La práctica educativa en entornos significativos a través del desarrollo de proyectos culturales auténticos

Educational practice in meaningful environments through the development of authentic cultural projects

Jesús Israel Vargas Hernández,[1] Leticia Angélica Franco Cruz,[2] Yusuli Borboa Millán[2]

Resumen

Se presenta un documento que expresa, entre otras cosas, una estrategia que sitúa al docente y al alumno como elementos interactuantes auténticos, en sus procesos cognitivos, colocando a la práctica educativa en un papel preponderante, pues es mediante un conjunto de soluciones que se atiende el problema cognitivo del Alumno, a través del desarrollo de proyectos auténticos, en donde el estudiante encuentra la relevancia y la pertinencia de los contenidos temáticos de asignaturas que tienen relación con las artes, el diseño y sus diferentes manifestaciones.

Específicamente, se atiende un estudio de caso que se desarrolla en el Plantel "Dr. Pablo González Casanova", el cual, presenta estrategias para el desarrollo de aprendizaje significativo, se basan en una enseñanza situada y experiencial. En donde los alumnos se enfrentan a un problema autentico, teniendo que desarrollar un proyecto de tipo artístico-cultural. Con el que, se encuentra la posibilidad de atender las tres dimensiones, planteadas en el Modelo de formación integral para el Currículo del Bachillerato 2015.

El estudio tiene como objetivo conocer y profundizar en la práctica educativa, basada en estrategias que buscan un aprendizaje significativo, así como documentar el desarrollo de proyectos culturales auténticos, que fungen como actividades integradoras y que al mismo tiempo tienen una función, por su propia naturaleza, de ser vinculadores sociales.

Finalmente, los resultados, arrojan que los Estudiantes muestran el desarrollo de competencias de autodeterminación, pensamiento crítico y reflexivo, de trabajo colaborativo y responsabilidad social.

PALABRAS CLAVE

Entornos significativos, proyectos auténticos, aprendizaje significativo, trabajo colaborativo, estrategias docentes.

Abstract

A document is presented that expresses, among other things, a strategy that places the teacher and the student as authentic interacting elements in their cognitive processes, placing educational practice in a preponderant role, since it is through a set of solutions that the student's cognitive problem is addressed, through the development of authentic projects, where the student finds the relevance and pertinence of the thematic content of subjects that are related to the arts, design and its different manifestations.

Specifically, a case study is addressed that is being developed at the "Dr. Pablo González Casanova" Campus, which presents strategies for the development of meaningful learning, based on situated and experiential teaching. Where students face an authentic problem, having to develop an artistic-cultural project. With this, the possibility of addressing the three dimensions raised in the Comprehensive Training Model for the 2015 Baccalaureate Curriculum is found.

The study aims to understand and delve into educational practice, based on strategies that seek meaningful learning, as well as document the development of authentic cultural projects, which function as integrative activities and at the same time have a function, by their very nature, of being social linkers.

Finally, the results show that the Students show the development of self-determination, critical and reflective thinking, collaborative work and social responsibility skills.

KEY WORDS

Meaningful environments, authentic projects, meaningful learning, collaborative work, teaching strategies.

[1]Profesor de carrera de tiempo completo en el Plantel "Dr. Pablo González Casanova" de la Escuela Preparatoria de la UAEM

[2]Profesor de asignatura del Plantel "Dr. Pablo González Casanova" de la Escuela Preparatoria de la UAEM

Introducción

Para la Universidad Autónoma del Estado de México, la Educación Media Superior, tiene una perspectiva integral centrada en el aprendizaje, es el Bachiller, el eje y en torno a él se tiene un Modelo de formación integral, que presenta tres dimensiones; Dimensión Humana, Intelectual y Social. La primera parte de lo personal a lo social, la segunda atiende los saberes culturales y disciplinares, mientras que la tercera, implica una iteración y desarrollo en la práctica responsable de las competencias adquiridas, en donde, se presupone un compromiso social del Estudiante.

Estas dimensiones son transversales y se dividen en tres fases, entendiendo que el Bachillerato Universitario se desarrolla en seis bloques o semestres, cada fase se desarrolla durante dos bloques, de manera que durante el primer año, se ubica en la fase introductoria, el segundo año la fase de transición y finalmente en el tercer año (quinto y sexto semestre), La fase propedéutica, que es donde se sitúan las asignaturas en las que se desarrolla el proyecto que se presenta en este documento.

Colocar a los alumnos ante un problema auténtico, haciendo uso de estrategias para el desarrollo de aprendizaje significativo, como se había mencionado anteriormente, en enseñanza situada y experiencial. Lo anterior, mediante el proyecto de Diseño y desarrollo del carro alegórico, para el Carnaval de Tenancingo 2017. En el cual los estudiantes del quinto semestre, que cursan la asignatura de Expresión del Arte y de la asignatura optativa de Diseño, tienen una participación activa, y de igual manera los Docentes que integran la academia, tienen un papel relevante, al coordinar e integrar los contenidos a una situación real.

> Fase propedéutica. Se despliega en los semestres quinto y sexto. Incluye asignaturas de carácter integrador, la aplicación de conocimientos y el análisis reflexivo de contenidos relacionados con el acontecer contemporáneo. Mediante las respectivas asignaturas y su vinculación con las dimensiones social, humana e intelectual, se logra la movilización y puesta en práctica de competencias que giran en torno a la toma inicial de decisiones de vida. Se trata de proyectos integradores que versan sobre el emprendedurismo y la selección de asignaturas optativas que consolidan el logro del perfil de egreso. http://denms.uaemex.mx/sition/FORMACIÓN.php

En el Modelo de formación del Bachiller universitario, se presentan con relevancia, el desarrollo de proyectos integradores, los cuales hasta la fecha han tenido resultados y reacciones diversas, por ser considerados en algunas ocasiones como actividades limitadas y en ocasiones forzadas a la búsqueda de la transversalidad entre asignaturas.

En este sentido, atender a una enseñanza situada y experiencial, en donde los estudiantes se enfrenten a la solución de problemas auténticos, que bien pueden encontrar en sus comunidades y/o contexto inmediato, desarrollando proyectos reales, los cuales tienden a despertar el sentido crítico, investigativo, de experimentación, y demás aspectos que benefician el proceso de aprendizaje del Alumno, por el hecho de parecer interesantes y aplicables a su realidad.

El planteamiento de la situación o problemática debe ser auténtica (real), con la posibilidad de ser solucionada, abierta y sobre todo relevante para los estudiantes, de esta manera el análisis, el desarrollo y la construcción de la solución van a construir el centro de la experiencia vivencial.

Sustentación

En los últimos años, se ha presentado diversos fenómenos que han repercutido en los paradigmas educativos, han surgido reformas y adecuaciones a nuestros planes y programas de estudio, incluyendo la reestructuración de algunos campos disciplinares, que han venido alterando la práctica docente. En la actualidad nos encontramos ante un contexto educativo complicado, por parecer en ocasiones como carente de identidad y de pertinencia curricular.

Diversos teóricos del campo educativo, como Jean Piaget, David Ausbel, afirman que el aprendizaje se genera a través del descubrimiento y los relaciona con sus conocimientos previos. Jerome Bruner, “La habilidad del educando para asimilar y memorizar lo aprendido y, posteriormente, para transferir ese aprendizaje a otras circunstancias de su vida, llevándose a cabo desde su propia visión del mundo”

La teoría de Lev Vigotsky, se basa en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio que se desarrolla, (POZO,J. 1996). Desarrollar proyectos que involucren al alumno con situaciones que ocurren en su entorno, es lo que pretenden las asignaturas, que integran la academia de Arte.

El programa de la asignatura plantea el desarrollo de competencias en los alumnos, las cuales se encuentran en el tercer nivel dimensional, plasmado en el CBU 2015, situando a los estudiantes del tercer año escolar en la dimensión Social, por tanto se pretende lograr un compromiso social de los estudiantes.

Para justificar el desarrollo de esta actividad, es importante puntualizar, antes que nada el propósito de la asignatura; “Desarrolla la comprensión del lenguaje de las manifestaciones artísticas de carácter plástico, mediante el conocimiento de sus fundamentos teórico-prácticos y de experiencias vivenciales para apreciar las expresiones artísticas en su entorno.

Las competencias por desarrollar son:

A. A. Humana. Formación personal social

- Actúa de forma creadora e imaginativa; apoyado en el autoconocimiento, autonomía, autoestima; el interés y esfuerzo. Para trabajar en un grupo con la

disposición de saber valorar en un proyecto común las aportaciones y los puntos de vista de los otros, previendo los conflictos personales, familiares y sociales a través de la resolución pacífica y asertiva.

B. Intelectual. Cultura-Ciencia-tecnología-humanidades. La que promueve el desarrollo de las siguientes competencias:

Humanidades

- Desarrolla un pensamiento crítico e independiente a partir de los temas, debates y los problemas que plantea la filosofía tanto histórico, conceptual, lógico, axiológico y ético, considerando el conocimiento del ser humano y del mundo desde perspectivas distintas a la suya, para reconocer formas de sentir, pensar y actuar que favorezcan formas de vida y convivencia que sean armónicas, responsables y justas.
- Aprecia el conocimiento de algunas técnicas y procedimientos artísticos que le permitan reconocer formas de sentir, pensar y expresar que singularizan la obra o el estilo del artista y su tratamiento de un determinado tema o contenido, literario o gráfico, de sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas.

C. Compromiso social. Integración y aplicación responsable del saber.

- Aplica los conocimientos adquiridos para interactuar eficazmente en el ámbito público para manifestar solidaridad e interés promoviendo su espíritu emprendedor.

UAEMéx
Secretaría de docencia
Dirección de estudios de nivel medio superior
Apreciación y expresión del arte I

En función de esto, los contenidos temáticos que se atienden corresponden a los temas ubicados en el Módulo II, imagen y composición; temas, teoría de la imagen, elementos morfológicos, elementos dinámicos y elementos de relación. Además de composición formal, y algunas técnicas artísticas, tanto bidimensionales como tridimensionales, modelado, escultura, pintura, imprimaturas y elementos estructurales, entre otros.

Metodología

En este contexto, la investigación desarrollada es de índole cualitativa, consiste en un estudio intrínseco de caso, y se recurre a la observación participante, para lograr entender y plasmar los resultados y conclusiones.

Como se había mencionado anteriormente, el estudio de caso que se desarrolla en el Plantel "Dr. Pablo González Casanova", y se presenta la estrategia para el desarrollo de aprendizajes significativos, los cuales se basan en una enseñanza situada y experiencial. En donde los alumnos se enfrentan a un problema autentico, teniendo que desarrollar un proyecto de tipo artístico-cultural. Con el que, se encuentra la posibilidad de atender las tres dimensiones, planteadas en el Modelo de formación integral para el Currículo del Bachillerato 2015.

En la práctica educativa de las materias de arte y diseño, se recorre al desarrollo de proyectos auténticos, con los que se pretende lograr en el estudiante el desarrollo de las competencias plasmadas en el programa de la asignatura. Uno de los proyectos que se han desarrollado, cómo se mencionaba anteriormente, es el diseño de un carro alegórico, para la participación en una de las festividades culturales de mayor relevancia para el municipio de Tenancingo, y la región, en la que desde hace algunos años se han tenido resultados relevantes.

Esta actividad ha dejado ver, que los estudiantes muestran un verdadero interés en la actividad, por encontrarla interesante y cercana a su contexto, además de que se logra concretar los aprendizajes adquiridos en el aula y trasladarlos a una situación real, logrando desarrollar un verdadero trabajo colaborativo.

Al igual que se mencionaba en un inicio, atender a una enseñanza situada y experiencial, mediante problemas auténticos que se encuentran en el contexto inmediato del estudiante pueden despertar el sentido crítico, de investigación, experimentación y demás cuestiones que traen beneficios al proceso de aprendizaje de los alumnos.

> la enseñanza situada, que destaca la importancia de la actividad y el contexto para el aprendizaje y reconoce que el aprendizaje escolar es, ante todo, un proceso de enculturación en el cual los estudiantes se integran gradualmente a una comunidad o cultura de prácticas sociales. En esta misma dirección, se comparte la idea de que aprender y hacer son acciones inseparables. Y en consecuencia, un principio nodal de este enfoque plantea que los alumnos (aprendices o novicios) deben aprender en el contexto pertinente.

Algunas de las características de esta estrategia que involucran al alumno son: (Díaz Barriga, F. 2006)

- Vínculo con contextos reales de aplicación.
- La integración de la enseñanza y la investigación.
- Favorece la autorregulación y toma de decisiones.
- La reflexión, creatividad e innovación.
- Destrezas de comunicación y colaboración.
- Aprendizaje autónomo y centrado en el alumno (a).
- Puede implicar la conexión interdisciplinar.

En lo anterior, se pueden apreciar las características, que mediante este tipo de estrategias, adquieren los alumnos.

Aportaciones

Para el desarrollo de la actividad se lleva a cabo un proceso de diseño y desarrollo de la propuesta para la elección de la temática y para la realización del proyecto.

Se parte de la premisa que los profesores que integran la academia determinan la temática, así como la propuesta del diseño del carro alegórico, para que en lo posterior se lleve a cabo la planeación del proceso de desarrollo y la elaboración del cronograma para definir actividades a desarrollar por los alumnos.

Recurrir a una metodología de enseñanza- aprendizaje, que parte de una problemática, elegida o determinada por el Profesor, la cual debe ser resuelta por el alumno, y a través de esto se desarrollen determinadas competencias, que hayan sido definidas con anterioridad. (Díaz Barriga, F. 2006)

A continuación se presentan las fases del desarrollo del proyecto, se toma como base la metodología que se presenta en la Guía para la elaboración de Proyectos ArtísticosCulturales, PROARTES 2016. No es la intención generar una metodología propia, sino más bien hacer una adecuación de acuerdo con la experiencia y a los resultados de la observación participante dentro de la investigación.

Fases del desarrollo para el proyecto:

1. Conceptos Generales

A. Descripción General del Proyecto Artístico-Cultural
B. Presupuesto
C. Cronograma de trabajo
D. Proyección de gastos

2. Etapa de preproducción
3. Producción
4. Postproducción

(http://www.teatromelico.go.cr/proartes2017/plantillas/GuiaDeElaboracionDeProyectos.pdf)

La primera fase, corresponde al trabajo docente, que básicamente corresponde a la planeación del proyecto, así como la transversalidad de los contenidos temáticos del programa, de acuerdo al concepto o idea inicial del proyecto.

En la etapa de preproducción, se inicia con el trabajo de desarrollo del proyecto, es donde se transforman los diseños iniciales, o bocetos, a la fase de planeación estructural, para que posteriormente se realicen los trabajos en formas volumétricas, tridimensionales. En esta fase se toman en cuenta, análisis y estudios de materiales, para poder elegir los mejores y más adecuados al diseño.

El desarrollo del proyecto incluye, la puesta en marcha del cronograma y la integración de equipos de trabajo colaborativo, además de la segmentación de actividades de acuerdo a las habilidades de cada uno de los alumnos involucrados en el proyecto.

Es indispensable la visoria de los estudiantes, para poder elegir a los mejores para aquellos trabajos de mayor complejidad. De igual manera, el trabajo de supervisión es coordinado con los profesores integrantes de la academia.

Aquí el estudiante se enfrenta a los contenidos del programa, en su versión práctica, es donde se tiene la posibilidad de concretar el trabajo del aula, a un proyecto real, se enfrenta al entorno significativo, por el hecho de estar desarrollando un proyecto cultural auténtico.

Elegir a un jefe del proyecto es imprescindible, porque de alguna manera es quien tiene a su responsabilidad la toma de decisiones y la autoridad en todas las fases del desarrollo del proyecto.

Esto debe ser socializado y entendido por los alumnos, lo cual favorece el trabajo colaborativo, porque ellos sabrán, a quien dirigirse si tienen dudas en el proyecto. La fase de producción debe ser entendida, como el día de la presentación del proyecto artístico-cultural, es decir el día en que se reúnen todos los elementos materiales y recursos humanos necesarios para la presentación. Algunos aspectos que son importantes de considerar son; contar con un remolque para el montaje de la pieza o el producto artístico, equipo de audio e iluminación, personal de staff, vestuarios y bailarines (si fuera el caso).

Este día es la develación del producto de trabajo de los docentes y alumnos involucrados, es cuando se lleva a cabo el proceso de vinculación con la sociedad y es cuando se culmina con la actividad del diseño y desarrollo de la actividad plástica, y el inicio de la actividad de puesta en escena, en donde todos los elementos se combinan y se obtiene una presentación visual, conceptual y corporal.

La posproducción, implica aquellas actividades que son necesarias para regresar el producto artístico, al lugar de procedencia, es decir al plantel. Contar con el personal para el traslado y para el desmontaje, es muy necesario, así como para el desmontaje de todos aquellos elementos complementarios, que se utilizaron para el desarrollo de la actividad en vivo.

Conclusiones

La práctica educativa de los Docentes, deben hacer menguar, en la medida de lo posible, aquellas actividades que propicien la idea en los alumnos, que algunos contenidos son carentes de significado, sentido y aplicabilidad, esto por no tomar o considerar las mejores estrategias en el trabajo áulico.

En este contexto, se ha encontrado la mejor oportunidad, para que, mediante la participación en actividades representativas y tradicionales para la sociedad del municipio de Tenancingo Estado de México, los alumnos encuentran la pertinencia y relevancia de los contenidos de la asignatura de Apreciación y Expresión del Arte, y de otras asignaturas relacionadas con los Diseños, anteponiendo la función social y humanista, y generando un sentido de respeto y relevancia a las disciplinas estéticas.

Colocar a los estudiantes en entornos significativos, a través del desarrollo de proyectos culturales auténticos,

propician también en el alumnado, un sentido de identidad y de vinculación a las costumbres y tradiciones de su contexto inmediato.

Para la institución educativa, es igualmente beneficioso, pues se encuentra ante la posibilidad de ofrecer servicios en los ámbitos artísticos-culturales, tiene la oportunidad de mostrar presencia e impacto positivo, es decir, existe una verdadera extensión y vinculación social, que da como resultado, promoción, aceptación, reconocimiento y un mejor posicionamiento en el lugar que se encuentra establecida.

Finalmente, los resultados, arrojan que los Estudiantes muestran el desarrollo de competencias de autodeterminación, pensamiento crítico y reflexivo, de trabajo colaborativo y responsabilidad social. Y aunque no todos los educandos, logran tener la participación y los resultados esperados, se detecta que algunos de los participantes, incluso se ven influenciados a profundizar en el desarrollo de este tipo de actividades, al grado de optar, por cambiar sus preferencias vocacionales y tener la decisión de ingresar a una carrera relacionada con las artes o el diseño.

Referencia

Araujo, U. y Sastre, G. (2008), El aprendizaje basado en problemas, 2da Edición México, Gedisa Díaz A. y Hernández R. (2002) Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo, 2da Edición. México, McGraw Hill

Díaz, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. REDIE vol.5 no.2 Ensenada nov. 2003. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412003000200011&script=sci_arttext Gómez, L. (2008). Los determinantes de la práctica educativa. Universidades (38) 29-39 Recuperado de: http://www.redalyc.org/pdf/373/37303804.pdf Díaz F. (2006), Enseñanza Situada, 2da Edición. México, McGraw Hill Gómez, M. Enseñanza situada, vínculo entre la escuela y la vida. Recuperado de: https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tepeji/n2/r1.html

Moll, L (s/f) "Vygotsky y la educación", Aique, Buenos Aires. Pavan, F. Diversidad cultural y aprendizaje significativo en la construcción de la ciudadanía. Revista científica multidisciplinaria base de conocimiento. Año 1. Vol. 9. PP 632-647., octubre/noviembre de 2016.Recuperado de: https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/diversidad-cultural-y-aprendizaje

Pozo, J (1996.) : "Teorías Cognitivas del Aprendizaje"; Eds. Morata, Madrid, ISBN: 84- 7112-335-5

Salazar, R y Fernández, M. Guía de Apoyo: Elaboración de Proyectos Artísticos-Culturales, PROARTES 2016. Recuperado de http://www.teatromelico.go.cr/proartes2017/plantillas/GuiaDeElaboracionDeProyectos.pdf

UAEM (2015) Currículo del Bachillerato Universitario 2015 Recuperado de: http://denms.uaemex.mx/sition/FORMACION.php