

Emprendiendo desde el interior: Narrativas transmedia y ABP en la Educación Media

Entrepreneurship from the Inside: Transmedia Narratives and PBL in Media Education



Ma. Celeste Marrocco

Instituto Superior de Formación Docente Zarela Moyano de Toledo

Alquimia Artes en Red

Córdoba, Argentina

celestemarrocco@alquimiaartesenred.com

<https://orcid.org/0000-0002-4809-5198>

Recibido: 29/02/2024 - Aceptado con modificaciones: 17/07/2024



<https://doi.org/10.55443/artilugio.n10.2024.46011>



<https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s2408462x/u2uk71rkr>

Resumen

El artículo relata una experiencia pedagógica innovadora basada en la transmedialidad y el Aprendizaje basado en Proyectos (ABP). En un contexto educativo dinámico, se busca integrar estrategias que den a los estudiantes un papel activo y significativo en su aprendizaje. La experiencia se centra en la utilización de Objetos Hipermediales Interactivos (OHI), con estudiantes que investigan y abordan diversos contenidos en múltiples formatos y plataformas, conectando la teoría con prácticas del mundo real.

Cada grupo de estudiantes selecciona una propuesta de emprendedurismo y/o gestión cultural, realiza investigaciones, entrevistas y análisis para desarrollar proyectos creativos, comerciales y/o de gestión. El proyecto no solo

Palabras clave

transmedialidad,
Aprendizaje Basado
en Proyectos (ABP),
innovación pedagógica,
reflexión crítica,
experiencias de
aprendizaje



unc



artes
editorial



fomenta habilidades técnicas y creativas, sino que también promueve la reflexión crítica y el trabajo colaborativo. Al final, los estudiantes presentan sus proyectos a toda la comunidad, cerrando un ciclo de aprendizaje que va más allá del aula y se conecta con la vida cotidiana. Esta propuesta busca enriquecer la experiencia educativa y fomentar un aprendizaje más profundo y significativo.

Abstract

The article describes an innovative pedagogical experience based on transmediality and Project Based Learning (PBL). In a dynamic educational context, it seeks to strategies that give students an active and meaningful role in their learning. The experience is focused on the use of Interactive Hypermedia Objects, with students researching and approaching diverse content in multiple formats and platforms, connecting theory with real-world practices.

Each group of students selects an Entrepreneurship and/or cultural management proposal, conducts research, interviews and analysis to develop creative projects, commercial and/or management projects. The project not only fosters technical and creative skills, but also promotes critical reflection and collaborative work. At the end, students present their projects to the entire community, closing a learning cycle that goes beyond the classroom and connects with everyday life. This proposal seeks to enrich the educational experience foster deeper and more meaningful learning.

Key words

transmediality, Project Based Learning (PBL), pedagogical innovation, critical reflection, learning experiences

FUNDAMENTACIÓN

En un contexto educativo en constante transformación, donde cada estudiante es un universo singular de emociones, intereses y perspectivas, la uniformidad de tareas y expresiones puede excluir a muchos de su zona de interés y preocupación. Es crucial reconocer la emotividad y la individualidad de cada estudiante, ya que, al solicitar la misma tarea y expresión a todos, se corre el riesgo de limitar la diversidad de talentos, capacidades e intereses que podrían aportar al aula.

En este marco, surge la necesidad de proyectos educativos que respeten y valoren la individualidad de cada estudiante, permitiéndoles mostrar sus talentos y capacidades de una manera auténtica. Al brindar a los estudiantes la oportunidad de explorar proyectos alineados con sus propios intereses, se crea un espacio donde pueden destacarse como referentes y, al mismo tiempo, aprender a reconocer y valorar el punto de vista de sus compañeros. Esta práctica fomenta la tolerancia y contribuye a construir un aula donde se valore y respete la diversidad de opiniones, ideas y propuestas, como una herramienta productiva para el aprendizaje y la convivencia.

Al abordar esta necesidad desde el área de artes, dentro de un colegio de nivel secundario con orientación en Artes Visuales, del interior de la provincia de Córdoba, en la localidad de Capilla del Monte, surge la presente experiencia pedagógica desarrollada en un quinto año durante

el ciclo lectivo 2023 que se basa en la necesidad de potenciar la individualidad, la diversidad, los intereses y las capacidades particulares de cada estudiante.

La estrategia central del proyecto se fundamenta en la implementación de enfoques transmediales en el abordaje de los contenidos trabajados, buscando integrar diversas plataformas y disciplinas para proporcionar a los estudiantes experiencias educativas enriquecedoras que puedan ser exploradas de forma particular por cada uno. A partir de estos contenidos se propone el diseño y la ejecución de proyectos de emprendimiento y/o gestión cultural donde cada grupo de trabajo elige la temática, el área y el tipo de propuesta que mejor se adapte a sus capacidades y preferencias, ofreciendo así un aprendizaje más personalizado y significativo.

Como señala Jenkins (2006), la transmedialidad implica la integración de múltiples textos para crear un universo de historias coherente y coordinado, por lo que la diversidad de fuentes, formatos, textos, miradas y aportes proporcionados permite construir una narrativa de aprendizaje compleja que resulta de la suma de las distintas experiencias que cada estudiante ha vivido. Este concepto nos sirve para pensar cómo diseñar propuestas educativas que integren diversos lenguajes y, como señala Miriam Kap (2022), para interrogar a la palabra como único repositorio del saber, incluyendo otros lenguajes, como el audiovisual, la poesía, la pintura, la música, el cine, y combinando imágenes, sonidos, *videoclips* o juegos para explicar conceptos. Esto

permite dar lugar a nuevas preguntas y reformulaciones o posicionamientos críticos respecto del conocimiento.

Con esta perspectiva en mente, se propone a los estudiantes una serie de Objetos Hipermediales Interactivos (OHI),¹ que pueden ser recorridos por ellos de forma individual, para descubrir conceptos y actividades particulares para cada uno, explorando caminos diversos y personalizados que respondan a sus intereses y orientaciones personales. Estas propuestas pensadas desde la integración de diversos textos, entendidos en forma amplia (videos, juegos, textos escritos, entrevistas, entre otros que permiten contribuir al aprendizaje de una temática particular), permiten a cada estudiante un recorrido propio, centrado en un tema de estudio susceptible de ser apropiado y utilizado de maneras variadas, en forma parcial o completa. De esta manera, se plantean universos conceptuales que permiten diversas experiencias de aprendizaje posibles, en donde se diseñan puntos comunes compartidos por los estudiantes para abordar contenidos fundamentales de los espacios de aprendizaje y, a la vez, brindar la flexibilidad de que los estudiantes puedan recorrer el resto de la experiencia de forma independiente y acorde a sus intereses y preocupaciones.

En estas propuestas se alternan instancias presenciales en las aulas, con espacios virtuales

dentro y fuera del espacio del edificio escolar, transformando las dinámicas, los tiempos y las formas de trabajo tradicionales, y poniendo tanto al docente como al estudiante en un rol diferente. De esta manera, se atiende a la propuesta de Miriam Kap (2022) sobre la necesidad de imaginar prácticas que vayan más allá del orden explicador de la palabra, permitiendo habitar escenarios cada vez más híbridos, y respondiendo a su noción de *expansiones didácticas*. Se busca “dar lugar a una experiencia realmente significativa más allá del aula, que reverbere en la vida cotidiana y vuelva al espacio del aula atravesada de significaciones colectivas” (p. 6).

Al conectar estas estrategias con el ABP, se busca dar a los estudiantes un papel activo en su propio aprendizaje. El ABP se basa en la idea de que el aprendizaje es más significativo cuando se aplica en situaciones auténticas y se utiliza para abordar problemas del mundo real (Thomas, 2000). En este contexto, se encuentra inspiración en la noción de *aprendizaje visible*, propuesta por John Hattie (2009). El aprendizaje visible implica que los estudiantes no solo adquieran conocimientos, sino que también sean conscientes de cómo aprenden y sean capaces de monitorear y regular su propio proceso de aprendizaje.

Según este autor, la educación emocional es fundamental para el aprendizaje significativo, dado que cuando los estudiantes son capaces de comprender y gestionar sus emociones, están mejor preparados para concentrarse, participar y aprender; sumado a lo que señala Antonio Damasio (2003) respecto de que si los estudiantes se

1 Los OHI son “dispositivos para la enseñanza y el aprendizaje diseñados en un soporte digital. Contienen una serie de elementos en diversos lenguajes (textos, audios, audiovisuales, imágenes), con diferentes intenciones comunicativas (presentar, comparar, confrontar, explicar, argumentar, sensibilizar, informar...).” (Fontana, 2023, p. 5).

sienten seguros, motivados y conectados con sus compañeros y profesores, están más dispuestos a explorar, tomar riesgos y desafiarse a sí mismos. Se despliega, de esta manera, un ambiente de aprendizaje positivo y propicio para el desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

El ABP, al centrarse en la resolución de problemas y la aplicación práctica del conocimiento, se convierte en un vehículo para que los estudiantes exploren y apliquen sus capacidades de manera auténtica. En esta propuesta, el aprendizaje visible se manifiesta al permitirles a los estudiantes poner en juego su comprensión de los contenidos abordados, mientras reflexionan sobre su propio proceso de aprendizaje, promoviendo la metacognición y la autorregulación en la puesta en marcha de sus propuestas creativas.

Con estas ideas en mente, desde los espacios de Producción y Lenguaje de las Artes, junto a Gestión de los Emprendimientos Culturales, y sumando a Formación para la Vida y el Trabajo, Lengua y Matemática, se inicia el proyecto *Emprendiendo desde el interior*, a través del cual los estudiantes pueden seleccionar áreas que les interesan y proponer proyectos para dar respuestas a problemáticas, o desarrollar su propio emprendimiento dentro del marco de las producciones artísticas y/o culturales. De esta manera, cada grupo puede buscar su campo de interés y, a su vez, dentro del grupo cada integrante pueda ocupar un rol que sea acorde a sus intereses y/o capacidades. Para esto se establecieron contenidos básicos para todos los estudiantes y

contenidos específicos para cada rol, de manera de que cada uno pueda perfeccionarse en su área.

Esta iniciativa busca potenciar la creatividad y la resolución de problemas, además de fortalecer el sentido de pertenencia y responsabilidad de los estudiantes hacia su entorno y su comunidad educativa. A través de esta experiencia, se evidencia la importancia de reconocer y fomentar la diversidad de habilidades y perspectivas en el aula. Al permitir que los estudiantes aborden proyectos alineados con sus intereses y preocupaciones, se propicia un ambiente educativo enriquecido y dinámico. Asimismo, se promueve la construcción de habilidades sociales, como la empatía y la valoración mutua, aspectos fundamentales para formar ciudadanos comprometidos y respetuosos en la sociedad. Al resaltar la importancia de la singularidad y la diversidad, se busca contribuir a la formación de individuos críticos, creativos y participativos en la construcción de un entorno educativo inclusivo y respetuoso.

La intersección de estas estrategias permite a los estudiantes asumir roles diversos en el desarrollo del proyecto. La transmedialidad y la interdisciplinariedad, alineadas con el aprendizaje visible, fomentan un entorno educativo donde cada estudiante puede destacar y desarrollar sus habilidades de manera única. La transmedialidad garantiza que el contenido se adapte a sus preferencias de formato, mientras que la interdisciplinariedad fomenta una comprensión más profunda y contextualizada de los temas.

DESARROLLO DEL PROYECTO

En el marco de un grupo de estudiantes caracterizado por una energía intensa, y enfrentando desafíos de integración debido a perfiles ideológicos y métodos de trabajo divergentes, se gestó este proyecto con el propósito de abordar estas problemáticas y simultáneamente explorar los contenidos relacionados con el diseño y desarrollo de proyectos de gestión cultural y/o emprendimientos creativos. La iniciativa giró en torno a la organización de carpetas de proyectos y planes de negocios, lo cual dio lugar a un enfoque que buscaba integrar diversos espacios curriculares.

El primer paso fue proponer los conceptos de *cultura e industrias creativas* a partir de los OHI de los que hablamos antes, para que cada estudiante explore un recorrido propio de conceptos, dinámicas, textos y ejemplos particulares. En función de esos recorridos, se trabajó en las aulas con estrategias de debate y análisis oral guiado por docentes, para reflexionar y sacar conclusiones sobre estos conceptos básicos de los espacios curriculares de Lenguaje de las Artes Visuales, Producción de las Artes Visuales y Gestión de los Emprendimientos Culturales. Este proceso tenía como objetivo fomentar el respeto hacia las diversas perspectivas de los estudiantes. De esta manera, cada estudiante pudo explorar según sus preferencias e intereses diversos tipos de materiales que abordaban los conceptos teóricos (entrevistas, podcasts, textos, dinámicas de desafío lúdico, partes de series y películas, publicidades,

documentos y enlaces a sitios web, entre otros recursos). Se plantearon ciertos puntos que debían ser visitados y completados por todos los estudiantes, pero luego, podían explorar los recorridos de forma libre, por lo que, al momento de compartir sus experiencias en el aula presencial, cada estudiante podía aportar miradas enriquecedoras para desarrollar los contenidos. Esta propuesta buscó incorporar la mirada de la pedagogía transmedial, mencionada en la sección anterior.

Posteriormente, cada grupo se sumergió en la investigación de personas dentro de sus comunidades, relacionadas con el ámbito cultural, a quienes entrevistaron sobre las problemáticas de sus campos particulares. Entrevistas que luego fueron compartidas con sus compañeros, de manera reflexiva, analizando las contribuciones y formas de trabajo. Estas entrevistas fueron producidas en formato de video o *podcast*, según la decisión de cada equipo, y acompañadas de un documento de reflexión que explicitara las conclusiones que habían podido extraer a partir de los temas propuestos por los docentes. Al compartir las producciones con sus compañeros, la charla y el intercambio enriqueció a todos en diversas áreas, y se logró compartir una experiencia de aprendizaje significativa y dinámica. Este proceso no solo les permitió explorar diferentes medios y lenguajes expresivos, sino que también fomentó una comprensión más profunda y crítica de los temas culturales investigados, en línea con las teorías de Jenkins (2006) sobre la transmedialidad.

En la siguiente etapa, se propuso definir ideas de *producción* o *gestión* que resultaran de interés a cada grupo. Una vez delimitadas, realizaron diagnósticos sobre el área para abordar problemáticas locales o desarrollar emprendimientos creativos en el contexto inmediato. La asignación de roles específicos dentro de cada equipo de trabajo (dirección, difusión y *marketing*, gestión económica, producción, coordinación de recursos) permitió que cada estudiante asumiera un papel acorde a sus intereses y habilidades, y también de acuerdo con las necesidades de cada propuesta. En esta etapa se buscó que el ABP le permitiera a cada grupo de estudiantes diseñar su propuesta para poner en juego los contenidos trabajados en cada etapa y poder llegar a completar y compartir una producción de valor para ellos.

Con base en esto, se propusieron otros OHI donde cada integrante del grupo podía explorar contenidos relacionados con el área que tenía a cargo e, incluso, con variaciones según el tipo de proyecto o dinámica de trabajo que el equipo adoptara. La capacitación específica en cada área, que incluía charlas de expertos a través de videoconferencias, fortaleció aún más las capacidades de los estudiantes en sus roles designados. Nuevamente, en esta etapa se apuntó a permitir experiencias de aprendizaje diversas y transmediales que permitieran a los jóvenes construir sus conocimientos, acorde a sus particularidades e intereses.

Surgieron proyectos variados, tales como un evento cultural inclusivo –por ejemplo, una

tarde de cultura *skater*– que apuntaba a tratar de resolver la relación problemática que un subgrupo tiene con la comunidad local, buscando integrarlo en una jornada familiar y de entretenimiento compartido; proyectos de recolección de fondos para apoyar a un centro cultural local con problemas edilicios en donde los propios estudiantes practican danza y deportes por fuera de la institución; emprendimientos sostenibles, como la producción de *tote bags* de telas recicladas, vasos de vidrio a partir de botellas recuperadas o velas ecológicas de cera vegetal e, incluso, la venta de producción artística como fotografías o poemas. Cada proyecto reflejó de manera única los intereses y las preocupaciones de los grupos, además de su estilo estético y personalidades.

Alternando trabajos presenciales con virtuales, cada equipo desarrolló respectivamente su plan de negocios o su proyecto de gestión, diseñando la carpeta con todas sus etapas, solicitando los permisos y las autorizaciones correspondientes, contactando a referentes del campo abordado, y diseñando la propuesta visual de cada proyecto para comenzar sus campañas de difusión que se centraron en estrategias digitales y gráficas.

Las campañas de *marketing* digital, que incluyeron producciones audiovisuales, páginas web y cuentas en redes sociales (con el desarrollo de sus estrategias de contenido durante 4 meses), prepararon el terreno para el evento culminante: la Muestra anual del colegio. Este evento, que atrajo a padres, otros cursos, profesores, en definitiva, a toda la comunidad escolar,

se convirtió en una vidriera para los proyectos y permitió recaudar fondos y ofrecer un espacio para la presentación de resultados. El encuentro de cultura *skater* se llevó a cabo el mismo día, y la recolección de fondos mostró su resultado en la jornada. En dicha muestra se pudieron recorrer los *stands* que presentaba cada propuesta de acuerdo a su estilo estético, con su logo, diseñado durante la fase del proyecto, y explicaciones a cargo de sus responsables para estimular la participación de los asistentes.

La presentación a través de un *pitch* compartido con toda la comunidad permitió la valoración de los intereses y estilos únicos de cada grupo, y fomentó la expresión creativa y el desarrollo de habilidades empresariales. Este trabajo permitió que los grupos pudieran adquirir conocimientos prácticos de diseño y desarrollo de materiales comunicacionales de diverso tipo –poniendo en juego conocimientos de composición previamente abordados en el área–, lo cual reforzó sus capacidades comunicacionales tanto en medios digitales como orales.

Este proyecto cultivó habilidades prácticas esenciales para el mundo contemporáneo. Desde la reflexión inicial sobre la cultura hasta la presentación final en la Muestra anual, los estudiantes aplicaron sus conocimientos de manera significativa y colectiva.

SIGNIFICANCIA DEL PROYECTO PARA SUS PARTICIPANTES

El proyecto fue una experiencia transformadora que dejó huella tanto en los estudiantes como en los docentes involucrados. La magnitud de su importancia se revela en la construcción de vínculos sólidos y en la integración de preocupaciones, intereses y contenidos académicos a lo largo de un ciclo lectivo marcado por la extensión del proyecto.

Para los estudiantes, esta iniciativa representó un desafío académico, sumado a una oportunidad única de explorar y expresar sus intereses de manera creativa y práctica. La posibilidad de abordar problemáticas locales y desarrollar emprendimientos les permitió descubrir talentos y habilidades que desconocían. Al asumir roles específicos y colaborar en equipos interdisciplinarios, los estudiantes desarrollaron habilidades esenciales para la vida, como el trabajo en equipo, el liderazgo y la resolución de problemas.

En este sentido, la extensión del proyecto a lo largo del ciclo lectivo contribuyó al crecimiento personal y académico de los estudiantes. La continuidad a lo largo de todo el ciclo escolar permitió que cada grupo profundizara sus objetivos, aprendiendo de los desafíos y ajustando estrategias en el camino. Esta experiencia fortaleció su autoconfianza y sus habilidades de comunicación.

La posibilidad de recorrer los OHI les brindó a los jóvenes la posibilidad de explorar los contenidos de formas particulares, diversas e inte-

ractivas, que se ajustaran a sus modos de pensamiento y a sus intereses, en la medida en que la diversidad de materiales les permitió explorar las ideas propuestas en un lenguaje y estilo particular que le resultara de interés a cada uno.

Por otro lado, para los docentes, este proyecto se convirtió en una plataforma para construir puentes entre los contenidos curriculares y las inquietudes de los estudiantes. La flexibilidad del enfoque transmedial y el ABP permitió la adaptación constante a las necesidades cambiantes de cada grupo, a las complejidades de los espacios y tiempos escolares, y a la diversidad de contenidos abordados. La posibilidad de guiar a los estudiantes en la aplicación práctica de los conocimientos teóricos generó un entorno de aprendizaje dinámico y colaborativo, poniendo al estudiante en el centro de la dinámica de trabajo, como lo permite el ABP.

El proyecto también actuó como un catalizador para estrechar la relación entre docentes y estudiantes. Al compartir experiencias, desafíos y logros a lo largo del proceso, se crearon lazos de confianza y comprensión mutua. Este enfoque de aprendizaje interactivo fortaleció la conexión, generando un ambiente de apoyo y colaboración que trascendió los límites del aula.

En cuanto a su realización, esta propuesta implica una forma diferente de pensar los tiempos, los espacios y los roles de todos los participantes, por lo cual se puede decir que se trata de un camino en permanente construcción, ya que debe adaptarse a las formas y particularidades de cada grupo. Exige de los docentes

a cargo una flexibilidad y adaptabilidad permanentes para poder responder a las diversas situaciones que se presentan: desde peleas internas en los grupos hasta pensar la integración del proyecto a la vida escolar con todas sus interrupciones habituales –incluyendo las concepciones tradicionales de la dinámica de aprendizaje que la comunidad espera del espacio escolar, las cuales al ser modificadas se cuestionan de diversas maneras–.

La significancia del proyecto se manifiesta en la transformación de la educación en una experiencia viva y relevante. Para los estudiantes, representó un viaje de descubrimiento y aplicación práctica del conocimiento, mientras que, para los docentes, se convirtió en un medio para conectar la teoría con la realidad de los estudiantes, fortaleciendo así la relación educativa y construyendo una comunidad de aprendizaje comprometida. Este proyecto demostró que la educación va más allá de las aulas y los libros, creando un espacio donde la pasión, la creatividad y la colaboración florecen.

ALGUNAS REFLEXIONES FINALES

Si bien fue una primera experiencia, se espera poder profundizarla en los siguientes ciclos lectivos y utilizarla como guía para pensar otras propuestas que puedan dar respuesta a una búsqueda permanente de construir experiencias

de aprendizaje significativas. La importancia de abordar las problemáticas desde múltiples puntos de vista se tradujo en una experiencia enriquecedora tanto para docentes como para estudiantes.

La figura del docente se redefine en este contexto como guía y compañero, donde la verticalidad da paso a una relación horizontal y colaborativa. El rol tradicional de transmisor de conocimientos cede espacio a un facilitador que estimula el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades prácticas. Esta transformación empodera al estudiante y potencia la conexión emocional entre el docente y el grupo, en la medida en que permite construir una relación basada en el respeto mutuo y la confianza. Se modifica también la idea de evaluación, ya no entendida en términos tradicionales y memorísticas, sino en términos de acompañamiento y seguimiento permanente de los procesos realizados por cada estudiante y por cada equipo, para valorar el grado de comprensión, apropiación y análisis de los contenidos abordados.

Por otro lado, el estudiante emerge como el protagonista principal de su propio desarrollo educativo. Al tener la oportunidad de explorar sus intereses, participar activamente en el desarrollo de las actividades y asumir roles específicos dentro del proyecto, se fomenta su autonomía y responsabilidad. Este enfoque reconoce y valora la diversidad de talentos y habilidades presentes en cada grupo de estudiantes, promoviendo un ambiente donde cada voz es escuchada y apreciada.

Analizar y explorar conceptos específicos del área y ponerlos en relación con los intereses y las preocupaciones particulares de los estudiantes los lleva a poner en juego su propia forma de construir conocimiento. Interactuar con referentes del área, entrevistar y comparar las experiencias de diversos creadores y dinamizadores culturales permite que los jóvenes encuentren los aspectos significativos de los contenidos abordados.

El diseño de la continuidad pedagógica nos brinda la oportunidad de recuperar los saberes previos y sus articulaciones con los nuevos conocimientos, invitar a los y las estudiantes a reflexionar sobre lo aprendido, abrir espacios expresivos diferenciales para la heterogeneidad de estudiantes y asignaturas, diseñar entornos donde puedan participar, compartir, dialogar y crear dando cuenta de sus posibilidades, tanto simbólicas como materiales para poder organizar e integrar nuevos conocimientos (Kap, 2022, p. 15).

En este camino, resta mucho por mejorar, sobre todo en lo que respecta al diseño de los OHI y sus posibles recorridos, así como en la selección y curaduría de materiales diversos que despierten el interés y las preguntas en los estudiantes. Sin embargo, esta primera experiencia ha brindado resultados valiosos y significativos para todos los involucrados.

Este proyecto apunta a dinamizar la actividad pedagógica y busca sentar las bases para una educación centrada en el individuo y en la comunidad. La integración de perspectivas diversas, el cambio de roles docente-estudiante y la valoración de la diversidad conforman un nuevo paradigma educativo, donde la escuela

se convierte en un espacio de experimentación y desarrollo, un lugar donde todos se sientan cómodos y respetados para expresarse y construir conocimiento colectivamente.

Cómo citar este artículo:

Marrocco, M. C. (2024). *Emprendiendo desde el interior: Narrativas transmedia y ABP en la Educación Media*. *Artilugio Revista*, (10).

Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/ART/article/view/46011>

Referencias

- Damasio, A. (2003). *En busca de Spinoza: Neurociencia de las emociones*. Barcelona: Crítica.
- Fontana, A. y equipos de producción del ISEP (2023 [reedición 2024]). Clase 3. Biblioteca para armar (nuestra clase virtual). Seminario Enseñar en la Modalidad Combinada en el nivel Superior. Ensayos, experiencias y aventuras en el oficio docente. Córdoba: Instituto Superior de Estudios Pedagógicos/Ministerio de Educación de Córdoba.
- Hattie, J. (2009). *Visible learning. A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. London: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Kap, M. (2022). Clase Nro. 3: Tercera estación: Expansiones de la enseñanza en tiempos híbridos. Actualización Académica en Educación y Tecnologías Digitales. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on project-based learning. *Educational Technology Research and Development*, 48(4), pp. 53-76.

Biografía

Ma. Celeste Marrocco

AUTORA

La Dra. Marrocco, con un Doctorado en Artes y Licenciatura en Cine y TV, es una experta en narrativas transmedia y educación. Es profesora, autora y creadora digital. Su enfoque abarca la producción audiovisual, gestión cultural y consultoría en innovación educativa. Como investigadora y educadora, combina conocimientos académicos con creatividad para explorar nuevas formas de enseñanza y producción en la era digital.

Contacto: celestemarrocco@alquimiaartesenred.com