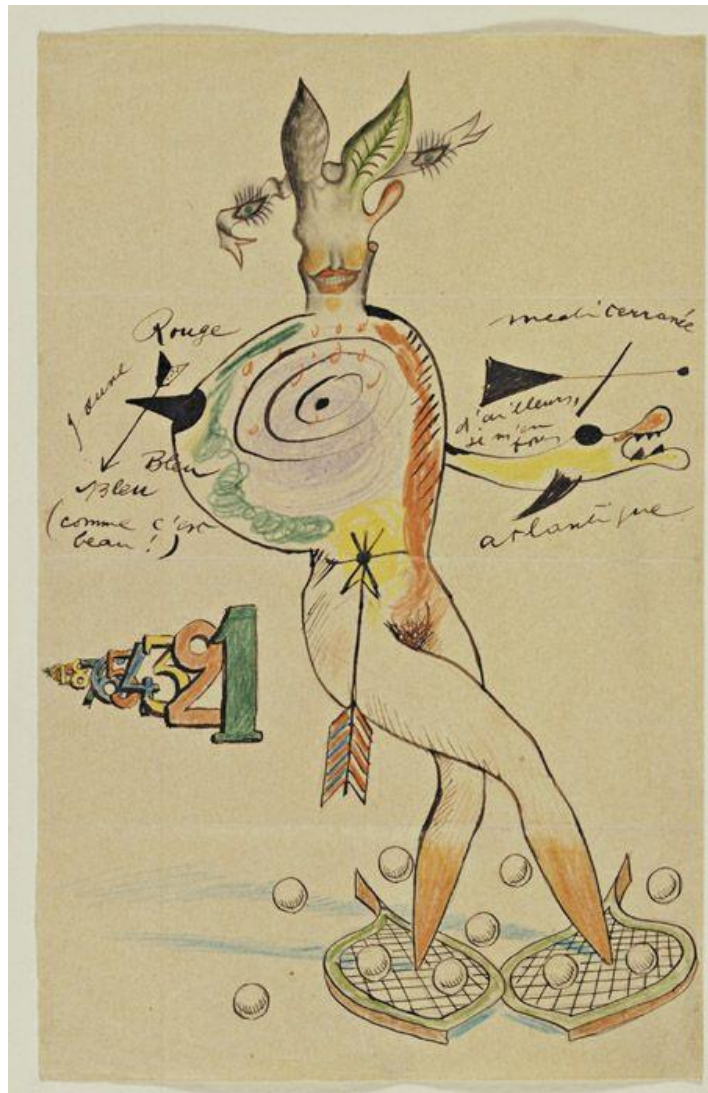


Fig.1. Cadáver exquisito realizado por Yves Tanguy, Joan Miró, Man Morise y Man Ray, 1926-27, MoMA (foto: MoMA).

Un ejemplo actual que nos acerca a nuestro tema es el Dixit, este juego creado por Jean-Louis Roubira, consiste en que los jugadores intentan comunicar conceptos abstractos utilizando cartas ilustradas. Cada turno, un jugador elige una carta de su mano y da una pista sobre ella. Los otros jugadores seleccionan cartas de su propia mano que coincidan con esa pista, y luego intentan adivinar cuál fue la carta originalmente seleccionada. Dixit fomenta la creatividad al requerir que los jugadores piensen de manera imaginativa para crear pistas que sean lo suficientemente vagas como para no ser obvias, pero lo suficientemente claras como para que otros jugadores puedan hacer coincidir las cartas correctamente. También promueve la interpretación artística y la narración de historias, ya que las imágenes en las cartas son abstractas y abiertas a múltiples interpretaciones.

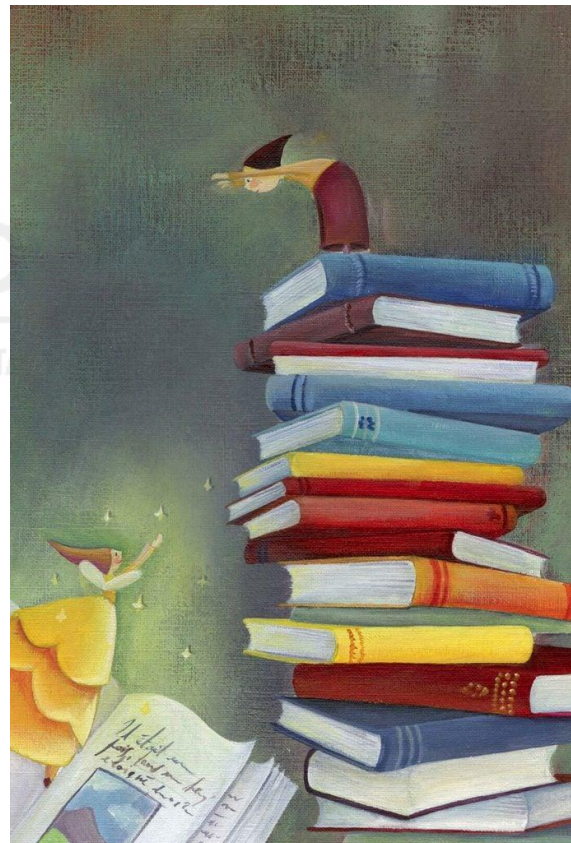
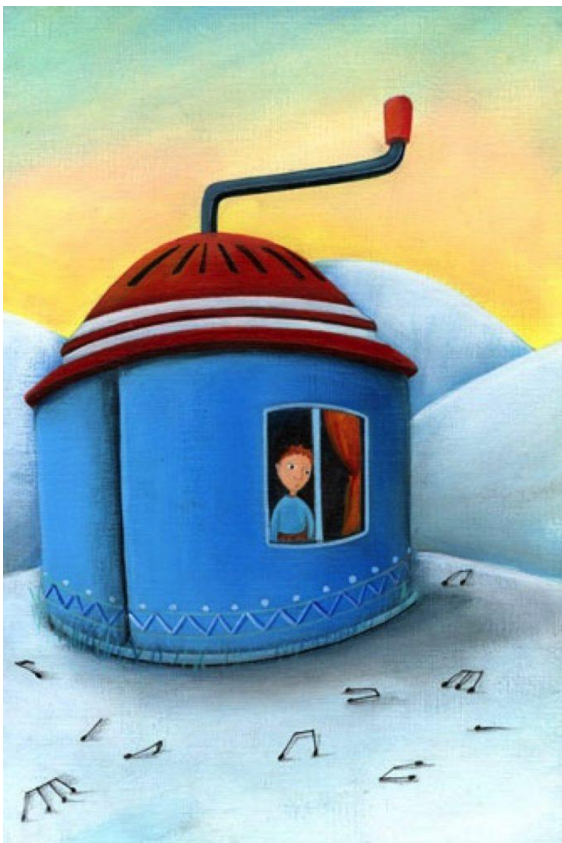


Fig.2 y 3. Ilustraciones realizadas para cartas de Dixit I realizadas por Marie Cardouat.

Cambio de metodologías

Si nos fijamos en las metodologías tradicionales de enseñanza, era el profesor el que tenía toda la información y la distribuía a los alumnos, normalmente mediante clases magistrales. En esta situación el alumno se limitaba a tomar apuntes y memorizar el contenido para los exámenes, siendo un agente pasivo. En contraste, las metodologías que han ido naciendo, como puede ser la gamificación, responden a un contexto de sobreinformación, contando con información por ambas partes (García-Peñalvo, 2002).

Como podemos ver en el currículo de la Generalitat Valenciana en el Real Decreto 217/2022, el objetivo actualmente es que los alumnos integren y apliquen los contenidos de manera crítica, fomentando un aprendizaje significativo.

Gamificación

La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012).

Y aunque estas técnicas de juego pueden estar actualmente en auge dentro y fuera de la educación, las raíces se remontan a la antigüedad:

Huizinga (1938) declara que, desde tiempos antiguos, los juegos han sido una parte fundamental de la cultura humana. Afirma que juegos como el ajedrez, el go, los juegos de mesa y los deportes no han sido solo entretenimiento, sino también herramientas para desarrollar habilidades cognitivas, sociales y físicas. En el ámbito de la educación podemos encontrar que en la Antigua Grecia se celebraban concursos de poesía y drama como parte de la educación.

Además, en diversas sociedades y contextos históricos, se han utilizado sistemas de recompensas para incentivar algunos comportamientos. Podemos ver ejemplos como los sistemas de mérito en el ejército romano y las insignias y medallas en los sistemas militares modernos como ejemplos de cómo se han utilizado las recompensas para motivar a los individuos en diferentes períodos históricos.

Sun Tzu, en "El Arte de la Guerra" (2016), ofrece un consejo relevante que resuena con el concepto de gamificación: "Si recompensas a todo el mundo, no habrá suficiente para todos, así pues, ofrece una recompensa a un soldado para animar a todos los demás".

También podemos ver características de la gamificación en el mundo empresarial, varios autores han dejado ver que las recompensas funcionan como motivadores en los puestos de trabajo. Frederick W. Taylor, a principios del siglo XX, en su obra "Principios de la administración científica" (1911), defiende sistemas de incentivos basados en el rendimiento, un ejemplo es el pago por pieza producida para impulsar la eficacia en el trabajo.

En la década de 1930, Elton Mayo llevó a cabo estudios en la planta de Hawthorne de Western Electric, en los cuales subrayó la importancia de reconocer y recompensar la labor individual.

Treinta años después, Douglas McGregor, en su obra "El lado humano de las organizaciones" (1960), también abogó por distribuir la toma de decisiones y por el uso de sistemas de recompensas basados en el desempeño para motivar a los empleados.

Por último, Peter Drucker, considerado el padre de la administración moderna, resaltó en "La práctica de la administración" (1954) la importancia de establecer objetivos claros y proporcionar retroalimentación regular, junto con recompensas tangibles por el logro de metas.

Acercándonos a la actualidad, y volviendo al tema de los juegos de mesa, vemos que hay una redefinición en los años 80 y 90, como bien apunta Antonio Catalán en "Acercamiento a las eras de la historia del juego de mesa en España: Siglo XX" (2023). Y aunque en España siguió con un panorama pobre en cuanto a juegos innovadores, actualmente se ve reactivado. Esta reactivación se podría deber a la globalización y la llegada del internet, ya que se crean comunidades online exclusivamente para estos juegos.

Por último, el avance de las tecnologías ha sido fundamental para el desarrollo de los videojuegos. La industria de los videojuegos se centra en la creación de experiencias interactivas atractivas y envolventes. Los videojuegos han demostrado motivar y comprometer a los jugadores, utilizando una amplia gama de técnicas de diseño, desde la progresión del jugador hasta la retroalimentación constante y las recompensas por logros.

Estas estrategias han sido adoptadas y adaptadas en el campo de la educación para motivar y guiar en actividades y contextos. La influencia de los videojuegos en la gamificación, es innegable y ha contribuido significativamente al crecimiento y la aplicación de esta metodología en la educación actual.

Contreras y Eguía (2016) identifican elementos clave que deben considerarse al implementar la gamificación en un entorno educativo:

- La actividad, debe ser un tipo de práctica diseñada para lograr objetivos específicos. Adaptada a disciplinas que sean relevantes y significativas para los estudiantes, vinculadas a objetivos de aprendizaje claros.
- El contexto, es el entorno en el que se implementa el sistema gamificado. Se debe considerar el contexto cultural y educativo de los estudiantes, personalizando las actividades para que repercutan con sus intereses y antecedentes.

- Las competencias y habilidades, el diseño de actividades debe considerar las habilidades y competencias del alumnado y evaluar las competencias actuales de los estudiantes, diseñando actividades que incrementen progresivamente sus habilidades.
- La gestión y supervisión, se trata de la preparación y capacidad del docente para aplicar la estrategia metodológica. Se ha de tener en cuenta la formación de los docentes en técnicas de gamificación y su aplicación en la educación, asegurando una implementación efectiva y supervisión constante.
- Las mecánicas y elementos del juego, hablamos de la definición de los mecanismos y elementos del juego a utilizar. Integrar sistemas de puntuación, recompensas y feedback en las actividades, utilizando herramientas tecnológicas para facilitar la interacción y el seguimiento del progreso.

Ampliando el último punto, Teixes Argilés (2014) identifica varios tipos de **mecánicas** y elementos clave que se pueden utilizar para enriquecer la experiencia educativa:

- Los **puntos** son los valores numéricos obtenidos al realizar acciones específicas dentro del juego. Los puntos pueden clasificarse en diferentes tipos:
 - Puntos de experiencia: Se acumulan al completar tareas y reflejan el progreso del usuario.
 - Puntos compensables: Canjeables por recompensas dentro del juego.
 - Moneda: Utilizada para adquirir bienes, proporcionando a los jugadores una forma de personalizar su experiencia.
 - Puntos de habilidad: Indicadores del desarrollo de competencias específicas.
 - Puntos sociales o de reputación: Reflejan la interacción y el reconocimiento dentro de la comunidad del juego.
- Las **medallas** son representaciones gráficas de logros alcanzados. Estas no solo actúan como recompensas sino también como indicadores visuales del progreso del jugador. Es recomendable que sean visualmente atractivas y variadas para mantener el interés.
- **Clasificaciones**, son listas que ordenan a los usuarios según sus logros. Aunque fomentan la competencia, es crucial equilibrarlas con otros indicadores de rendimiento para evitar que limiten la percepción del progreso de los jugadores.
- Los **retos y misiones**, se trata de conjuntos de acciones que los jugadores deben completar para alcanzar objetivos específicos. Al completar cada reto o

misión, los jugadores suelen recibir recompensas y avanzar de nivel, lo que mantiene alta la motivación.

- Los **avatares** son representaciones personalizadas de los jugadores. Estos avatares pueden mejorar y evolucionar a medida que los jugadores progresan en el juego, ofreciendo una sensación de crecimiento personal y conexión con el juego.
- Los **niveles**, son indicadores del grado de avance en el juego. Generalmente, los niveles son progresivos en cuanto a dificultad, comenzando con niveles más fáciles para incentivar la participación inicial y aumentando en complejidad para mantener el desafío.
- Por último, los **bienes virtuales**, que son objetos intangibles que los jugadores pueden ganar o comprar dentro del juego. Estos bienes suelen utilizarse para personalizar la experiencia del jugador, añadiendo un elemento de personalización y recompensa tangibles dentro del entorno virtual.

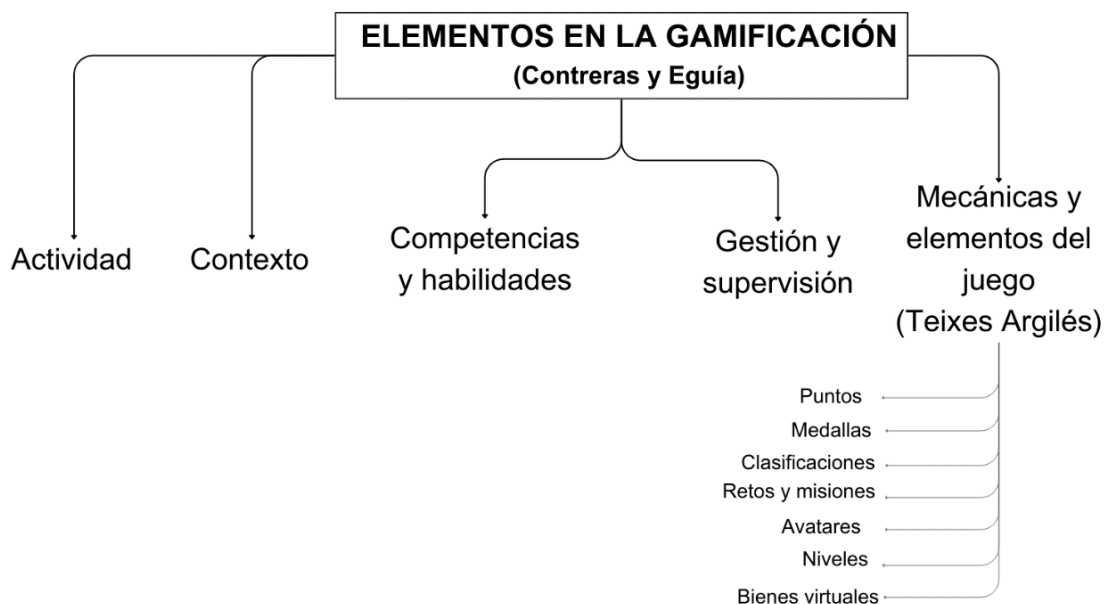


Fig. 4. Esquema propio.

Además, el autor, junto a Valenzuela (2021) y siguiendo la taxonomía de Marczewski (2013), nos clasifican los **jugadores** dependiendo de sus motivaciones y comportamiento. Los socializadores se motivan por la interacción social y la conexión con otros y participan activamente en comunidades, buscan comunicarse y colaborar. Los Espíritus Libres encuentran su motivación en la autonomía y la autoexpresión, disfrutan explorando, personalizando su entorno y creando sus propias reglas dentro

del juego. En cambio, los triunfadores están motivados por superar retos y alcanzar metas; se enfocan en completar tareas difíciles, obtener logros y mejorar continuamente. Los filántropos buscan enriquecer la experiencia de los demás de manera altruista y se dedican a ayudar, coleccionar, intercambiar y colaborar para el bien común. Los jugadores, son los que están motivados por las recompensas y los logros tangibles, que buscan cumplir objetivos específicos para ganar premios y mejorar su estatus. Por último, los disruptores se motivan por los cambios y desafíos al sistema existente, ya que tienden a cuestionar las reglas y pueden inducir cambios, ya sean positivos (innovación) o negativos (caos).

Una de las teorías en las que se apoya este autor es en la teoría de flujo de Csikszentmihalyi, que se centra en el estado mental óptimo en el que una persona se encuentra totalmente inmersa en la actividad. Para ello incluye conceptos como el flujo, que se refiere al estado mental en el que una persona está totalmente centrada en una actividad, pierde la noción del tiempo comprometiéndose con la actividad y disfrutando de la experiencia. Esta idea se relaciona con la motivación, ya que cuando un reto está equilibrado, el alumno se motivará, en cambio si es muy fácil se aburrirá, y si es muy difícil se abrumará. Dentro de este estado de flujo, la persona alcanzará con mayor facilidad los retos tanto propios, como externos, lo que mantendrá esta motivación. Es por ello que tenemos que tener en cuenta el diseño del juego, ya que conviene ofrecer desafíos con una dificultad creciente, además de una retroalimentación clara e inmediata.

Según Hidalgo, M., y García Jiménez, A. (2015) existen dos tipos de gamificación. Por un lado, la gamificación superficial o de contenido, que se utiliza en periodos cortos de tiempo o de forma puntual (como una actividad o clase concreta). Por otro lado, la gamificación estructural o profunda es implementada en una programación completa y está presente en toda la estructura del curso.

En cuanto a las herramientas que se pueden usar como docentes podemos encontrar una infinidad, pero Trejo González (2019) analiza tres de ellas. Pear Deck es una herramienta útil para crear presentaciones digitales interactivas, facilitando la participación activa de los estudiantes en el aula. Entre sus características destacadas, Pear Deck permite a los estudiantes interactuar con las diapositivas mediante respuestas de texto, opción múltiple, dibujos, y números, entre otras formas. No obstante, también presenta ciertas limitaciones. Requiere el uso de equipos informáticos y una cuenta de Google, lo que puede ser un obstáculo en centros educativos sin suficientes recursos tecnológicos. La interfaz de diseño no es completamente intuitiva, y además, la plataforma no permite previsualizar las configuraciones, lo que puede complicar el diseño de presentaciones.

Classcraft es una plataforma de gestión del comportamiento que utiliza elementos de juego de rol en el entorno educativo. Los profesores pueden administrar el comportamiento de sus alumnos mediante la creación y gestión de personajes en un entorno medieval, donde los estudiantes eligen características y habilidades que afectan su participación en clase. Los puntos otorgados por el profesor permiten a los

estudiantes ganar poderes y beneficios reales, fomentando la motivación y el compromiso a través de gamificación, recompensas, narración y colaboración.

Sin embargo, la plataforma presenta algunas limitaciones e inconvenientes. La versión gratuita es limitada, ya que no permite crear misiones y restringe el aspecto lúdico a los comportamientos en clase, lo que puede ser insuficiente para mantener la motivación de los estudiantes a largo plazo. Además, para un uso óptimo de Classcraft, todos los participantes necesitan dispositivos móviles con acceso a internet, lo cual puede ser una barrera en algunos centros educativos. A pesar de esto, ha demostrado ser eficaz en el desarrollo de competencias como diplomacia, autogestión, trabajo colaborativo y toma de decisiones. La versión premium ofrece mayores posibilidades didácticas y enriquece aún más la experiencia educativa.

Por último, el autor nos habla de Quizizz, que es una plataforma en línea diseñada para la creación y gestión de cuestionarios (quizzes) que incorpora elementos lúdicos para transformar la revisión de contenidos en una experiencia más motivadora y atractiva para los estudiantes. A través de sonidos, imágenes, y retroalimentación visual, incluidos memes, la plataforma busca aumentar el interés y el compromiso de los alumnos. Quizizz recibe evaluaciones positivas en términos de aprendizaje, satisfacción y eficiencia. La plataforma es intuitiva y fácil de usar desde el primer acceso, aunque con ciertas restricciones en la manipulación de funciones. En cuanto a la gamificación, Quizizz se destaca por incluir elementos de juego que fomentan la competencia y la interacción social, aunque podría beneficiarse de una mayor diversidad en las actividades y tipos de preguntas.

Método

En esta revisión, se exploró el papel de la experimentación artística y su relación con la gamificación en la educación, centrándose en esta metodología cómo herramienta para motivar al estudiantado.

El objetivo principal de este estudio fue examinar cómo la experimentación artística y la gamificación pueden enriquecer la educación artística, desafiando las reglas tradicionales y fomentando un pensamiento más libre y creativo entre los estudiantes.

Para lograr este objetivo, se revisó la literatura existente sobre estos temas.

Para la búsqueda de estos contenidos se usó principalmente Google Académico, ya que muestra una gran cantidad de artículos. Además, se usó también Redined, Red de información educativa, que ofrece registros bibliográficos y documentos a texto completo de investigaciones, innovaciones y recursos educativos producidos en España. Y también se contó con Dialnet, un portal de recursos bibliográficos centrado fundamentalmente en los ámbitos de las Ciencias Humanas, Jurídicas y Sociales. En todos casos se introdujeron términos como “educación artística”, “gamificación” y “expresión artística”.

De los 53 artículos leídos, fueron seleccionados 27, ya que se consideró que aportan información útil al texto.

Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de este estudio, destacando las principales conclusiones y su relevancia para la práctica educativa en el ámbito artístico.

Aunque no se encontró literatura que relacione directamente la experimentación artística con la gamificación, se encontraron relaciones entre varias informaciones.

García, S. V. (2024) afirma que el juego permite crear ese espacio dónde el alumno puede romper los esquemas, sin esperar un resultado final, centrándose en el proceso de creación. Apoyando esta idea, Acaso & López-Bosch (2014), evidencian que la educación artística debe ir más allá de “crear con las manos”, involucrando un proceso mental. Por lo tanto, podemos relacionar ambos autores con Valenzuela (2021), que se apoya en el flujo de Csikszentmihalyi, teoría la cual nos dice que, mediante un juego bien diseñado, en cuanto a dificultad, el alumno se compromete disfrutando de la experiencia.

Por lo tanto, podemos afirmar que un uso correcto de la gamificación nos ayudará a romper los límites tradicionales de la experimentación artística, impulsando la creatividad de los alumnos, ya que no se verán comprometidos con el resultado final de la obra, sino con el proceso de creación.

Sin embargo, en cuanto a las herramientas que se encontraron, no vemos ninguna adaptada únicamente al ámbito del arte. Trejo González (2019) nos muestra tres herramientas que nos pueden ser útiles para el control del comportamiento (Classcraft), la creación de diapositivas (Pear Deck) y la revisión de contenidos (Quizziz).

A pesar de esto, Contreras y Eguía (2016) nos aportan información sobre los elementos clave en la gamificación, y Teixes Argilés (2014) nos amplía la información en cuanto a la mecánica de los juegos. Estas son instrucciones para crear nuestros propios juegos.

4. Propuesta

Retomando el tema del cadáver exquisito (Museo Reina Sofía, n.d.), se propone usar este procedimiento en el aula, en el curso de 3º de la ESO de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

En cuanto a su contextualización en el currículo de la Generalitat Valenciana en el Real Decreto 217/2022, en la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, esta actividad se basa en la Competencia específica 3: Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas. Las competencias clave que va a abarcar son la Competencia en comunicación lingüística

(CCL), Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (CMCT), la Competencia emprendedora (CE) y la Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC).

Si hablamos de los Saberes básicos, esta actividad se centra en el Bloque 2: La experiencia artística, abarcando prácticamente la totalidad de los subapartados.

Por último, en los criterios de evaluación, podemos ubicar esta actividad en el Criterio de Evaluación 3.1: Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.

Esta actividad se propone para 3º de la ESO, basándose en el currículo. Se han descartado cursos más bajos dadas las dificultades que se podrían dar en clase debido a la organización, ya que las competencias de 3º de la ESO se adaptan mejor a esta actividad porque ya tienen competencias de mayor autonomía. Además, en la parte narrativa de la propuesta, los alumnos de este nivel pueden profundizar más.

De forma colectiva, por grupos, crearán una obra usando las técnicas que elijan. Para ello, cada alumno creará una parte de la obra, tapando las demás para que el proceso sea totalmente aleatorio. Cada grupo deberá tener un nombre y un pequeño dibujo que los represente.

Tomando en cuenta la clasificación de mecánicas y elementos del juego de Teixes Argilés (2014), incorporaremos varios elementos en nuestra actividad. Se incluyen elementos como las “misiones secretas”, que son componentes o pautas que el alumno tendrá que integrar en el nivel que esté realizando en ese momento, sin que sus compañeros lo sepan. Esto nos ayudará a que los alumnos se vean retados y motivados a sorprender a sus compañeros. También se incluyen las insignias al más original, mejor historia, ... lo que el autor denomina medallas. Además, los alumnos deberán crear avatares por grupos e identificarse con un nombre. Y por último, siguiendo los elementos que este autor propone, los alumnos se repartirán puntos entre ellos.

Sesión 1:

- Breve introducción al surrealismo y al juego del cadáver exquisito.
- Formación de equipos y elección de nombres y dibujos representativos.

Sesión 2:

- Primera sesión de creación: cada miembro del grupo trabaja en una parte de la obra, sin que los compañeros de su equipo lo vean, para ello los alumnos se



pueden sentar entre alumnos que no son de su equipo. A mitad de la sesión los alumnos rotarán las obras.

- Durante la sesión se repartirán “misiones secretas” a algún miembro del equipo.

Sesión 3:

- Segunda sesión de creación: continuación del proceso de cadáver exquisito, asegurando que cada parte de la obra sigue siendo sorpresa para los demás miembros.
- Durante la sesión se repartirán “misiones secretas” a algún miembro del equipo.

Sesión 4:

- Los alumnos se reunirán para crear una historia para su cadáver exquisito. Para ello se les proporcionará una ficha con habilidades y ciertos apartados para guiarlos en la historia. Podrán compartir con sus compañeros sus aportaciones y si han tenido misiones secretas.

Sesión 5:

- Exposición en una galería simulada en el aula, donde los alumnos presentan sus obras y explican una historia en torno a su cadáver exquisito.
- Cada jugador tendrá una ficha de puntos para dejar en la obra que más le guste, creando un ranking de las más votadas.
- Reparto de insignias para reconocer habilidades específicas (por ejemplo, "Maestro del Collage", "Diseñador Innovador").

Para evaluar esta actividad, se usará la siguiente rúbrica:

	1	2	3	4
Participación y Colaboración	No participó activamente, poca colaboración.	Participó mínimamente, alguna colaboración.	Participó activamente, buena colaboración.	Participó muy activamente, excelente colaboración.
Creatividad y Originalidad	Poco creativa, no original.	Algo creativa, algo original.	Creativa, original.	Muy creativa, muy original.
Calidad Artística	Pobre uso de técnicas, presentación desorganizada.	Uso básico de técnicas, presentación aceptable.	Buen uso de técnicas, presentación organizada.	Excelente uso de técnicas, presentación impecable.
Presentación y Comunicación	Presentación poco clara, historia incoherente.	Presentación algo clara, historia algo coherente.	Presentación clara, historia coherente.	Presentación muy clara, historia muy coherente.

Fig. 5. Tabla propia.

5. Conclusiones

El presente estudio se propuso investigar y analizar el estado actual de la educación artística, centrándose en la experimentación y la creatividad en el aula, así como evaluar los fundamentos teóricos de la gamificación y su aplicabilidad en el contexto educativo, en concreto, en la experimentación y la creatividad de los alumnos en el ámbito artístico.

Aunque no se encontró literatura que relaciona directamente la experimentación artística con la gamificación, se descubrieron conexiones entre diversos estudios, que afirman la hipótesis presentada al inicio de esta investigación.

En conclusión, este estudio establece una relación entre la educación artística, la experimentación y la gamificación, destacando la importancia de explorar nuevas metodologías y enfoques en el ámbito del arte. Aunque se identificaron limitaciones en la literatura disponible, este trabajo abre una vía a futuras investigaciones que busquen ampliar la información sobre las prácticas educativas en el campo de la Educación Plástica.



6. Referencias

- Acaso López-Bosch, M. (2014). *La educación artística no son manualidades: Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura* ('Art education is not crafts: New measures for teaching art and culture').
- Catalán, A. (2023). Acercamiento a las eras de la historia del juego de mesa en España: Siglo XX. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 6(2).
- Contreras, R. S., & Eguía, J. L. (2017). Experiencias de gamificación en las aulas. *InCom-UAB Publicacions*, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Echeveste, S. (2014). Pintura y Experimentación. Ruptura del espacio unitario. La experiencia neofigurativa. *Art&Sensorium*, 1(01), 01-14.
- Fernández Borrego, E. (2019). El arte de la coeducación: cuentos y materiales para coeducar desde el arte (Trabajo fin de grado). Recuperado de <http://hdl.handle.net/11162/193325>
- Fernández Díez, P. I. (2024). Propuesta de intervención en educación infantil desde el arte contemporáneo [Trabajo de fin de grado, Universidad de Valladolid, Facultad de Educación y Trabajo Social, Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal].
- García-Peñalvo, F. J. (2002, June 30). Aspectos metodológicos [Capítulo 3]. *Grupo GRIAL*. <http://repositorio.grial.eu/handle/grial/1206>
- García, S. V. (2024). El Poder de los Materiales: Experimentación y Proceso en la Práctica Artística. *Barcelona Investigación Arte Creación*.
- Hidalgo, M., & García Jiménez, A. (2015). Y tú, ¿gamificas? III Jornadas de formación de profesores de ELE, Hong Kong. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Huizinga, J. (1971). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura* (Vol. 4). Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*. In Marczewski, A. (ed.) (2015). *Even ninja monkeys like to play: gamification, game thinking and motivational design*. CA: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Mayo, E. (1949). Hawthorne and the Western Electric Company. *The social problems of an industrial civilisation*, 1-7.

- McGregor, D. (1994). *El lado humano de las organizaciones*. In *El lado humano de las organizaciones* (pp. 243-243).
- Montero, D. (2018). La educación artística como configuración de lo contemporáneo en el arte. [Artistic education as configuration of the notion of the contemporary in art] *Educación Artística*, (9), 149-159. <https://doi.org/10.7203/eari.9.11492>
- Muñoz Vergaray, N. A. (2020). Gestión de las emociones a través del dibujo.
- Museo Reina Sofía. (n.d.). Cadavre exquis (Cadáver exquisito). *Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía*. <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/cadavre-exquis-cadaver-exquisito>
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2001). In C. R. Snyder, Erik Wright, and Shane J. Lopez. *Handbook of Positive Psychology*. Oxford University Press, 195-206.
- Peter F. Drucker. (1954). *The Practice of Management*. Harper & Row, New York, 44-45; Ronald G. Greenwood & Daniel A. Wren: *Management Innovators*, Oxford University Press, New York, 1998.
- Serrano, S. Z. (2019). Recuperando la educación visual más allá de la plástica: arte contemporáneo dentro y fuera del aula. *Aula de innovación educativa*, (283), 19-23.
- Stankiewicz, M. A. (2000). Discipline and the Future of Art Education. *Studies in Art Education*, 41(4), 301–313. <https://doi.org/10.1080/00393541.2000.11651683>
- Sun Tzu. (2016). *El Arte de la Guerra*. (J. A. Cebrián, Trad.). Ediciones Luciérnaga.
- Taylor, F. W., Fayol, H., & del Camino, A. G. (1961). *Principios de la administración científica*. México: Herrero hermanos.
- Teixes Argilés, F. (2014). *Gamificación*. Editorial UOC. https://discovery.biblioteca.uoc.edu/permalink/34CSUC_UOC/lasfbc/alma991058469287506706
- Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75-117. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6936268>
- Valenzuela, M. A. (2021). Gamificación para el aprendizaje. *Revista Educación Las Américas*, 11(1), 91-103. <https://doi.org/10.35811/rea.v11i1.140>
- Yañez Martínez, B. (2023). Estrategias del arte alineadas con los objetivos de desarrollo sostenible. *Educación Artística: Revista de Investigación*, 14, 168-186. <https://hdl.handle.net/11162/258867>



Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.





7. Anexos

Permiso COIR



INFORME DE EVALUACIÓN DE INVESTIGACIÓN RESPONSABLE DE 2. TFM (Trabajo Fin de Máster)

Elche, a 1/05/2024

Nombre del tutor/a	Matilde Pastor Cano
Nombre del alumno/a	Carmen Vinaches Orozco
Tipo de actividad	Sin implicaciones ético-legales
Título del 2. TFM (Trabajo Fin de Máster)	Experimentación artística y gamificación
Evaluación de riesgos laborales	No solicitado/No procede
Evaluación ética humanos	No solicitado/No procede
Código provisional	240427004835
Código de autorización COIR	TFM.MP2.MPC.CVO.240427
Caducidad	2 años

Se considera que el presente proyecto carece de riesgos laborales significativos para las personas que participan en el mismo, ya sean de la UMH o de otras organizaciones.

La necesidad de evaluación ética del trabajo titulado: **Experimentación artística y gamificación** ha sido realizada en base a la información aportada en el formulario online: "TFG/TFM: Solicitud Código de Investigación Responsable (COIR)", habiéndose determinado que no requiere ninguna evaluación adicional. Es importante destacar que si la información aportada en dicho formulario no es correcta este informe no tiene validez.

Por todo lo anterior, **se autoriza** la realización de la presente actividad.

Atentamente,

Alberto Pastor Campos
Jefe de la Oficina de Investigación Responsable
Vicerrectorado de Investigación y Transferencia