

**ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE FOLKLORE
JOSÉ MARÍA ARGUEDAS**

Programa de Complementación Académica



TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

Aprendizaje basado en proyectos en el área de Arte y Cultura

**Trabajo de investigación para optar el grado académico de
Bachiller en Educación, Arte y Cultura**

Presentado por:

Gladys Adriana Morante Vásquez

Asesor:

Mg. Misael Marcelino Poma Huamán

Lima, 2020

Índice

INTRODUCCIÓN	3
1. Aprendizaje	6
1.1 Aproximación conceptual al aprendizaje	6
1.2 Características	7
1.3 Variables que se consideran en el proceso del aprendizaje	9
1.2 Teorías del aprendizaje.....	12
1.2.1 El aprendizaje según la teoría conductista	13
1.2.2 La visión del aprendizaje de las teorías cognitivas	14
1.2.3 El aprendizaje visto desde la corriente constructivista.....	15
2. Aprendizajes basados en proyectos.....	17
2.1 Historia.....	17
2.2 Definición	17
2.3 Características	19
2.4 El aprendizaje basado en proyectos en el Área de Arte y Cultura	22
2.4.1 Características	22
2.4.2 Arte y cultura en el Currículo Nacional.....	27
3. Lenguajes artísticos	31
3.1 Definición de lenguajes artísticos.....	31
3.2 Formas de lenguajes artísticos	32
3.2.1 Danza	32
3.2.2 Música	34
3.2.3 Teatro	35
3.2.4 Artes visuales.	37
4. Conclusiones.....	42
5. Bibliografía	44

INTRODUCCIÓN

A pesar de los avances obtenidos, la educación artística se mantiene aún en las líneas de los sistemas educativos; es decir, no es suficientemente considerada. Los desafíos en la educación artística son grandes: conocer su situación, modernizar los currículos educativos, incentivar la observación y desarrollar programas de capacitación docente.

En un plano general, la educación enfatiza de manera excesiva en el desarrollo de aspectos intelectuales restringidos: aprendizajes fáciles de medir, esencialmente acumulativos y de contenidos memorísticos. Por otro lado, la educación artística expresiva potencia aprendizajes complejos, creativos, así como la consideración de los sentidos en la experiencia humana y la sensibilidad creadora (Orbeta, 2015).

No obstante, durante los últimos años, el Ministerio de Educación ha hecho hincapié en el acatamiento del derecho que tienen todos los estudiantes de gozar e intervenir en el ambiente artístico y cultural con el fin de que aprendan los saberes y las experiencias que las artes y la cultura conllevan cuando están presentes en la formación estudiantil. La puesta en marcha del Currículo Nacional de Educación Básica es clave en el panorama pedagógico en la búsqueda de hacer mejor la educación artística y cultural, área esencial para la formación del individuo y la sociedad (PerúEduca, 2020).

El arte tiene un enorme valor educativo ya que contribuye sobre todo al desarrollo integral antes que a las habilidades artísticas en sí. De esta manera, el arte va dirigido a todos, no es exclusivo para los dotados; es decir, la educación artística, básicamente, es un concepto pedagógico de formación general, lo que le otorga un carácter de accesibilidad (Farro, 2020).

El presente trabajo tiene el propósito de ofrecer una reflexión sobre la necesidad de impulsar el arte, dar a conocer el uso de los proyectos basados en aprendizajes en el área de Arte y Cultura, como estrategia para tomar conciencia de la necesidad de optimizar e impulsar, orientándose hacia el fortalecimiento de nuestra identidad, el conocimiento y aprecio hacia las culturas de nuestro país por parte de la comunidad educativa.

La educación artística en el ambiente educativo es esencial, expresada en su capacidad para abrir emociones a través de una representación temprana, donde existen muchas tendencias artísticas y el empuje de su creatividad desde sus inicios (Orbeta, 2015).

El aprendizaje basado en proyectos es un modelo en el cual los estudiantes, al ser protagonistas de su propia enseñanza, participan en proyectos que responden a dudas de su vida diaria, en este caso a través del arte y la cultura.

Es bajo este contexto que se plantea un tratamiento del arte y la cultura en la educación básica regular, y cómo esta puede ser llevada a la práctica mediante una metodología o enfoque articulador de los diversos lenguajes artísticos.

Por tal razón, el objetivo de esta investigación fue realizar una exploración en el avance del aprendizaje basado en proyectos en el área de Arte y Cultura mediante la evaluación de las ventajas de trabajar con dicha metodología. La finalidad de esta es iniciar y proporcionar que los docentes realicen un proceso pedagógico por medio del aprendizaje basado en proyectos, el cual permitirá a los estudiantes aprender de forma autónoma, responsable, trabajando en equipo. La importancia de esta revisión radica en que permite a los docentes esgrimir los fundamentos teóricos en la práctica de la enseñanza en el área mencionada utilizando el aprendizaje basado en proyectos. Para la elaboración de este trabajo, se efectuó una revisión exhaustiva de autores e investigadores que han escrito sobre el tema.

El trabajo de investigación se estructuró en tres capítulos. En el primero se aborda la fundamentación del aprendizaje con el desarrollo de la aproximación conceptual, características y variables que intervienen en el proceso del aprendizaje; además se profundiza en las teorías del aprendizaje conductista, cognitivas y constructivistas.

En el segundo capítulo se desarrollan los tópicos referentes a los aprendizajes basados en proyectos, comenzando con una referencia histórica en la que se presentan las principales definiciones y características. Más adelante, se profundiza en el aprendizaje basado en proyectos enfocado en el área de Arte y Cultura, sus características y su desarrollo en el currículo nacional.

Finalmente, en el tercer y último capítulo, se hace referencia a los conceptos de los lenguajes artísticos, su importancia en el individuo y, a su vez, se mencionan cuatro de ellos: la danza, el teatro, la música y las artes visuales; luego se hace hincapié en la importancia de su inclusión en la educación formativa dentro del aula.

1. Aprendizaje

1.1 Aproximación conceptual al aprendizaje

Se debe señalar que el aprendizaje es una de las áreas de la psicología contemporánea tal vez más investigadas, después de la inteligencia. Es importante iniciar desde la esencia el aprendizaje porque brinda luces para entender la conducta de la enseñanza.

Según Hilgard (1979, citado por Esguerra y Guerrero, 2010), “el aprendizaje es una variación relativamente estable en la capacidad de contestar, que ocurre como consecuencia de prácticas participativas” (p. 98).

Por su parte, Gagné (1985, citado por Esguerra y Guerrero, 2010) plantea que “el aprendizaje es una variación en la preparación o talento del individuo que puede ser asimilado y que no es absolutamente aplicable al proceso de desarrollo” (p. 98).

Al examinarse los conceptos, aparece en un primer lugar que el aprendizaje compromete una alteración en sus técnicas, distribución o capacidad de contestar. Se considera aprendizaje no solo a la alteración notoria y evidente en las respuestas del estudiante, sino también a la adquisición de comportamientos, como el logro de saberes, conceptos, actitudes, que tienen que ver en una modificación en la potencia de respuestas venideras.

Por otro lado, Escribano (1998) señala que “el aprendizaje del individuo es un proceso de detención de la existencia, de las vivencias de sus realidades, en el participa todo su ser, su inteligencia, sus emociones, todas sus capacidades activas” (p. 11).

El autor resalta que el aprendizaje es un proceso de conocimiento de la existencia, se basa en la experiencia, en las actividades que los alumnos realizan; por eso se dice que es un proceso que parte de las experiencias previas del estudiante. Luego de una serie de actividades constituidas en nuevas experiencias, se produce el aprendizaje.

1.2 Características

Existen varias perspectivas sobre las características del aprendizaje.

Sánchez (1982) menciona seis deferencias para calificar el aprendizaje del individuo:

El aprendizaje es un desarrollo intercesor ordenado en la parte interna del individuo. De esta forma, se expone como una manifestación que interviene entre la apariencia del estímulo y el suceso de la respuesta Ello demuestra que puede exponer sobre la estructura de la conducta y comportamiento que se puedan observar.

Es de duración indefinida, es decir, puede ser desaparecido, cambiado o suplantado por nuevas conductas.

Se inicia con las costumbres que posee el individuo; esto es, en sus actividades cotidianas, cuando el sujeto se pone frente a los incentivos del ambiente que lo rodea.

La transformación del comportamiento admite la intervención y dominio del carácter interno, propios del ser o sujeto. Se manifiesta tanto su naturaleza biológica como su naturaleza psicológica, que se crean y se van desarrollando.

El aprendizaje humano es especialmente dinámico o solamente más participativo con su entorno social.

Apenas transcurrido el aprendizaje se involucra la explicación del suceso de los organismos desarrollados, el manejo del sistema nervioso en el interior del cual se estructuran las relaciones nerviosas temporales, lo cual facilita al individuo modos de acción inestable frente al medio ambiente.

Jara, Astocaza, Espinoza y Aramburú (2006) sostienen con base en el cognitivismo que el aprendizaje se distingue por ser:

Un proceso interno que retribuye a los cambios internos obtenidos en la evolución de la indagación externa.

La información es una construcción de incentivos, trabajos y dificultades que, al incidir en la inteligencia, producen metamorfosis, observación, estructura de antecedentes, guía de tareas o arrojamiento de problemas.

La edificación del conocimiento se produce en actividades del organismo en inicios sensorio motrices, para, al fin, ser poco a poco abstractos.

El conocimiento está interpretado en gráficos, libretos o anotaciones.

Dichos autores también afirman que, en la teoría histórico-cultural, el aprendizaje tiene como características:

Especialmente, el aprendizaje es un proceso comunitario, ocurre en el sujeto como una manera de desarrollarse en su ambiente y su historia.

Precede al crecimiento, para que el desarrollo avance.

Como proceso social, planifica y guía los movimientos del conocimiento hacia donde va el desarrollo psicológico.

El aprendizaje como proceso social aprueba iniciar o desarrollar ciertos procesos principales. Por eso su objetivo fundamental es guiar el desarrollo.

En resumen, las diferentes corrientes que describen el aprendizaje concuerdan en decir que es una transformación en la que los individuos edifican sus propios saberes; para algunos es una transformación ambiental por la cual el sujeto descifra la existencia y añade a sus saberes previos preparación socialmente adquirida. Agregar estos saberes genera cambios en el individuo, dando inicio a una metamorfosis del comportamiento. Se necesita un interés por aprender para que se realice el cambio en la formación de saberes del individuo y se produzcan cambios en el comportamiento habitual.

1.3 Variables que se consideran en el proceso del aprendizaje

Según Acosta y González (2012), se pueden determinar procedimientos de las variables que se tienen en cuenta en toda transformación del aprendizaje:

Las **variables externas**, también llamadas naturaleza de un incentivo o el entorno influyente, actúan sobre el sujeto y determinan de manera aproximada su conducta.

Las **variables internas**, o naturalezas íntimas del organismo, tales como los procesos intermediarios y variables circunstanciales, son situaciones psicológicas, condicionantes biológicas y condicionantes sociales externas

Las **variables comportamentales**, o concentración externa de los movimientos del individuo, son las asignadas por el ambiente bajo algunas posiciones internas (pp. 148-162).

Como se aprecia, dichas variables describen las condiciones en las cuales se realiza el proceso de aprendizaje y están interrelacionadas entre sí. Además, determinan la medida en que el estudiante logra los objetivos educacionales que el docente pretende lograr.

Por su parte, Cornejo y Redondo (2007) plantean:

En un primer lugar a tocar es la naturaleza de las variables que, según las investigaciones realizadas, están agregadas a los méritos estudiantiles. Tendríamos que decir, a todo esto, que las indagaciones útiles nos dicen que las variables acompañadas a beneficios académicos intelectuales, pues no hay suficiente investigación reunida que nos permita alargar este análisis al sentido de las variables implicadas en otro tipo de conocimientos, al menos no a través de información directa. (pp. 155-175)

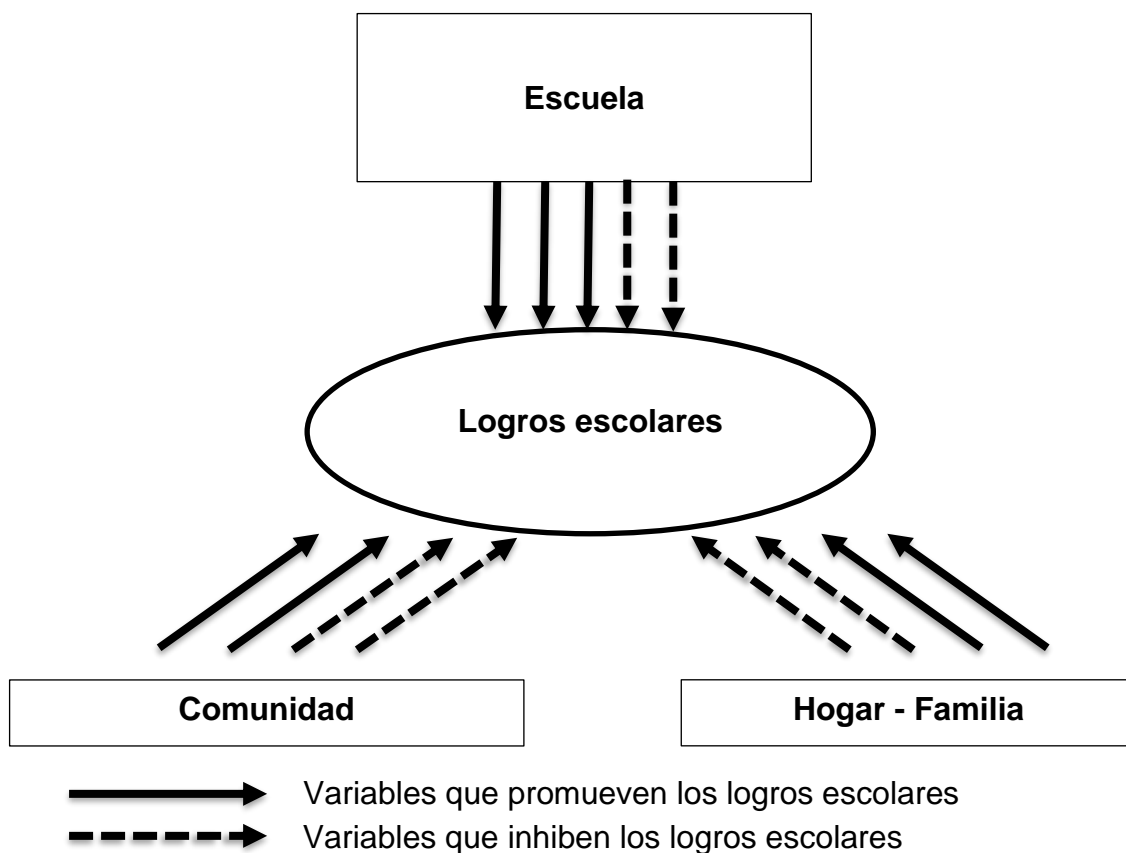
Este consentimiento entre los concedores de la actividad escolar sobre el origen de estas variables asociadas al producto escolar debe de ser clasificado en variables como la escuela y la procedencia de los estudiantes, las que se han

catalogado a la par en variables de la sociedad de procedencia y variables de su familia de procedencia (Bruner y Elacqua, 2004).

Se pueden observar tres espacios de dominio sobre los méritos escolares, circunstancias que alcanzan a incentivar o impedir el aprovechamiento escolar, tal como se observa en la figura 1:

Figura 1

Variables que incurren en los aprendizajes estudiantiles



Fuente: Tomado de Bruner y Elacqua (2004).

Sobre las variables de la familia y el entorno del hogar que se logran en las metas de aprendizaje, los análisis examinados muestran una alta influencia, donde sobresalen el aspecto económico y social de su entorno, el nivel educativo de los padres de familia (resaltando más el de la madre), la alimentación y la salud. Estos resultan básicos para el desarrollo del individuo, el camino hacia una educación

que parte en el nivel inicial y todos los medios educativos que pueda adquirir (Redondo, Rojas y Descouvieres, 2004).

En estos elementos no estructurales dentro de la categoría de la familia sobresalen las probabilidades de educación y propósitos profesionales de las familias hacia sus hijos; entre ellos se encuentran el ambiente afectuoso que se presenta en su domicilio, las vivencias de integración inicial y variables que van hacia la comunicación de su hogar como el colegio y la inclusión de la familia en trabajos y actividades escolares. Debe haber un equilibrio entre las claves culturales y lingüísticas en la familia y la escuela (Brunner y Elacqua, 2004).

Sobre las variables de la sociedad en la procedencia de los estudiantes, se observa un panorama similar. Las variables de la sociedad de un principio tienen un valor importante sobre los frutos escolares que son condiciones fundamentales: necesidades del barrio, censo de labores infantil y porcentajes de agresión en el vecindario. No obstante, hay pruebas sobre las variables no primarias en la sociedad que se enlazan inicialmente con los frutos académicos de los estudiantes. Se observan así variables concurrentes con el género social que aparecen en la colectividad: categoría de intervención en agrupaciones sociales y en acciones espontáneas, categoría de comunicación entre los individuos y relación del colegio (Carnoy, 2005).

En cuanto a las variables de la escuela que incurren en las metas de los estudiantes, las pruebas reunidas son más extensas. Luego de 30 años de estudios se han complejizado los enfoques de aprendizaje y los métodos de estudio cuantitativos; además, se ha logrado determinar las causas académicas y los talleres fuera del aula (Murillo, 2003).

En conclusión, las variables que intervienen en la transformación del aprendizaje, según lo señalado por diversos autores, pueden ser internas, externas y comportamentales. Dentro de ellas, la escuela, la comunidad y la familia tienen una gran influencia; sin embargo, no menos importantes son las condiciones internas del organismo de quien aprende, resaltando dentro de estas la motivación intrínseca.

1.2 Teorías del aprendizaje

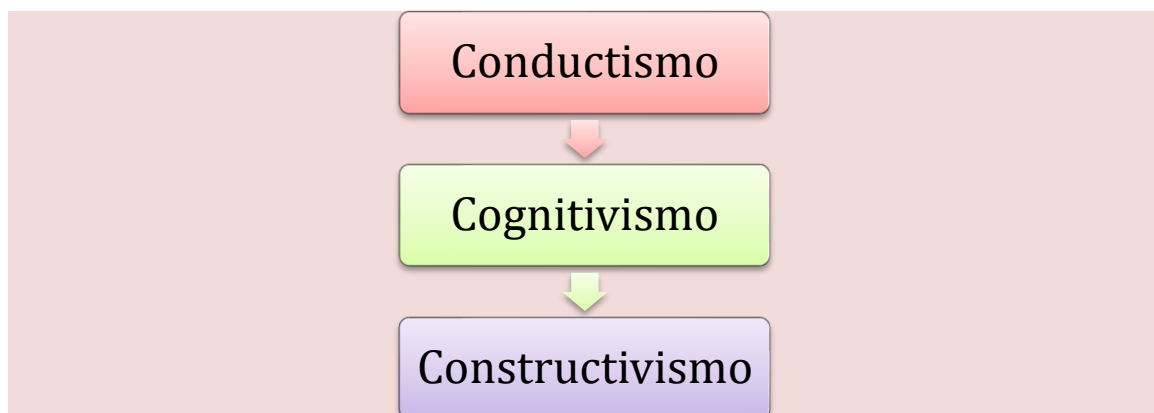
En el enfoque de la psicología se manejan muchas teorías. Los conductistas se agrupan según las afinidades entre los comportamientos y sus conclusiones. Las teorías cognitivas intentan comprender y predecir el manejo de la inteligencia.

Las definiciones sobre el aprendizaje se han expuesto a lo largo de los sucesos ocurridos en el temperamento, han sucedido muchas. De antemano el arribo de las ideas intelectuales, el patrón más activo lo formo el conductismo skinneriano, el cual fue reflexivo en el ambiente de los especialistas, de la misión practica del conocimiento; con el aumento de las técnicas cognoscitivas, el enfoque conductista se ha decaído y ha surgido la aclaración de lo que sucede en el individuo cuando se ve expuesto a transformaciones adquiridas de nuevos conocimientos en el medio ambiente. Tenemos que resaltar que siempre las nuevas preferencias psicológicas del aprendizaje, tiene su origen en la conducta. (Rogers, citado por Papalia, 2001, p. 32)

En esta investigación se llevó a cabo una leve exploración a tres enfoques teóricos planteados sobre el conocimiento: la teoría conductista, la teoría cognitiva y la teoría constructivista.

Figura 2

Teorías del aprendizaje



Fuente: Elaboración propia.

1.2.1 El aprendizaje según la teoría conductista

De acuerdo a Sierra y Carretero (1990):

La inexperiencia del conductismo se ha visto concurrente con su postura excesiva reduccionista y asociacionista de la conducta del individuo. Quiere decir, sus inicios del estudio de dicha conducta deberían de disminuir el estudio en las agrupaciones entre estímulos y respuestas fabricadas por la transformación del refuerzo (lo que se designa delimitación activa) o por agrupaciones entre un incentivo neutral y absoluto (delimitación tradicional). A su vez iba relacionado con el comportamiento que era visible y contable si no que el conocimiento debió de ser también observable. Para los investigadores se les complicaba el análisis de las conductas del individuo y por ello aparecía un nuevo concepto de aprendizaje. El conductismo solamente aprueba posiciones únicamente cuantificables y visibles, por ello se puede distinguir la manera de estudiar o de razonar de una criatura, estos estudios quedan excluidos, es así que el conductismo es una teoría que penosamente trate de ser desarrollada con las diferentes maneras de aprender de los individuos. (pp.45-46)

Para la teoría conductista, el desarrollo de la acción de estudiar está muy unido al papel del docente, donde este es el personaje principal en cuanto a la emisión de los aprendizajes. El alumno es el que recibe estos nuevos aprendizajes de una forma pasiva, debe captar y a su vez interiorizar que lo aprendido es único y verdadero. Es por esta razón que el conductismo se ha ido transformando por otras teorías que postulan formar sujetos más creativos e independientes, que puedan lograr sus propias metas.

Crahay (2002) refiere acerca de las teorías conductistas:

Lo sobresaliente en el conocimiento es la alteración en el comportamiento observable de un individuo, como se desenvuelve en una situación a su alrededor. La conciencia, que está dentro de cada uno, es vista como una "caja negra". Con respecto al estudio sujeto –

objeto, llama el interés en la vivencia como asunto, y con respecto al aspecto psicológico como la impresión, la agrupación y la costumbre como un medio que da origen a resultados del individuo. Es así que no demuestran un interés en la transformación interna del individuo ya que buscan una meta. Solo es posible buscar el análisis de lo que se observa. (p. 140)

Se resalta que las sensaciones, las acciones recíprocas y toda transformación interna que los sujetos experimentan en el colegio no se deben conceptualizar como un conocimiento que se obtiene por el conductismo. “La finalidad de la educación es instituir comportamientos, no suprimir comportamientos desagradables” (Crahay, 2002, p. 140).

Como se aprecia, en el concepto del conductismo, el aprendizaje se refiere a una alteración de comportamiento que puede ser a largo o corto tiempo, pero, en conclusión, toda esta transformación ocurre por la edificación de componentes que cambian este comportamiento por uno nuevo.

1.2.2 La visión del aprendizaje de las teorías cognitivas

Al concluir los años sesenta, el descontento con la teoría conductista y con la técnica educadora que deriva de ella ya se daban a notar. La reciente aparición de la psicología educativa cubre ese espacio y pone en el panorama sus formas activas y principales del sujeto en la transformación de sus conocimientos (Zubiría, 2001, p. 418).

En esta teoría propone la importancia que tiene para el conocimiento el referir los mencionados saberes previos, que el individuo posee, con los recientes aprendizajes, para obtener de esta manera una buena edificación de conocimientos. En una primera aproximación a las hipótesis, el acontecimiento no es una reproducción de la existencia, como lo sustentó el conductismo en su enfoque reflexivo, sino una formación del individuo, y aquella formación es hecha con el resumen, es decir, las herramientas que utilizó para edificar su conexión anterior con el ambiente (Zubiría, 2001, p. 420).

Desde que nacemos hasta la madurez, nuestros pensamientos se van transformando de una manera drástica, aunque de a pocos nos vamos esmerando para llegar a darle un significado a nuestro mundo.

Según Piaget, el individuo crea sus aprendizajes en la medida que se relaciona con su existencia. Esta creación pasa por varias transformaciones, entre las que destacan la síntesis y la adaptación. La absorción se crea, aunque el sujeto agregue los nuevos saberes, e irá fabricándola; mientras que en la acomodación, el sujeto crea la noticia (Carretero, 1997, p.25).

El conocimiento no solo es un desarrollo de ejecución personal, también es una acción de origen social, una acción de productividad y reproductividad del saber, donde el niño primero comprende las formas colectivas de acción y de intercomunicación; luego, en el colegio, las bases del saber científico, bajo la naturaleza de guiar e intercomunicación colectiva.

Para Ausubel, no todos los temas pueden ser destapados por los sujetos, especialmente en los tipos altamente de la enseñanza; por ello, para el escritor, es fundamental que el estudiante tenga que referir lo que conoce con los recientes aprendizajes que el docente le enseñará (Zubiría, 2001, p. 421).

En conclusión, Ausubel sostiene que aprender es entender, haciendo a un lado la enseñanza de memoria, tan difundida por las corrientes conductistas. Como resultado de la conjetura intelectual, aporta que el individuo recibe nuevos conocimientos de su entorno y los asimila para convertirlos en un aprendizaje.

La corriente cognitivista explica sobre el conocimiento que este se transfiere cuando el individuo obtiene datos de su ambiente, luego los asimila, para finalmente transformarlos en un saber.

1.2.3 El aprendizaje visto desde la corriente constructivista

De acuerdo con Martí, Heydrich, Rojas y Hernández (2010):

El constructivismo es una teoría de aprendizaje aproximadamente nueva, aun cuando tiene sus orígenes en las investigaciones que Dewey y Piaget que llevaron a cabo hace muchos años atrás. Esta

corriente didáctica se confirma en el alto conocimiento del cerebro humano: en donde puede guardar y recuperar datos, como estudia, y como el conocimiento se enriquece y agranda sus saberes. (p. 14)

La concepción constructivista del aprendizaje escolar se fundamenta en el concepto de que el objetivo de la educación escolar es impulsar el desarrollo personal en los estudiantes para que puedan lograr desenvolverse en la cultura a la que pertenecen.

De acuerdo con Carretero (1997), el constructivismo es una edificación particular que se presenta en el sujeto día a día como efecto de la interrelación entre el contexto y sus condiciones interiores. Por consiguiente, el entendimiento no es una transcripción de la existencia, sino una obra del sujeto, por la cual va a necesitar de la imagen original que el sujeto obtenga de lo novedoso en los datos y las acciones exteriores o interiores que realice.

El enfoque constructivista radica en que el estudiante posee el rol primordial en la construcción de sus conocimientos, se observa como un miembro participativo y debe edificar su sabiduría de una manera independiente. El docente desempeña el rol del conductor en la construcción de nuevos conocimientos. Por otro lado, según Wagner, el espacio altera la conducta del sujeto (Papalia, 2001). En esta corriente se señala que el aprendizaje se logra cuando el individuo asocia el nuevo concepto con sus saberes anteriores, dando inicio a la edificación de un nuevo proceso de aprendizaje.

Las teorías en educación están orientadas al conocimiento, el pronóstico y la comprobación del proceso de aprendizaje; sin embargo, esto no es suficiente para la didáctica. Una finalidad de la enseñanza es construir una ciencia y una metodología que ayuden a generar aprendizaje de las maneras más eficientes y convenientes para la persona. Las teorías de aprendizaje se preocupan más del individuo que del estudio.

2. Aprendizajes basados en proyectos

2.1 Historia

Sobre cómo surgió el aprendizaje basado en proyectos, Jiménez (2018) refiere que el término fue definido por William Heard Kilpatrick en su obra *El Método de proyecto*. Sus inicios, según Knoll (1997), derivan de una corriente educativa en arquitectura e ingeniería italiana del siglo XVI. Este método llegó a ser una metodología de enseñanza regular en América entre 1765 y 1880. El concepto de proyecto aparece en 1965 (p. 79).

El método de aprendizaje basado en proyectos nació en Estados Unidos alrededor de los años veinte gracias al aporte de William Heard Kilpatrick (1871-1965), contemporáneo y colaborador de John Dewey y partidario de proporcionar a los alumnos experiencias significativas e interesantes a partir de la relación activa con su entorno. Estas les permitan desarrollar su sentido de la responsabilidad, la seguridad en sí mismos y su capacidad para resolver problemas. Para Kilpatrick, el ser y el entorno son las dos caras de una misma moneda.

El aprendizaje basado en proyectos, durante los últimos años, ha ido ganando aprobación por su gran efecto sobre el aprendizaje de los estudiantes.

2.2 Definición

Cobo y Valdivia (2017) definen el aprendizaje basado en proyectos como un “método que se desenvuelve de una forma participativa que confronta a los individuos en posiciones que los conlleva a formular proposiciones ante un delimitado problema” (p. 5).

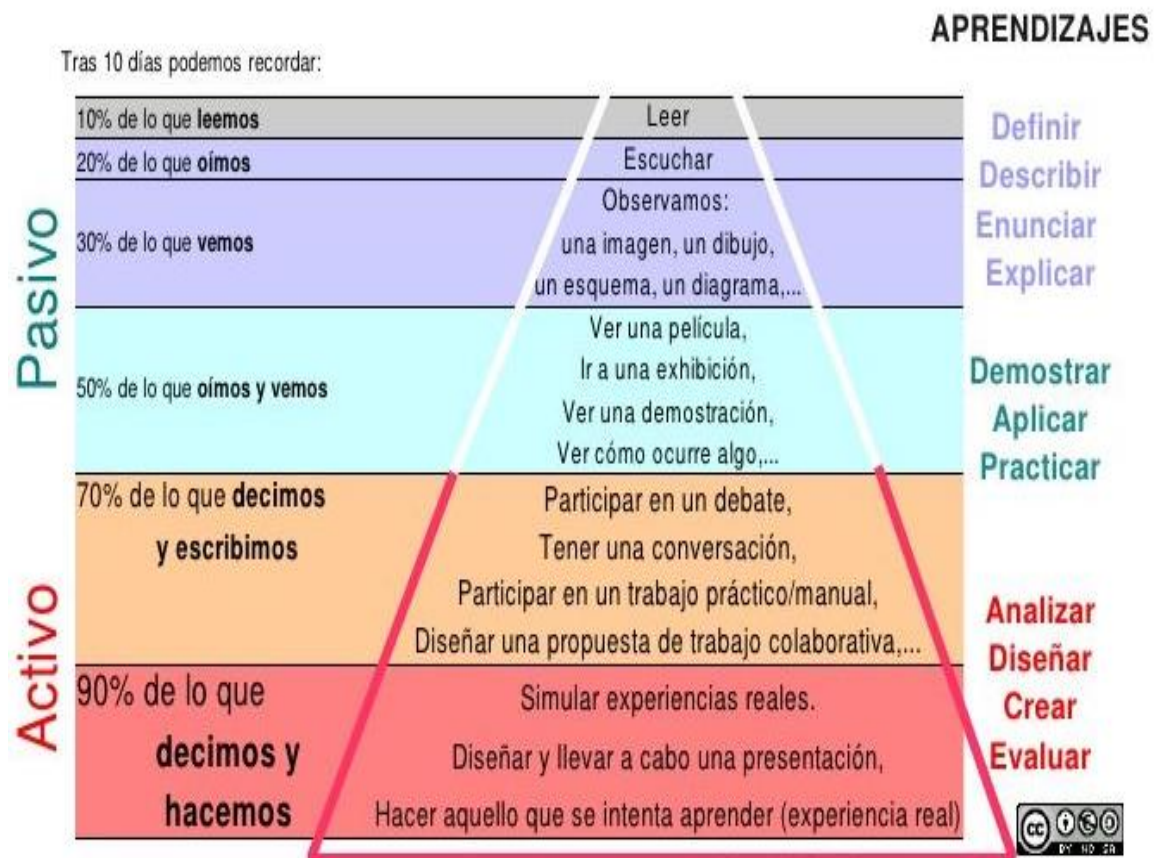
También es un instrumento que los docentes emplean como estrategia para obtener que sus estudiantes se puedan desenvolver utilizando los nuevos aprendizajes y aptitudes por medio de la construcción de proyectos que asocian con su vida diaria; en esta oportunidad sobre el área de Arte y Cultura.

El aprendizaje basado en proyectos establece una guía de cultura por medio de la cual los estudiantes construyen de forma participativa, analizan, investigan y

valoran los proyectos que se puedan desarrollar en el universo actual y fuera del aula de clase (Blank, 1997, citado por Martí et al., 2010).

Figura 3

Cono del aprendizaje de Edgar Dale



Fuente: Tomado de <https://www.pinterest.es/pin/483574078724103068/>.

Por su parte, Sánchez (2016) lo determina como “una agrupación de trabajos basados en la indagación de interrogantes o dificultades valiéndose de la participación del estudiante en procesos de la averiguación de una forma aproximadamente independiente que finaliza con una producción terminada y exhibirlo frente a todos demás” (p. 1).

Hay formas de educar que comprenden que aprender no basta con solo entender y memorizar, sino también indagar, seleccionar, debatir, adaptar, fallar, modificar, practicar. Hay formas de dirigir que prueban que educar usualmente es

un modo de producir. Su proceso de educar, que está declarado científicamente, no asegura que los estudiantes se desarrollen (Trujillo, 2016).

El aprendizaje y la enseñanza se basan en proyectos que forman parte de la esfera del aprendizaje dinámico. “Dado el acomodamiento del estudio basado en proyectos (ABP), su aplicación es permanente y más habitual en la escuela como instrumento para ampliar las competencias curriculares y así acrecentar los estímulos y su valoración en los estudiantes, promover la exploración y la participación” (Railsback, 2002).

2.3 Características

El aprendizaje y la enseñanza basados en proyectos son parte de la esfera del conocimiento dinámico. En el interior de este espacio se pueden ver juntamente al aprendizaje basado en proyectos y a otros procedimientos como el estudio centrado en trabajos, el estudio centrado en problemas y el estudio por exploración (Trujillo, 2016).

Las planificaciones de educar y de aprendizaje originan una desigualdad con relación a la educación directa porque:

El discernimiento no es una propiedad del docente que deba notificar a los individuos, sino la consecuencia de un proceso de esfuerzos entre estudiantes y maestros.

El rol del estudiante no es ponerse parámetros ni solo escuchar activamente, sino que se busca su participación dinámica en procesos cognitivos de clase superior.

El rol del docente se difunde más allá de la explicación de los temas. Su papel principal es fomentar una situación de aprendizaje que ayude a los estudiantes a elaborar sus propios proyectos.

Tabla 1

Aprendizaje basado en proyectos

Desde la perspectiva del docente	Desde la perspectiva del estudiante
<ul style="list-style-type: none">-Posee contenido y objetivos auténticos-Utiliza la evaluación real-Es facilitado por el profesor, pero este actúa mucho más como un orientador o guía al margen.-Sus metas educativas son explícitas.-Afianza sus raíces en el constructivismo (modelo de aprendizaje social).-Está diseñado para que el profesor también aprenda.	<ul style="list-style-type: none">-El ABP se centra en el estudiante y promueve la motivación intrínseca.-Estimula el aprendizaje colaborativo y cooperativo.-Permite que los educandos realicen mejoras continuas en sus productos, presentaciones o actuaciones.-Compromete al estudiante activamente en la resolución de la tarea.-Es retador, enfocado en las habilidades de orden superior.

Fuente: Martí, Heydrich, Rojas y Hernández (2010)

El aprendizaje y la educación basados en proyectos son miembros de la esfera de la epistemología dinámica. En esta observamos que van de la mano del aprendizaje basado en proyectos otros métodos como el estudio apoyado en tareas, el estudio centrado en problemáticas y el estudio por hallazgos (Trujillo, 2016).

La frase expresada por Sánchez y Ojeda (2010, citado por Trujillo, 2016) es que “el proyecto no es el postre, es el platillo primordial” constituye un concepto importantísimo y básico en el aprendizaje basado en proyectos, visto que no es lo mismo trabajar con proyectos que trabajar por proyectos, lo cual es sustancioso en temas curriculares y en competencias claves para la comunidad actual.

Figura 4

Aprendizaje basado en proyectos



Fuente: ABP. Tomado de <http://formacionib.org/noticias/?Aprendizaje-Basado-en-Problemas-ABP-en-la-clase-de-historia>

El aprendizaje basado en proyectos se caracteriza por pretender inculcar temas significativos, requiere de análisis crítico, conclusión de problemas, participación y varias maneras de comunicación. La indagación es la fracción irremplazable de la transformación de los conocimientos, crea la necesidad de aprender temas esenciales y de alcanzar competencias claves, permite un grado de decisión a los estudiantes, abarca un transcurso de evaluación y análisis e implica una exposición.

Los estudiantes adquieren un rol participativo en el crecimiento del ABP y pueden obtener una diversión nueva a través de acciones analíticas, como el planteamiento de interrogantes y análisis (Boss y Krauss, 2014).

Para Altrichter, Posch y Somekh (1993), incluir al estudiante en el proceso de estudio puede conducir a imaginar respuestas de mejora de hecho más creativas y diversas. En la propuesta del ABP, la participación del estudiante en el boceto del proyecto es permanente y principal.

Además, por medio de la toma de resoluciones, el estudiante no solo desenvuelve su juicio, también es un estímulo, ya que este se amplía ante una percepción de más libertad (Deci y Richard, 2000).

2.4 El aprendizaje basado en proyectos en el Área de Arte y Cultura

2.4.1 Características

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) tiene como inicio del aprendizaje un suceso, tanto para el docente, el niño o la misma escuela que se modifica y también su medio ambiente (Vergara, 2014).

Cuando se ingresa a un colegio o salón de clases que desarrollan por proyectos e integración de trabajos, el ambiente es sumamente distinto a una clase de estudiantes pasivos que visualizan tranquilamente la pizarra. Sin embargo, es necesario distinguir en el marco del ABP las variables proporcionadas por el arte y sus vivencias (Caeiro, 2018).

Los trabajos realizados en proyectos no son una técnica, ni una pedagogía o un método didáctico basado en una secuencia de pasos: construcción del tema, formulación de interrogantes sobre lo que conocen los estudiantes y lo que desean conocer, crear el registro, obtenida de varias fuentes de datos sobre lo referente a lugares del registro. (Hernández, 2002, p. 78)

Cuando nos referimos al arte debe ser de manera ascendente, emanar desde el niño y no tan solo como una proposición de introducción ligera o solamente positiva; lo que para Dewey era uno de los componentes clave o el “merito esencial de la acción”.

Otra peculiaridad del proyecto de producción es que se afianza en las formas y en los métodos en la medida antes que en las definiciones o conocimientos de la

personalidad únicamente de memoria y repetición. Se trata de edificar conceptos nuevos a través de manejar, utilizar, modificar artísticamente y visualmente el universo (Caeiro, 2018).

Según García y Basilotta (2017), el ABP puede conceptualizarse como una forma de educar tomando como base los trabajos a través de un proceso distribuido de un trato entre los integrantes; su finalidad inicial es la adquisición de una meta concluida. Quiere decir que el estudiante se desenvuelve en la construcción del proyecto y fabrica programas de análisis, por lo que la línea enérgica de rendir un examen se desbarata.

No solo en el ABP es resaltante el “mecanismo sólido” originado, pero también los procesos que se desenvuelven hasta acercarse a él; la investigación y la invención de cosas nuevas son posiciones para su activación (Valls, 2016).

En este proceso, de condición ingeniosa, puede darse una modificación según el ambiente, por lo que la organización del proyecto es verificada a medida que va avanzando. Por lo tanto, surge un elemento de análisis donde el ABP es una metodología que necesita un desempeño activo y preciso por parte de docentes y estudiantes.

Como dice Trujillo (2017), el ABP produce una considerable cuantía de información, la cual mide el porcentaje en el que estudiante y docente pueden no solo autoevaluarse o valorar para apreciar, también valorar ser mejores en el conocimiento.

Por lo tanto, el estudio en el que se desenvuelve el ABP no es un proceso de modelo científico, sino educativo: su competencia es conceder un modelo de identidad al estudiante, así se manifiestan los inicios fundamentales de una doctrina (Thomas, 2000).

De esta manera, el elemento de estudio que tiene el ABP no se concentra tanto en el docente, como sí en el estudiante.

Tabla 2*Etapas y acciones iniciales de un proyecto escolar (artístico)*

N°	Fase	Acciones del aprendizaje basado en la creación (artística)
1.	Desear	Sentir la motivación de hacer algo en relación a un tema, una persona, un planteamiento, una experiencia
2.	Desear y percibir	El mundo que nos rodea, las cosas, las relaciones, las personas, a nosotros mismos
3.	Desear y percibir y registrar	Las primeras sensaciones, deseos, motivaciones para que empiecen a materializarse y germinen: dibujos, pinturas, fotografías, textos, recortes, colecciones
4.	Desear y percibir y registrar y pensar	Intuir, presentir, concebir, comprender, entender, conocer... para reorganizar todo lo que tenemos registrado, categorizarlo y relacionarlo
5.	Desear y percibir y registrar y pensar y sintetizar	Resumir para dar forma a todo lo que tenemos antes de elegir un camino para su materialización
6.	Desear y percibir y registrar y pensar y sintetizar y decidir	Conscientemente entre las diferentes opciones que todo el material posibilita
7.	Desear y percibir y registrar y pensar y sintetizar y decidir y producir	Para dar forma a la sensación, a lo apuntado, lo pensado, lo sintetizado, lo deseado; a su vez implica varias fases igual de importantes que las demás. Repensar, modificar, descartar, elegir, componer, descomponer, deconstruir, borrar, rechazar, escoger, valorar, enjuiciar, criticar, distanciar, observar, percibir, intuir, entender, descansar, regresar
8.	Desear y percibir y registrar y pensar y sintetizar y decidir y producir y socializar	Compartir el resultado, publicarlo, exponerlo.
9.	Desear y percibir y registrar y pensar y sintetizar y decidir y producir y socializar y evertir	Salir del proyecto, distanciarse del resultado, eclosionar para pasar a otra proyección, deseo o vivencia.

Fuente: Tomado de Caeiro (2018)

En el periodo del “deseo” aparecen varias formas y enunciados que analizan el aprendizaje basado en proyectos o de la educación artística. En el marco pedagógico, en este primer periodo del querer se puede ver el ofrecimiento docente. Como lo dice Eisner, sobre el valor del concepto, figura o emociones al momento de desarrollar una idea artística: “En la producción de las artes se necesita tener en cuenta formas para expresarlo, algo que utilice ser manifestado,

que sea útil como un estímulo importante para el desarrollo de la tarea. La manifestación es la comprensión de una representación (Caeiro, 2018).

La tarea por planificación ubica a los estudiantes en el medio de la construcción de conocimientos hacia a una formulación sumamente estimulante donde participan el cambio de información, la imaginación y la participación.

Figura 5

El aprendizaje basado en proyectos



Fuente: Aula Planeta (2015). Tomado de <https://www.aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos/>

1. Escoger el contenido y formulación de la interrogante guía. Seleccionar un contenido con cuestión a la realidad de los estudiantes que los impulse a estudiar y que pueda resolver el objeto cognitivo y competencias del área que busca desempeñar. Luego, proponer una interrogante guía clara que contribuya a descubrir sus propios saberes del contenido e induzcan a meditar qué pueden analizar y qué dirección seguir en marcha para determinar la pregunta.

2. Elección de grupos. Estructura de los componentes de trabajo de varios estudiantes, para que exista una variedad de caracteres y cada miembro realice un papel.

3. Concepto del producto o meta alcanzada. Ordena la producción que deben realizar los estudiantes en acción de las competencias en las que quieran desenvolverse. Debe tener varias formas: un panfleto, una actividad, exposición, investigación científica, un prototipo... Se sugiere que se proporcione una evaluación donde se observen la finalidad intelectual y competencias que deben lograr, además de las perspectivas para ser valoradas.

4. Programación. Se pide que realicen un plan de tareas donde se observen los trabajos planificados, los representantes de cada uno y el tiempo para efectuarlas.

5. Investigación. Debe darse la libertad a los estudiantes para que ellos puedan explorar, diferenciar y examinar los datos que solicitan; de esa manera, podrán hacer las tareas. El rol del docente es orientar y ser un instructor.

6. Análisis y la síntesis. Es el instante cuando los estudiantes pongan en práctica los datos investigados, deben dialogar sus ideas, discutir, construir hipótesis, organizar conceptos y averiguar juntos con el fin de obtener el mejor resultado frente a la interrogante original.

7. Creación del resultado. En esta etapa, los estudiantes tendrán que superponer lo estudiado a la ejecución de un resultado que dé contestación a la pregunta trazada al inicio. Se debe estimular y fomentar al máximo su imaginación.

8. Exposición del trabajo. Los estudiantes tienen que sustentar a la clase sus investigaciones y exponer cómo lo logrado contesta el problema de origen. Es muy valioso que tengan un esquema organizado sobre la explicación, donde se expresen de una forma transparente, precisa y den soporte a la investigación en una mayor diversidad de medios.

9. Respuesta general a la interrogante original. Ya terminadas las exposiciones de todos los equipos, se analiza con los estudiantes con respecto al experimento y se propicia una réplica comunitaria a la interrogante inicial.

10. Evaluación y autoevaluación. Para terminar, el docente evalúa las tareas de sus estudiantes por medio de la evaluación que se ha entregado con prioridad, y se pide que se autoanalicen. Los fortalecerá a desenvolver su mente de autoanálisis y pensar también en sus errores.

2.4.2 Arte y cultura en el Currículo Nacional

El arte no es un grupo de buenos elementos, sino el proceso por el cual se vincula una vivencia interna sobre nuestras réplicas al mundo de afuera. Esta vía la transitamos desde la manifestación de nuestras necesidades, reflexiones y sensaciones (Hernández, 2000).

Asimismo, el arte se manifiesta como el centro para realizar acciones novedosas que tengan sentido en el panorama de lo decorativo contemporáneo, que se da más allá, hasta la existencia de nuestros vínculos con los objetos y los sujetos (Bourriaud, 2006).

Por su parte, Torres (2011) reflexiona y expresa que tan solo es primordial comprender el arte y la cultura para desenvolver formas de manifestaciones unitarias, formar especialistas y público; a su vez, observar el arte y la cultura como representantes, defensores del sujeto y de la comunidad.

La UNESCO (1982) sostiene como cultura:

[...] el conjunto de las características resaltante, emocional y físico, razonables y sentimentales que resaltan en una comunidad o una asociación. En ella se abarca, además de las artes y las letras, las formas de vida, los derechos principales al individuo, los conjuntos de valoración, las leyendas y las religiones, y que la cultura da cabida al sujeto a reflexionar sobre el mismo. Es ella la que hace de nosotros seres únicamente humanos, razonables, analíticos y éticamente comprometidos. A través de ella diferenciamos los valores y ejecutamos alternativas. El sujeto se manifiesta, toma conocimiento de uno mismo, se haya como una creación a un sin terminar, pone en juicio sus mismas ejecuciones, y busca inagotablemente nuevos significados, e inventa creaciones que lo difunden (p. 12).

Por su parte, la cultura, entiende valores distribuidos, costumbre, practicas, códigos de comportamientos, políticas de trabajo, tradiciones y objetivos que se dan de generación en generación (Chiavenato, 2009).

Los nuevos conceptos de cultura ordenan, en uno mismo, futuras miras que exigen un desempeño activo de los centros de educación y de los sujetos no solo como observadores o analistas de la práctica política, sino también como miembros en los procesos de invención del arte conocido (Torres, 2011).

En el Programa curricular de Educación Primaria (Minedu, 2016), se sustenta que las artes han logrado estar actualmente en la vida del ciudadano desde el comienzo de su existir. Siempre han perseguido expresar, de varias formas, la realidad de su medio ambiente y lo siguen demostrando hasta nuestros tiempos; por ello, expresarse es parte de su vida la cual que llevan a la práctica los individuos de manera paralela al progreso de sus actividades diarias.

Es valioso resaltar que en el Programa Curricular de Educación Primaria ubica a las artes como parte fundamental de la cotidianidad del individuo porque están siempre activas en todas las tradiciones y costumbres de las comunidades del mundo.

Según Minedu (2016), la música, la danza, los trajes típicos, las festividades, los ritos y también las manifestaciones más actuales que utilizan el empleo de la tecnología se integran en las artes. Queda claro por lo explicado que el fomentar las artes requiere ser incorporado al educar para la formación de los estudiantes.

El área curricular de Arte y Cultura busca que los estudiantes realicen sus creaciones y puedan representar, reconocer y comunicar creativamente sus ideas, afectos y sus sensaciones, por medio de las diversas formas de arte, así tenemos: la pintura, la cerámica, la música, la poesía, la danza, el teatro o las artes audiovisuales. Durante el nivel primario, los estudiantes deben estar expuestos a una gran escala de incentivos a través de los cuales podrán reconocer, extender su talento de expresión y comunicar sus ideas, sus emociones o su manera de pensar, así como reflexionar en su propia obra de arte y las de los demás.

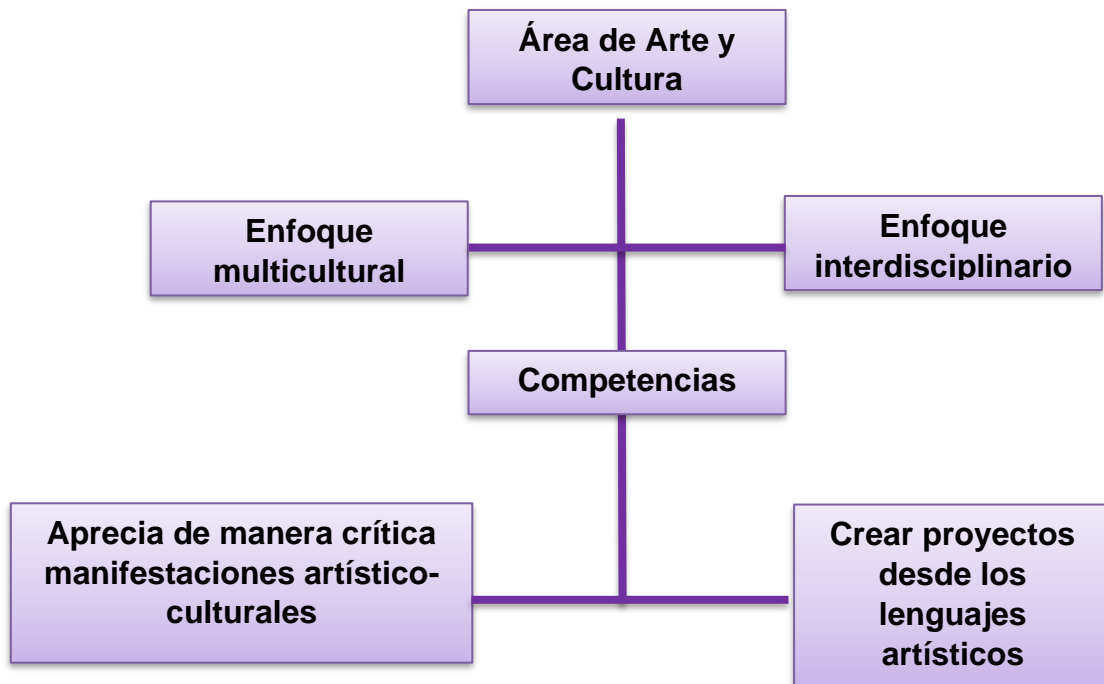
Estimular el arte y la cultura en el colegio debe restablecerse, difundirse más la cultura, incorporar la instrucción de la identidad nacional, reconocer, valorar y

amar nuestros orígenes, música, arte, costumbres, tradiciones y desarrollar a su vez un análisis hacia la cultura y el arte mundial, que trascienda lo aparente y se transforme en un manantial de aprendizajes diversos sobre otros pueblos (Derrama Magisterial, 2017).

La educación en el área de Arte y Cultura debe motivar, inculcar y retar a los estudiantes, dándoles los aprendizajes y las destrezas para investigar, crear y producir sus creaciones artísticas. A raíz de que los estudiantes vayan avanzando, en un futuro se volverán más conocedores de la elaboración de un mejor análisis y conocimiento de la importancia de las artes en su existir y en comunidad. También podrán reconocer cómo el arte plasma y brinda una estructura a nuestra historia y aporta a la cultura la imaginación y la abundancia de nuestra nación.

Figura 6

Enfoque multicultural del currículo



Fuente: Tomado de Minedu (2016)

El Programa Curricular de Educación Primaria manifiesta que este proceso, las expresiones, propuestas o difundidas en un marco tradicional o virtual pueden

dar origen a estudios en la escuela y apreciar por su propio ser y por la antigüedad estética que deduce (Ministerio de Educación, 2018).

El estudiante se relaciona con diferentes expresiones artístico-culturales, desde la manera más tradicional hasta la figura más naciente y contemporánea, para conocer sus equivalentes y entender los aportes que hacen a la cultura y a la sociedad. Asimismo, usa los diversos lenguajes de las artes para establecer producciones personales y grupales, actuando y volviendo a interpretar las de otros individuos, así le permite expresar mensajes, ideas y emociones pertinentes a su realidad personal y social (Derrama Magisterial, 2017).

El enfoque multicultural de la nueva propuesta curricular asegura que se forme el equivalente por medio de los componentes, los instrumentos y los métodos dentro del mundo de cada lenguaje artístico sin obviar los inicios y el marco de lo artístico y cultural. De esta manera, se prepara a los estudiantes a evaluar el valor de las interrelaciones con otros, cultivando el convivir y los vínculos importantes con colectividades ingeniosas que se presentan en la escuela y fuera de ella. No debiera sorprender entonces que del seguimiento de los trabajos culturales y los procesos se obtiene la información cultural que es primordial para la instrucción de las competencias del aprendizaje del área de Arte y Cultura (Capriata, 2018).

Cada competencia se corresponde con un proceso complejo. Planifica proyectos a partir de los lenguajes artísticos tiene su correspondencia en el proceso de crear y apreciar de una forma crítica manifestaciones artístico-culturales en el proceso de análisis crítico. Debido a ello, Acha nos pide encaminar nuestra atención más a los procesos que al producto final. En definitiva, durante el desarrollo de los aprendizajes es cuando se adquiere e imparte conocimiento a través del arte como elemento formativo (Capriata, 2018).

3. Lenguajes artísticos

3.1 Definición de lenguajes artísticos

Para Ausubel (1968), el descubrimiento del lenguaje es lo que en gran parte logra en los individuos la comunicación, por aprendizaje significativo participativo, de una gran cantidad de ideas y pensamientos que, por sí mismos, nunca podrían hallar a lo largo de su existencia. El lenguaje demuestra con certeza las operaciones mentales (nivel de manejo cognitivo relacionado en la obtención de nociones abstractas y de método superior).

Por su parte, Vygotsky (1991) resaltó la importancia del lenguaje en el crecimiento cognitivo, al declarar que, si los niños tienen palabras y símbolos, serán capaces de edificar ideas con mucha más rapidez. Decía que el pensamiento y el lenguaje debían unirse en ideas beneficiosas que asisten al pensamiento. Visualizó que el lenguaje era el principal medio de comunicación de la cultura y el transmisor principal del pensamiento y la autorregulación espontánea.

Las funciones psíquicas humanas tienen sus inicios en el desarrollo social, esas funciones que para Vygotsky eran vínculos sociales asimilados. La teoría sociocultural de Vygotsky intenta discernir la estrecha relación que existe entre el lenguaje y la mente.

Por su parte, Vallés (2005) señaló:

El lenguaje tiene el rol de comunicar y el rol de representar. Aprender ambas es un proceso gradual que tiene un efecto complicado y está determinado por muchas condiciones de un modo neuropsicológico, genético, cultural, sociofamiliar, etc. Saber expresarse (lenguaje expresivo) y saber entender (lenguaje receptivo) son primordiales para el aprendizaje. (p. 75)

El lenguaje artístico es considerado aquel que puede ser empleado como un recurso especial para expresar, crear manifestaciones, conceptos y sentimientos estéticos (Estudi-arte, 2011).

3.2 Formas de lenguajes artísticos

3.2.1 Danza

La danza es una actividad humana; universal, motora, polimórfica, compleja y es simultáneamente una actividad individual y de grupo (García, 2003).

Otro concepto lo define como un medio expresivo que se presenta en base a desplazamientos llenos de energía para transmitir y expresar usualmente frecuentado de melodías musicales (Ministerio de Educación, 2013).

La enseñanza de la danza de acuerdo a Carrillo (2010) es:

Un proceso orientado hacia la transmisión, la adquisición y la creación de una serie de elementos simbólicos a través del cuerpo y el espacio, que constituyen el marco referencial para el desarrollo de un lenguaje. Sin embargo, la forma en la que se conciba a la enseñanza de la danza, depende directamente de lo que se entienda por danza como tal. Son múltiples las acepciones asociadas al concepto, muchas de ellas pueden ser más de técnica o de coreografía estas se encuentran más cercanas al modo práctico, y otras, como son composiciones corporales, lenguaje corporal, se atrae hacia la expresión más artística del pensamiento. (p. 43)

En estos términos, fluctúa también la definición de la enseñanza de la danza o educación dancística.

López (2015) refiere lo siguiente al respecto:

Cuando se habla de la construcción de enseñanza-aprendizaje de un lenguaje, se refiere a encontrar un equilibrio entre lo pragmático y lo expresivo, entre la técnica y la creatividad; y como todo lenguaje, el lenguaje corporal también se aprende, y también cuenta con un bagaje teórico-metodológico y una serie de principios básicos que guían, dosifican y delimitan los procesos, momentos y etapas por los que deben pasar el cuerpo y la mente. (p. 15)

La particularidad del lenguaje de la danza es que sus símbolos no están codificados; en efecto, existe una serie de elementos simbólicos que, a través del entrenamiento del cuerpo, en los niveles físico y emocional, puede servir como tal; únicamente como elementos dotados de una carga simbólica socio-afectiva que el preceptor del mensaje debe completar con su propia carga significativa (Islas, 2007).

En el ámbito educativo, se pueden apreciar ciertas aportaciones muy específicas que la danza hace al proceso, tales como el crecimiento de la coordinación y habilidades perceptivo-motoras, el conocimiento y dominio corporal, el acercamiento a su periodo tradicional, festivo, culturales y artísticos, el mejorar su desarrollo y desenvolvimiento social y el poder relacionarse entre los estudiantes el poder poner en práctica un elemento para expresar en forma individual distinto a los lenguajes habituales (Carrillo, 2010).

Figura 7

Diario Digital Buenos días Cañete (2020)



Fuente: Tomado de <http://buenosdiascaneteperu.blogspot.com/>

El Ministerio de Educación (2013), en las Rutas de Aprendizaje, señala que al participar en las danzas, los estudiantes conviven y disfrutan de la alegría y la emoción, además de estos otros factores:

Coordinación motora y comprensión de su cuerpo (de los medios y condicionamientos de sus desplazamientos a una forma general y en cada parte, describiendo energía, armonía, elasticidad, etc.).

Autoconocimiento, cognición y consideración de los demás: en un aula de baile, el estudiante, oye a su cuerpo y lo que siente lo realiza a su vez, logra comunicarse con el otro cuerpo y así están danzando y se están comunicando al compás de la melodía por ello esperan la participación de cada uno al bailar.

Conocimiento del espacio (los medios de desplazamiento en un espacio asignado) y las comunicaciones del espacio (lateralidad, figuras geométricas, direcciones, niveles, etc.), donde es fundamental la participación corporal.

El ritmo y percepción auditiva (sentirse en manera persona).

Conocimiento del tiempo (velocidades del tiempo, etc.) desde la experiencia física y la sucesión de los hechos.

Memoria cinética (recuerdo de desplazamientos). Creación e imaginación. Autoestima y seguridad en uno mismo.

Conocimiento de cantidad, en la danza no es primordial los conocimientos matemáticos de igual forma se pueden trabajar y consolidar, al realizar las mudanzas y coreografías grupales

Actitudes como determinación, consideración, tolerancia y simpatía.

(p. 17)

3.2.2 Música

Respecto a la música, Oriol (2001) refiere:

La música es una expresión de una muestra que comunica construida en la disposición provisional de algunos sonidos, teniendo como centro principal la manifestación y la captación. Como medio de expresión, la música utiliza las características del sonido para expresar los sentimientos, emociones e ideas. Forma un instrumento de comunicación interpersonal y permite las manifestaciones creativas. (p. 19)

La música es una creación humana que se expresa por medio de los sonidos. A través del sonido, se debe impulsar la creatividad de la expresión musical de los estudiantes.

Figura 8

Lenguaje artístico: Música



Fuente: Minedu (2010)

3.2.3 Teatro

El teatro es interpretar un personaje, pensar que uno se encuentra dentro de una situación, crear una vida, inventar nuevos gestos ((Rodari, 2000).

El teatro en el aspecto de la educación forma parte de los métodos pedagógicos empleados para obtener las facultades de expresión y comunicación en los estudiantes, partiendo de la base no solo de las destrezas lingüísticas, sino también de las formas de comunicar.

Figura 9

El teatro



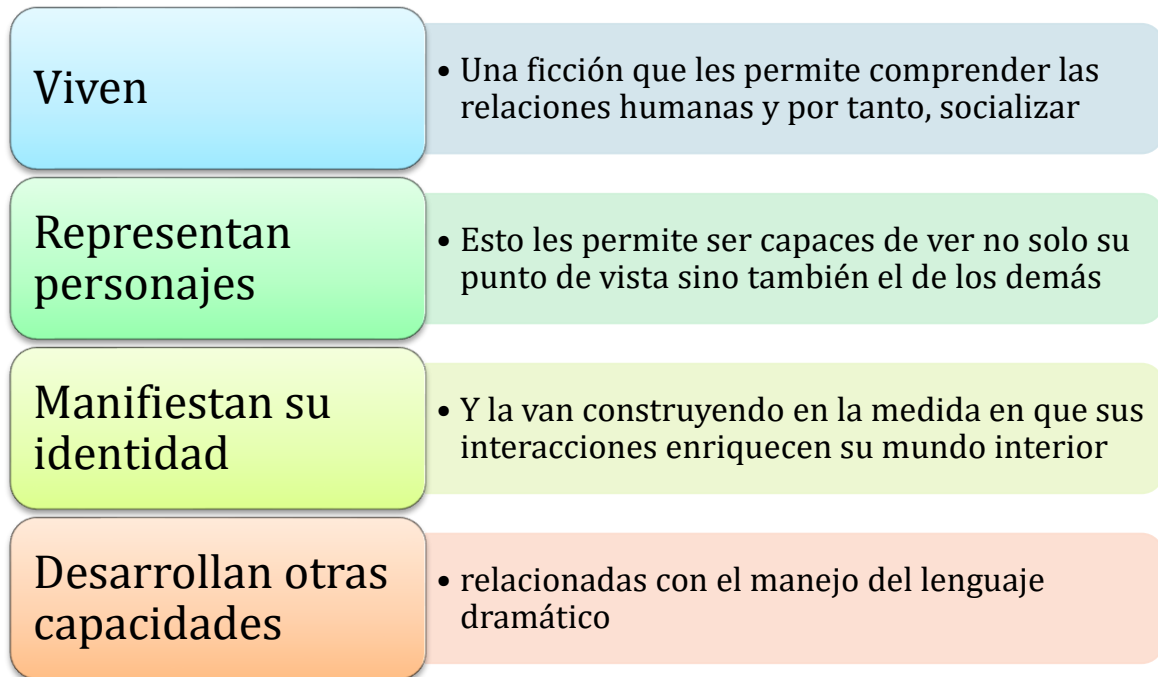
Fuente: Minedu (2018)

El teatro como metodología, para una capacitación integral de los estudiantes en valores, va más allá de las nociones actuales de los procedimientos de educar. Por otro lado, el lenguaje teatral es una forma de manifestación y comunicación en el que el elemento principal es el cuerpo en actividad. Este utiliza muchos recursos como gestos, movimientos, palabras para narrar un hecho. En cuanto a la composición, se encuentran la historia, personajes, una sucesión de hechos en un ambiente determinado. Con este lenguaje, las historias ayudan a imaginar o interpretar valiéndose de la comedia, solo movimientos, el drama o la interpretación de los títeres.

Al interpretar, se podrá complementar como recursos otros componentes que se pueden utilizar: caretas, vestuario, materiales para la escenografía, los cuales añaden energía y vida a la historia.

Figura 10

Beneficios del lenguaje dramático en el desarrollo del niño



Fuente: Rodari (2000)

3.2.4 Artes visuales.

3.2.4.1. Concepto.

Fernández (2018) menciona: “Arte proviene de la palabra en latín *ars*, *artis*, y también del griego *techne*” (párr.1).

Sobre el origen de arte, Condori (2018) afirma:

Es la destreza como el ingenio creativo en un marco musical, literario, visual, teatro, danza. El arte trata a los individuos que lo realizan y quienes lo visualizan tienen una vivencia que puede ser única al

transmitirle el artista muchas emociones, energía o todos los atributos a la vez. (p. 40)

La educación artística, en cuanto a lo formativo de las artes y de la cultura visual, es una zona desigual a las otras que conforman el universo de la enseñanza. Esto debido a que el centro del aprendizaje que se plantea está desarrollado en una lengua peculiar: el lenguaje que se puede visualizar (Acaso, 2010).

Se comprende por artes visuales a aquel producto artístico referente a la invención de obras que se muestran principalmente por el sentido de la vista, como la pintura, la fotografía, la escultura, el cómic, el video arte, entre otras. Este concepto se manifiesta tras la Segunda Guerra Mundial para mencionar el nuevo estilo de producción artística que se venía elaborando desde la incorporación de los nuevos medios y las ideas modernas avanzadas.

Figura 11

Pintura



Fuente: UGEL Cajabamba (2015)

Las artes visuales son medios de expresión que guían la realización en la creación de obras las cuales pueden ser visualizadas según su índole: la pintura, la fotografía, el grabado, la escultura, la arquitectura, el cine, la serigrafía, el diseño, el videoarte, son algunas de ellas.

Figura 12

Artes plásticas



Fuente: UGEL Cajabamba (2015)

Las artes visuales son expresiones estéticas, manifestaciones de captación visual, en las cuales el sujeto inventa y diseña lugares espontáneos o fantásticos por medio de instrumentos y utilizando varias formas que ayudan a interpretar sus impresiones, afecto y sensaciones de su entorno (Ecured, 2020).

Las artes visuales son, esencialmente, un lenguaje cuyo vocabulario, su forma de desarrollar conocimientos artísticos, está compuesto por elementos

gráficos, abstractos y fundamentales como punto, línea, plano, textura y color (Ramírez y Zamorano, 2017).

3.2.4.2. Aportes a la educación

Los talleres de artes visuales son productivos para los estudiantes, puesto que fomentan el incremento del lenguaje propio que ayuda a la expresión y la comunicación. La incorporación de las artes cuya magnitud es perceptible y creativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje representan una contribución sustancial en el desarrollo integral de cada individuo como un ser singular (Rojas y Aliaga, 2016).

En este sentido, construye un instrumento para estimular el autoconocimiento y la expresión lo cual permite desarrollar la seguridad y la autoestima.

En forma general, podemos decir que la integración de las prácticas de las artes visuales a la vivencia en la pedagogía escolar repercute en el mejoramiento de la facultad de observación, impulsa la edificación de puntos de vista personales y el respeto a otros conceptos. Finalmente, entrega instrumentos para desarrollar la capacidad crítica y habilidades para el trabajo en equipo mientras se mejora la comunicación en la integración y la conducta.

3.2.4.3. Implementación en el aula

Rojas y Aliaga (2016), sobre el nuevo modelo de la educación artística como medio de conocimiento, reflexionan dentro de sus fundamentos principales: “aprender a observar”. Por ello sugieren realizar un taller de arte y cultura visual integrado en dos etapas:

Análisis de imágenes e introducción a las formas de creación del arte contemporáneo: en un ambiente lleno de imágenes, el conocimiento de las claves del lenguaje visual es un instrumento principal, constituye uno de los elementos principales de la educación artística.

Identificación de problemáticas y desarrollo de un proyecto artístico grupal: acorde a la problemática vista en la primera fase, se presentan a los estudiantes las formas de producción de creaciones de arte contemporáneo, alejándose del modelo del arte como manualidades.

Es muy importante admirar también la creatividad sin dejar de lado la técnica, para que sean los estudiantes quienes seleccionen por su lado la mejor forma de realizar su obra de arte. Lo que se debe inculcar a los estudiantes es iniciar desde una idea que vaya a la par con la técnica, y no al revés.

4. Conclusiones

1. Las teorías del aprendizaje son necesarias para la comprensión, la predicción y la comparación del proceso de aprendizaje, pero esto no es suficiente para la didáctica. Una finalidad de la enseñanza es construir una ciencia y una metodología que ayuden a generar aprendizaje de las maneras más eficientes y convenientes para la persona. Las teorías de aprendizaje requieren más de la persona que se educa. El enfoque constructivista reflexiona sobre el estudiante como el personaje principal dentro de esta edificación de su aprendizaje, se ve como un miembro activo el cual debe formar su propio aprendizaje en forma independiente. El docente es solo el guía en la edificación de un nuevo aprendizaje.
2. Los aprendizajes más resaltantes que deben lograr los estudiantes al término de la educación básica se relacionan principalmente con el arte y la cultura. Además, forma parte del perfil del egresado, del ciudadano que queremos moldear en la escuela; el arte y la cultura tienen una energía enorme para el desarrollo y puesta en práctica de muchos de los demás aprendizajes deseados en el perfil.
3. El método de aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una propuesta apropiada para el desarrollo del arte y la cultura en las instituciones educativas, adecuada a las características de la población y al contexto de los procesos educativos. Su objetivo es enriquecer y significar los aprendizajes, en los que el estudiante es el centro y eje. Puesto que las actividades se encaminan a la planificación de la resolución de una dificultad y las tareas se realizan en equipos, los estudiantes cuentan con más independencia que en una clase tradicional y hacen uso de varios medios.
4. El aprendizaje basado en proyectos (ABP) contribuye al desarrollo de proyectos artístico-culturales que, como señala el Minedu, acercan a los estudiantes hacia los lenguajes artísticos tales como las artes visuales, la música, la danza, el teatro y otras expresiones. Su principal objetivo es generar experiencias colectivas que contribuyan a su desarrollo integral y su identidad.

5. Tenemos que (con) centrarnos en hacer visibles propuestas alternativas para la educación artística. El ABP es una metodología activa que tiene el potencial de permitirles a los estudiantes profundizar y experimentar sus ideas y evaluarlas desde diferentes perspectivas. Todo esto faculta su desarrollo de habilidades y disposiciones más sólidas para agenciar sus decisiones y resultados en la creación; es decir, crear proyectos partiendo desde los lenguajes artísticos.

6. A su vez, ofrece a los estudiantes una proyección hacia un mundo más amplio al vincular el aprendizaje dentro del aula hacia la comunidad. Esto posibilita que los estudiantes “se entiendan” mejor dentro del mundo a partir de su creatividad y sentido crítico. El gran cambio de paradigma y la meta a largo plazo como se mencionó al comienzo de este trabajo es lograr que los estudiantes ideen, planifiquen y guíen aprendizajes más complejos desde las artes y la educación artística. ¡La responsabilidad del docente dedicado es facilitar dicho desarrollo a través de aprendizajes bien estructurados e instrucción diferenciada efectiva!

5. Bibliografía

- Acaso, M. (2010). *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Madrid: La Catarata.
- Acosta, M., & González, D. (2012). Análisis de factores que influyen en el aprendizaje de la escritura de una lengua extranjera. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*(3), 148-162.
- Altrichter, H., Posch, P., & Somekh, B. (1993). *Teachers Investigate their Work: An introduction to the methods of action research*. Londres: Routledge.
- Aula Planeta. (2015). *Cómo aplicar el aprendizaje basado en proyectos en diez pasos*. Obtenido de <https://www.aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos/>
- Ausubel, D. (1968). *Educational psychology: a cognitive view*. . New York: Holt, Rinehart, and Winston.
- Boss, S., & Krauss, J. (2014). *Reinventing Project-Based Learning: Your field guide to real-world projects in the digital*. Washington: International Society for Technology in Education.
- Bourriaud, N. (2006). *Postproduction. La culture comme scénario: comment l'art reprogramme le monde contemporaine*. Dijon, Francia: Les presses du réel.
- Bruner, J., & Elacqua, G. (2004). Factores que inciden en una educación efectiva. Evidencia internacional. Organización de Estados Americanos. *Revista Virtual La educación*, 49(13).
- Caeiro, M. (2018). Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte, individuo y sociedad*.
- Capriata, C. (12 de Junio de 2018). *Aprendizaje de arte y cultura en la mira*. Obtenido de <https://www.educacionperu.org/aprendizaje-arte-cultura-la-mira/>
- Carnoy, M. (2005). La búsqueda de la igualdad a través de las Políticas Educativas: alcances y límites. *Revista electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 3(2).
- Carretero, M. (1997). *Constructivismo y educación*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
- Carrillo, J. (2010). *La Danza en el ámbito educativo*. Obtenido de *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. Obtenido de http://www.retos.org/numero_17/RETOS17-9.pdf

- Chiavenato, I. (2009). *Comportamiento organizacional: La dinámica del éxito en las organizaciones*. México: Mc Graw Hill.
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú. Recuperado de <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/5.-Aprendizaje-Basado-en-Proyectos.pdf>.
- Condori, L. (2018). *Coeducación en la realidad educativa y los factores asociados a la especialización de artes plásticas de los estudiantes de las escuelas superiores de formación artística de la Región Puno*.
- Cornejo, R., & Redondo, J. (2007). Variables y factores asociados al aprendizaje escolar: una discusión desde la investigación actual. *Estud. pedagóg.*, 32(2), 155-175. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052007000200009>.
- Crahay, M. (2002). *Psicología de la Educación*. Santiago de Chile: Andrés Bello.
- Deci, E., & Richard, M. (2000). The What and Why of Goal Pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 4(11), 227-268.
- Derrama Magisterial. (2 de Agosto de 2017). *Comprendiendo el Currículo: el Arte y la cultura en el Perfil de Egreso*. Obtenido de <https://blog.derrama.org.pe/comprendiendo-curriculo-arte-cultura-perfil-egreso/>
- Diario Digital Buenos días Cañete. (4 de Agosto de 2020). *Cuestionan programación de concursos de danzas en colegios pese a que tienen que recuperar clases por huelga*. Obtenido de <http://buenosdiascaneteperu.blogspot.com/2012/10/cuestionan-programacion-de-concursos-de.html>
- Ecured. (2020). *Artes visuales*. Obtenido de https://www.ecured.cu/Artes_visuales
- Escribano, A. (1998). *Aprender a enseñar*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha. Recuperado de http://200.95.144.138.static.cableonline.com.mx/famtz/smr/index_archivos/cursos/aprender_a_ensenar.pdf.
- Esguerra, G., & Guerrero, P. (2010). Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de Psicología. *Perspectiva Psicológica*, 6(1), 12-15. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/dpp/v6n1/v6n1a08.pdf>.
- Estudi-arte. (13 de Marzo de 2011). *El lenguaje artístico*. Obtenido de <http://estudi-arte.blogspot.com/2011/03/los-lenguajes-artisticos.html>
- Farro, C. (2020). *La educación artística y su importancia para la formación integral de los estudiantes*. Lima: Minedu.

- Fernández, M. (2018). *¿Qué es el arte? Etimología y concepto*. Obtenido de <https://artedivague.wordpress.com/2018/05/17/que-es-el-arte-etimologia-y-concepto/>
- García, A., & Basilotta, V. (2017). Aprendizaje basado en proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de educación primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 113-131.
- García, H. (2003). *La danza en la escuela* (2 ed.). Barcelona: INDE.
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Hernández, F. (2002). Los proyectos de trabajo. Mapa para navegantes en mares de incertidumbre. *Opinión, pensamiento, cuadernos de pedagogía*(310), 78-82.
- Islas, H. (2007). Consideraciones teóricas y bibliográficas del Seminario de Investigación para la Enseñanza de la Danza Contemporánea. México. *Cámara*, 15-94.
- Jara, M., Astocaza, J., Espinoza, F., & Aramburú, P. (2006). *Seminario de Evaluación Educativa*. Lima: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Jiménez, D. (2018). *Métodos didácticos activos en el sistema universitario actual*. Madrid: Midac.
- Knoll, M. (1997). The Project Method: Its Vocational Education Origin and International Development . *University of Bayreuth Spring*, 34(3).
- López, A. (2015). *El método de aprendizaje basado en problemas aplicado a la enseñanza de la danza*. México: Escuela Nacional de Danza "Nellie y Gloria Campobello".
- Martí, J., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFI*, 46(158), 11-21. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/215/21520993002.pdf>.
- Minedu. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico: Arte y cultura*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/5-otparte2010.pdf>
- Minedu. (2016). *Programa Curricular de Educación*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2017.pdf>
- Ministerio de Educación. (2013). *¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?. Desarrollo de la expresión en diversos lenguajes*. Obtenido de http://www2.minedu.gob.pe/filesogecop/B%2053622-13%20COMUNI%20A%20TRAVEZ%20DE%20OTROS%20LENGUAJES_WEB.pdf

- Ministerio de Educación. (2018). *Orientaciones para la enseñanza del área de Arte y Cultura. Guía para docentes de Educación Primaria*. Obtenido de <http://www.perueduca.pe/documents/235015816/253278981/orientaciones-ensenanza-arte-cultura.pdf>
- Murillo, R. (2003). Una panorámica de la investigación iberoamericana sobre eficacia escolar. REICE. *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 1(1).
- Orbeta, A. (2015). *Educación artística: Investigación, propuestas y experiencias recientes*. Chile: Universidad Alberto Hurtado.
- Oriol, N. (2001). *La educación artística, clave para el desarrollo de la creatividad*. Madrid: Fareso S.A.
- Papalia, D. (2001). *Psicología del desarrollo*. Bogotá: Mc Graw-Hill.
- PerúEduca. (2020). *Arte y cultura en la educación*. Obtenido de <http://www.perueduca.pe/web/semana-educacion-artistica/enfoque-y-competencias-del-area-curricular-de-arte-y-cultura>
- Railsback, J. (2002). *Project-based instruction: Creating excitement for learning*. Portland, Oregon: Northwest Regional Educational Laboratory.
- Ramírez, P., & Zamorano, M. (2017). Didáctica de las artes visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. *Estudios Pedagógicos*, 439-456.
- Redondo, J., Rojas, K., & Descouvieres, C. (2004). *Equidad y Calidad de la Educación en Chile. Reflexiones e investigaciones de eficiencia de la educación obligatoria*. Santiago: LOM Ediciones Ltda.
- Rodari, G. (2000). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Barcelona: Del Bronce.
- Rojas, P., & Aliaga, I. (2016). *Aportes de los lenguajes artísticos a la educación*. Obtenido de <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/01/aportes-lenguajes.pdf>
- Sánchez, H. (1982). *La investigación educacional en el Perú (1972-1980)*. Lima: Instituto Nacional de Investigación y Desarrollo de la Educación, INIDE. Ministerio de Educación.
- Sánchez, J. (2016). Qué dicen los estudios sobre el aprendizaje basado en proyectos. *Actualidad Pedagógica*, 1-4. Recuperado de https://www.estuaria.es/wp-content/uploads/2016/04/estudios_aprendizaje_basado_en_proyectos1.pdf
- Sierra, & Carretero. (1990). *Aprendizaje, Memoria y Procesamiento de la Información, la Psicología Cognitiva de la instrucción*. En: C. Cool, J.

- Palacios y A. Marchesi (comp) *Desarrollo Psicológico y Educación, II, Psicología de la Educación*. Madrid: Alianza.
- Thomas, J. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael: Autodesk Foundation.
- Torres, T. (2011). Del arte por el arte a las artes comprometidas con las comunidades: paradigmas actuales entre educación y artes. *Pensamiento, Palabra y Obra*, 14-23. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/ppo/n16/n16a03.pdf>.
- Trujillo, F. (2016). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*. España: Ministerio de Educación.
- Trujillo, F. (2017). Aprendizaje basado en proyectos: líneas de avance para una innovación. *Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, 42-48.
- UGEL Cajabamba. (29 de Setiembre de 2015). *XII Concurso Escolar de Dibujo y Pintura "José Sabogal Vive 2015"*. Obtenido de <http://www.ugelcajabamba.gob.pe/galerias-imagenes/xii-concurso-escolar-de-dibujo-y-pintura-jos-sabogal-vive-2015>
- UNESCO. (1982). *Cultura y nuestros derechos culturales*. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000228345>
- Vallés, A. (2005). *Dificultades de aprendizaje e intervención psicopedagógica*. Valencia: Promolibro.
- Valls, S. (2016). *La enseñanza basada en el aprendizaje digital por proyectos. Estudio de caso: New Teach Odessa High*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Vergara, J. (2014). *10 claves para trabajar la Educación para el Desarrollo por el Método de Proyectos ABP*. Obtenido de <http://educacionglobalresearch.net/wp-content/uploads/03-EGR-5-Vergara-Castellano.pdf>
- Vygotsky, L. (1991). *El significado histórico de la crisis de la psicología*. Madrid: Visor.
- Zubiría, J. (2001). *De la escuela nueva al constructivismo*. Bogotá: Magisterio.