

Educación Artística 2

Material complementario

◆ El Aprendizaje basado en Proyectos en el área de Educación Artística



Buenos Aires
Provincia

El Aprendizaje basado en Proyectos en el área de Educación Artística
Materiales complementarios 2

© 2018 **Dirección General de Cultura y Educación**
Subsecretaría de Educación
Dirección de Educación Primaria
Dirección de Formación Continua

Calle 13 entre 56 y 57 (1900) La Plata,
Provincia de Buenos Aires, República Argentina.



Buenos Aires
Provincia

Índice

Introducción.....	4
Consideraciones previas a la planificación por proyectos.....	4
Desarrollo de la propuesta concreta.....	5
Primera instancia: introducción del tema y planteamiento de la pregunta-problema a resolver	5
Segunda instancia: formación de equipos.....	6
Tercera instancia: definición del producto o reto final.....	6
Cuarta instancia: planificación	8
Quinta instancia: investigación.....	9
Sexta instancia: análisis y síntesis.....	13
Séptima instancia: elaboración del producto o pieza artística.....	13
Octava instancia: presentación del producto.....	14
Novena instancia: respuesta colectiva a la pregunta inicial.....	14
Décima instancia: evaluación y autoevaluación	14
Conclusiones.....	15
Bibliografía.....	16

■ El Aprendizaje basado en Proyectos en el área de Educación Artística

Introducción

Este proyecto procura que los estudiantes de Quinto año, en este caso, desarrollen un proceso que les permita aprender de forma autónoma, responsable, trabajando en equipo para resolver un problema, no solo los contenidos específicos, sino también las competencias necesarias para el desenvolvimiento en este tipo de metodología.

Para comenzar con la planificación necesaria, elegiremos un tema: el tiempo. Este es un eje abordado por los diferentes lenguajes/disciplinas de la educación artística y puede ser lo suficientemente amplio como para que los/as niños/as elijan una problemática a resolver que tenga que ver con su realidad cotidiana. El tiempo habla de la cronología, pero no solo de ella: podemos hablar del vínculo que se genera entre el sujeto y lo temporal. Estamos habituados a determinados usos del tiempo y lo comprendemos, desde la historia, los tiempos verbales, la física como aquella “magnitud física que permite ordenar la secuencia de los sucesos, estableciendo un pasado, un presente y un futuro, y cuya unidad en el sistema internacional es el segundo”¹.

Pero ¿es únicamente eso el tiempo?

Desde la educación artística buscamos problematizar las cuestiones en torno a la subjetividad y lo temporal, relacionadas a temas tales como el tiempo real, relativo, las temporalidades subjetivas, pasado, presente y futuro, las mediciones del tiempo, entre otras. Para comprender que (como ocurre con el espacio, el relato y la subjetividad), se pueden generar diferentes sentidos, apartados del sentido común y de los usos o definiciones de otros campos del conocimiento (la ciencia, la filosofía, la religión).

Consideraciones previas a la planificación por proyectos

Para poder dar inicio al proyecto es necesario establecer algunas instancias planificadas de antemano. En primer lugar, deberemos tener presentes qué conocimientos previos los/as niños/as necesitan para afrontar el desafío. Por otro lado, necesitamos generar un entorno que favorezca el desarrollo de esta metodología. El/la docente ya no será el que tiene la verdad sino un/a guía que favorezca la comunicación, la selección y búsqueda de información; será quien presente la situación de aprendizaje.

Debemos también seleccionar los objetivos que pretendemos logren los/as niños/as con la actividad. A partir de allí, elegir la situación problemática sobre la que tendrán que trabajar, tratando de que sea compleja pero no imposible de resolver, amplia como para poder formular preguntas y diferentes ópticas desde las que pueda abordarse, y que sea parte de lo que ocurre a su alrededor.

¹ RAE

Podemos utilizar algunas estrategias para que surja el proyecto, encaminadas al tema que ya hemos elegido. Una lluvia de ideas, un cuento, una historia conocida por muchos, trabajar sobre una fecha del calendario y ver qué otras cosas pasaron ese día, eso que no todos sabemos. La idea es que todos/as participen y puedan ir problematizando la situación de aprendizaje: de aquí surgirá lo que ya conocen y lo que no, lo que deberían hacer para resolver el problema, cómo definirlo, organizar la búsqueda de información y cómo presentar los resultados.

El/la docente es quien orienta sobre cómo realizar la actividad y el trabajo colaborativo en grupos. Se deberán establecer tiempos para poder organizarse y avanzar. El/la docente será quien oriente, no quien resuelve la problemática: una guía, un tutor; y los/as niños/as los verdaderos gestores de la resolución del problema, autónomos, responsables, poniendo en juego diferentes competencias (resolución de problemas, aprender a aprender, pensamiento divergente, trabajo colaborativo, entre otras).

Desarrollo de la propuesta concreta

A modo de ejemplo se desarrollará en este apartado una situación hipotética donde se vea plasmada la metodología propuesta en un caso aplicado. Para ello se presentará una serie de instancias que irán guiando el trayecto de la experiencia hacia la obtención del resultado final. En cada una de dichas instancias se ofrecerán alternativas de abordaje para cada lenguaje/disciplina que conforman el área de Educación Artística. Además se sugerirán, en las etapas del proceso que se crean pertinentes, la incorporación del empleo de las TIC; no obstante, dichas sugerencias no impedirán que el/la docente y/o los/as alumnos/as las incorporen en otros momentos de la experiencia según lo crean conveniente.

Primera instancia: introducción del tema y planteamiento de la pregunta-problema a resolver

Como se adelantó en la introducción de este documento, para nuestro caso hipotético, el tema elegido es: el tiempo. El/la docente comienza leyendo la definición del diccionario, pregunta a los/as alumnos/as si están de acuerdo con dicha definición. Lee luego la/s definición/es de la palabra *infinito* y, posteriormente, el cuento corto “El infinito”², de Pablo Bernasconi³. A continuación habilita un tiempo para el debate: además de las mencionadas por Bernasconi, ¿de qué otras maneras podemos imaginar lo infinito? ¿Podríamos intentar hacer lo mismo con el tiempo? ¿Se podría explicar la idea de tiempo mediante imágenes, canciones, sonidos, movimientos? Es recomendable que el/la docente vaya tomando notas en el pizarrón de todo lo relevante que pueda ir surgiendo en esta puesta en común: experiencias, anécdotas, comentarios, etc., que posibilitará detectar los saberes previos de los/as estudiantes en relación con el tema. Si no han surgido aún, propone luego pensar colectivamente algunas preguntas a resolver que servirán de guía para el trabajo

² El infinito... Es un frasco lleno de historias y tinta blanca derramado en la nieve. Es el interior de la pollera negra de una señora gorda vista por un microbio. Es un ángel soñando. Es un tapiz blanco y gigante que esconde la primera cana de una oveja negra. Es una idea que no quiere, no se deja, se rehúsa a ser enjaulada en una palabra. Es un vaso de agua, un edificio en llamas y un bombero con sed. [extracto]

³ Bernasconi, P. (2013). *La Verdadera Explicación*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.

de investigación proyectual. Compartiendo sus ideas y opiniones con los/as demás podrán identificar con mayor facilidad qué deberán investigar y qué conocimientos y competencias deberán desarrollar para dar una respuesta.

Segunda instancia: formación de equipos

La formación de los equipos o grupos de trabajo deberá realizarse procurando que cada miembro pueda desempeñar un rol específico en el proyecto común. Según Rebeca Anijovich:

Un enfoque pedagógico que contemple la diversidad como una condición inherente al ser humano y por lo tanto un valor a respetar, comprende que cada persona nace con una carga biológica diferente y se desarrolla en múltiples contextos sociales, culturales, económicos y educativos. (Anijovich, 2013)

Es por esto que, atendiendo a la tarea educativa dentro de un aula heterogénea, detectar experiencias y conocimientos previos de cada uno/a de los/as participantes del proyecto, así como también sus intereses y preferencias, se torna crucial para una tarea en apariencia sencilla como la de conformar los grupos de trabajo. La diversidad en los perfiles reforzará la autonomía tanto individual como grupalmente e instará a la generación de un espacio de diálogo donde todos/as los/as participantes tengan un lugar.

Tercera instancia: definición del producto o reto final

En esta etapa se consensuará colectivamente la producción artística a la que deberán llegar como resultado de la investigación. Aun cuando la producción de textos reflexivos, el análisis de producciones de artistas con relación al tema, los vínculos con otros campos del saber, por citar algunos ejemplos, son parte constitutiva del proyecto de investigación (como se verá más extensamente en la quinta instancia), es importante que aquella no se agote en estas tareas. Esto implicaría un corrimiento del paradigma vigente que entiende al arte, y consecuentemente a la producción artística, como un modo particular y autónomo de acceso al conocimiento (DGCyE, 2016). Es decir que, si bien es sumamente beneficioso realizar un análisis *desde afuera* del objeto de estudio (artístico) como lo haría un historiador, un psicólogo o un sociólogo, por ejemplo, el objetivo central debe estar enfocado en la práctica, en el *hacer*, pues es allí donde se construyen los conocimientos artísticos específicos.

Dependiendo del lenguaje/disciplina del que se trate, el producto final podrá ser una imagen (bidimensional o tridimensional), una pieza audiovisual, una canción, una coreografía, una obra teatral, o cualquier otra producción que surja desde el interés del grupo o como consecuencia del debate previo sobre el tema.

Por otro lado, si bien nuestra propuesta apunta al acercamiento desde el arte al concepto de tiempo, no debemos dejar de lado los conceptos que deben enseñarse y aprenderse en el área para el año que se ha tomado como ejemplo. Para ello se recomienda la elaboración de una rúbrica donde queden asentados tanto los conocimientos y competencias que deberán aprenderse como los modos de evaluación de los mismos. Este método de evaluación no solo será una herramienta útil para el/la docente en el seguimiento de los diferentes proyectos, sino que también servirá a los/as estudiantes como guía para no apartarse de los propósitos del proyecto.

A modo de ejemplo se incluirán a continuación un modelo de rúbrica para cada lenguaje/disciplina donde se recuperan e integran al proyecto algunos de los contenidos establecidos en el Diseño Curricular de Primaria para Quinto año.

ARTES VISUALES					
Criterios	1	2	3	4	Observaciones
* En relación con los contenidos del diseño curricular (tomados del bloque Elementos del Lenguaje Plástico Visual)					
Identifica representaciones estereotipadas del concepto tiempo en su entorno, en la contemporaneidad más distante y a lo largo de la historia de las artes visuales.					
Busca alternativas para construir sentido con relación al concepto, alejadas del estereotipo esperado.					
Explora materiales, procedimientos y soportes (convencionales y no convencionales) y los aplica a una intención concreta.					
Prueba y decide el empleo del modo de representación más adecuado para alcanzar el objetivo inicial planteado.					
Reconoce los efectos y significaciones producidos por la combinación de los componentes de la imagen y los aplica a la resolución del problema específico.					
En lo respectivo al tema a trabajar (qué es el tiempo), relaciona los modos de conocer de la asignatura con lo trabajado en otras asignaturas de la currícula.					
* En relación con su rol dentro del trabajo proyectual					
El tema, la pregunta inicial y la resolución del problema se presenta de forma clara y concreta.					
Organiza las tareas de manera ordenada y progresiva. Establece un plan de tareas coherente y factible.					
Expone de manera clara las experimentaciones, procedimientos y avances del proyecto.					
Identifica los objetivos cumplidos y vincula las tareas realizadas para alcanzarlos. Coordina y planifica las tareas necesarias para lograr los objetivos aún no cumplidos.					
Acepta sugerencias del/la docente y sus compañeros/as y adapta su comportamiento a la dinámica del grupo.					
Referencias: 1= no cumple 2=cumple con dificultad 3=cumple 4=cumple ampliamente					

DANZA					
Criterios	1	2	3	4	Observaciones
* En relación con los contenidos del diseño curricular (tomados del bloque Análisis y Producción Coreográfica)					
Identifica y analiza producciones de danza que aborden el concepto tiempo en su entorno, en la contemporaneidad más alejada y a lo largo de la historia de la danza.					
Adapta las características del espacio en función del sentido a generar y del tipo de vínculo que quiere entablar con el público.					
Identifica elementos de otros lenguajes artísticos en la puesta en escena de la danza. Vincula la temática con abordajes alternativos desde otras áreas de conocimiento.					
Observa y analiza producciones coreográficas propias, del grupo de pares o profesionales, agudizando la recepción y desarrollando el juicio crítico y analítico.					
Analiza los elementos constitutivos de los distintos lenguajes artísticos que intervienen en la producción en danza a partir de la organización espacial, escenográfica y musical de la puesta en escena.					
Experimenta, desde el movimiento, la interpretación de pequeñas producciones coreográficas de diferentes géneros y estilos, propiciando su reproducción, recreación y transformación que den cuenta de un sentido generado en torno al tema del tiempo.					
* En relación con su rol dentro del trabajo proyectual					
El tema, la pregunta inicial y la resolución del problema se presentan de forma clara y concreta.					
Organiza las tareas de manera ordenada y progresiva. Establece un plan de tareas coherente y factible.					
Expone de manera clara las experimentaciones, procedimientos y avances del proyecto.					
Identifica los objetivos cumplidos y vincula las tareas realizadas para alcanzarlos. Coordina y planifica las tareas necesarias para lograr los objetivos aún no cumplidos.					
Acepta sugerencias del/la docente y sus compañeros/as y adapta su comportamiento a la dinámica del grupo.					
Referencias: 1= no cumple 2=cumple con dificultad 3=cumple 4=cumple ampliamente					

MÚSICA					
Criterios	1	2	3	4	Observaciones
* En relación con los contenidos del diseño curricular (tomados del bloque Producción Musical)					
Ejecuta producciones grupales con juegos vocales de improvisación coral con arreglos sencillos, acompañando con instrumentos musicales y el propio cuerpo como fuente sonora que dan cuenta del abordaje de la temática del proyecto.					
Ejecuta producciones sonoras de diferentes géneros y estilos a partir del valor semántico, la referencialidad y las posibilidades descriptivas y abstractas del lenguaje musical.					
Elige y fundamenta la elección de un repertorio e improvisa desde los componentes del lenguaje para dar respuesta a la pregunta inicial del proyecto y lo ejecuta con arreglos grupales de variaciones en función de la intencionalidad (con instrumentos convencionales y no convencionales).					
Comprende las distintas organizaciones dentro de una producción musical y selecciona la/s más adecuada para resolver el problema planteado al inicio del proyecto.					
En lo respectivo al tema a trabajar (qué es el tiempo) relaciona los modos de conocer de la asignatura con lo trabajado en otras asignaturas de la currícula.					
* En relación con su rol dentro del trabajo proyectual					
El tema, la pregunta inicial y la resolución del problema se presentan de forma clara y concreta.					
Organiza las tareas de manera ordenada y progresiva. Establece un plan de tareas coherente y factible.					
Expone de manera clara las experimentaciones, procedimientos y avances del proyecto.					
Identifica los objetivos cumplidos y vincula las tareas realizadas para alcanzarlos. Coordina y planifica las tareas necesarias para lograr los objetivos aún no cumplidos.					
Acepta sugerencias del/la docente y sus compañeros/as y adapta su comportamiento a la dinámica del grupo.					
Referencias: 1= no cumple 2=cumple con dificultad 3=cumple 4=cumple ampliamente					
TEATRO					
Criterios	1	2	3	4	Observaciones
* En relación con los contenidos del diseño curricular (tomados del bloque Elementos del Lenguaje Teatral)					
Se comunica corporalmente con su grupo desde la confianza y la desinhibición en lo respectivo a la pieza teatral a desarrollar en el proyecto.					
Experimenta y explica los elementos del lenguaje teatral trabajados en el proyecto.					
Explica, elaborando conceptualizaciones, los elementos trabajados a partir de la experimentación.					
Utiliza sus recursos (corporales, vocales y gestuales) para expresar las ideas y emociones del grupo en relación con el tema a trabajar, con clara intención comunicativa.					
Desarrolla la improvisación y el acercamiento al personaje mediante la composición y la caracterización.					
Analiza y utiliza con autonomía los elementos de la estructura dramática (personaje, acción, entorno, conflicto) para elaborar un producto que dé cuenta del posicionamiento del grupo en relación con el tema a abordar.					
En lo respectivo al tema a trabajar (qué es el tiempo), relaciona los modos de conocer de la asignatura con lo trabajado en otras asignaturas de la currícula.					
* En relación con su rol dentro del trabajo proyectual					
El tema, la pregunta inicial y la resolución del problema se presentan de forma clara y concreta.					
Organiza las tareas de manera ordenada y progresiva. Establece un plan de tareas coherente y factible.					
Expone de manera clara las experimentaciones, procedimientos y avances del proyecto.					
Identifica los objetivos cumplidos y vincula las tareas realizadas para alcanzarlos. Coordina y planifica las tareas necesarias para lograr los objetivos aún no cumplidos.					
Acepta sugerencias del/la docente y sus compañeros/as y adapta su comportamiento a la dinámica del grupo.					
Referencias: 1= no cumple 2=cumple con dificultad 3=cumple 4=cumple ampliamente					

Cuarta instancia: planificación

Una vez establecidos los objetivos del proyecto y el problema a resolver, cada grupo estará en condiciones de desarrollar un plan de tareas con el acompañamiento del/la docente. Teniendo presente la duración del trabajo de investigación (por ejemplo, dos meses) deberán especificar los/as encargados/as de realizar cada tarea así como también el calendario para la realización de las mismas. Existen recursos tecnológicos que pueden resolver algunas cuestiones del trabajo en equipo, promover la producción colaborativa, planificarla y organizarla. Para esta instancia pueden resultar útiles herramientas fácilmente accesibles como *Google Calendar* que admite la creación de calendarios personalizados que pueden

compartirse con otras personas, esto permite organizar tiempos y espacios para el proyecto. Además de añadir eventos, pueden organizarse reuniones, enviar notificaciones y recordatorios. *Gantt Project* es una alternativa con la misma función: aplicación de escritorio que permite hacer seguimiento de proyectos utilizando diagramas Gantt, dentro de los proyectos, pueden establecerse actividades y plazos de entrega, fechas de presentaciones o evaluaciones.

Quinta instancia: investigación

Es en esta instancia donde los/as estudiantes comienzan a construir activamente el conocimiento acerca del objeto de estudio planteado en el inicio del proyecto, en nuestro caso la/s concepción/es del tiempo. Esta metodología de aprendizaje basada en proyectos requiere una autonomía de los/as alumnos/as para que puedan ir trazando diversos caminos hacia la resolución del problema. El/la docente deberá actuar como guía, orientando a los grupos en la búsqueda de información, sugiriendo procedimientos exploratorios, abriendo vías alternativas de investigación, monitoreando el tiempo de ejecución de las tareas, etcétera.

En lo referente a la investigación específicamente artística, es importante destacar, como se señaló anteriormente, que si bien la recolección de datos, la búsqueda de antecedentes artísticos (es decir, de artistas que han trabajado con la temática) de teóricos que han escrito sobre nuestro concepto a abordar, etc., son tareas que indefectiblemente deben aparecer en el proceso investigativo, el proyecto no debe agotarse en esta instancia. La Educación Artística debe estar anclada en una concepción de un sujeto que aprende desde la construcción del conocimiento artístico en la práctica, es decir que, para que los/as estudiantes puedan acceder a los saberes que se ponen en juego es necesaria la producción, pues es en el *hacer* donde reside aquel conocimiento al que no podremos llegar desde otros campos. Como consecuencia de esto, en el caso deseable que el proyecto de investigación involucre varios campos de saberes, se debe procurar que la/s producción/es que se realicen en las clases de educación artística no queden supeditadas a las investigaciones realizadas en las otras materias participantes; dicho de otro modo, lo producido en la clase de Arte no debe quedar en una mera ilustración de lo investigado en las otras áreas, pues se estaría invalidando al arte como un campo de conocimiento.

Por otro lado, en nuestro caso hipotético, para intentar realizar una definición del tiempo desde las artes es necesario articular el trabajo del área con el del resto de las áreas del año en cuestión. A continuación se incluirá un cuadro donde se expondrán posibles situaciones de articulación con las otras áreas de formación que constituyen la currícula del Quinto año en vínculo con nuestro proyecto:

Área de conocimiento	Contenido	Posible articulación
Prácticas del Lenguaje	Escuchar leer, leer solos y con otros, diversas obras literarias.	Realizar sesiones de lectura con otro/s lector/es de textos literarios alusivos al tema del tiempo con posteriores comentarios acerca de lo leído. Usar el conocimiento sobre el autor y sobre el mundo para interpretar más ajustadamente el texto.
	Ejercer prácticas de escritor en torno a la literatura.	Realizar sus propias reversiones del texto El Infinito, de Pablo Bernasconi. Ensayar diferentes maneras de traducir los escritos producidos a otros lenguajes artísticos. Escribir reseñas, comentarios, críticas y/o breves ensayos sobre las obras producidas en las clases de artística.
	Lectura de textos de género.	Escribir reseñas, comentarios, críticas y/o breves ensayos sobre las obras producidas en las clases de artística.
	Las prácticas del lenguaje en contextos de estudio.	Aplicar lo aprendido en PdL en relación con la búsqueda y selección de información; profundización, conservación y reorganización del conocimiento; comunicación de lo aprendido a la exposición de los avances y el resultado final de la investigación.

Área de conocimiento	Contenido	Posible articulación
Matemática	Medidas (de tiempo).	Comparar, investigar y crear instrumentos de medición del tiempo alternativos a los instrumentos convencionales (relojes, calendarios, etc.). Idear nuevas relaciones de medidas distintas a las conocidas con el fin de generar sentidos poéticos.

Área de conocimiento	Contenido	Posible articulación
Ciencias Sociales	Las sociedades a través del tiempo: revoluciones y guerras de Independencia.	¿Qué hubiera pasado si tuviéramos una máquina del tiempo y pudiéramos trastocar los hechos de nuestra historia? ¿Cómo sería hoy nuestra sociedad?
	Acontecimientos relevantes para la localidad, la provincia, la nación y la humanidad: La significatividad pasada y presente de las conmemoraciones. Cambios y continuidades en las formas de recordar, celebrar y festejar.	Reflexiones sobre pasado, presente y futuro. Ritos y tradiciones a través del tiempo. Las costumbres y lo heredado. Trabajos de articulación para repensar la Historia a través del arte.

Área de conocimiento	Contenido	Posible articulación
Ciencias Naturales	El mundo físico: los sonidos y los materiales (las fuentes de sonido, la propagación del sonido, el proceso de audición, diversidad de sonidos).	El sonido como elemento para la construcción poética. La elaboración de producciones artísticas con temporalidad utilizando el sonido y sus atributos como herramienta de significación.
	La Tierra: movimientos reales: rotación, traslación. Las estaciones.	Percibir el tiempo a través del movimiento de la Tierra. Las estaciones del año como indicadores del paso del tiempo. ¿Cómo podemos utilizar estos conocimientos para hablar del Tiempo a través del arte?

Área de conocimiento	Contenido	Posible articulación
Inglés y Prácticas del Lenguaje	Escribir, explicar y argumentar, narrar y comentar, refutar, manifestar acuerdos y desacuerdos.	Considerar la posibilidad de comunicación de los resultados de la investigación en varios idiomas. Además de la producción artística en sí, esta puede exponerse mediante folletos explicativos, carteles, etc., que pueden incorporar la traducción de los textos al inglés.

Área de conocimiento	Contenido	Posible articulación
Educación Física	Capacidades condicionales: la velocidad de desplazamiento, con cambios de ritmo y dirección en situaciones ludomotrices.	¿Cómo podemos incorporar a nuestro proyecto lo aprendido en Educación Física en relación con la velocidad y el ritmo? ¿Tendrá alguna relación la velocidad con el tiempo?

Este tipo de articulaciones exigen un diálogo continuo entre los/as docentes de las diferentes áreas para poder tener un panorama más amplio de lo que está sucediendo con los/as niños/as durante toda la jornada escolar. El empleo de las TIC podría paliar la dificultad del encuentro físico del cuerpo docente mediante la creación de grupos de trabajo online en plataformas como Google Drive, por ejemplo, donde cada docente pueda compartir lo trabajado en su clase, sugerir cruces, coordinar tareas conjuntas, etcétera.

Con respecto al trabajo en el aula, una de las herramientas más útiles para el seguimiento del proceso de investigación de los grupos es la implementación del portafolio, tanto como metodología de enseñanza como de evaluación. El portafolio *permite valorar no solo lo aprendido sino también la capacidad de aprendizaje que se demuestra y las habilidades que se tienen en ello* (Barragán Sánchez, 2005); promueve la formación de estudiantes reflexivos/as y críticos/as; desarrolla destrezas colaborativas dentro del grupo de cara a la resolución de un problema determinado. El portafolio posibilita evaluar el producto final pero, sobre todo, el proceso; estructura las tareas para el aprendizaje y ofrece un panorama claro de lo alcanzado y lo que aún resta lograr. Puede tomar diversas formas: carpeta, diario, documento digital, blog, página web, etc., o una combinación de dos o más dispositivos distintos.

En nuestro ejemplo se ha diseñado un portafolio que consta de tres secciones principales. Por un lado una sección de fichas a completar por el grupo luego de cada clase que servirán como instancias de reflexión sobre lo trabajado. Se añade un modelo de ficha que reúne los puntos que, se pretende, no deben ser pasados por alto durante el proceso:

Fecha:	Clase de:	Nombre del Grupo:	
Hoy hicimos:			
Estudiante A hizo:	Estudiante B hizo:	Estudiante C hizo:	Estudiante D hizo:
Y aprendimos sobre:			
En nuestro proyecto esto nos sirve para:			
Tuvimos estos inconvenientes:	Que en el próximo encuentro podríamos resolver de la siguiente manera:		

Una segunda sección consistiría en el registro y la documentación de lo trabajado en clase que podría estar a cargo de uno/a de los miembros del grupo que asumirá la responsabilidad a lo largo de todo el trayecto. Resulta válida para esta

sección la incorporación de fotos, videos, memorias escritas, prueba de materiales, bocetos, apuntes, etcétera.

La tercera sección correspondería a lo que denominamos “Diario de campo” o “Bitácora”. Aquí se adjuntará todo aquello que el grupo crea necesario añadir que ha quedado por fuera de las otras dos secciones. Reflexiones, preguntas, material de lectura, ideas, artículos periodísticos, fotografías de referencia, páginas web, música y canciones, etc. Puede también incluirse aquí actividades ampliatorias sugeridas por el/la docente en función de las distintas dinámicas de trabajo que irán desarrollando los grupos como, por ejemplo, que los integrantes del equipo vean en sus casas una película que el/la docente crea vinculada al rumbo que ha tomado la investigación para luego realizar un informe individual que podría ser contrastado con el de sus compañeros/as comparando opiniones, y aunando criterios y posturas. El Diario de campo nos permitirá evaluar como docentes el nivel de compromiso del equipo y el interés en relación con la resolución del problema, y sobre todo la asimilación del conocimiento construido, dado que pueden surgir aquí la formación de ideas propias producto de la comprensión y la apropiación de lo aprendido.

Sexta instancia: análisis y síntesis

A la etapa de recopilación de datos, ensayos, prueba de materiales y recursos, elaboración de bocetos, croquis y esquemas, exploración de instrumentos y herramientas; entre muchas otras actividades que pueden conformar la instancia de la investigación se hace necesario un momento para que los alumnos pongan en común lo trabajado durante el proceso exploratorio. Generar debates, esbozar posibles respuestas a la pregunta inicial, habilitar nuevas preguntas, compartir sus ideas con el fin de dar estructura a la información obtenida y de reflexionar sobre las experiencias realizadas son actividades de suma importancia para que todo lo trabajado hasta el momento se constituya en conocimiento significativo. Una vez que cada grupo ha arribado por consenso a una o varias respuestas a la pregunta disparadora podría comenzarse a planificar y ejecutar el producto final que dará cuenta de aquella/s.

Séptima instancia: elaboración del producto o pieza artística

El principal objetivo del Aprendizaje basado en Proyectos es la formación del/la estudiante como sujeto autónomo, capaz de desarrollar competencias para resolver problemas de su entorno. Desde la perspectiva que actualmente concebimos, la Educación Artística persigue estos mismos propósitos. Por tanto, no está de más aclarar que el foco debe estar centrado en los procesos transitados más que en el producto final que, en última instancia, será el reflejo de un camino recorrido adecuadamente. De esta manera, el aprendizaje se volverá significativo si el/la alumno/a es capaz de extrapolar lo aprendido en la clase a situaciones de su vida cotidiana. Buscar información sobre lo desconocido, observar de qué manera otros/as han resuelto el mismo problema, probar distintas maneras de saltar obstáculos, vincular diversas perspectivas, sintetizar y diagramar un plan de acción son herramientas mucho más importantes que desarrollar la capacidad para producir *algo bello*.

En consecuencia, la realización del producto o pieza artística final deberá, por un lado, dar respuesta/s a la pregunta disparadora sobre el tiempo y, además, reflejar de un modo u otro los contenidos que han ido poniéndose en juego desde el inicio de la actividad. Es por esta razón que una de las tareas del/la docente en esta etapa de elaboración sea la de recordar y recapitular estos puntos para que sean tenidos en cuenta a la hora de realizar el producto programado; para ello, resultarán de gran utilidad las rúbricas y las fichas de los portafolios.

Ahora bien, el Aprendizaje basado en Proyectos es una metodología que fomenta el *aprender haciendo*. De allí la relevancia de la existencia de un producto final. Es importante que esté definido desde el comienzo. Esto crea un contexto y una razón para aprender y entender los conceptos clave mientras se trabaja en el proyecto. La definición del producto deberá ser clara para que los/as estudiantes puedan diferenciarlos del formato. Es decir que, si se le preguntara a un/a alumno/a *qué está haciendo en clase*, la respuesta nunca debe ser *un afiche*; o *un blog*, sino *un documental sobre las diferentes definiciones del tiempo*; o *un repertorio musical que busque responder a la pregunta qué es el tiempo*. Hablamos de productos, no de formatos.

La realización de un producto final motivará la actividad durante todo el trayecto de la investigación, posibilitará la aplicación de lo aprendido durante el proceso, fortalecerá el sentido de lo trabajado y permitirá la difusión de lo que se ha conseguido durante el proyecto. Por otro lado, al ser una actividad grupal desarrollará el aprendizaje cooperativo reforzando la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción, el desarrollo de las habilidades personales y la evaluación grupal e individual (Jhonson, Jhonson, & Holubec, 1999 [1994]).

Octava instancia: presentación del producto

Presentar lo producido ante los/as compañeros/as del aula al resto de la comunidad educativa, e incluso fuera del ámbito escolar, permitirá a los/as niños/as contrastar sus intenciones de generación de sentido con las interpretaciones de los demás; por lo que esta instancia se convertirá en una nueva oportunidad de evaluar y autoevaluar el trabajo. Dependiendo del producto que se haya decidido realizar, la instancia de presentación agregará nuevos desafíos al proceso, ya que deben pensarse aquí los dispositivos de exhibición y difusión, las estrategias de interacción e intercambio con el público. Esto puede estar acompañado de una exposición oral de cada equipo donde se dé cuenta del camino que se ha recorrido para dar respuesta a la pregunta.

De esta manera, la instancia de presentación se convierte, además, en un momento de reflexión para los/as estudiantes que han realizado el proyecto que ayudará en las instancias siguientes.

Novena instancia: respuesta colectiva a la pregunta inicial

Finalizadas las presentaciones, es el momento de hacer un balance y reflexionar de forma colectiva entre todos los equipos y el/los docente/s involucrados en la actividad. La idea es que tras exponer y ver los trabajos de los demás, los/as estudiantes compartan sus ideas y experiencias para generar una respuesta consensuada a la pregunta inicial. El rol activo que han tenido los/as estudiantes

durante todo el proceso se ve reflejado en esta etapa dejando de manifiesto que el/la docente no es el/la poseedor/a de un saber que transmite a los/as niños/as en una relación unilateral, sino que el conocimiento se construye colectivamente como consecuencia del trabajo conjunto en el aula y de las experiencias y saberes previos de cada integrante.

Décima instancia: evaluación y autoevaluación

Finalizada la experiencia, esta metodología contará con una doble evaluación: el/la profesor/a evaluará a cada uno de los grupos, mientras que cada uno de los equipos hará una autoevaluación de su trabajo⁴, analizando en qué aspectos han estado acertados, si ha habido puntos a mejorar, etc. Para ello, tanto docente como estudiantes recurrirán a las rúbricas iniciales y a los portafolios con sus diferentes secciones.

Hemos destacado varias veces a lo largo de este documento la importancia de atender a los procesos de la experiencia. Esto se hace evidente en la multiplicidad de sistemas de evaluación que se incorporan a lo largo de las etapas (rúbrica, portafolio, autoevaluación), en contraposición a la tradicional evaluación cuantitativa del resultado final del trabajo. De este modo, la evaluación final no será más que la recapitulación de todas las instancias evaluativas que se fueron dando a lo largo de las diferentes etapas.

Conclusiones

Esta metodología se presenta como alternativa a una educación centrada en la memorización de información donde los/as estudiantes incorporan pasivamente los saberes, donde difícilmente pueda establecer un nexo entre lo que sucede en la escuela y lo que vive y percibe extramuros. Una educación enfocada únicamente en el contenido convierte al estudiante en un sujeto pasivo que solo recibe la información por medio de lecturas y de la exposición del/de la docente generando dificultades para aplicar lo aprendido a su realidad cotidiana.

En el modelo que aquí se propone es el/la estudiante quien busca el aprendizaje que considera necesario para resolver los problemas que se le plantean, conjugando aprendizaje de diferentes áreas de conocimiento. Es así que el método lleva implícito en su dinámica de trabajo el desarrollo de habilidades, actitudes y competencias que incidirán positivamente en el desenvolvimiento autónomo del sujeto que aprende. El pensamiento crítico es parte esencial de esta forma de trabajo. Los/as estudiantes no solo aprenden los contenidos obligatorios, sino también acerca de sus propios procesos de aprendizaje, lo que les permitirá replicar la experiencia a situaciones de su vida cotidiana; de allí que el conocimiento que se construya se vuelve significativo.

Para finalizar, en lo referente a la Educación Artística esta metodología de

⁴ Esta autoevaluación podrá a su vez subdividirse obteniendo, por un lado, la autoevaluación individual propiamente dicha, que no solo nos ofrecerá información acerca de su visión de la tarea, el producto final y sus logros, sino también acerca de su autoestima y la percepción que tiene sobre sí mismo. Por otro lado, la coevaluación (entre pares) nos aportará la visión de los/as estudiantes sobre sus compañeros/as y el trabajo en equipo, la cooperación y la colaboración. Puede adaptarse la rúbrica inicial para cada uno de los casos.

trabajo pone en relieve la necesidad de entender la práctica artística como uno de los modos de entender el mundo, validando al arte como un espacio de investigación y como campo de conocimiento.

Bibliografía

Anijovich, R. (2013). “Todos pueden aprender”. *Prospectiva, Revista de Educación del Colegio Nacional N.º 1*, La Plata: UNLP.

Barragán Sánchez, R. (2005). “El Portafolio, metodología de evaluación y aprendizaje (...)”, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, Vol. 4, N.º 1, 21-139.

DGCyE, D. d. (2016). *El Arte como Conocimiento. De disciplina accesoria a auténtico campo del saber*. La Plata: <http://www.abc.gov.ar/artistica/?q=article/el-arte-como-conocimiento>

Jhonson, D., Jhonson, R., & Holubec, E. (1999 [1994]). *El Aprendizaje Cooperativo en el Aula*, Buenos Aires: Paidós.

Ministerio de Educación (4 de Mayo de 2017). *Edu.ar*. Recuperado el 30 de Noviembre de 2017, de Portal educativo del Ministerio de Educación de la Nación: <https://www.educ.ar/recursos/131970/aprendizaje-basado-en-proyectos>

