



1. **Nombre del postulante:** Silvia Elena Malo Martínez
2. **Institución:** Universidad Técnica Particular de Loja
3. **Categoría en el que se desea inscribir la propuesta:** Experiencias de aprendizaje transformador
4. **Título de la experiencia y/o proyecto innovador:** ARTEM 369 juego de Historia del Arte
5. **Palabras clave:** gamificación, historia del arte, aprendizaje por competencias, innovación docente
6. **Tiempo de implementación de la experiencia y/o proyecto innovador:** 5 años
7. **Resumen de la experiencia y/o proyecto innovador:**

La enseñanza en el entorno universitario exige estar acorde con la velocidad de cambio de intereses y competencias de los educandos (millenials), sustentado en la incorporación de nuevas tecnologías. La innovación docente es un procedimiento necesario dentro del desarrollo de la educación, debido a que permite la producción de ideas creativas para generar conocimiento dinámico. Como todo cambio es complejo, pues a más de incorporar nuevas formas académicas de acercamiento al saber, éstos tienen que estar sustentados en métodos que sean medibles cuantitativamente y que a su vez impliquen la adquisición de competencias, que están establecidas en base a las necesidades profesionales de los alumnos.

Se ha buscado nuevos planteamientos metodológicos que estimulen en diversos aspectos el desempeño educativo, por ello para este caso se consideró como tipo de enseñanza la gamificación que viene del término en inglés “gamification” cuya traducción también puede ser ludificación, que según Sebastian Deterding, la ludificación es “el uso de elementos de diseño de juegos en contextos distintos del juego” [1].

El trabajo a favor de una fluida formación en expresión oral y escrita, competencia de la cátedra Historia del Arte, implica el manejo de diversas estrategias en el aula con una metodología dinámica. Las actividades productivas del lenguaje tienen una función importante en el área de evaluación social a la que dan lugar típicamente [2, p. 6]. En el siglo XXI, la escritura está considerada como un acto social con la importancia en el logro de retos tanto para el profesor como para el estudiante [3], sobre todo si lo entendemos desde la vinculación hacia el aprendizaje del idioma. “Desarrollados a partir de la perspectiva de la escritura como proceso, el éxito académico de los estudiantes depende de un trabajo sistemático” [4, p. 321]. Se visibiliza entonces que el desarrollo de competencias de lenguaje oral y escrito, son fundamentales para el aprendizaje y su posterior desempeño en el entorno social, pues su influencia



en la formación cognitiva es fundamental, facilitando la adquisición de conceptos claros y la transmisión posterior de conocimientos.

El proyecto *Artem 369*, consiste en un juego de cartas para uso en cursos universitarios de Historia del arte. Se trata de una iniciativa docente que surge de la necesidad de vincular los conocimientos teóricos propios de la asignatura con la práctica del lenguaje, fortaleciendo la adquisición integrada de competencias en los estudiantes, mediante un sistema ludificado.

De cara a la aplicación en el aula, las diversas actitudes de los estudiantes-jugadores los implican de diferente manera (según la fortaleza a la que tienda su perfil) en su propio aprendizaje, desde un contexto de entretenimiento, diversión y competitividad.

Sobre la base de estas consideraciones, se diseñaron las cartas de *Artem 369*, compilando imágenes y texto de acceso abierto correspondientes a los tópicos propuestos por la planificación curricular de los cursos de Historia del Arte.

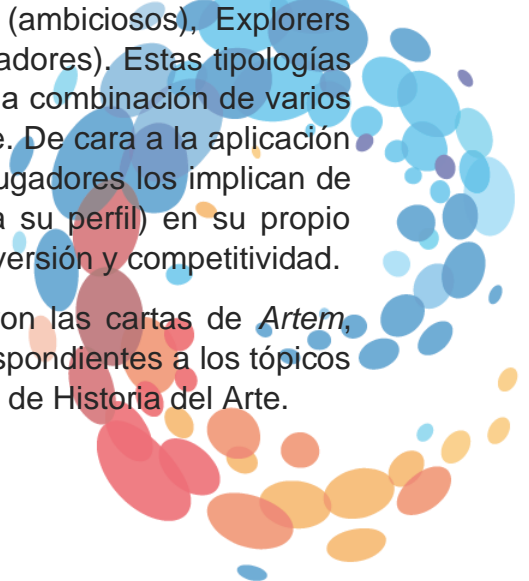
## 8. Descripción completa de la innovación y el proceso de implementación

*Artem 369* consiste en un juego de cartas para uso en cursos universitarios de Historia del arte. Se trata de una iniciativa docente que surge de la necesidad de vincular los conocimientos teóricos propios de la asignatura con la práctica del lenguaje, fortaleciendo la adquisición integrada de competencias en los estudiantes, mediante un sistema gamificado.

*Artem 369*, tiene como antecedente un juego denominado *Masterpiece*, lanzado al mercado en 1970 por la empresa Hasbro, Parker Brothers [5]. Este juego simulaba una subasta de arte, donde se daban a conocer algunas de las más celebres obras artísticas del mundo. En este caso el juego se orientaba al manejo del dinero destinado a la adquisición de bienes artísticos con valor mercantil.

Tanto *Masterpiece* como *Artem* corresponden a juegos competitivos, por lo que se tiene que considerar la taxonomía de tipos de jugador realizada por Richard Bartle [6] basada en la personalidad de los participantes. Según este autor se establecen cuatro perfiles de jugadores: Achievers (ambiciosos), Explorers (exploradores), Socializers (sociables) y Killers (triunfadores). Estas tipologías no son “puras”, la mayoría de los jugadores tienen una combinación de varios perfiles entre los que se destaca uno como dominante. De cara a la aplicación en el aula, las diversas actitudes de los estudiantes-jugadores los implican de diferente manera (según la fortaleza a la que tienda su perfil) en su propio aprendizaje, desde un contexto de entretenimiento, diversión y competitividad.

Sobre la base de estas consideraciones, se diseñaron las cartas de *Artem*, compilando imágenes y texto de acceso abierto correspondientes a los tópicos propuestos por la planificación curricular de los cursos de Historia del Arte.





Para comprender el *modus operandi* de *Artem 369*, es preciso exponer el contexto de su aplicación. En la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), dentro de los períodos (también llamados ciclos) ordinarios, un curso como el de Historia del arte se divide en dos bimestres (8 semanas cada uno) y se aprueba con un total de 20 puntos (10 por cada bimestre). En nuestra planificación bimestral disponemos la asignación de esta calificación de la siguiente manera: 1.5 puntos para el examen bimestral, 1.5 para participación en clase, 3.5 para un ensayo individual, 1.5 para un ensayo colectivo y 2 para pruebas parciales. El esquema de las clases funciona de manera bastante similar a una clase común dentro de la UTPL. Las sesiones se llevan a cabo en tres horas seguidas, una vez por semana. En cada sesión se manejan secuencias de exposiciones (acompañadas de recursos visuales y audiovisuales) por parte de la profesora, interrumpidas por preguntas y comentarios que formulan los estudiantes.

Dentro de esta estructura se introdujo hace cuatro años el proyecto a través del cual se concibió el juego de historia del arte. Esta labor comprende hasta el momento tres etapas. La primera se llevó a cabo entre abril de 2017 a marzo de 2018, lapso durante el cual se diseñó y elaboró gran parte del juego.

La segunda etapa va desde abril de 2018 hasta el presente. En este tiempo hemos completado el juego y lo hemos aplicado en las clases, a la vez que evaluamos su efectividad. Actualmente además nos encontramos desarrollando una aplicación móvil para dar mayor acceso a los conocimientos.

El juego de historia del arte consta de 7 mazos de cartas. Cada mazo tiene entre 150 y 200 cartas, incluyendo comodines. Las cartas reúnen una nutrida selección de la producción pictórica, escultórica y arquitectónica del mundo occidental. Cada carta se compone de cara y contracara. La cara contiene la imagen de: una obra, un autor, un material, una ciudad, o personajes importantes del período. En la contracara se dispuso de un recuadro de color codificado por tema, donde se menciona el período histórico al cual pertenece, la identificación, seguido de una descripción y detalles de su ubicación actual. (Figura 1)





pagina

#### Diseño de carta

**Período:** que momento de la historia corresponde, con código de color establecido previamente. Utiliza tipografía Century Gothic Bold 12 pts, en mayúsculas, centrado en color blanco sobre un rectángulo.

**Nombre:** Título de la obra en Century Gothic Bold 11 pts, color negro

**Nota, Pintura, Arquitectura o Escultura:** descripción de la obra o personaje en Century Gothic regular en 7 pts, color negro.

**Imagen:** Año de realización, técnica, medidas y ubicación. En caso de ser fotografía: detalles del autor y fuente bibliográfica en Century Gothic regular en 7 pts, color negro.

Detalle cara:



Detalle contracara:



Figura 1. Diseño de cartas

## 9. Principales resultados e impacto de la iniciativa. Incluya indicadores concretos, evidencia de aplicación en otros contextos, alianzas interareas o interinstitucionales, etc.

Hemos observado que la competitividad inducida mediante Artem, propicia el interés por profundizar en los temas vinculados al curso y tiende a desarrollar paralelamente habilidades propias del lenguaje, por cuanto, a medida que un estudiante incrementa el número de cartas, se obliga a elaborar un ensayo individual más largo y complejo. Debido a que la extensión del ensayo no asegura una buena calificación (se lo valora en 3.5 puntos, es decir, el 35% de la nota bimestral) durante este trabajo se requiere esfuerzo en las consultas, ampliación de la información, profundización de temas, etc., por parte de los estudiantes.

El juego comenzó a aplicarse en el período octubre 2018-febrero 2019, en el curso de Historia del Arte II. En lo que va de la aplicación de Artem, se observaron avances en el rendimiento cuantitativo y mejoras en la adquisición de la competencia de expresión oral y escrita, permitiendo una evaluación general de su efectividad en los cursos de Historia del arte, niveles I, II y III (que trataron, respectivamente, temas relacionados con el mundo antiguo, el medievo y el Renacimiento y Barroco).



Una mirada comparativa entre dos cursos similares en contenidos y estructura nos arrojó un incremento del 9% en la calificación promedio del grupo en el que sí se aplicó la ludificación. (ver Tabla 1).

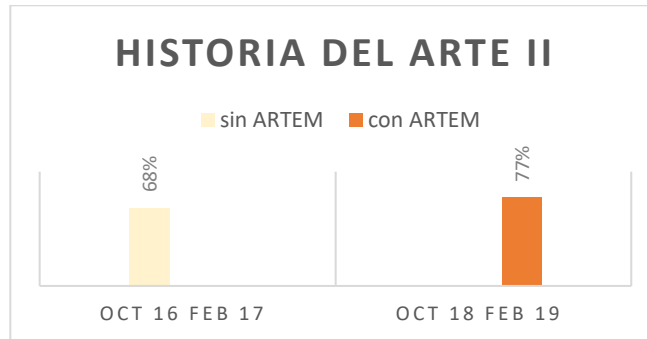


TABLA 1. VISUALIZACIÓN DE INCREMENTO DE CALIFICACIONES HISTORIA DEL ARTE II, ENTRE PERÍODO OCT 16 - FEB 17 Y OCT 18 - FEB 19

En el período abril - agosto 2019, se aplicó el juego en la cátedra de Historia del Arte I solo en primer bimestre, generando resultados positivos, los mismos que comparados con períodos anteriores en la misma materia, nos demuestran un incremento del 5% en la calificación global de los estudiantes.

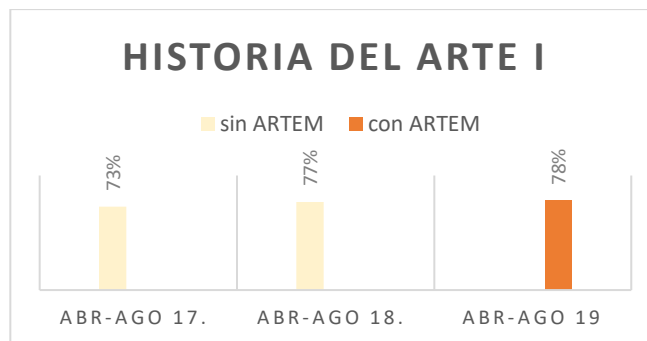


TABLA 2. PORCENTAJE DE LOGROS EN CALIFICACIONES DE HISTORIA DEL ARTE I, ENTRE PERÍODO ABR-AGO. 2017, ABR-AGO. 2018 Y ABR-AGO. 2019.

La tendencia a mejorar el rendimiento del grupo de estudiantes se vuelve a encontrar en la asignatura de Historia del Arte III, esta vez con tres períodos de comparación. En abril-agosto 2017 no se aplica la propuesta; en el siguiente período (2018) solo se la aplicó durante el primer bimestre; y, finalmente, en 2019 a lo largo de todo el curso. El incremento alcanza el 14% por encima de los resultados conseguidos sin el uso de Artem.

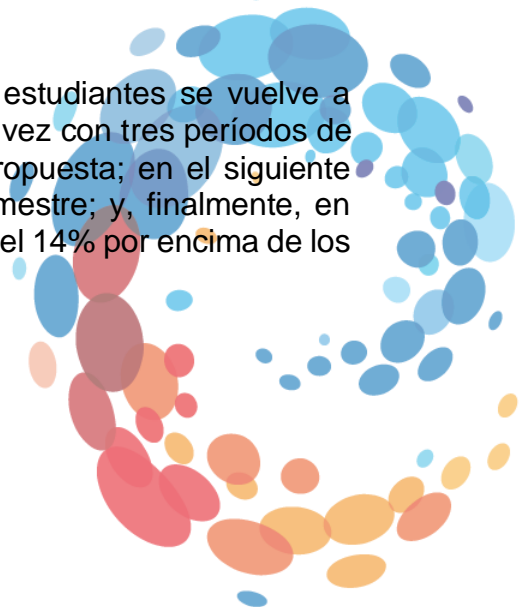




TABLA III. PORCENTAJE DE LOGROS EN CALIFICACIONES HISTORIA DEL ARTE III, ENTRE PERÍODO ABR-AGO. 2017, ABR-AGO. 2018 Y ABR-AGO. 2019.

En 2019 se propuso además incluirlo como una propuesta a dos paralelos de la cátedra de Humanismo, Universidad y Cultura, cuyos estudiantes pertenecen a carreras diversas ya que esta es una materia transversal en la Universidad.

Para evaluar la validez del sistema ludificado, se formuló el empleo únicamente en el primer bimestre, tal como se ejecutó en las primeras etapas del proyecto en Historia del Arte, esto con el fin de apoyar al docente para lograr la apropiación de la nueva metodología.

De ello obtuvimos que, la respuesta estudiantil en cuanto al uso de la metodología fue exitosa, permitiendo evaluar inicialmente la adaptabilidad del sistema a contenidos diversos.

¿En qué escala calificaría la metodología de enseñanza?

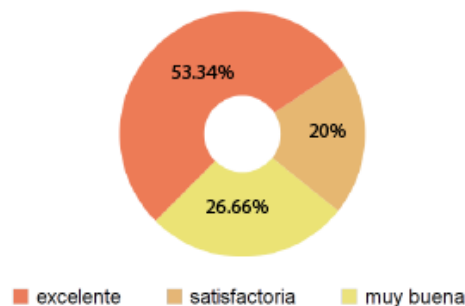


TABLA 4. ESCALA DE CALIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA, POR LOS ESTUDIANTES DE HUMANISMO UNIVERSIDAD Y CULTURA, PERÍODO OCT 2019- FEB. 2020.





¿Considera que el aprendizaje fue más enriquecedor que con otras metodologías tradicionales?

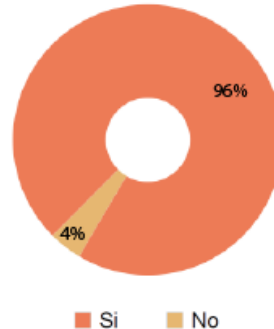


TABLA 5. ESCALA DE CALIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA EN COMPARACIÓN CON LAS TRADICIONALES, POR LOS ESTUDIANTES DE HUMANISMO UNIVERSIDAD Y CULTURA, PERÍODO OCT 2019- FEB. 2020.

## 10. ¿Por qué considera que su proyecto es relevante en la categoría seleccionada?

El planteamiento de una nueva metodología ludificada creada y aplicada a las cátedras teóricas universitarias de historia del arte, es algo que por la investigación realizada, no tiene precedentes.

Esta es una propuesta nueva que por su desarrollo desde hace ya 5 años, dentro de los cuales se han ido ajustando las necesidades, mejorando los sistemas de evaluación y validando la aceptación y desempeño académico.

Con esta metodología, aplicada dentro del período presencial, así como en el virtual, se logra mejores resultados en rendimiento académico, un aprendizaje más profundo y perenne en temáticas fundamentales de la cátedra. Además por la forma en como se desarrolla la propuesta, los estudiantes deben realizar investigación, lectura comprensiva, análisis de temas variados y generar un ensayo que demuestre su óptimo manejo del lenguaje escrito y de metodología de investigación. Además de adquirir destrezas en liderazgo, competitividad y capacidad de negociación, esto en caso de querer intercambiar tarjetas con sus compañeros.

Esta propuesta ha ido mutando de cátedra en cátedra, generando buenos resultados, finalmente se aplicó en una materia de humanidades, donde el número de estudiantes era mayor al anteriormente manejado y permitió una evaluación variada y un aprendizaje con excelentes resultados en conocimientos y competencias.

## 11. Lecciones aprendidas

Nuestra experiencia con la ludificación tiende a situarnos en un horizonte favorable para el tratamiento de la Historia del arte en los entornos universitarios. La articulación entre el desarrollo de la competencia de expresión



oral y escrita y los contenidos con énfasis teórico, se han visto favorecidos a través de la incorporación de *Artem369*.

Sin que hayamos operado cambios en el formato de la clase, el hecho de situar a los estudiantes dentro de la lógica del juego ha activado lo que hemos interpretado por un consecuente interés en la asignatura. Por ahora únicamente estamos mirando *grosso modo* los indicios cuantitativos que nos arrojan los promedios en los primeros grupos a los cuales se les ha aplicado la ludificación, bajo las condiciones del sistema que hemos descrito.

Nos hemos preguntado si la aplicación de *Artem369* podría funcionar con resultados iguales o mejores bajo distintas condiciones y en otras asignaturas. Durante el año 2019 hemos realizado unos pocos ensayos en este sentido, los cuales deberían continuar en diversas cátedras y áreas de conocimiento para ratificar los valores preliminares.

Inicialmente nos vemos inclinados a decir que el éxito que percibimos en nuestra experiencia depende del sistema gamificado, y no solo del propio juego. Dicho de otra manera, el juego de *Artem369* funciona favorablemente articulado a la estructura de las clases en las que lo hemos probado.

Los datos preliminares del interés creado en los estudiantes de Humanismo Universidad y Cultura reflejan una evaluación positiva, lo que nos impulsa a continuar creando redes de aprendizaje que posibiliten la utilización de la gamificación como metodología de enseñanza, así como también la creación de un sistema digital de contenidos que pueda mutar fácilmente dependiendo de los contenidos de cátedra y necesidades del docente.

## 12. Sitios web que evidencien el desarrollo de la experiencia y/o proyecto innovador

<https://www.youtube.com/watch?v=x7S1MZ95Sr0>

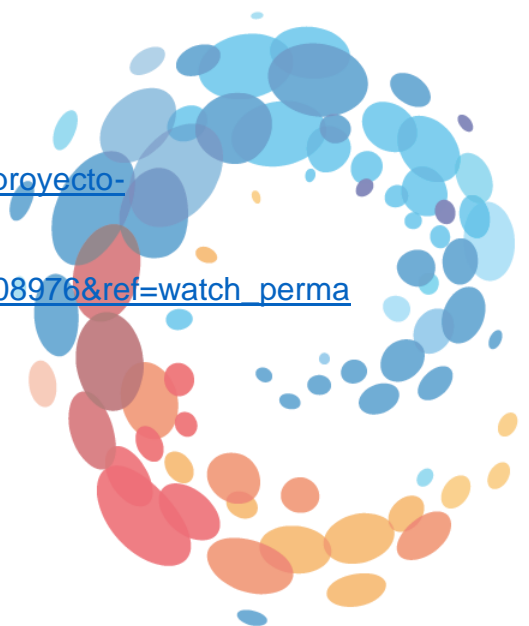
<https://www.youtube.com/watch?v=4qAYPa71h3o>

<https://investigacion.utpl.edu.ec/semalo>

<https://library.iated.org/view/MALO2020GAM>

<https://innovaciondocente.utpl.edu.ec/innovation/type/proyecto-innovacion/project-detail/1hNk9dNYRPZoBzQP0Ssl>

[https://www.facebook.com/watch/live/?v=926054494908976&ref=watch\\_permalink](https://www.facebook.com/watch/live/?v=926054494908976&ref=watch_permalink)





## Referencias:

- [1] S. Deterding, D. Dixon y R. & N. L. Khaled, «From Game Design Elements to Gamefulness: Fefinin "gamification.,» de *Conference: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 2011.
- [2] G. K. Sidhu, S. Kaur, and L. J. Chi, “CEFR-aligned school-based assessment in the Malaysian primary ESL classroom,” *Indones. J. Appl. Linguist.*, vol. 8, no. 2, pp. 452–463, Sep. 2018, doi: 10.17509/ijal.v8i2.13311.
- [3] Muhammad Al-Roomy, “Developing Students’ EFL Writing Skills by Enhancing their Oral Interactions,” *Int. J. Appl. Linguist. English Lit.*, vol. 5, no. 5, pp. 24–31, Jul. 2016, doi: 10.7575/aiac.ijalel.v.5n.5p.24.
- [4] R. Flórez-Romero, N. Arias-Velandia, and M. Moreno-Angarita, “Cambios en la Lectura y la Escritura de Universitarios Con el Curso ‘Comunicación Oral y Escrita,’” *Revista Facultad de Medicina*, vol. 59, no. 4. pp. 319–330, 2011.
- [5] I. Hasbro, “masterpiece.pdf.” Hasbro, Inc., Pawtucket, RI. USA, [Online]. Available: <https://www.hasbro.com/common/instruct/masterpiece.pdf>.
- [6] R. Bartle, “Hearts, clubs, diamonds, spades: Playesrs who suit MUDs,” *J. MUD Res.*, vol. 1, no. 1, p. 19, 1996, Accessed: May 07, 2019. [Online]. Available: [https://www.researchgate.net/publication/247190693\\_Hearts\\_clubs\\_diamonds\\_spades\\_Players\\_who\\_suit\\_MUDs](https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs)

