

# ESPAAL

Espacios Alternativos  
para la Práctica Artística.

# ESTRATEGIA PEDAGÓGICA



# CONTENIDO

## Presentación 3

Un poco de historia 4

## Metodología ESPALT 5

Los 9 pasos para echar a andar un Club 6

¿Qué materiales necesitan? 7

TRONCOREJA (música) 7

BARROSOMOS (cerámica) 7

MANOJO (dibujo) 7

OTROS CLUBES 7

Principios de gamificación aplicados 8

1. Progresión y logros personales 8

2. Colaboración y roles dentro de la comunidad 8

3. Intercambio de conocimientos y retroalimentación constante 9

4. Diversidad de retos y personalización 9

5. Espacios seguros para experimentar y aprender de los errores 10

6. Motivación intrínseca y extrínseca 10

Gamificación para los Espacios Alternativos  
para la Práctica Artística ESPALT 11

1. Definición de niveles y progresión 13

2. Sistema de recompensas y logros 13

3. Desafíos 14

4. Competencias y tablas de logros 14

5. Fomento de la constancia 15

6. Plataforma digital complementaria 15

7. Misión y narrativa comunitaria 16

## Creditos 17





# PRESENTACIÓN

Este documento recoge la experiencia de los clubes artísticos del Proyecto Chanejo, como una propuesta metodológica para que cualquier parche, grupo o asociación que cuente con un espacio, algo de materiales, y las ganas de promover la práctica artística dentro de su comunidad, se motive y cree su propio club. El material aquí presente fue creado en el marco del Proyecto “Espacios Alternativos para la Práctica Artística - ESPALT”, apoyado por el Ministerio De Las Culturas, Las Artes y Los Saberes, desde el Programa Nacional de Concertación Cultural.





## Un poco de historia

Los Clubes Libres en la Enredadera son laboratorios creativos, pensados como espacios alternativos para la educación no formal, en los que se realizan ejercicios de creación de obras e intercambio de conocimientos. Han tenido cada vez más acogida desde su activación en febrero de 2022, llegando a un promedio de 8 asistentes por sesión en 2024. Buscamos establecer los clubes libres de La Enredadera como parte del engranaje local que participa en la generación de oportunidades para que las comunidades y grupos sociales puedan seguir enunciando sus realidades a través de la cultura, es decir, para que las artes, y la vida cultural ocurran en sí mismas.



Queremos generar espacios de intercambio y creación, para poner en valor la dimensión cultural, como un mecanismo que contribuye a promover la equidad y a generar oportunidades de vida entre los colombianos. Los clubes también se han esforzado por abrir espacios para la exposición de la obra de sus miembros, ya que es importante y pertinente visibilizar el trabajo de todas las personas que participan en la creación, la formación, la difusión y la gestión de la cultura, de forma que se dignifique su trabajo y se reconozcan efectivamente sus saberes y aportes al sector. Así mismo, generamos oportunidades y condiciones que afianzan el derecho de las personas a vivir, representar, experimentar y significar lo cultural desde distintos ámbitos.



Al establecer un espacio fijo y una periodicidad para los Clubes Libres de música, dibujo y cerámica, el Proyecto Chanejo ofrece recursos para la creación de lazos comunitarios y herramientas de promoción para los artistas; para fortalecer los mecanismos de acceso ciudadano a la creación artística, de manera que sus expresiones tengan un lugar protagónico y de reconocimiento común en el territorio. Acogemos la propuesta colectiva de hacer de las artes, las culturas, los saberes y patrimonios, un fundamento y un medio para tejer colectivamente la paz.



# Metodología ESPALT

La premisa más importante que queremos recordar cada sesión e implementar metodológicamente, es que TODOS los participantes dan y reciben conocimiento. Los espacios alternativos para la práctica artística se pretenden plantear como espacios libres, de constante opinión, crítica constructiva y retroalimentación, donde motivar la expresión artística, la construcción y el aprendizaje colectivos, para fortalecer comunidades en las que todas las opiniones y saberes puedan ser aceptados y valorados.



## Los 9 pasos para echar a andar un Club

1. Nombrar el Club (y definir de qué tipo es): TRONCOREJA (música), BARROSOMOS (cerámica) y MANOJO (dibujo)
2. Establecer un sitio de encuentro y horario: una vez por semana cada uno, con una duración de entre dos y tres horas, en la Enredadera.
3. Llamar a la comunidad: Tener un grupo de diferentes edades por sesión cada club.
4. Garantizar la presencia de una persona con conocimientos acerca de la materia, que guía la actividad.
5. Garantizar los materiales básicos necesarios.
6. Cada encuentro, según sea caso, se centra en la práctica conjunta de uno o varios temas musicales, el diseño de un proyecto personal de dibujo o cerámica, o la propuesta de una actividad específica para la sesión.
7. Los participantes con más experiencia aconsejan y proponen ejercicios o dinámicas alternativas para que las personas con menos experiencia puedan llevar a cabo sus proyectos y perfeccionar su técnica.
8. Cada persona debe tener un proyecto a desarrollar para participar en los espacios.
9. Se buscará tener más de un “guía” por espacio con el fin de brindar varias opiniones y formas de hacer.





## ¿Qué materiales se pueden necesitar?

Cada club desde su planteamiento va creando sus propias necesidades, ofrecemos una pequeña lista de elementos básicos que utilizamos nosotros para comenzar. Cada club desde su planteamiento va creando sus propias necesidades, ofrecemos una pequeña lista de elementos básicos que utilizamos nosotros para comenzar.



### **TRONCOREJA (música)**

Instrumentos musicales.

Se puede hacer un club de percusión corporal.

Recordar que toda superficie es un tambor.

Lo importante es buscar la musicalidad de cada asistente.



### **BARROSOMOS (cerámica)**

Barro - puede ser de la tienda de artes o de la calle.

En internet podemos encontrar técnicas de limpieza del barro.

Herramientas - palitos, espátulas, espumas.

Agua



### **MANOJO (dibujo)**

Lápices. Papeles especializados (cartulina durex, papel acuarela).

Colores. Crayolas.



### **OTROS CLUBES**

Esperamos que esta metodología pueda expandirse a otros espacios que practican otras artes y oficios y vean interesante la forma de entender el aprendizaje como una carrera constante y de doble vía.



## 6 Principios de gamificación aplicados

La metodología ESPALT, que venimos desarrollando de la mano con la práctica de abrir los Clubes Libres, hace uso de varias estrategias de la metodología de gamificación, que implica usar mecánicas, dinámicas y estructuras de juegos para incentivar comportamientos deseados en contextos no relacionados con el juego, como la educación, el manejo organizacional o la creación artística. Aquí explicamos 6 principios de gamificación y cómo son reflejados en algunos aspectos de los clubes y de la metodología ESPALT:



### 1. Progresión y logros personales

En un juego, los participantes avanzan a través de niveles o etapas al completar tareas o desafíos, lo que genera un sentido de progresión y logro.

*En los Clubes Libres, los participantes con proyectos personales (dibujo, cerámica, música) avanzan en sus creaciones y ven cómo sus habilidades se desarrollan con el tiempo, lo que es similar al desbloqueo de niveles o logros en un juego.*

### 2. Colaboración y roles dentro de la comunidad

Muchos juegos incorporan mecánicas de colaboración donde los jugadores asumen roles específicos y ayudan a otros para lograr un objetivo común, para alcanzar metas.

*En los clubes, hay una dinámica de mentor-aprendiz, donde los miembros más avanzados proponen ejercicios o dinámicas para ayudar a los menos experimentados, generando una estructura colaborativa para poder finalizar los proyectos artísticos.*



### **3. Intercambio de conocimientos y retroalimentación en tiempo real**

La retroalimentación rápida y constante es un elemento clave en los juegos, donde los jugadores reciben información inmediata sobre su rendimiento (por ejemplo, puntuaciones o recompensas).

*En los clubes, el ambiente es de constante retroalimentación, lo que permite a los participantes ajustar sus creaciones en tiempo real, tal como lo harían en un juego. Al final de cada sesión, los participantes del club presentan su trabajo para recibir comentarios constructivos; Tanto los guías como los compañeros del club pueden compartir observaciones y sugerencias, fomentando un entorno de aprendizaje activo bajo una dinámica de mejora continua.*

### **4. Diversidad de retos y personalización**

Los juegos suelen tener una variedad de desafíos que pueden adaptarse a las habilidades del jugador o ser seleccionados por este.

*En los clubes, la diversidad de actividades (música, cerámica, dibujo) y la personalización de los proyectos permiten que cada participante elija su propio "desafío" creativo y lo adapte a su nivel y gusto. Cada asistente escoge su camino, lo que es similar a cómo los jugadores eligen su propia misión según sus preferencias.*





## **5. Espacios seguros para experimentar y aprender de los errores**

En los juegos, más aún en los videojuegos, los jugadores pueden fallar y volver a intentarlo sin consecuencias graves, lo que fomenta la experimentación.

*En los clubes, se genera un ambiente seguro donde los errores son parte del proceso de aprendizaje, algo que también es un principio central en la gamificación. Los participantes pueden intentar nuevas técnicas o ideas sin temor a las consecuencias negativas, lo que fomenta la creatividad y la exploración.*

## **6. Motivación intrínseca y extrínseca**

La gamificación se basa en motivadores intrínsecos (placer de aprender, desarrollar habilidades) y extrínsecos (recompensas, reconocimiento).

*Los clubes artísticos promueven ambas formas de motivación. Los participantes se sienten motivados intrínsecamente por la satisfacción de crear y aprender, y extrínsecamente por la exposición de sus trabajos y el reconocimiento dentro de la comunidad.*





## **Gamificación para los Espacios Alternativos para la Práctica Artística ESPALT**

Aunque el proceso de los clubes no presenta un esquema de gamificación elaborado, muchos de sus elementos, como la progresión personal, la colaboración en equipo, el intercambio constante de conocimientos, y la posibilidad de personalización y experimentación, están alineados con principios de la gamificación. La creación de un ambiente donde el aprendizaje, la mejora y la creatividad son motivados y reconocidos, puede compararse con el diseño de un juego, donde la interacción social y el desarrollo de habilidades se incentivan mediante recompensas y la evolución personal.

La creación de un ambiente donde el aprendizaje, la mejora y la creatividad son motivados y reconocidos, puede compararse con el diseño de un juego, donde la interacción social y el desarrollo de habilidades se incentivan mediante recompensas y la evolución personal.





Nuestro objetivo a corto plazo es implementar estrategias de gamificación en los Clubes Libres, y desarrollar un sistema más formal y estructurado, que llamaremos metodología ESPALT. Esto con el fin de aumentar la participación, motivación y compromiso de los asistentes.

Queremos generar una experiencia más motivadora para los participantes, de tal manera que se fortalezca la creatividad, el aprendizaje colectivo y la constancia en la práctica artística. Nuestro objetivo a corto plazo es implementar estrategias de gamificación en los Clubes Libres, y desarrollar un sistema más formal y estructurado, que llamaremos metodología ESPALT. Esto con el fin de aumentar la participación, motivación y compromiso de los asistentes.



A continuación proponemos una estrategia de 7 puntos para implementar progresivamente esa gamificación estructurada en los clubes e ir dando más forma a la propuesta metodológica ESPALT. A continuación proponemos una estrategia de 7 puntos para implementar progresivamente esa gamificación estructurada en los clubes e ir dando más forma a la propuesta metodológica ESPALT.



## 1. Definición de niveles y progresión

Implementar un sistema de niveles o fases de aprendizaje en los clubes, donde cada participante avanza a medida que completa ciertos logros. Estos niveles estarán ligados al desarrollo de habilidades artísticas en cada disciplina (dibujo, cerámica, música)

*Ejemplo: En el club de cerámica, los niveles pueden ser "Introducción a las formas básicas", "Modelado avanzado", y "Esmaltado y acabados". Los participantes avanzan conforme dominan cada fase.*

Ofrecer rutas de aprendizaje personalizadas donde los participantes pueden elegir su propia ruta de aprendizaje de acuerdo a sus intereses y habilidades, permitiendo una experiencia adaptada a cada individuo. Esto permite que personas en diferentes niveles de conocimiento se beneficien del club.

*Ejemplo: En el club de dibujo, los asistentes pueden optar por rutas centradas en "Técnicas básicas de ilustración" o "Dibujo de retrato avanzado", dependiendo de su experiencia y búsqueda personal.*

## 2. Sistema de recompensas y logros

Cada actividad, ejercicio o proyecto realizado por los participantes les permitirá acumular puntos de experiencia que reflejan su progreso y compromiso. Estos puntos pueden ser canjeables para obtener acceso a materiales adicionales o a herramientas especializadas dentro de los clubes.

*Ejemplo: Al finalizar un ejercicio de modelado avanzado en cerámica, los asistentes reciben puntos que los acercan al siguiente nivel y les permiten acceder a materiales adicionales o desafíos más complejos.*

Diseñar insignias o medallas que los participantes obtienen al alcanzar hitos específicos o al participar en proyectos colectivos.

*Ejemplo: Al completar 10 sesiones de dibujo o al exhibir una obra en una exposición comunitaria, los participantes ganan una medalla especial que reconoce su compromiso y habilidades.*

Recompensas tangibles: Además de las recompensas virtuales, podrían otorgarse beneficios tangibles, como camisetas del club, publicaciones en redes sociales que destaquen su trabajo, o acceso a sesiones exclusivas con artistas invitados.

### 3. Desafíos

Cada mes establecer un desafío creativo que motive a los participantes a probar nuevas técnicas o salir de su zona de confort. Estos desafíos podrían estar relacionados con un tema o técnica específica.

*Ejemplo: En el club de música, se puede lanzar un desafío para componer una pieza musical con un número limitado de acordes, incentivando la creatividad bajo ciertas restricciones.*

### 4. Competencias y tablas de logros

Organizar competencias creativas dentro de los clubes para motivar a los participantes y permitirles poner a prueba sus habilidades en un entorno amistoso. Estas competencias pueden ser por proyectos o desafíos específicos.

*Ejemplo: Una competencia mensual de ilustración en el club de dibujo donde los participantes deben crear una obra basada en un tema como "Sueños surrealistas" o "La vida en la ciudad".*

Tablas de logros: Se puede implementar una tabla de logros que permita a los participantes ver su avance y compararlo con otros miembros del club, de manera no competitiva, sino para fomentar el reconocimiento de sus logros.

*Ejemplo: Una tabla de logros en el club de música que muestre quién ha completado más proyectos o quién ha ganado más desafíos, incentivando a los participantes a seguir mejorando.*



## 5. Fomento de la constancia

Implementar rachas de asistencia, donde se premia la asistencia continua, para mantener el compromiso de los participantes. Aquellos que asistan regularmente pueden recibir recompensas adicionales o desbloquear contenido exclusivo.

*Ejemplo: Al asistir a cuatro sesiones consecutivas en el club de cerámica, los participantes pueden desbloquear acceso a un taller avanzado o recibir un bono de puntos adicional.*

Enviar mensajes de recordatorio para animar a los participantes a asistir a las sesiones y mantener su racha. Esto puede hacerse a través de plataformas de comunicación interna o mediante notificaciones en una app.

*Ejemplo: Un mensaje recordando a los participantes sobre la próxima sesión del club de dibujo, incentivando la participación continua.*



## 6. Plataforma digital complementaria

Desarrollar una plataforma digital para facilitar la gestión del sistema de gamificación, permitiendo a los participantes registrar su progreso, ganar puntos, ver sus medallas y acceder a los desafíos y recompensas.

*Ejemplo: En la plataforma, los participantes pueden ver su nivel actual, revisar los próximos desafíos creativos, y conectarse con otros miembros para intercambiar ideas o compartir sus proyectos. Se plantea una plataforma de conocimiento a la que pueden acceder las personas para recibir información teórica y práctica vía web (Demostraciones, tutoriales, videotutoriales, ejercicios, etc.) antes, durante y después de asistir a determinado club.*



## 7. Misión y narrativa comunitaria

Reforzar la idea de que, al participar y mejorar sus habilidades artísticas, los asistentes no solo están desarrollando sus talentos, sino que también están contribuyendo a una comunidad creativa más fuerte. Se puede crear una narrativa en torno a la misión de los clubes, que conecte el aprendizaje artístico con el impacto en la comunidad.

*Ejemplo: Los participantes son motivados por la idea de que sus contribuciones creativas ayudan a fortalecer la cultura local, apoyando a otros artistas emergentes y contribuyendo al enriquecimiento cultural del entorno.*

Implementar un sistema de gamificación estructurado en los Clubes Libres podría transformar la experiencia de los participantes, haciendo que cada sesión sea más motivadora, interactiva y centrada en el aprendizaje progresivo. La incorporación de niveles, recompensas, desafíos creativos y rachas de participación no solo incentivaría la asistencia constante, sino que también fomentaría el sentido de comunidad y el crecimiento colectivo. Este enfoque convertiría los clubes en un espacio dinámico, donde la creatividad y el aprendizaje se ven impulsados por el juego y la motivación interna.

Contenido elaborado a partir de las Residencias Creativas “Espacios Alternativos para la Práctica Artística”, en el marco del Proyecto “Espacios Alternativos para la Práctica Artística - ESPALT”, apoyado por el Ministerio De Las Culturas, Las Artes y Los Saberes, desde el Programa Nacional de Concertación Cultural.

### **Con el aporte intelectual y creativo de**

María Angela Orozco Holguín  
Hernando Monsalve Sánchez  
Michelle Dayanna Cubillos Parra  
Esperanza Holguín Hernández  
Liant Vanegas Valle  
Tania Beltrán Medina  
Isaac Ensueño Erazo Araujo  
Randy José Gutierrez Zimmerman  
Gabino Javier García Hinojoza

### **Edición**

María Angela Orozco Holguín  
Hernando Monsalve Sánchez

### **Fotografías**

María Angela Orozco Holguín  
Hernando Monsalve Sánchez  
Michelle Dayanna Cubillos Parra  
Liant Vanegas Valle

### **Diagramación**

Hernando Monsalve Sánchez

### **Fuentes**

Mutafont  
TwCent

# ESPAAL

Espacios Alternativos  
para la Práctica Artística.

