

Brunand, Lucía. Licenciada en Diseño Multimedia de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Nacional de La Plata. Artista multimedial, enfocándose en obras interactivas. Se desempeña como docente en escuelas de la Provincia de Buenos

Aires. Es integrante del Proyecto de Extensión Universitaria “Construyendo Lazos Sociales” (FBA y FCJyS - UNLP). Participa en eventos científicos en torno a la extensión universitaria.

Integrando Aula Invertida, Gamificación y Didáctica Transmedial: Empoderando al Estudiante en su Proceso de Aprendizaje

Fecha de recepción: junio 2023

Fecha de aceptación: agosto 2023

Versión final: octubre 2023

Marrocco, Ma. Celeste (*)

Resumen: En Capilla del Monte, Argentina, el Colegio “Madre Cabrini” se destaca por su enfoque en artes visuales en el último año de educación secundaria. Su proyecto innovador se basa en enfoques pedagógicos centrados en el estudiante, incluyendo el aula invertida, gamificación y didáctica transmedial.

El aula invertida libera tiempo en clase para debates y análisis, empoderando a los estudiantes como protagonistas de su aprendizaje. La gamificación transforma el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora, mientras que la didáctica transmedial enriquece la comprensión a través de múltiples medios y tecnologías.

Este enfoque inspira y empodera a los estudiantes, desarrollando su pensamiento crítico y creatividad, y promoviendo una comprensión profunda del arte y su contexto histórico. A pesar de desafíos como la equidad tecnológica y la evaluación, el proyecto busca expandirse y seguir transformando el aprendizaje, sirviendo de inspiración para otros educadores en su viaje hacia la innovación educativa en un aula virtual y física.

Palabras clave: Aula invertida - gamificación - didáctica transmedial - creatividad - equidad – tecnológica

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 285]

Introducción

En el bohemio entorno de Capilla del Monte, en el interior de la provincia de Córdoba, Argentina, emerge nuestra institución educativa que busca fusionar la tradición pedagógica con la innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El Colegio “Madre Cabrini” de esta localidad se destaca por su orientación en artes visuales, ofreciendo a los estudiantes un viaje atrapante hacia el mundo de la creatividad y la expresión artística.

Nuestra escuela, arraigada en una comunidad que valora profundamente la cultura y el arte, se dedica a forjar una sólida base en artes visuales, preparando a los estudiantes para apreciar, crear y explorar diversas formas de expresión humana. En particular, el último año de educación secundaria es un momento crucial para nuestros estudiantes, ya que están en una etapa de desarrollo cognitivo que les permite comprender conceptos técnicos y apreciar la abstracción de las relaciones con el contexto histórico.

En este contexto, surge un proyecto innovador que busca transformar la experiencia de aprendizaje de la historia del arte. Este proyecto se basa en la combinación de enfoques pedagógicos que empoderan al estudiante como protagonista y centro del proceso de enseñanza. Mediante la implementación de estrategias de aula in-

vertida, gamificación y didáctica transmedial, nuestros estudiantes participan activamente en la construcción de su conocimiento, enfrentan desafíos y toman decisiones que afectan su propio progreso. A través de esta iniciativa, buscamos compartir nuestras prácticas y experiencia en la enseñanza de las artes visuales en un mundo en constante evolución.

Algunas referencias teóricas

En la educación contemporánea, el enfoque centrado en el estudiante se ha convertido en un pilar fundamental para el éxito educativo. Esta perspectiva busca que el estudiante no solo sea receptor pasivo de conocimientos, sino el protagonista y el centro del proceso de enseñanza. En este contexto, tres enfoques pedagógicos clave han emergido como herramientas poderosas para lograr este objetivo: aula invertida, gamificación y didáctica transmedial.

El aula invertida, propuesta por Bergmann y Sams (2012), es una estrategia que trae un cambio fundamental en la organización del tiempo de aprendizaje. Moviendo la adquisición de conocimientos fuera del aula, se libera un tiempo en clase que se dedica a la aplicación activa y la profundización de esos conocimientos. Esta metodología promueve la participación activa y el

pensamiento crítico del estudiante, convirtiéndolo en un actor central en su proceso de aprendizaje.

En paralelo, la gamificación, respaldada por autores como Kapp (2012), se basa en la incorporación de elementos de diseño de juegos en contextos educativos. Transforma el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora, permitiendo al estudiante tomar decisiones, enfrentar desafíos y ganar recompensas. Esta metodología empodera al estudiante al hacerlo partícipe activo de su proceso de aprendizaje y promueve una mayor motivación y compromiso.

Por último, la didáctica transmedial, destacada por Pérez Tornero (2013), reconoce la importancia de utilizar múltiples medios y tecnologías para facilitar el aprendizaje. La combinación de diversos medios, como imágenes, videos y plataformas interactivas, enriquece la comprensión y el compromiso del estudiante. Esta metodología amplía el acceso al conocimiento y permite al estudiante explorar y aprender de manera autónoma. La integración de estos enfoques en nuestra práctica educativa ha transformado la experiencia de aprendizaje de nuestros estudiantes. Los convertimos en protagonistas activos de su proceso de adquisición de conocimientos y habilidades. Los desafiamos a tomar decisiones, a enfrentar desafíos y a explorar de manera autónoma, al tiempo que proporcionamos una variedad de herramientas y recursos para su aprendizaje. A través del aula invertida, la gamificación y la didáctica transmedial, hemos logrado crear un entorno educativo que promueve el pensamiento crítico, la creatividad y la participación activa, preparando a nuestros estudiantes para un futuro educativo y profesional exitoso.

Propuesta de trabajo: Un Viaje Creativo a Través de la Historia del Arte

La ejecución de nuestro proyecto educativo es un proceso meticuloso y enriquecedor que involucra a nuestros estudiantes de manera activa y apasionada. Comenzamos por sumergirnos en un aula virtual en Classroom, que sirve como puerta de entrada a cada período histórico. Aquí, proporcionamos explicaciones introductorias en diversos formatos: clases en video, presentaciones multimedia, textos curados y materiales audiovisuales. Reconociendo la diversidad de nuestros estudiantes, les brindamos la flexibilidad de elegir cómo abordar el material: ya sea a través de video, texto o una combinación de ambos. Nuestro objetivo es permitir que cada estudiante encuentre la mejor manera de conectarse con el contenido y asimilarlo de manera significativa.

Una vez que han explorado el material introductorio, llega el momento de llevar el aprendizaje al aula física. Aquí, la metodología de aula invertida toma vida. Iniciamos debates animados donde los estudiantes se sumergen en las características estilísticas de cada período, analizan obras maestras y exploran los profundos vínculos entre el arte y el contexto histórico. Nos enfocamos en fomentar su pensamiento crítico, promoviendo la comprensión de cómo los eventos históricos influyeron en la creación artística.

Luego, llega el momento culminante: la producción creativa. Los estudiantes trabajan en equipos, fomentando el trabajo colaborativo y la responsabilidad compartida. Los equipos tienen la oportunidad de seleccionar

entre una variedad de opciones de producción, desde maquetas de espacios arquitectónicos hasta entrevistas ficcionalizadas a artistas en video, podcasts sobre el contexto histórico, producciones fotográficas de moda que recrean contextos y formas de vida de cada época, videos de análisis de obras, juegos en línea o de mesa relacionados con cada período, y la recreación en video de narraciones, leyendas e historias de cada época.

La diversidad de opciones garantiza que cada estudiante tenga la oportunidad de experimentar diferentes aspectos del proceso creativo a lo largo del año, lo que enriquece su perspectiva y habilidades. Estos trabajos se presentan en un ambiente de aprendizaje colaborativo, donde los compañeros ofrecen devoluciones constructivas para mejorar las propuestas.

Cada grupo comparte sus logros y fundamenta su trabajo en un informe escrito que se publica en nuestro blog educativo. Además, capturamos la esencia de estas jornadas en video, registrando la experiencia de aprendizaje en su máxima expresión.

Como parte de la integración de la tecnología, los estudiantes participan en cuestionarios en línea a través de Kahoot. Estos cuestionarios no solo evalúan su comprensión, sino que también agregan un elemento de emoción y competencia. Los mejores puntajes tienen el privilegio de elegir el tipo de producción que desean desarrollar en el siguiente período, así como otros pequeños incentivos.

Mientras los estudiantes avanzan a lo largo de este viaje creativo a través de la historia del arte, acumulan stickers en un pasaporte personal, registrando sus logros, puntajes y pequeñas victorias a lo largo del camino. Esta es una forma tangible de rastrear su progreso y celebrar sus éxitos.

Además, hemos incorporado las redes sociales como una herramienta de resumen y consolidación de ideas. Los estudiantes comparten las ideas principales de cada grupo utilizando un hashtag unificador. Esto crea un archivo digital de conceptos clave a lo largo del año, brindando una visión general de su viaje en el estudio de la historia del arte.

Nuestro proyecto no solo busca educar, sino también inspirar y empoderar a nuestros estudiantes. Les brindamos las herramientas para explorar la riqueza del arte a lo largo de la historia, para comprender cómo la creatividad se entrelaza con el contexto histórico y social, y para convertirse en creadores y críticos de su propia expresión artística. Revisemos ahora algunos resultados y expectativas de futuro.

Conclusión: Un Viaje Educativo en Transformación

A lo largo de esta propuesta educativa que hemos compartido, hemos sido testigos del impacto que tiene el empoderamiento de nuestros estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje. Hemos adoptado una metodología que no solo busca educar, sino también inspirar y movilizar a nuestros jóvenes a lo largo de su viaje a través de la historia del arte.

Desde el inicio de este proyecto, nos enfrentamos a desafíos y resistencias. Algunos estudiantes eran reticentes a abandonar el enfoque tradicional de memorización y exámenes. Sin embargo, a medida que se sumergieron en debates apasionantes, descubrieron la emoción de ana-

lizar y construir su propio conocimiento. El poder ver cómo la historia del arte influye en otros aspectos de la vida y la cultura los entusiasma y los motiva a seguir explorando.

Uno de los aspectos más notables de este enfoque es el desarrollo del pensamiento crítico y la creatividad. A medida que los estudiantes se enfrentan a desafíos de producción creativa, aprenden a resolver problemas de manera innovadora y a aplicar sus conocimientos en contextos prácticos. La evaluación formativa constante se convierte en una herramienta fundamental para medir su progreso y ofrecer orientación personalizada.

La comunidad educativa espera con entusiasmo nuestra muestra final al cerrar el ciclo lectivo. Los estudiantes se comprometen con la tarea de compartir sus logros y creaciones con la comunidad, lo que les brinda una profunda sensación de satisfacción y responsabilidad.

Sin embargo, reconocemos que este viaje educativo no está exento de desafíos. La equidad tecnológica es un aspecto que demanda una atención constante, ya que no todos los estudiantes cuentan con los mismos recursos en sus hogares. Nuestra respuesta ha sido fomentar el trabajo colaborativo en el aula y ofrecer una variedad de recursos disponibles para garantizar que todos puedan participar plenamente en la producción creativa.

El desafío de la evaluación también persiste. Buscamos encontrar un equilibrio entre los requisitos del sistema y nuestro enfoque innovador. La evaluación formativa continua se ha convertido en una herramienta invaluable para medir el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación constante.

A medida que miramos hacia el futuro, tenemos ambiciosas perspectivas para nuestro proyecto. Buscamos aumentar y diversificar los recursos disponibles para explorar el material artístico. Además, apostamos por la formación docente continua, ya que reconocemos que nuestros educadores desempeñan un papel fundamental en la implementación exitosa de esta metodología.

Finalmente, tenemos la visión de expandir este proyecto a otros espacios curriculares, permitiendo que más estudiantes tengan la oportunidad de sumergirse en un viaje educativo en constante transformación. Estamos comprometidos en seguir inspirando a nuestros jóvenes a descubrir la belleza del arte y su poderoso vínculo con la historia y la sociedad, y esperamos que nuestras experiencias y buenas prácticas inspiren a otros educadores a embarcarse en un viaje similar hacia la innovación educativa. Juntos, podemos crear un futuro en el que el aprendizaje sea un viaje apasionante y significativo para cada estudiante.

Referencias bibliográficas

- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. International Society for Technology in Education.
- Coll, C. (2016). *La Gamificación en la Educación: ¿Moda o Aprendizaje Significativo?* Cuadernos de Pedagogía, (470), 79-84.
- Farnós, J. D. (2019). *Aula Invertida: La Vuelta Al Mundo en 180º*. Editorial UOC.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Wiley.

Pérez Tornero, J. M. (2013). *Educomunicación: Más Allá del 2.0*. *Comunicar*, 40(XXI), 13-20.

Salinas, J. (2015). *Didáctica Transmedia y Culturas Participativas en Entornos Educativos*. *Revista Comunicar*, 44, 13-20.

Abstract: Located at Capilla del Monte, Argentina, the “Madre Cabrini” School stands out for its focus on visual arts in the last year of secondary education. Its innovative project is based on student-centered pedagogical approaches, including the flipped classroom, gamification and transmedial didactics.

The flipped classroom frees up time in class for discussions and analysis, empowering students as protagonists of their learning. Gamification transforms learning into an interactive and motivating experience, while transmedial didactics enriches understanding through multiple media and technologies.

This approach inspires and empowers students, developing their critical thinking and creativity, and promoting a deep understanding of art and its historical context. Despite challenges such as technological equity and assessment, the project seeks to expand and continue transforming learning, serving as inspiration for other educators on their journey towards educational innovation in a virtual and physical classroom.

Keywords: Inverted classroom - gamification - transmedial didactics - creativity - equality – technological

Resumo: Em Capilla del Monte, Argentina, a Escola “Madre Cabrini” se destaca pelo enfoque nas artes visuais no último ano do ensino médio. Seu projeto inovador baseia-se em abordagens pedagógicas centradas no aluno, incluindo sala de aula invertida, gamificação e didática transmídia.

A sala de aula invertida libera tempo nas aulas para discussões e análises, capacitando os alunos como protagonistas de seu aprendizado. A gamificação transforma a aprendizagem numa experiência interativa e motivadora, enquanto a didática transmedial enriquece a compreensão através de múltiplos meios e tecnologias.

Esta abordagem inspira e capacita os alunos, desenvolvendo o seu pensamento crítico e criatividade, e promovendo uma compreensão profunda da arte e do seu contexto histórico. Apesar de desafios como equidade tecnológica e avaliação, o projeto busca expandir e continuar transformando a aprendizagem, servindo de inspiração para outros educadores em sua jornada rumo à inovação educacional em sala de aula virtual e física.

Palavras-chave: Sala de aula invertida - gamificação - didática transmídia - criatividade - patrimônio – tecnológico

(*) **Marrocco, Ma. Celeste.** Doctora en Artes, Especialista en video y tecnologías digitales on line/off line, Especialista en Educación y TIC, Licenciada en Cine y TV. Se desempeña como docente en nivel universitario, terciario, y secundario, además de brindar capacitaciones docentes en el área de implantación de nuevas tecnologías y didácticas transmediales. Autora de “Narrativa transmedia Estrategias para contar historias en múltiples plataformas”, consultora en educación, tecnología y producción de contenidos digitales. Directora de Alquimia, Artes en red, centro de formación e investigación en arte, tecnología y educación.