

(\*) **Mansilla, Marisa Andrea.** Artista visual docente Licenciada en Artes Visuales por la Universidad Nacional del Arte, UNA. En el 2016 el Ministerio de Cultura de la Nación le otorgo la beca de viaje FADCC para que desarrollara su propuesta “Que vuelvan las capas” en el seno de la comunidad Tehuelche. Sobre los

mantos rituales basó su tesis, producción y dialogo personal en distintas muestras de museos, galerías y realiza distintas experiencias docentes, como antropología de los objetos y workshop de muñecos. Actualmente desarrolla un laboratorio de narraciones visuales. Reside en su casa-taller de las sierras de Córdoba.

---

## Espacios Emprendedores: Lugares de trabajo transversal en el Nivel Medio de la Provincia de Córdoba

Fecha de recepción: julio 2022

Fecha de aceptación: septiembre 2022

Versión final: noviembre 2022

María Celeste Marroco(\*)

**Resumen:** El presente trabajo expone una experiencia desarrollada en la localidad de Capilla del Monte, el contexto de una comunidad identificada con la producción artesanal y el interés por la cultura, que favorecen una orientación en Artes Visuales. Los espacios curriculares de Gestión Cultural y Producción de las Artes Visuales, del quinto año del nivel medio, estimulan a los estudiantes a desarrollar emprendimientos que apunten a la Industria Cultural, dentro del enfoque de la Economía Creativa. Cada proyecto surge de un diagnóstico donde detectan necesidades, espacios o nichos de producción dentro de la comunidad, y elaboran propuestas en consecuencia.

**Palabras clave:** Aprendizaje colaborativo - artes visuales - cultura - emprendimientos - industria cultural - proyectos.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 77]

---

### Introducción

Puede resultar extraño descubrir el mundo a través de otros ojos... Cuanto más, cuando quienes observan son jóvenes que narran sus descubrimientos, sus visiones, sus sueños. En un pueblo pequeño, esta realidad se complejiza cuando esos jóvenes buscan construir un proyecto de vida, pero las dificultades para conseguir trabajo, o el costo de continuar los estudios, se interponen.

En Capilla del Monte, localidad ubicada al norte de la Provincia de Córdoba, formar jóvenes significa también pensar en darles herramientas para construir un futuro en un espacio económicamente complejo. Se trata de una zona fuertemente dependiente de la actividad turística, enclave donde se ha formado una comunidad con características particulares. Una población creciente, proveniente de otras partes del país, particularmente desde grandes ciudades, que llegan en busca de una forma de vida alternativa, comprometida con la naturaleza, y con una amplia vida cultural.

En esta comunidad, una escuela secundaria con orientación en Artes Visuales, es una opción altamente elegida por estudiantes y familia. Sin embargo, la sola formación en el mundo del arte no les brindaba a los estudiantes las herramientas para poder convertir esos aprendizajes en una alternativa para integrarse al mundo laboral. Ante esta situación, los profesores a cargo de los espacios curriculares de Gestión Cultural y Producción de las Artes Visuales, decidieron integrar en sus contenidos concep-

tos relacionados a la “economía naranja”, o “creativa” (tomando como base la propuesta de las Naciones Unidas”, y apuntar al desarrollo de la cultura emprendedora, por medio de propuestas de trabajo colaborativo, y el desarrollo de planes de negocio que les permitiera a los implicados abordar contenidos de manera multidisciplinar desde diversos espacios curriculares durante el quinto y sexto año del nivel secundario.

Este proyecto busca estimular la creatividad y confianza en sí mismos, la capacidad de creer que una estrategia de trabajo colaborativa y sólida puede alcanzar buenos resultados, poner en sus manos la responsabilidad, de gestionar su propio emprendimiento. Se estimula un proceso autónomo de construcción de conocimiento, a partir del trabajo colaborativo apostando por el desarrollo integral de la persona, la revalorización de la capacidad de análisis y reflexión, y una estructura de pensamiento que rebase los contenidos conceptuales específicos, otorgando a nuestros jóvenes la posibilidad de desarrollarse y expresarse como ciudadanos responsables y conscientes de su rol en una sociedad democrática y plural.

### Opción Pedagógica

Al iniciar esta propuesta los docentes involucrados optaron por una metodología de trabajo basada en proyectos en el contexto de un aprendizaje colaborativo. Se debe tener en cuenta, que una sociedad en permanente cambio impone a sus miembros actuales y, aún más a los jóvenes, formarse desde la incertidumbre, a través

de la “experiencia y construyendo conocimientos compartidos generados desde la interacción y fomentando la autonomía” (Área de tecnología educativa - Gobierno de Canarias, 2017). No es novedad que el aprendizaje basado en proyectos propone una serie de desafíos a los estudiantes, quienes deben trabajar por medio de la investigación y/o creación, para la resolución de esa problemática, sumando un alto nivel de implicación y cooperación para llegar al producto final. “El aprendizaje relevante y sostenible se desarrolla mediante el intercambio cultural con la creación compartida de la cultura en múltiples direcciones implementar una educación más activa centrada en ‘saber hacer’” (Área de tecnología educativa - Gobierno de Canarias, 2017). Esta propuesta permite un trabajo interdisciplinario, que incorpora diversas fuentes de información, y variados tipos de conocimientos y saberes. Los estudiantes aprenden haciendo, comunican su proceso y presentan un producto completo al finalizar, atendiendo la diversidad de sus aptitudes e intereses, volviéndolos protagonistas de su propio proceso de aprendizaje. A la vez que permite una socialización más rica de los estudiantes ya que exige acciones tanto dentro como fuera del aula, en relación con las familias y la comunidad. Por su parte el trabajo colaborativo exige una suma de esfuerzos, alcanzando el aprendizaje como consecuencia lógica del intercambio en el trabajo en equipo. El trabajo colaborativo

(...) se trata de un proceso grupal establecido alrededor de una producción o meta a la que solo se puede llegar con los otros y no individualmente, en el que buena parte de las decisiones de ese proceso resulta del consenso del grupo y donde existe un compromiso de brindarse al grupo desde el conocimiento, la producción y el apoyo. (Alfonso y Luna Lombardi, 2020).

Se trata de un proceso social de construcción del conocimiento para lograr una meta que trascienda las posibilidades individuales, basado en la interacción dentro de equipo que comparte las responsabilidades y genera consensos, poniendo en juego los conocimientos previos de los participantes, estimulando su pensamiento crítico. Este tipo de trabajo los estudiantes deben comprometerse y aprender a asumir la responsabilidad de su parte del trabajo mientras colabora con otros y acepta otros puntos de vista, se desarrolla un proceso dialógico en el que deben contrastar sus opiniones para alcanzar acuerdos que les permitan completar el desafío propuesto. De esta manera, como lo señala Begoña Gros, se estimula la interdependencia positiva dentro del equipo, a partir de metas estructuradas, una responsabilidad compartida que permite una forma de liderazgo también compartido, estimulando las habilidades interpersonales, mientras ubica al profesor en un rol de observación y retroalimentación sobre el desarrollo de la tarea, etapa que se vuelve tan importante como el producto final. (Gros Salvat, 2016)

Tampoco se puede dejar de considerar que los jóvenes actualmente viven, comparte y aprenden en red, intercambiando información, construyendo redes sociales, que

producen conocimientos, pautas culturales, términos, etc. En este entorno conversacional, fundamental para los jóvenes, el aprendizaje colaborativo, basado en el diálogo es una herramienta de incalculable importancia.

De esta manera, las opciones analizadas permiten a un proyecto de este tipo brindar una serie de características al trabajo, que lo hacen el camino más adecuado para la propuesta desarrollada:

- Se centra en el alumnado como eje del trabajo, brindando espacio para que los estudiantes sean los protagonistas de su aprendizaje, aumentando su autoestima.
- Mueve a un aprendizaje activo, llevando a los estudiantes a pensar de forma crítica sobre los contenidos que abordan.
- Apunta a la integración, potenciando la interacción entre estudiantes de diferentes culturas y costumbres, en una comunidad diversa, trabajando de manera conjunta para alcanzar un objetivo común.
- Estimula la socialización y la independencia respecto del docente para el trabajo con sus compañeros. A la vez que estimula la responsabilidad personal y comparada.
- Concede un diseño abierto y flexible
- Permite la evaluación como proceso: formativa y continua
- Proporciona espacio para la interdisciplinariedad.

El docente, será quien ordene el trabajo y provea de recursos necesarios para el logro de las metas, presentando los temas que se quieren abordar y asegurándose que los estudiantes estén capacitados para manejarlos. Permite también que sean los mismos jóvenes los que participen de la evaluación del aprendizaje en el que están involucrados. Siendo los propios equipos los que fijen los objetivos de sus proyectos particulares y verifiquen su cumplimiento.

Habiendo optado por ciertos principios de trabajo, se hizo necesario definir los contenidos y conceptos teóricos que guiarían la propuesta.

### Contenidos abordados

Desde los espacios curriculares Gestión Cultural y Producción de las Artes Visuales se hizo una primera selección de contenidos transversales que fueran los ejes del trabajo interdisciplinario, sumando a lo largo del desarrollo de la propuesta, la participación de otros espacios como Lengua, Lenguaje de las Artes Visuales, Matemática y Física.

Estos contenidos funcionan como eje de partida para pensar los proyectos de cada equipo:

- *Conceptos de cultura*: entendida como el conjunto de saberes creencias y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios materiales que usan sus miembros para comunicarse entre sí y resolver necesidades de todo tipo. Este concepto amplio permite situarnos en el mundo contemporáneo, analizar ideas relacionadas a la interacción social, y las formas de comunicación, así como comprender y analizar las ideas de *arte e industria cultural* y sus campos de acción social y económica.

- *Industrias Culturales y Creativas*: pensadas como sectores de actividad que tienen como objeto la producción o reproducción, la promoción, la difusión y la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenidos cultural, artístico o patrimonial. Ponen en tensión la relación entre *cultura* y *economía*. Estos espacios permiten analizar como los aprendizajes relacionados a la producción de las artes visuales y audiovisuales trabajando en el colegio, pueden convertirse en herramientas de inserción laboral dentro de un campo en permanente crecimiento.

- *Economía Creativa*: abarca la producción de bienes y servicios que usan la creatividad, el talento individual y el intelecto humano como principal insumo. Analizada dentro de la definición de *economía naranja* propuesto por el Banco Interamericano de Desarrollo:

Economía naranja es como se denomina al conjunto de actividades que consisten en la transformación de ideas en bienes y servicios de carácter cultural. En este sentido, dentro de la economía naranja, el valor está determinado por su contenido de propiedad intelectual. La economía naranja hace referencia al mundo de la cultura, la industria creativa y la creación de contenido. Se denomina, por tanto, universo naranja a todas aquellas actividades que transformen el conocimiento en un bien o un servicio que trate de fomentar, además del beneficio económico, el desarrollo de la cultura y la creatividad. (Coll Morales, 2020,s.f.).

Se seleccionó el color naranja por cierta asociación que se suele hacer entre este color y la cultura o la creatividad. El campo de la economía naranja no solo apunta a la obtención de lucro, sino también al desarrollo y fomento de la cultura.

El concepto se hace público por primera vez en 2013. Durante una conferencia del Banco Interamericano de Desarrollo (BID), se presentó la publicación de un libro que trataba sobre la economía cultural y creativa. Una economía que los autores de dicho libro denominaron “economía naranja”. En este sentido, Iván Duque y Felipe Buitrago, consultores del BID, daban forma a un concepto que, bajo su criterio, se presentaba como “una oportunidad infinita”. Así, los autores resaltaban la necesidad de, al igual que la economía verde, acuñar un concepto que tratase de potenciar la cultura y la ideación en los países. (Coll Morales, 2020, s.f.).

Se apunta así a potenciar y profesionalizar sectores de la cultura y la creatividad, evidenciando los grandes beneficios para los países que esta economía puede traer, en particular para los países en desarrollo. Habiendo establecido los ejes centrales, a partir de los cuales cada espacio curricular que se va sumando en la propuesta, puede articular otras temáticas particulares, comienza el desarrollo del proyecto.

#### **Etapas del proyecto**

Se puede decir que en forma general la propuesta consta de tres grandes momentos:

- Primero cada equipo aborda e investiga las temáticas relacionadas a los conceptos de cultura, industria cultural, políticas culturales y economía creativa, por medio de la lectura y análisis de materiales propuestos por los docentes y debates que se realizan aportando ideas propias o desarrollos de otros autores.

- En un segundo término, para adentrarse en la situación local los equipos de trabajo entrevistan a diversos protagonistas del circuito cultural: productores, distribuidores, comerciantes, gestores y responsables de las políticas culturales a nivel local.

- Con ese material se realiza una puesta en común y debate analizando las problemáticas que se pueden detectar en el campo cultural local.

Con esta investigación realizada, y habiendo abordado una serie de conceptos que permiten analizar la situación de la cultura y la industria cultural en la región, se inicia una nueva desafío.

Se les propone a los estudiantes de quinto año elegir un área para comenzar un proyecto emprendedor que les permita vivenciar el proceso de desarrollo de una actividad en este campo, con el permanente acompañamiento, guía y evaluación de tipo formativa por parte de los docentes. Durante a segunda parte del año lectivo, se trabaja en este desarrollo, para evaluar su puesta en práctica en el contexto de la muestra anual, y analizar cuáles son las áreas por desarrollar a lo largo de sexto año, para consolidar la puesta en acción de los proyectos y la capacitación de los estudiantes.

#### **Paso 1: Elección del tema y planteamiento de la pregunta guía**

Se plantea una pregunta guía abierta que ayude a detectar conocimientos previos en los estudiantes y les invite a pensar qué problemática o necesidad de su entorno quieren responder.

#### **Paso 2: Formación de equipos**

En base a las ideas propuestas se forman grupos de cuatro o cinco miembros, que aporten diversidad de perfiles donde cada uno desempeñe un rol claro y diferenciado.

#### **Paso 3: Definición del producto o servicio**

Se les solicita el desarrollo de un proyecto según el formato de plan de negocios, estudiado y analizado con los docentes, de acuerdo con el tipo de producto o problemática que desean abordar.

#### **Paso 3: Organización y Planificación**

Se definen los roles a desempeñar, se asignan las tareas y definen tiempos de trabajo.

#### **Paso 4: Elaboración del producto**

Cada equipo aplica las estrategias que consideró más adecuadas para la producción del servicio o producto proyectado

#### **Paso 5: Presentación del producto o servicio**

Cada equipo expone a sus compañeros los resultados de su proyecto, lo que han aprendido en la tarea, y muestran cómo han dado respuesta a la problemática que se

leccionaron inicialmente. Para ello se recurre a una presentación presencial, antes del contexto de pandemia, virtual actualmente, que se comparte en una muestra anual de las actividades de la institución.

### Paso 6: Evaluación y autoevaluación

Se evalúa el trabajo mediante una rúbrica proporcionada por los docentes, para su autoevaluación, estimulando el desarrollo de su espíritu de autocrítica y reflexión sobre sus fallos y aciertos.

Esta evaluación se pone en común en un debate con el curso, en quinto año se analizan las áreas que en mayor medida interesan perfeccionar y ampliar, y sobre esos ejes se comienza el trabajo durante el sexto año, invitando a especialistas a brindar charlas, o buscando espacios de desarrollo para los proyectos. Algunos equipos durante el sexto año continúan con el mismo proyecto perfeccionándolo, otros cambian de camino, pero siempre apuntando a una implementación a más largo plazo y centrándose ahora en aspectos referidos al marketing digital y una mirada de mayor alcance en la distribución de sus productos o servicios.

### A modo de cierre

Este proyecto apunta a poder brindar herramientas de desarrollo para los estudiantes, de manera que puedan pensar un proyecto de vida desde el lugar que han elegido para establecerse, superando las limitaciones económicas de ese punto en medio de nuestro país. Los resultados hasta el momento son muy ricos e interesantes, con propuestas que se han mantenido aun por fuera de la institución, mostrando y evidenciando un aprendizaje significativo por parte de los estudiantes. La apuesta año a año, va sumando ajustes y perfeccionamiento, siempre con el objetivo de brindar mayores y mejores posibilidades a los jóvenes para poder alcanzar sus sueños.

### Bibliografía

- Alfonso, A., y Luna Lombardi, R. (2020). *Trabajo grupal, cooperativo y colaborativo*. Instituto Nacional de Formación docente.
- Área de tecnología educativa - Gobierno de Canarias. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos [Gobierno de Canarias]*. Kit de Pedagogía y TIC. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-proyectos/>
- Coll Morales, F. (2020, mayo 18). *Economía naranja*. *Economipedia.com*. <https://economipedia.com/definiciones/economia-naranja.html>

Gros Salvat, B. (2016). *La construcción del conocimiento en la red: Límites y posibilidades*. *Education in the Knowledge Society*, 5(1). <https://doi.org/10.14201>

**Abstract:** This paper presents an experience developed in the town of Capilla del Monte, a community identified with artisanal production and an interest in culture, which favors a focus on Visual Arts. The curricular spaces of Cultural Management and Production of Visual Arts, in the fifth year of high school, encourage students to develop ventures aimed at the Cultural Industry, within the framework of the Creative Economy approach. Each project arises from a diagnosis where they identify needs, spaces, or production niches within the community and create proposals accordingly.

**Keywords:** Collaborative learning - visual arts - culture - entrepreneurship - cultural industry - projects.

**Resumo:** O presente trabalho expõe uma experiência desenvolvida na localidade de Capilla del Monte, contexto de uma comunidade identificada com a produção artesanal e com interesse pela cultura, que favorecem uma orientação em Artes Visuais. Os espaços curriculares de Gestão Cultural e Produção das Artes Visuais, do quinto ano do nível intermediário, incentivam os alunos a desenvolverem empreendimentos que visem a Indústria Cultural, dentro do foco da Economia Criativa. Cada projeto surge de um diagnóstico onde se detectam necessidades, espaços ou nichos de produção na comunidade e se elaboram propostas nesse sentido.

**Palavras chave:** Aprendizagem colaborativa - artes visuais - cultura - empreendedorismo - indústria cultural - projetos.

<sup>(\*)</sup> **Marrocco, María Celeste.** Doctora en Artes, Especialista en Educación y TIC, Especialista en Video y Tecnologías Digitales On Line/ Off line, Licenciada en Cine y TV. Docente, en nivel medio, superior y universitario, capacitadora docente, con diversas participaciones en congresos y jornadas relacionadas a educación y guionado transmedial a nivel nacional e internacional. Se ha perfeccionado en Gestión de emprendimientos creativos, trabajando como realizadora y consultora en diversos proyectos relacionados, tanto en el ámbito de educación como de la publicidad. Fotógrafa y realizadora en permanente búsqueda de nuevos desafíos