

GUÍA PEDAGÓGICA DEL PROGRAMA CREARTE

INTRODUCCIÓN

El programa Volvé a la Escuela tiene por objetivo recuperar la vinculación de las niñas, niños, jóvenes y adultos de escuelas públicas del sistema educativo que vieron interrumpido de manera total o parcial su vínculo con la escuela. A su vez, **el programa también se propone la implementación de estrategias de fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje para el cumplimiento de la escolaridad obligatoria.**

Enmarcado en estos objetivos generales la línea **CreArte se propone ofrecer nuevas oportunidades de aprendizaje a través de distintos lenguajes artísticos en vinculación con el contexto cultural, artístico de sus comunidades y el mundo del trabajo.**

CreArte requiere que directores, talleristas, docentes de los distintos espacios curriculares y personal no docente de la escuela, formen un equipo de trabajo para desarrollar propuestas articuladas que potencien la curiosidad de los jóvenes, que promuevan su participación y que los incentiven y acompañen **a generar proyectos artísticos que se vinculen con el contexto cultural, artístico y con el mundo del trabajo.**

Desarrollar la educación artística en los jóvenes es impulsarlos a pensar, crear, producir y vincularse con el contexto cultural y artístico desde una experiencia colectiva, fortaleciendo la construcción de una identidad grupal y el sentido de pertenencia.

Es central que los estudiantes aprendan de sus docentes/talleristas como también de ellos mismos, de sus compañeros y de aquellas personas de la comunidad que, sin pertenecer al equipo de la institución, son portadores de un conocimiento cultural que puede enriquecer sus distintas experiencias artísticas y educativas. Por esta razón **es muy importante el diálogo fluido entre la escuela y la comunidad.**

CreArte se sustenta en los siguientes pilares:

Estudiantes como protagonistas: se busca potenciar ideas e iniciativas que surjan del grupo de estudiantes, como actores sociales y culturales portadores de deseos y saberes. Desde la participación activa y comprometida al interactuar con sus pares, indagar, hacerse preguntas, idear y concretar un proyecto artístico, que permita dar a conocer a sus comunidades, sus ideas, intereses, motivaciones.

La experiencia artística como proceso de transformación personal y colectiva: donde los estudiantes mediante un proyecto artístico proponen nuevas miradas, modificaciones o innovaciones en algún aspecto de su cotidianidad, ese deseo se materializa primero en una idea, que luego se transforma en una experiencia/producción artística en la que son protagonistas. Poniendo el acento no sólo en la producción final sino en todo el proceso formativo y creativo.

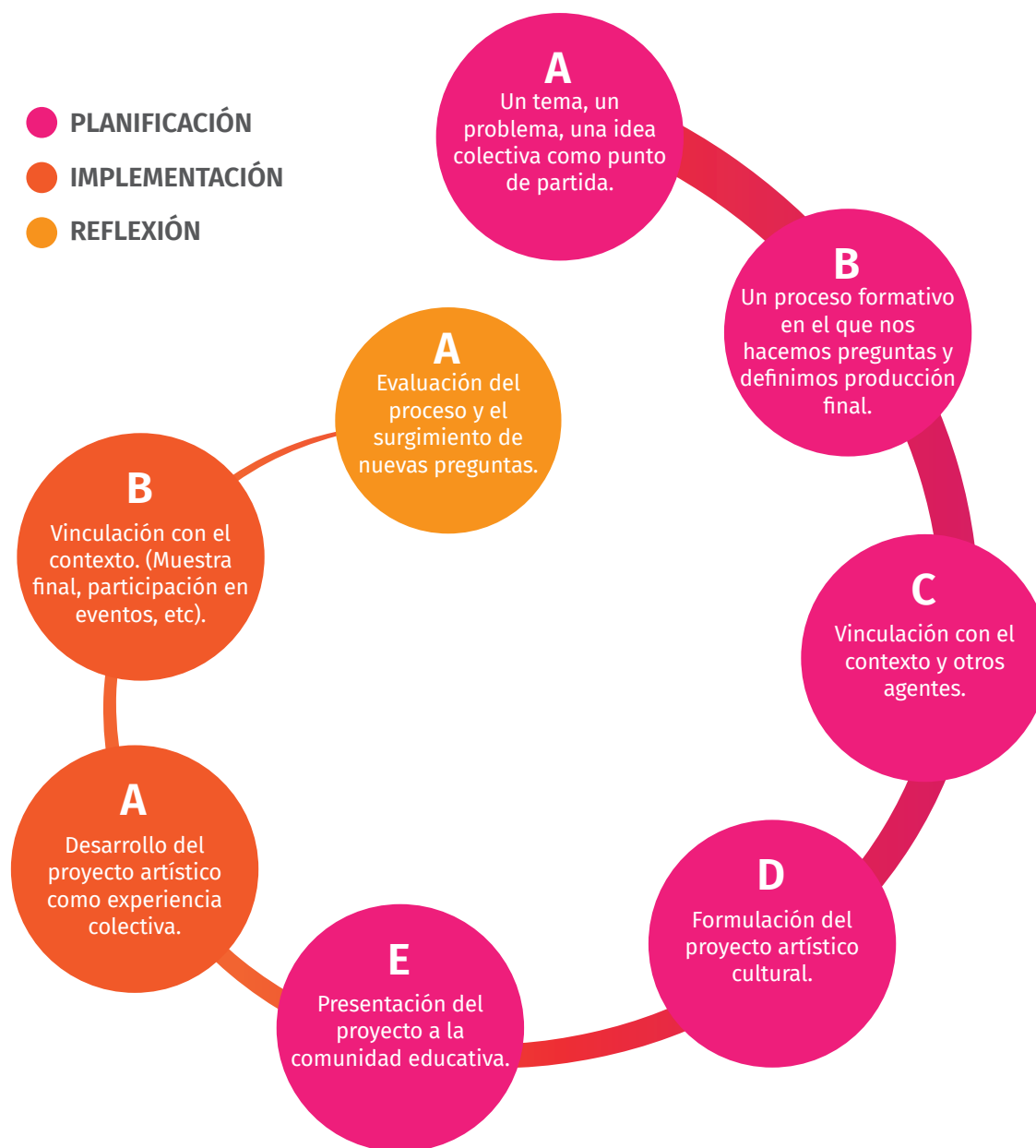
La pregunta como método: como estrategia pedagógica, se promueve el trabajo con la pregunta como generadora o impulsora del conocimiento, que les permita tanto a los adultos como a los jóvenes animarse a adentrarse en mundos desconocidos y misteriosos por descubrir. Las buenas preguntas son grandes aliadas en una enseñanza que genera aprendizaje profundo, disparan ideas e invitan a aprender.

Colaboración entre diferentes actores: tomando como modelo el trabajo de los colectivos de artistas (trabajan como un colectivo, trazan una ruta de trabajo, distribuyen roles y tareas, se comparten saberes y aprendizajes). Colaboración con la comunidad educativa (cuando el proyecto está diseñado se presenta a la comunidad educativa para recibir retroalimentación e invitar a sumarse nuevos actores y así potenciar el proyecto). Colaboración con el contexto (es necesario mapear, conocer e invitar a distintos actores del ambiente artístico y cultural a sumarse, lo que permite enriquecer los proyectos y generar nuevos lazos con el contexto).

La gestión cultural: se busca que los estudiantes aprendan a gestionar, difundir y comunicar sus proyectos y producciones artísticas poniéndose en contacto con instituciones del ámbito público y privado, como así también con asociaciones y agrupaciones civiles que les permitan convertirse en multiplicadores del arte y de la cultura impulsados por la escuela. Además de investigar y crear, es importante que los estudiantes produzcan conceptos a través de sus obras y que los puedan comunicar, aprendiendo a escribir sus proyectos para ser presentados ante organismos estatales o privados.

Cultura Maker en los talleres de arte: el Movimiento Maker se basa en la idea de que todos son capaces de hacer, de influir en el entorno construido que los rodea. Se asocia al concepto de hágalo usted mismo, aunque parece más oportuno hablar de hacerlo juntos, pues compartir es uno de los principios que se promueven. El Movimiento Maker busca fomentar procesos de experimentación en la creación y, sobre todo, la colaboración en dichos procesos. Muchas veces la producción artística se enfrenta con desafíos relacionados a las herramientas, materiales e instrumentos para la concreción de las mismas, es desde este lugar donde la cultura maker puede acompañar a concretar los procesos de producción artística, ideando y desarrollando los medios para la producción.

Etapas para la elaboración de los proyectos:



Es esperable que los estudiantes tengan un papel activo y protagonista en todas las etapas del proyecto, desde la elaboración de la idea hasta la formulación de los criterios de evaluación y las metas a alcanzar. (Anexo 1 guía para la elaboración del proyecto).

PLANIFICADOR DEL DOCENTE/TALLERISTA

Se propone este formato (anexo 2), para que el docente-tallerista diseñe y gestione entornos de aprendizaje y tiempos necesarios para el desarrollo de los talleres, teniendo

en cuenta la heterogeneidad de los estudiantes. Proponiendo diversos modos de organización, agrupamientos, espacios, tiempos, recursos y tareas, garantizando lo común, es decir que se alcancen las metas de aprendizajes planteadas en el proyecto, dando opciones y recorridos diferentes para que los estudiantes puedan elegir¹.

Incluir estrategias de metacognición (la capacidad para reflexionar sobre el propio aprendizaje) al finalizar cada encuentro, para desarrollar en los estudiantes la autonomía, que puedan monitorear y tomar decisiones sobre su propio aprendizaje. Acompañar a los estudiantes para que puedan planificar y organizar las tareas y los tiempos para poder concretar el proyecto.

Es muy importante registrar y documentar cada etapa del proyecto.

PORTAFOLIO DE APRENDIZAJE

Es un dispositivo de documentación, para que los estudiantes narren sus recorridos y construyan su *relato o historia de aprendizaje*². Se caracterizan por sostenerse en el tiempo, desde el inicio hasta el final del proyecto.

En el portafolio podrán guardar, documentar, registrar, todo lo que observen, piensen, imaginen, investiguen, producen durante todo el recorrido; a través de palabras, dibujos, fotografías, entrevistas, etc. El portafolio puede tener distintos formatos material o virtual, dependiendo del proyecto y lenguaje artístico.

Como el proyecto de producción requiere de un recorrido sostenido en el tiempo, se recomienda que realicen un organizador de tareas, esto les ayudará a monitorear su proceso y hacer ajustes si es necesario. (anexo 3)

FICHA DE SEGUIMIENTO DEL PROYECTO ARTÍSTICO

Crearte propone una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos Artísticos fuertemente vinculados al campo cultural y laboral de las disciplinas artísticas. Esto significa que nuestras prácticas pedagógicas triangulan entre: **1.** Indagación e interrogación sobre temáticas o situaciones cercanas de nuestros/as estudiantes permitiendo que pongan su voces, miradas y dudas. **2.** Desarrollar los aprendizajes artísticos específicos del taller pensando hacia una producción que dialogue y dé respuestas al tema o situación indagada. **3.** Vincular, compartir e insertar la producción a través de mecanismo y formatos propios del campo laboral y cultural de las artes.

¹ Anijovich, Rebeca, y otros Gestionar una escuela con aulas heterogéneas, Paidós, Buenos Aires, 2014

² Furman Melina, Las preguntas educativas entran a las aulas, Fundación Santillana, Buenos Aires, 2022

ANEXO 1

ETAPA DE PLANIFICACIÓN		
Escuela	Taller	Tallerista
Número Nombre	Nombre del taller	Nombre docente tallerista
Estudiantes	Cantidad y descripción general.	
Tema, idea, reto, problema	Tema, idea, problema general que abordará la producción artística.	
	Subtemas en relación a la vinculación con el contexto artístico, cultural y el mundo del trabajo. Subtemas en relación a las actividades Makers (elaboración de materiales, recursos herramientas, etc).	
Pregunta impulsora que guiará el proyecto de producción artística	Pregunta impulsora que guiará la producción artística.	
	Sub preguntas en relación a los subtemas.	
Producto final	¿Qué producción artística final se espera? ¿Cuál será su vinculación con el contexto artístico, cultural y el mundo del trabajo?	
Interdisciplina	¿Qué otras disciplinas, espacios curriculares, espacios institucionales o actores de la comunidad se pueden sumar al proyecto?	
Objetivos de Aprendizaje Artístico	Por ejemplo: Que el/la estudiante logre... Qué el/la estudiante sea capaz de... Qué el/la estudiante comprenda...	
Actividades del Proyecto	Redactar las actividades que se van a desarrollar teniendo en cuenta los objetivos planteados. Sugerimos realizar una paleta de actividades. Presentar calendario y guía del proyecto, adjuntar paleta de actividades y registro de desarrollo (link carpeta drive).	
Recursos Necesarios e Insumos Makers	Indicar qué recursos humanos, materiales, etc. son necesarios. Resaltar cuáles recursos serán creados mediante actividades makers.	
Vinculación Socio-cultural	Indicar con qué espacios comunitarios, públicos, culturales y/o vinculados al campo artístico se relaciona el proyecto o la producción artística.	
Evaluación formativa	A partir de los objetivos de aprendizaje, definir qué actividades e instrumentos de evaluación se utilizará para evidenciar el desarrollo de los aprendizajes artísticos. También indicar momentos de metacognición.	

ETAPA DE DESARROLLO	
Lanzamiento	Fecha estimativa y breve descripción del formato con el que se compartirá la planificación del proyecto con la comunidad. ¿Qué retroalimentación recibieron y qué ajustes se debieron tomar en cuenta?
Desarrollo	Redactar qué actividades se realizaron, cuáles no y los motivos de esto. Si se agregó alguna actividad más, agregarla acá.
Presentación, difusión, exhibición, comercialización de las producciones realizadas. Fecha estimativa y breve descripción del cierre.	

ETAPA DE REFLEXIÓN	
Dinámicas de Reflexión	Relatar qué actividades de reflexión (metacognición) se realizarán o realizaron con los estudiantes o participantes en general. Se pueden documentar reflexiones relevantes, tanto de estudiantes como de docentes, cómo fue el recorrido personal de los participantes. Documentar también logros, dificultades, dejar consignados mejoras para seguir con la indagación.

ANEXO 2

Planificador semanal para docente tallerista				
Nombre y Apellido del Docente/tallerista		Taller		
Fecha	Objetivos de aprendizaje	Actividades en relación al aprendizaje disciplinar artístico	Actividades maker	Vinculación con el contexto cultural-artístico y con el mundo del trabajo

ANEXO 3

ORGANIZADOR DE TAREAS

Para llevar adelante cualquier producción es muy importante la organización del espacio, del tiempo y de los recursos.

Para concretar sus producciones y tareas les proponemos utilizar un organizador gráfico que les ayudará a distribuir tus tiempos y organizar tus tareas:

Antes de comenzar	
¿Qué queremos representar, elaborar o producir?	
¿Qué necesitamos para empezar?	
¿Qué materiales, herramientas, instrumentos, insumos necesitamos?	
¿Cuánto tiempo necesitamos para realizar la producción? ¿Con cuánto tiempo disponemos? ¿Cuánto tiempo necesitamos dedicarle por jornada?	

Durante el trabajo	
Tareas	Tiempo

Tarea terminada. Pienso que...	
He aprendido....	
Me costó hacerlo, necesito más práctica	
Me gustaría saber más sobre...	
Cumplí con mis objetivos	
Ideas que me dejó esta experiencia	