

Arte en Contexto: Narrativa Ficcional y Estrategias Transmedia para la Enseñanza de la Historia del Arte

María Celeste Marrocco ⁽¹⁾

Resumen: Este artículo presenta la experiencia “Trazos: una odisea a través del tiempo”. Se trata de una propuesta transmedia diseñada para nivel medio que recorre las principales épocas de la historia del arte a través de una narrativa ficcional expansiva. Utilizando recursos como web comics, juegos de mesa, juegos digitales, “Trazos” contextualiza cada movimiento artístico en su entorno sociopolítico y cultural.

El proyecto ha sido concebido para ser implementado como una propuesta transversal, promoviendo la historia del arte mediante estrategias de aula invertida y aprendizaje activo. Los estudiantes no solo consumen contenido, sino que también participan en la creación de sus propias narrativas mediante la producción de video entrevistas a artistas de la época, podcasts con diálogos ficcionales con dirigentes históricos, reproducciones fotográficas de obras, y producciones gráficas de moda de cada era entre otras propuestas realizativas, reforzando el análisis crítico y creativo.

Los medios digitales, combinados con producciones creativas, permiten que los estudiantes se sumerjan en una narrativa donde el arte cobra vida a través de la interacción y la creación, apuntando a incentivar el análisis crítico, la contextualización histórica, y la colaboración activa entre los estudiantes, convirtiéndose en una propuesta innovadora de enseñanza artística.

Palabras clave: Transmedia - Narrativa ficcional - Arte - Historia del arte - Nivel medio - Aprendizaje activo - Aula invertida - Producciones creativas - Web comic - Juegos educativos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 117]

⁽¹⁾ **María Celeste Marrocco** es Doctora en Artes, Licenciada en Cine y TV, Especialista en Tecnologías y Video Digital On line/Off Line, Especialista en TIC y Educación. Investigadora, docente y productora de contenidos audiovisuales con más de 10 años de experiencia en la intersección entre el arte, la tecnología y la educación. Con una sólida formación académica, que le ha permitido desarrollar una perspectiva crítica y creativa sobre las narrativas transmedia y su impacto en los entornos educativos y culturales. Especialista en la integración de tecnologías digitales en el ámbito pedagógico, se ha dedicado a la enseñanza en el nivel medio, terciario y universitario. Imparte cursos de TIC, producción audiovisual y fotográfica, contribuyendo a la formación de docentes en el uso de medios digitales y audiovisuales en la educación. Además, es experta en el desarrollo de proyectos

educativos innovadores que combinan narrativas expandidas, *storytelling* y tecnologías interactivas para crear experiencias de aprendizaje inmersivas. Ha publicado su primer libro sobre narrativas transmedia, donde explora cómo se diseñan las propuestas de guionado en múltiples plataformas y actualmente produce material educativo y contenidos para redes. A lo largo de su carrera, ha desarrollado proyectos interdisciplinarios que buscan vincular el arte, el cine y la tecnología en propuestas lúdicas y pedagógicas, como el diseño de juegos educativos y actividades motivacionales para estudiantes de nivel secundario. Su enfoque se caracteriza por la fusión de lo académico con lo práctico, promoviendo el análisis crítico y la creatividad en sus estudiantes.

Origen del proyecto

“Trazos” surge como un proyecto situado, que apunta a expandirse a otras realidades. Su origen se situó en la experiencia docente de sus desarrolladores en una escuela de nivel medio del interior de la Provincia de Córdoba con orientación en Artes Visuales. Desde los espacios curriculares de arte del último año del nivel se enfrenta el desafío de motivar a los estudiantes a sumergirse en el mundo de la historia del arte cada año. Sin embargo, año a año se observaba cómo otras dinámicas de trabajo aún cuando incluían recursos audiovisuales o dinámicas participativas, no lograban despertar una motivación profunda que permitiera aprendizajes significativos para los grupos de estudiantes. En base a cuestionarios y charlas con los egresados, se detectó que dichas propuestas se percibían como distantes para los estudiantes, calificándolas como repetitivas, especialmente al ponerlas en relación con otro tipo de consumos culturales, lo que puede distanciarlos de los temas y reducir su interés y participación. Por lo que se apuntó a diseñar una nueva estrategia basada en la narrativa expansiva, transmedial y gamificada que mantenga el sentido de desafío y sorpresa en la dinámica del aula.

Se optó así por una perspectiva STEAM ampliada, donde se vinculen ciencias, tecnologías, artes y humanidades, incentivando la cultura digital. Promoviendo la optimización del tiempo escolar, expandiendo los tiempos fuera del aula. Con flexibilidad curricular, se adapta la propuesta pedagógica a las necesidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Se apela a una metodología de aula invertida y la cátedra compartida.

El proyecto “Trazos” integra múltiples plataformas y recursos. Comienza con un web cómic ficcional donde los estudiantes conocen a los protagonistas de la propuesta, Valentina y Sebastián, dos jóvenes que buscan una beca para estudiar arte, además de un misterioso bibliotecario que esconde un secreto. Allí se presenta el desafío: investigar sobre la historia del arte occidental y sus influencias en artistas locales.

A medida que avanza la historia, los estudiantes se involucran activamente a través de un aula virtual, resolviendo acertijos y participando en actividades que les permiten avanzar en la narrativa y adquirir conocimientos. Paralelamente, utilizan redes sociales para compartir sus experiencias con los protagonistas. En cada período abordado, y organizados en equipos de trabajo, deberán crear obras diversas que serán presentadas en una muestra abierta a la comunidad.

Contexto de implementación

En Capilla del Monte, interior de Córdoba, el Instituto Madre Cabrini se ha destacado en su recorrido como un centro educativo comprometido con la formación artística y audiovisual, experiencia que ha permitido en estos años adecuar los recursos técnicos necesarios como espacios virtuales, proyectores, acceso a internet entre otros. Si bien es de gestión privada, refleja la realidad socioeconómica de una comunidad dependiente del turismo, con ingresos irregulares y moderados a lo largo del año. Paralelamente la localidad es una zona donde muchas familias han llegado recientemente, en busca de estilos de vida alternativos, con mayor contacto con la naturaleza, caracterizados en su mayoría por inclinación creativas, contando en la comunidad con numerosos artesanos y creadores, lo cual resulta en una sensibilidad particular hacia el arte en toda la comunidad.

Los espacios curriculares de **Arte, Cultura y Sociedad; Lenguaje de las Artes Visuales; y Producción de las Artes Visuales** del sexto año, vienen trabajando de forma articulada desde hace casi 10 años, con diversas estrategias para sostener el interés en el análisis histórico de la producción creativa. Los estudiantes a lo largo de cuarto y quinto año se muestran altamente comprometidos con propuestas realizativas, pero al sumarse los contenidos de historia, siempre resultó más complejo sostener su compromiso. Se intentaron estrategias de trabajo con análisis filmicos, debates, e incluso la creación de instalaciones inmersivas sobre cada período. Sin embargo, los resultados se vieron afectados en los últimos dos años. Ante esta realidad los docentes de los espacios involucrados optaron por desarrollar entrevistas y cuestionarios a los grupos que egresaban, detectando que los intereses en los productos culturales de las generaciones iban cambiando, por lo que se apostó al desarrollo de una nueva propuesta. Los docentes a cargo de la propuesta cuentan con formación y perfeccionamiento en el área de transmedia y gamificación, por lo cual surgió esta propuesta como forma de brindar los estudiantes el espacio para ser partícipes activos y creativos de las experiencias educativas, personalizando su recorrido de aprendizaje y explorando contenidos de manera autónoma y significativa. En este contexto surgió “Trazos”. El proyecto tiene como objetivo empoderar a los estudiantes para que sean capaces de interpretar, cuestionar y descubrir a los creadores locales y su relación con el contexto nacional e internacional.

A lo largo del ciclo orientado, el área desarrolla conocimientos realizativos en producciones pictóricas, tridimensionales, audiovisuales, y digitales de diverso tipo, en forma colaborativa, por lo que cuentan también con cierta experiencia en la organización del trabajo realizativo en equipo. Esta experiencia previa, ha proporcionado a los estudiantes las herramientas a poner en juego para producir, analizar y reflexionar sobre las complejidades de la sociedad en sus diversos períodos históricos.

Con estas propuestas se ha buscado lograr la motivación y el entusiasmo de los jóvenes por comprender los procesos sociohistóricos y su manifestación en las diversas ramas de la creatividad y el arte a lo largo de los tiempos, para poder mirar de forma crítica las producciones actuales tanto en el campo del arte como de las industrias creativas y mediáticas, apuntando a la reflexión a la vez que la producción de obras comprometidas con su entorno. “Trazos” busca ofrecer una experiencia educativa que motive a los estudiantes a explorar la historia del arte como un proceso dinámico y complejo. A través de una pro-

puesta multiplataforma y participativa, se aspira a cultivar la curiosidad, el pensamiento crítico y la creatividad, permitiendo a los estudiantes expresar y compartir sus reflexiones e ideas de manera efectiva en entornos digitales.

Marco teórico

En el cruce entre arte, tecnología y pedagogía, el proyecto “Trazos” busca situarse como un modelo innovador que conjuga el enfoque STEAM, las narrativas transmedia y la gamificación para transformar la enseñanza de la historia del arte en un espacio participativo y significativo. Apuntando a fomentar habilidades del siglo XXI y promover aprendizajes integrales mediante la integración de disciplinas, herramientas tecnológicas y estrategias narrativas inmersivas.

El paradigma STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) se ha consolidado como un enfoque educativo que promueve la integración disciplinaria para abordar problemas complejos desde una perspectiva holística. Según Yakman (2008), STEAM supera la fragmentación del conocimiento, articulando áreas tradicionalmente técnicas con las humanísticas, como el arte, para estimular el pensamiento crítico y la creatividad. Por su parte Henry Jenkins (2006) define las narrativas transmedia como un sistema de relatos distribuidos a través de múltiples plataformas, donde cada medio contribuye de manera única al universo narrativo global. Este concepto, ampliamente estudiado por Carlos A. Scolari (2013), se vincula con la convergencia de medios y el surgimiento de audiencias activas y participativas que co-construyen significados.

Mientras que la gamificación, definida por Deterding *et al.* (2011) como el uso de elementos y dinámicas de juego en contextos no lúdicos, se ha consolidado como una estrategia eficaz para motivar a los estudiantes y promover aprendizajes significativos. Según Gee (2003), los juegos educativos permiten a los estudiantes experimentar, fallar y aprender en un entorno seguro, fomentando el compromiso y la autonomía.

En “Trazos”, el arte no es solo un vehículo estético, sino el eje que conecta las dimensiones STEAM, situando a los estudiantes en el rol de productores de conocimiento. Por ejemplo, la creación de contenidos multimedia, la recreación de obras artísticas y el diseño de narrativas interactúan con principios tecnológicos y científicos. La alfabetización digital, inherente al proyecto, empodera a los estudiantes para operar en un ecosistema interconectado y les permite desarrollar habilidades transferibles, como la resolución de problemas, la colaboración y la autogestión.

La narrativa transmedia se manifiesta en un entramado de elementos: un cómic web inicial, perfiles ficticios en redes sociales, actividades interactivas en plataformas digitales y producciones estudiantiles que expanden el relato. Estas estrategias invitan a los estudiantes a navegar entre distintos formatos, asumiendo roles activos en la construcción del conocimiento y desarrollando competencias narrativas y digitales.

La interactividad, clave en el transmedia, permite que los estudiantes se conviertan en prosumidores (Scolari, 2018), contribuyendo con sus propios contenidos al universo narrativo. “El relato transmedia no es entregado como un objeto acabado sino como un

objeto propuesto que permite y requiere completar su construcción. Para eso audiencias dispuestas a explorar, comunicarse y crear son la forma de hacer crecer estos universos” (Marrocco, 2023). Al diseñar obras artísticas, participar en desafíos y resolver problemas narrativos, los estudiantes no solo consumen información, sino que la reinterpretan, conectándola con su realidad y su contexto cultural, poniendo en juego así el rol que como ciudadanos del siglo XXI ejercerán tanto en contextos narrativos, de entretenimiento, como políticos o ciudadanos.

Finalmente, la gamificación atraviesa todo el proyecto, desde los cuestionarios interactivos y los laberintos digitales hasta los juegos de mesa y las mecánicas de puntuación. Cada actividad está diseñada para integrar contenidos históricos y artísticos con dinámicas lúdicas, como el diseño de estrategias, la resolución de acertijos y la acumulación de recompensas.

La gamificación no solo incentiva la participación, sino que también transforma la evaluación en un proceso continuo y significativo. La asignación de puntos y condecoraciones permite a los estudiantes monitorear su progreso, mientras que las rúbricas y devoluciones formativas refuerzan su comprensión y autoevaluación.

Este proyecto responde a la necesidad de desarrollar habilidades esenciales para el siglo XXI, como la alfabetización digital, el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación y la colaboración. La integración de tecnología y narrativas transmedia fomenta estas capacidades, alineándose con los marcos internacionales de competencias digitales, como el propuesto por Ferrari (2013) en el “*DIGCOMP Framework*”.

En este sentido la propuesta busca abordar la ciudadanía digital y global, promoviendo un uso ético y crítico de las tecnologías. Los estudiantes reflexionan sobre la relación entre arte, cultura y tecnología, desarrollando una perspectiva histórica que conecta el pasado con los desafíos contemporáneos.

Las diversas áreas que forman el marco teórico de esta propuesta han influido en que se busque crear un ecosistema educativo único, donde los estudiantes experimentan el aprendizaje como un proceso inmersivo, interdisciplinario y colaborativo. La propuesta supera las barreras entre disciplinas, conectando historia, arte y tecnología con la vida cotidiana de los estudiantes, transformando el aula en un espacio de exploración y creatividad.

“Trazos” apunta a demostrar cómo las pedagogías emergentes pueden enriquecer el aprendizaje al situar a los estudiantes en el centro del proceso educativo, el proyecto no solo les permite explorar la historia del arte de manera dinámica, sino que también desarrolla competencias clave para su futuro. La interacción entre disciplinas, la creación de contenidos y la participación activa consolidan un modelo pedagógico que responde a las demandas del siglo XXI, conectando el arte y la tecnología para transformar el aprendizaje en una experiencia significativa y transformadora.

Expectativas de logro desde lo pedagógico

Como una propuesta que se desarrolla en el contexto educativo, “Trazos” tiene claramente definidos sus objetivos, donde el desarrollo de las capacidades fundamentales es el eje

central, entendiéndolas como las habilidades, conocimientos y actitudes que les brindan a los estudiantes las herramientas para desarrollar de manera competente todo su potencial. Por ello la propuesta apunta trabajar en las siguientes áreas:

- **Oralidad, Lectura y Escritura:** Los estudiantes se involucran en actividades que fortalecen sus habilidades comunicativas. La creación de textos para videos, análisis críticos de obras y discusiones en grupo fomenta la argumentación, la interpretación y la expresión clara de ideas.
- **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** A lo largo del proyecto, los estudiantes enfrentan desafíos que los llevan a analizar, investigar y tomar decisiones informadas. La interacción con personajes históricos y las preguntas vinculadas a los períodos artísticos fomentan una comprensión profunda y crítica de los contextos culturales y sociales.
- **Creatividad y Producción Artística:** Cada grupo tiene la oportunidad de realizar obras pictóricas, videos, maquetas o recreaciones fotográficas, desarrollando su capacidad de reinterpretar estilos y formas artísticas del pasado, mientras exploran su propio potencial creativo.
- **Trabajo Colaborativo y Cooperativo:** La organización en equipos estables fomenta habilidades de colaboración y respeto por las ideas de los demás. Cada miembro tiene un rol activo en las producciones y actividades, aprendiendo a trabajar en conjunto para lograr un objetivo común.
- **Gestión y Monitoreo del Aprendizaje:** Los estudiantes registran sus avances y resultados mediante un sistema de puntajes, lo que refuerza su capacidad de autogestión y evaluación del progreso personal y grupal.
- **Ciudadanía Digital y Global:** Al interactuar en plataformas digitales y redes sociales, los estudiantes reflexionan sobre el uso ético y creativo de las tecnologías, conectándose con conceptos clave de ciudadanía digital.

Al recorrer épocas como el Renacimiento, el Barroco o el arte contemporáneo, los estudiantes desarrollan una visión integradora y crítica sobre cómo las expresiones artísticas reflejan y transforman la sociedad. La propuesta se orienta a formar estudiantes comprometidos con el arte y la cultura, que valoren la historia desde una perspectiva crítica, que sean capaces de expresarse creativamente en entornos digitales y que trabajen de manera colaborativa para resolver problemas, todo enmarcado en un proyecto que rescata el poder transformador del arte y la tecnología.

Desarrollo de la propuesta

La propuesta se da desde las aulas del colegio, donde se propone a los estudiantes comenzar a recorrer esta experiencia narrativa. El primer eslabón, que actúa como puerta de entrada al universo es un webcómic que les permite conocer la historia de Sebastián y Valentina, dos adolescentes del interior de la provincia, en un pueblo pequeño entre las sierras, que buscan una beca para estudiar artes en la ciudad. Se acercan a la biblioteca local para in-

vestigar sobre artistas de su región, donde un misterioso bibliotecario los guía a un espacio misterioso donde serán transportados a una galería de arte mágica donde se encontrarán con diversos personajes de la historia, que les pedirán ayuda para superar diversos desafíos. Personajes como Marcelino Sanz de Sautuola, Akenantón, Aristóteles, masones, monjes medievales entre muchos otros serán parte de su camino. En cada sala descubrirán un período de la historia del arte occidental, y encontrarán una pista para ayudarlos a regresar a su propio mundo, una vez que resuelvan el misterio de esta extraña biblioteca.

Se estructura en una serie de bloques temáticos que se seleccionaron intencionadamente respondiendo a algunos períodos representativos del arte occidental, conscientes de las limitaciones de tiempo propias de un proyecto educativo a nivel medio. Esta elección responde a la necesidad de proporcionar a los estudiantes una aproximación inicial que articule conceptos fundamentales, sin pretender una cobertura exhaustiva. Los períodos elegidos, desde el arte paleolítico hasta las vanguardias del siglo XX, buscan equilibrar relevancia histórica y diversidad estilística, permitiendo que los jóvenes construyan una base sólida y comprensible. Más que abarcarlo todo, el objetivo es despertar la curiosidad y estimular un interés genuino por explorar, analizar y conectar los contenidos con sus propios contextos e inquietudes. Este enfoque, dinámico e interactivo, aspira a sentar las bases para futuros aprendizajes significativos y autónomos. Entre estos períodos se incluyen:

- Paleolítico/neolítico
- Egipto
- Mundo Clásico: Grecia y Roma
- Edad Media: Paleocristiano, Románico y Gótico
- Arte precolombino
- Renacimiento, Barroco y Rococó
- Neoclasicismo, Romanticismo y Realismo
- Impresionismo y Art Decó
- Primeras Vanguardias
- Segundas Vanguardias
- Posmodernidad

Con cada personaje que se presenta en el camino de Valentina y Sebastián, los protagonistas se ven involucrados en diversos desafíos que los estudiantes deben resolver. Estos desafíos adquieren la forma de juegos digitales que ponen en juego los aprendizajes sobre cada período histórico, algunos de estos juegos son desarrollados por los docentes y otros seleccionados entre juegos educativos disponibles de forma on line y gratuita. Además de este webcómic, Sebastián, el personaje ficcional cuenta con un perfil en Instagram donde va publicando material extra sobre los que va viviendo en la galería, interactuando con los estudiantes y respondiendo sus preguntas y dudas sobre los desafíos.

Al iniciar cada bloque, los estudiantes acceden al webcómic donde van siguiendo las aventuras de los personajes, y por medio del aula virtual, se pone a su disposición videos desarrollados por los docentes en el canal de YouTube del proyecto, donde se explora el período desde una perspectiva más teórica, además de una mediateca que les brinda diver-

sidad de materiales curados por los docentes, entre los cuales cada equipo de trabajo podrá explorar según sus intereses o desafíos a completar la cual incluye:

- Lista de reproducción de documentales seleccionados en YouTube
- Lista de reproducción de podcasts seleccionados en Spotify
- Enlaces a páginas monográficas de interés
- Apuntes, libros y artículos sobre diversas áreas de cada período
- Infografías
- Recorridos virtuales de edificios y sitios históricos
- Álbumes de Pinterest con imágenes de la moda de la época
- Enlaces a artículos de interés en diverso formato sobre comida y moda de cada período

De esta manera se busca dar cabida a los diversos intereses de cada estudiante para que pueda acceder al contenido en el formato que le resulte más atractivo y se sienta más cómodo. En cada bloque apelando a la estrategia de aula invertida, los estudiantes antes de comenzar a desarrollar cada los contenidos, acceden a los videos desarrollados por los docentes, normalmente dos por bloque, disponibles en la plataforma *Edpuzzle*. Esta plataforma permite que se incluyan preguntas tanto de opción múltiple como de desarrollo, en diversos puntos específicos del video para reforzar temas o generar reflexiones, dando devoluciones inmediatas sobre sus respuestas.

Al llegar a la clase presencial, en forma oral con soporte multimedia, se comentan entre todos los estudiantes y con guía de los docentes, las características del período y de su arte, en relación con las situaciones sociales que lo marcan. En estas clases, y en calidad de material pedagógico, los docentes ponen a disposición de los estudiantes impresiones 3D con esculturas y edificios destacados de cada período, para que los estudiantes puedan explorarlo de forma tridimensional, ver sus características y compararlos a lo largo de la historia, e incluso tomar referencias para sus reproducciones en los desafíos creativos. Para ello se seleccionaron escaneos 3D que los museos del mundo ponen a disposición de forma gratuita y on line, sobre las mismas piezas, asegurando su exactitud histórica.

Luego se proponen análisis de obras en forma oral con preguntas que puedan generar algún tipo de debate a partir de lo que han analizado de cada período. Al cierre de las clases presenciales de cada bloque, en forma sincrónica, los estudiantes participan en un cuestionario de multiple choice, basado en la plataforma Kahoot, que permite lograr una tabla de posiciones al finalizar el juego sumando puntos de forma individual.

Dentro del tiempo asignado a cada bloque temático, las clases presenciales incorporan el uso de juegos de mesa adaptados por los docentes a partir de mecánicas de juegos populares. Las estrategias lúdicas no solo fomentan la participación activa de los estudiantes, sino que también facilitan el aprendizaje significativo a través de la interacción y la construcción colaborativa de conocimientos. Estas adaptaciones buscan contextualizar las dinámicas del juego en los períodos históricos y artísticos trabajados, promoviendo la integración lúdica de los contenidos. Entre los juegos destacados se encuentran:

- Juegos de cartas: Dinámicas de preguntas y respuestas relacionadas con los temas abordados en el bloque.
- Juegos de recorrido: Adaptaciones de juegos como Carrera de Mente que integran desafíos históricos y artísticos.
- Ajedrez modificado: Incorporación de preguntas y respuestas en determinados movimientos para profundizar en el aprendizaje.
- Carcassonne adaptado: Contextualización en la Europa del Renacimiento, enfocándose en la construcción de ciudades y monumentos emblemáticos.
- Catán modificado: Adaptación a la competencia imperial de los siglos XVIII y XIX, explorando aspectos artísticos y culturales del período.
- TEG adaptado: Repaso del contexto de las guerras mundiales, vinculando estrategias de juego con la producción artística de la época.

Estos juegos, cuidadosamente diseñados y adaptados al contenido de cada período artístico, no solo permiten a los estudiantes reforzar los conocimientos adquiridos, sino que también estimulan habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo ya que se juegan por equipos. Además, el formato de los juegos, desde cartas de trivia hasta tableros con estrategias específicas, facilita la conexión entre conceptos teóricos y situaciones prácticas, lo que enriquece la comprensión de los contenidos. La experiencia táctil e interactiva de los juegos de mesa añade una dimensión tangible al aprendizaje, mientras las preguntas, desafíos y estrategias incluidas promueven la reflexión y la exploración del arte en sus diversos contextos históricos y culturales. Al integrar esta metodología, se busca consolidar el conocimiento y hacerlo accesible, atractivo y memorable para los estudiantes. En cada partida, los grupos suman puntos dentro de la propuesta. Paralelamente, en cada bloque se incluyen y habilitan uno a uno juegos digitales en donde los jóvenes deben poner de forma individual sus conocimientos en juego, sumando puntos de forma individual, incorporando elementos lúdicos que fomentan aprendizajes significativos y dinámicos. Estas propuestas no solo diversifican las estrategias pedagógicas, sino que también estimulan la participación activa y la curiosidad de los estudiantes a través de la narrativa y el juego. A continuación, se describen las actividades propuestas para cada período:

- Paleolítico y Neolítico: Un juego de laberinto interactivo combina preguntas y respuestas con un recorrido virtual, donde los participantes deben aplicar sus conocimientos para encontrar las salidas y avanzar. Esto fomenta la resolución de problemas y refuerza conceptos relacionados con las primeras expresiones artísticas.
- Egipto: Una experiencia de exploración donde los jugadores deben recuperar las joyas de los faraones. Cada desafío está diseñado para profundizar en la cultura egipcia, vinculando los elementos artísticos y arquitectónicos con las creencias religiosas y sociales de la época.
- Mundo Clásico (Grecia y Roma): Un juego de simulación permite a los estudiantes fundar y desarrollar una ciudad, reproduciendo las características de una polis griega en un plazo de tres semanas. Paralelamente, un juego de preguntas y respuestas sobre Roma complementa la experiencia, abordando elementos de su arquitectura, política y cultura.

- Edad Media: Las actividades incluyen preguntas y respuestas relacionadas con el arte románico y rompecabezas digitales basados en los vitraux góticos. Estas dinámicas resaltan la transición estética y simbólica de este período.
- Arte precolombino: se propone un juego interactivo centrado en la exploración y el análisis de las culturas artísticas de las civilizaciones originarias de América. El juego combina elementos de exploración, reconocimiento visual y resolución de acertijos.
- Renacimiento, Barroco y Rococó: Un juego de trivia por puntos incentiva la adquisición de conocimientos sobre las innovaciones artísticas y culturales de estos períodos, destacando los valores humanistas y las transformaciones estilísticas.
- Neoclasicismo, Romanticismo y Realismo: Mediante la exploración de un museo virtual, los estudiantes deben identificar obras icónicas de cada período. Esta actividad conecta las obras con su contexto histórico, promoviendo habilidades de análisis visual y crítico.
- Impresionismo y Art Decó: Se propone una actividad inmersiva en museos virtuales, donde los participantes resuelven rompecabezas digitales de obras representativas de estos estilos, promoviendo el reconocimiento de sus características formales.
- Primeras Vanguardias: Un juego de exploración de colecciones organiza las obras según las emociones que evocan y sus características estéticas, desafiando a los estudiantes a identificarlas y agruparlas acorde a sus propias lecturas.
- Segundas Vanguardias: La interacción con obras de Kandinsky permite a los jugadores modificar digitalmente las composiciones para explorar cómo los cambios afectan las emociones evocadas. Esta actividad refuerza la comprensión del lenguaje artístico abstracto.
- Posmodernidad: Un juego de trivia desafía a los participantes a identificar el orden cronológico de diversos hechos históricos, fomentando habilidades de contextualización y análisis crítico.

Las propuestas de juegos asincrónicos y de participación individual están diseñadas para complementar y ampliar el aprendizaje más allá del aula, fomentando la autonomía y la autoexploración en cada estudiante. Estos juegos permiten a los participantes avanzar a su propio ritmo, profundizando en los contenidos de cada período artístico mediante dinámicas que estimulan la curiosidad y la reflexión personal. Los juegos asincrónicos, como laberintos virtuales, rompecabezas digitales y simuladores históricos, ofrecen experiencias inmersivas que conectan los conocimientos teóricos con aplicaciones prácticas en entornos interactivos. Por su parte, las actividades individuales, como cuestionarios y desafíos, garantizan la participación activa de cada estudiante, promoviendo habilidades como la gestión y monitoreo del propio aprendizaje. Además, estas dinámicas facilitan la personalización de la experiencia educativa, permitiendo que cada participante se sienta desafiado y motivado según sus propios intereses y niveles de comprensión, ya que los juegos cuentan con alternativas y variedad de niveles. Con estas propuestas, se busca consolidar aprendizajes significativos mientras se desarrollan competencias digitales esenciales para el contexto contemporáneo.

Finalmente, una vez abordados los contenidos teóricos de cada bloque, cada grupo selecciona uno de los proyectos realizativos disponibles, debiendo completar la totalidad de las propuestas a lo largo del año, de forma alternada en cada período. Las actividades incluyen:

- Podcast: Entrevista a una figura destacada de la política de la época.
- Video: Entrevista a un artista reconocido de cada período histórico.
- Producción fotográfica: Reportaje gráfico que explore la moda característica de cada período.
- Reproducción fotográfica de obras: Fotografías que reinterpreten obras icónicas de cada período, conectándolas con temáticas contemporáneas.
- Maqueta: Reconstrucción tridimensional de edificios emblemáticos del período estudiado.
- Gastronomía: Creación de un video de cocina que detalle la preparación de recetas características del período.
- Publicidad: Diseño de un anuncio publicitario que resalte un elemento distintivo del período, utilizando estrategias de marketing digital (integrando conocimientos de quinto año).
- Producción de obra artística: Elaboración de una obra pictórica que adopte las características estilísticas del período para abordar problemáticas actuales.

Cada actividad se acompaña de un informe escrito o una infografía que explique las características de la temática abordada y los objetivos planteados en su desarrollo. Estas propuestas están diseñadas para que los estudiantes no solo adquieran información específica, sino que también experimenten una inmersión integral en las formas estéticas y culturales de cada período histórico, explorando su relación con los eventos de la época.

Los trabajos se presentan posteriormente al grupo, con exposiciones orales que permiten compartir los aspectos destacados y reflexionar colectivamente sobre los aprendizajes del bloque. Además, completar estas actividades contribuye a la acumulación de puntos, incentivando la participación activa y la reflexión crítica.

A lo largo del proyecto, cada estudiante cuenta con un carné de la biblioteca ficcional que forma parte de la narrativa propuesta. En este carné se registran los puntos acumulados y los desafíos completados, los cuales permiten acceder a beneficios específicos. Entre estos beneficios se incluyen la posibilidad de seleccionar el desafío realizativo que desean abordar en cada período, acceso a información adicional sobre la narrativa, y recompensas especiales como impresiones en 3D o experiencias compartidas (por ejemplo, desayunos grupales). Al concluir la propuesta, coincidiendo con el desenlace narrativo en el que los personajes logran salir del «laberinto histórico», el grupo con mayor puntaje recibe un reconocimiento especial como premio destacado. No obstante, todos los participantes reciben algún tipo de reconocimiento, subrayando el valor del esfuerzo colectivo y el aprendizaje alcanzado durante el desarrollo del proyecto.

Toda la propuesta concluye con una muestra abierta a la comunidad donde se pueden recorrer los trabajos que cada equipo ha realizado en cada período y es explicado por los estudiantes a los asistentes.

A modo de cierre

Paul Klee comenzaba su “Confesión creativa” diciendo “El arte no reproduce lo visible, sino que hace visible lo que no siempre se ve. Este gran artista nos invitaba a mirar más allá de la superficie de la representación, conectando épocas, culturas y emociones. En alguna medida esta es la aspiración de “Trazos”, lograr que los estudiantes de nivel medio descubran al arte como un lienzo complejo que permite explorar el mundo, las épocas y las sociedades, ya sea por sus creaciones o sus omisiones. Este desafío difícil y complejo, tampoco es fácil de plasmar en una propuesta lúdica, sin embargo, un largo esfuerzo lo ha puesto en marcha por primera vez en este 2024, iniciando un nuevo desafío: perfeccionar la propuesta y ampliarla.

En el primer término, hay mucho para mejorar tanto en el desarrollo de los contenidos como en la estructura de las dinámicas propuestas, aspectos de los que se ha tomado nota y se está trabajando en su perfeccionamiento para lograr una experiencia significativa, dinámica y valiosa para estudiantes y docentes.

Pero, en segundo término, se ubica el objetivo más ambicioso, ya que “Trazos” espera ser una experiencia piloto que permita desarrollar a manera de laboratorio, nuevas dinámicas en las experiencias áulicas, apuntando a un formato híbrido que entrelace las clases presenciales con las virtuales, sumando una narrativa inmersiva y experiencias de gamificación que estimulen el compromiso y motivación de nuestros adolescentes en las aulas y con los aprendizajes que los desafían en la actualidad.

Por este motivo, este artículo es el relato de una primera experiencia que espera poder ampliarse, perfeccionarse y desarrollar una propuesta de trabajo áulica que pueda replicarse y adaptarse a diversos contenidos y contextos.

Referencias bibliográficas

- Abrams, H. N. (2013) Paul Klee Creative Confession and other writings. Tate Publishing.
- Deterding, S., et al. (2011). Gamification: Toward a Definition. Conferencia: Gamification Workshop Proceedings, Vancouver, BC
- Ferrari, A. (2013) DIGCOMP A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. Publications Office of the European Union, Luxembourg
- GEE, J. P. (2003). WHAT VIDEO GAMES HAVE TO TEACH US ABOUT LEARNING AND LITERACY? COMPUTERS IN ENTERTAINMENT (CIE), 1, 20-20. [HTTP://DX.DOI.ORG/10.1145/950566.950595](http://dx.doi.org/10.1145/950566.950595)
- Jenkins, H. (2008). Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Marrocco, M. C. (2023) Narrativa Transmedia: estrategias para contar historias en múltiples plataformas. Buenos Aires: SB Editorial.
- Scolari, Carlos A. (2013) Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Madrid: Deusto.
- Yakman, G. (2008). STEAM education: An overview of creating a model of integrative education. Conferencia - En Pupils' Attitudes Towards Technology (PAT'T-15). Salt Lake City: USA.

Abstract: This article presents the experience ‘Trazos: an odyssey through time’. It is a transmedia proposal designed for intermediate level that travels through the main epochs of art history through an expansive fictional narrative. Using resources such as web comics, board games, digital games, ‘Trazos’ contextualises each artistic movement in its socio-political and cultural environment.

The project has been conceived to be implemented as a transversal proposal, promoting art history through inverted classroom strategies and active learning. Students not only consume content, but also participate in the creation of their own narratives through the production of video interviews with artists of the time, podcasts with fictional dialogues with historical leaders, photographic reproductions of works, and graphic productions of fashion of each era among other proposals, reinforcing critical and creative analysis. Digital media, combined with creative productions, allow students to immerse themselves in a narrative where art comes to life through interaction and creation, aiming to encourage critical analysis, historical contextualisation, and active collaboration among students, becoming an innovative proposal for artistic education.

Keywords: Transmedia - Fictional narrative - Art - History of art - Intermediate level - Art history- Active learning - Inverted classroom - Creative productions - Web comic - Educational games

Resumo: Este artigo apresenta a experiência “Trazos: uma odisseia no tempo”. Trata-se de uma proposta transmídia projetada para o nível intermediário que percorre as principais épocas da história da arte por meio de uma narrativa ficcional expansiva. Usando recursos do site, como quadrinhos da web, jogos de tabuleiro e jogos digitais, ‘Trazos’ contextualiza cada movimento artístico em seu ambiente sociopolítico e cultural.

O projeto foi concebido para ser implementado como uma proposta transversal, promovendo a história da arte por meio de estratégias de sala de aula invertida e aprendizado ativo. Os alunos não apenas consomem conteúdo, mas também participam da criação de suas próprias narrativas por meio da produção de entrevistas em vídeo com artistas da época, podcasts com diálogos fictícios com líderes históricos, reproduções fotográficas de obras e produções gráficas da moda de cada época, entre outras propostas, reforçando a análise crítica e criativa. A mídia digital, combinada com produções criativas, permite que os alunos mergulhem em uma narrativa em que a arte ganha vida por meio da interação e da criação, com o objetivo de incentivar a análise crítica, a contextualização histórica e a colaboração ativa entre os alunos, tornando-se uma proposta inovadora de educação artística.

Palavras-chave: Transmídia - Narrativa ficcional - Arte - História da arte - Nível intermediário - História da arte - Aprendizagem ativa - Sala de aula invertida - Produções criativas - Web comic - Jogos educativos
