FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y PSICOPEDAGOGÍA
PROFESORADO UNIVERSITARIO PARA LA EDUCACIÓN SECUNDARIA Y SUPERIOR

Título del trabajo:

"La construcción de la creatividad y la expresión artística en la secundaría."

Título a obtener: **Profesor Universitario para el Nivel Secundario y Superior**

Alumno: **Previtera, Tomás Ángel**

Carrera de Grado: **Lic. en Producción y realización audiovisual**

Docente: **Fernanda Ayelen Mutio**

2023 - 2024

1. CARÁTULA....0
2. ÍNDICE:....1
2a. Índice de gráficos....2
3. RESUMEN....3
3a. Palabras claves....3
3b. Abstract....3
3c. Keywords....3
4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA....4
4a. Introducción y preguntas de investigación....4
4aI. Preguntas de investigación:....4
4b. Hipótesis....5
4c. Objetivos....5
4cI. Objetivo general:....5
4cII. Objetivos específicos:....5
4e. Justificación....6
5. MARCO TEÓRICO....8
5a. Prácticas efectivas en la promoción de la creatividad educativa....9
5b. Creatividad y contenidos: una alianza educativa....11
5c. Promoviendo la identidad y autoexpresión a través del arte en la secundaria....12
6. MARCO METODOLÓGICO....15
6a. Población y muestra....15
6b. Instrumentos de investigación....16
6bI. Preguntas para la encuesta:....16
6bII. Preguntas para la entrevista:....17
6c. Resultados....18
6d. Análisis de resultados....21
6e. Conclusiones....23
7. PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN....25
7a. Objetivos de la intervención....25
7b. Propuesta de intervención....25
7c. Lugar....28
7d. Temporalidad....29
7e. Destinatarios....30
7f., Viabilidad y recursos....31
7g. Impacto....32
7h. Resultados esperados....33
8. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVAS....35
9. BIBLIOGRAFÍA....37
10. ANEXOS....38

2a. ÍNDICE DE GRÁFICOS

1. Gráfico N°1: creatividad y contenidos escolares……...……... 17
2. Gráfico N°2: interés de los docentes según sus estudiantes……...……17
3. Gráfico N°3: Cantidad de materias con didácticas originales……..….17
4. Gráfico N°4: Posible Cronograma anual del proyecto……...27
5. Gráfico N°5: Participación de los agentes involucrados en el proyecto…….……27

3. RESUMEN

El presente trabajo explora las realidades de los estudiantes de una secundaria en Villa Gobernador Gálvez, Santa fe, Argentina. Se concluye que estos no reciben estímulos creativos, dinámicos o interesantes para la construcción de nuevos contenidos por parte de sus educadores. Para esto, hemos diseñado un proyecto interdisciplinario para que docentes, alumnos y directivos puedan tener la oportunidad de explorar nuevas estrategias de aprendizaje. Esta propuesta consiste en poner como unidad principal la misma temática para todas las asignaturas; de esta manera, a fin de año, podrán demostrarse los conocimientos adquiridos en un evento abierto al público.

3a. PALABRAS CLAVES

Innovación educativa - Pensamiento divergente - Formación docente - Interdisciplinariedad

3b. ABSTRACT

This research explores the realities of high school students in Villa Gobernador Gálvez, Santa Fe, Argentina. The conclusión reached is that they do not receive creative, dynamic or interesting stimuli from their educators for the construction of new content. For this, we have designed an interdisciplinary project so that teachers, students and institucional authorities can have the opportunity to explore new learning strategies. This proposal consists of putting the same theme as the main unit for all subjects. In this way, at the end of the year, the acquired knowledge can be demonstrated in an open event to the public.

3c. KEYWORDS

Educational innovation - Divergent thinking - Teacher training - Interdisciplinarity

4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

4a. INTRODUCCIÓN Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

El recorte en la promoción de la creatividad y la expresión artística en relación con la didáctica áulica plantea un problema significativo en el ámbito educativo. Al limitar las oportunidades para que los estudiantes exploren y desarrollen diferentes formas de expresión artística, se corre el riesgo de perder beneficios educativos esenciales. La creatividad y la expresión artística no solo son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes, sino que también desempeñan un papel crucial en el fomento de habilidades de comunicación efectivas, el pensamiento crítico, la autoexpresión y la construcción de identidad.

Algunos estudios han demostrado que la participación en actividades artísticas y creativas en la educación secundaria puede tener impactos positivos en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Estas actividades se han asociado con un mayor desarrollo de habilidades de resolución de problemas, trabajo en equipo y autoconfianza. También se ha encontrado que la promoción de la creatividad y la expresión artística puede contribuir en la mejora del rendimiento académico en áreas como la lectura, la escritura y las habilidades matemáticas.

4aI. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:

- ¿Cómo se promueve la creatividad y la expresión artística de los estudiantes en una secundaria de Villa Gobernador Gálvez?
- ¿Pueden la creatividad y la expresión artística influir en la incorporación de los contenidos en los alumnos de secundaria?

- ¿Cómo es la formación docente para incorporar técnicas áulicas que fomenten la creatividad y la expresión artística?
- ¿Cuáles son las herramientas que tienen los docentes actualmente?
- ¿Cómo se expresan los estudiantes? ¿Qué les gustaría?

4b. HIPÓTESIS

Dada la falta de atención a la promoción de la creatividad y la expresión artística en la educación secundaria y considerando la influencia positiva de las actividades de las mismas en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, hipotetizamos que la implementación de estrategias y prácticas que fomenten la creatividad y la expresión artística en la educación de la secundaria elegida en Villa Gobernador Gálvez tendrá un impacto positivo en el desarrollo integral de los estudiantes, mejorando sus habilidades de comunicación, pensamiento crítico y autoexpresión, y contribuyendo al rendimiento académico en diversas áreas del conocimiento.

4c. OBJETIVOS

4cI. OBJETIVO GENERAL:

Explorar la promoción de la creatividad y la expresión artística en una secundaria de Villa Gobernador Gálvez y examinar su impacto en el desarrollo de los estudiantes.

4cII. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Identificar estrategias y prácticas utilizadas para promover la creatividad y la expresión artística en la secundaria.

2. Analizar las percepciones de docentes y directivos sobre la importancia de la creatividad y la expresión artística.
3. Evaluar el impacto de la participación en actividades artísticas en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes.
4. Proponer acciones que mejoren la promoción de la creatividad y la expresión artística en la secundaria, potenciando habilidades de comunicación, pensamiento crítico y autoexpresión.

4e. JUSTIFICACIÓN

La creatividad y la expresión artística no solo enriquecen la experiencia educativa, sino que también desempeñan un papel esencial en la construcción de habilidades cruciales, como la comunicación efectiva, el pensamiento crítico, la autoexpresión y la identidad personal. Además, se ha demostrado que la participación en actividades artísticas mejora el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes, lo que puede traducirse en un mejor rendimiento académico.

Investigar cómo se promueve la creatividad y la expresión artística en una secundaria local permitirá identificar prácticas efectivas y áreas de mejora en el sistema educativo. También es importante comprender cómo estas actividades pueden influir en la incorporación de contenidos, ya que una educación más creativa puede hacer que los conceptos sean más accesibles y memorables para los estudiantes.

Además, la formación docente en técnicas que fomenten la creatividad y la expresión corporal es crucial para garantizar que los educadores estén preparados para facilitar un entorno propicio para el desarrollo artístico y comunicativo de los estudiantes.

La falta de interés docente en modificar sus clases para adaptarse a las necesidades individuales de cada grupo de alumnos es un desafío significativo en el ámbito educativo. Esto se vuelve especialmente relevante cuando se trata de promover la creatividad y la expresión artística, ya que estas actividades a menudo requieren enfoques pedagógicos flexibles y personalizados.

Varios factores pueden contribuir a esta falta de interés docente en la adaptación de las clases, como la falta de tiempo, presiones externas, falta de recursos y la resistencia al cambio. Sin embargo, es esencial abordar esta falta de interés docente, ya que afecta directamente la capacidad de fomentar la creatividad y la expresión artística en el aula.

La capacitación docente en estrategias pedagógicas flexibles y la promoción de un entorno escolar que valore la diversidad de estilos de aprendizaje pueden ayudar a superar estos obstáculos. Además, destacar los beneficios a largo plazo de adaptar las clases, como el compromiso de los estudiantes y un mejor rendimiento académico, puede motivar a los docentes a adoptar enfoques más personalizados.

5. MARCO TEÓRICO

La educación en el siglo XXI se enfrenta a desafíos constantes, y uno de los principales es la promoción de la creatividad y la expresión artística en la educación secundaria. Estas habilidades no solo enriquecen la experiencia educativa, sino que también son esenciales para el desarrollo integral de los estudiantes. La creatividad es un aspecto fundamental en el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales en los estudiantes. La capacidad de pensar de manera divergente y generar soluciones originales es esencial para abordar los desafíos que enfrentamos en la actualidad. La expresión artística, que abarca disciplinas como la música, la danza, el teatro, la pintura y más, proporciona a los estudiantes una vía para comunicar sus pensamientos, emociones y experiencias de una manera única.

A menudo, se ha comparado el aula con un escenario teatral, donde todos los que integran el salón deben actuar. Esta metáfora destaca la importancia de considerar el entorno educativo como un espacio donde se puede fomentar la creatividad y la expresión artística, y donde cada estudiante desempeña un papel fundamental en este proceso. En un escenario teatral, cada actor tiene un papel específico, pero también tiene la libertad de expresarse y dar vida a su personaje de manera única. De manera similar, en el aula, cada estudiante tiene un papel en el proceso de aprendizaje, pero también debe tener la oportunidad de expresarse y desarrollar su creatividad.

La importancia de esta metáfora radica en que un buen desempeño en un escenario teatral requiere una combinación de habilidades técnicas y expresivas. Los actores deben comprender su papel, conocer el guión y las directrices, pero también deben ser capaces de conectarse emocionalmente con el personaje y transmitir sus emociones al

público de una manera auténtica. De manera similar, en el aula, los estudiantes deben adquirir conocimientos y habilidades académicas, pero también deben aprender a expresar sus ideas y emociones de manera efectiva.

La formación docente desempeña un papel crucial en la promoción de la creatividad y la expresión artística en el aula. Los profesores deben estar preparados para facilitar un entorno propicio para el desarrollo artístico y comunicativo de los estudiantes. Deben comprender la importancia de permitir a los estudiantes explorar, experimentar y expresarse de manera única.

En este contexto, el papel del profesor es similar al de un director de teatro. Deben guiar a los estudiantes, proporcionar orientación y apoyo, pero también permitirles la libertad de expresarse y descubrir sus propias voces. La formación docente debe incluir estrategias pedagógicas flexibles que fomenten la creatividad y la expresión, así como el reconocimiento de la importancia de adaptar las clases a las necesidades individuales de los estudiantes.

5a. PRÁCTICAS EFECTIVAS EN LA PROMOCIÓN DE LA CREATIVIDAD EDUCATIVA

El reconocimiento de la importancia universal del aprendizaje artístico y creativo en el ámbito educativo ha llevado a la identificación de prácticas efectivas que promueven la creatividad en la educación secundaria. Estas prácticas se fundamentan en estudios e iniciativas internacionales que abogan por la integración de las artes en el currículo educativo.

El proyecto Kattering de la Universidad de Stanford, coordinado por Elliot W. Eisner (1995), ha sido pionero en resaltar la relevancia del aprendizaje artístico. Este proyecto, junto con movimientos como D.B.A.E. del Getty Center, Art Propel de Gardner (1994), y el proyecto GoodArt de la Universidad de Harvard, ha destacado la necesidad de considerar las formas artísticas de conocimiento y expresión como complementarias y enriquecedoras para el desarrollo integral de los estudiantes. La propuesta de Gardner específicamente destaca la importancia de las artes en la educación secundaria, subrayando la capacidad de las disciplinas artísticas para cultivar la imaginación, la creatividad, la inteligencia emocional y el razonamiento crítico (Gardner, 1994; Esquinas, 2011).

La psicología cognitiva, al analizar los hemisferios cerebrales y los tipos de pensamiento asociados, ha respaldado la noción de que la creatividad surge de una óptima interacción entre los aspectos verbales y visuales del pensamiento (Fernández Berrocal, 2004). Este enfoque destaca la importancia de fomentar tanto el pensamiento convergente como el divergente en el proceso educativo para cultivar una mente creativa.

A pesar de la tendencia histórica a favorecer un pensamiento convergente y analítico en la educación formal, prácticas efectivas para promover la creatividad han comenzado a emerger. Sin embargo, es vital reconocer que estas propuestas han tenido mayor impacto en el ámbito teórico y universitario que en el contexto escolar (Martínez García y Gutiérrez Pérez, 2002). En este sentido, es esencial abordar la brecha entre la teoría y la práctica, implementando estrategias concretas en entornos educativos secundarios.

En consonancia con estas prácticas, se debe destacar la importancia de revisar las políticas educativas que relegan las artes a un papel secundario en el currículo escolar. La reducción de horas obligatorias en disciplinas artísticas en la educación secundaria, como se evidencia en proyectos como la LOMCE (Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa) en España (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2013), representa un desafío a superar. La promoción de la creatividad educativa implica abogar por un equilibrio entre las disciplinas artísticas y las áreas instrumentales, reconociendo que ambas son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes.

5b. CREATIVIDAD Y CONTENIDOS: UNA ALIANZA EDUCATIVA

Michavila (1975) enfatiza que el área específica de creación del ritmo, con expresiones artísticas como la música, la pintura, el modelado y la expresión corporal, es un marco idóneo para el desarrollo de la inteligencia, donde los estudiantes tienen la libertad de explorar, experimentar y aprender de manera autónoma. En esta experiencia, la música actúa como el punto de partida, destacando los aspectos rítmicos presentes en diversas formas artísticas. La elección de instrumentos no convencionales, como abanicos, y la planificación detallada permiten centrar la atención del alumnado en los elementos esenciales del sonido y el ritmo.

La experiencia se organiza en grupos, fomentando la participación activa y la responsabilidad compartida. Este enfoque grupal no solo facilita la cooperación y la socialización, sino que también subraya la importancia de trabajar hacia un objetivo común, promoviendo así valores fundamentales en una sociedad democrática.

La conexión entre la música, la pintura, el modelado y la expresión corporal se logra a través de una cuidadosa planificación y coordinación. La introducción de referentes artísticos, como obras de Motherwell y Dubuffet, sirve como punto de partida para inspirar a los estudiantes, pero se enfatiza la libertad expresiva y la experimentación.

El trabajo en grupo se convierte en un vehículo para explorar la relación entre los elementos rítmicos, visuales y sonoros. La música se interpreta como una danza lúdica y expresiva, integrando movimientos que coinciden con el sonido y la pintura. La experiencia culmina con una presentación que fusiona la música, la pintura y la expresión corporal, creando un espectáculo artístico completo.

Esta propuesta no solo demuestra cómo la creatividad puede potenciar la comprensión de los contenidos curriculares, sino que también destaca la importancia de la experimentación, la expresión y la colaboración en el proceso de aprendizaje (Adell & Rueda, 2014). La alianza entre la creatividad y los contenidos educativos no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también fomenta el desarrollo integral de los estudiantes, cultivando habilidades cognitivas, emocionales y sociales fundamentales para su crecimiento.

5c. PROMOVIENDO LA IDENTIDAD Y AUTOEXPRESIÓN A TRAVÉS DEL ARTE EN LA SECUNDARIA

La integración del arte dramático en la educación secundaria se revela como un recurso valioso para el desarrollo integral de los estudiantes. Diversos estudios respaldan la idea de que el teatro, como expresión artística, contribuye al equilibrio necesario en el proceso evolutivo, promoviendo el control emocional, la creatividad y la inteligencia

(Zambrano et al., 2019). La influencia positiva del teatro infantil se refleja en las estrategias lúdicas y didácticas aplicadas en el nivel inicial.

Mejía (2015) destaca la importancia del arte dramático como medio de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes reforzar conocimientos a través de la imaginación y desarrollar el pensamiento creativo. La libertad de trabajar libremente y expresar emociones de manera interesante contribuye a fortalecer la seguridad en sí mismos y a preparar a los estudiantes para diversas actividades en el entorno escolar.

El arte dramático no solo facilita el aprendizaje, sino que también desempeña un papel crucial en la asunción de roles, la expresión adecuada de sentimientos y la formación de estudiantes independientes y autónomos (Reina, 2009). La implementación efectiva del arte dramático en la educación requiere considerar aspectos esenciales como el texto, el montaje y las técnicas. El texto, como punto de partida, debe tener una adecuación entre el tema y el grupo, garantizando un atractivo desde el principio. El montaje implica la elaboración de la puesta en escena, y las técnicas, como la expresión corporal y la representación dramática, buscan que los niños se sientan más cómodos consigo mismos y con los demás.

Pérez (2017) subraya que la dramatización no solo permite a los estudiantes expresarse utilizando la voz y el cuerpo, sino que también desarrolla habilidades comunicativas y fomenta el aprendizaje cooperativo en el aula. El trabajo en grupo en la dramatización impulsa la interacción entre los estudiantes, promoviendo un ambiente en el que el trabajo creativo conjunto es más enriquecedor que el individual.

El arte dramático, al desarrollar un lenguaje absoluto entre lo verbal y no verbal, contribuye a fortalecer la confianza y la participación en público, así como a fomentar la integración cooperativa (Pérez, 2017). La inclusión del teatro como proyecto pedagógico en la educación secundaria se presenta como una herramienta que fortalece todas las áreas del conocimiento, contribuyendo al desarrollo de habilidades que benefician la convivencia en sociedad (Garibello y Quiroga, 2015).

En este contexto, se destaca la importancia de crear espacios pedagógicos que permitan a los estudiantes desarrollar destrezas y habilidades mediante actividades lúdicas, contribuyendo de manera integral en las diversas áreas de conocimiento. Además, la identidad y autonomía personal se vinculan con la construcción gradual de la conciencia de sí mismo del estudiante, evaluando, coordinando e integrando percepciones para convertirse en un individuo único y autónomo (Rendón y Caicedo, 2016). En resumen, la integración del arte, la creatividad y la expresión en la educación secundaria no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo de habilidades emocionales, sociales y cognitivas esenciales para la formación integral de los estudiantes.

6. MARCO METODOLÓGICO

6a. POBLACIÓN Y MUESTRA

Propondremos encuestar a un total de 6 cursos de aproximadamente 30 alumnos y alumnas. Más precisamente 4to y 5to años de las modalidades Naturales, Comunicación y Técnica en electrónica, de una escuela de nivel secundario en el centro de la ciudad de Villa Gobernador Gálvez. Esto nos permitirá obtener variedad de intereses, géneros y percepciones sobre el tema a abordar.

Hemos observado que esta institución está comprendida por dos edificios que se encuentran a dos cuadras de distancia. Uno de ellos corresponde al “Taller”, cómo sus estudiantes lo nombran, donde podemos encontrar mayoritariamente a los integrantes de la tecnicatura en electrónica. El otro edificio podríamos considerar que es la representación de la escuela en sí, siendo esta la que se muestra en redes, google maps, y donde se gestionan las tareas administrativas, reuniones, etcétera. Ambos edificios cuentan con wifi y variedad de dispositivos de computación, pero en el que hemos nombrado posteriormente se encuentran los laboratorios de ciencias naturales, los salones de proyección, la sala de edición, la radio, el salón de plástica, donde también se da teatro y la biblioteca.

Por otro lado, realizamos mediciones cualitativas a 3 miembros de cuerpo docente y/o directivo para que puedan desarrollar su percepción ante las tres dimensiones del tema que nombraremos a continuación. Cabe destacar que los docentes entrevistados serán elegidos según la disponibilidad del día, en primera instancia consideramos más interesante elegir docentes que dictan materias no tan relacionadas con las disciplinas artísticas, esperando tener una respuesta orientada a las didácticas docentes que aplican en sus espacios curriculares.

6b. INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

La investigación se llevará a cabo mediante dos instrumentos complementarios: una encuesta y entrevistas. La encuesta, administrada a través de Google Forms, tiene como objetivo recopilar datos cuantitativos sobre la población estudiantil de cuarto y quinto año en una escuela secundaria en Villa Gobernador Gálvez. Las preguntas cerradas abordarán tres dimensiones cruciales: la percepción del interés en la promoción de la creatividad, cómo se incorpora esta en el contexto escolar y las propuestas para mejorarlo. Las respuestas se clasificarán en categorías predeterminadas, permitiendo un análisis cuantitativo detallado. Simultáneamente, las entrevistas, que serán grabadas en formato de audio, se llevarán a cabo con tres miembros del cuerpo docente y/o directivo, seleccionados en función de su disponibilidad. Estas entrevistas explorarán en profundidad la percepción de los docentes sobre su formación en relación con la creatividad y la expresión artística, las técnicas áulicas que emplean y sus perspectivas sobre la situación actual. Además, se abordarán preguntas específicas sobre las herramientas que utilizan en el aula y se recogerán propuestas concretas para mejorar la promoción de la creatividad en el entorno educativo. En conjunto, estos instrumentos pretenden proporcionar una visión completa y matizada de la situación actual en la educación secundaria de Villa Gobernador Gálvez en relación con la creatividad y expresión artística, incorporando tanto la perspectiva de los estudiantes como la de los docentes.

6bI. PREGUNTAS PARA LA ENCUESTA:

Dimensión 1: Interés en el tema

- ¿Consideras importante la promoción de la creatividad y expresión artística en la educación secundaria?
- ¿Qué tan interesado/a estás en participar en actividades en la escuela?
- ¿Sentís que los docentes están interesados en que aprendas de una manera amena y creativa?

Dimensión 2: Cómo y si se aplica en la escuela

- ¿Crees que la creatividad y expresión artística influyen en tu comprensión de los contenidos escolares?
- ¿Has participado en actividades creativas en el aula?
- ¿En cuantas materias sentís que podés aplicar tu creatividad para poder incorporar contenidos?

Dimensión 3: Propuestas

- ¿Qué propuestas o sugerencias considerás que fomentarían la creatividad y la expresión artística en la escuela?

1. Talleres y actividades variadas de arte extracurriculares.
2. Proyectos interdisciplinarios que integren arte en asignaturas tradicionales.
3. Espacio físico dedicado con materiales para proyectos creativos.
4. Charlas y talleres con artistas locales o profesionales.
5. Eventos culturales regulares para destacar la creatividad estudiantil.

- ¿Crees que la formación docente en este tema es importante?

6bII. PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA:

- ¿Cómo fue tu formación como docente en relación con la promoción de la creatividad y la expresión?

- ¿Recibiste capacitación específica sobre cómo incorporar técnicas áulicas que fomenten la creatividad y la expresión?
- ¿Cuáles son las principales herramientas que utilizas actualmente para fomentar la creatividad en tus estudiantes?
- ¿Cómo percibís la expresión artística en la escuela actualmente?
- ¿Qué cambiarías o mejorarías en relación con la promoción de la creatividad y expresión artística en la escuela?
- ¿Qué actividades artísticas te gustaría realizar en la escuela que no se estén haciendo actualmente?

6c. RESULTADOS

El grupo de encuestados está compuesto por 50 alumnos de la escuela Ing. E.B. Gomara. En términos de género, el 56% son mujeres, el 42% son hombres, y un pequeño porcentaje prefirió no contestar. Este equilibrio de género permite obtener una perspectiva diversa de las opiniones y experiencias en relación con la creatividad educativa.

En cuanto a la distribución por área de estudio, el 44% pertenece al bachillerato en comunicación social, el 30% al bachillerato en ciencias naturales, y el 26% a la tecnicatura en electrónica. Además, el 72% se encuentra en quinto año y el 28% en cuarto año. Estas variables permiten analizar cómo las experiencias y percepciones varían según la especialidad académica y el año escolar.

Gráfico N°1: creatividad y contenidos escolares. (Elaboración propia)

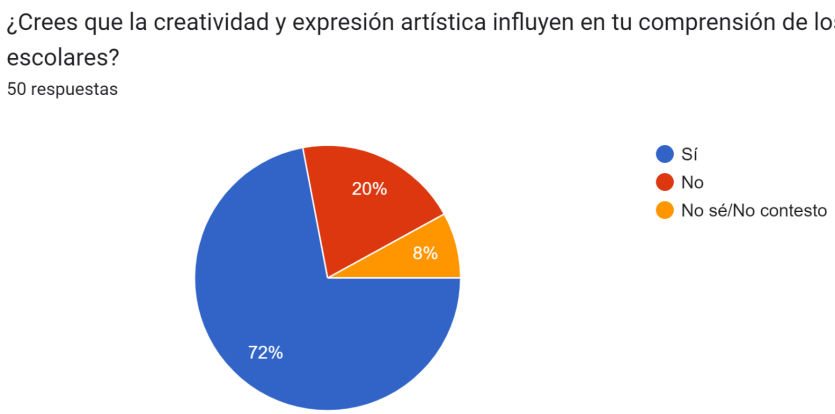
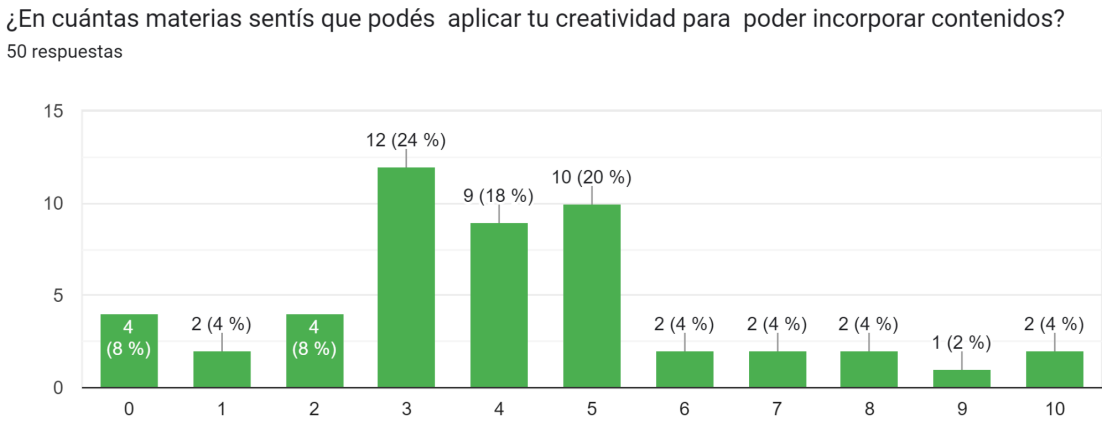


Gráfico N°2: interés de los docentes según sus estudiantes. (Elaboración propia)



Gráfico N°3: Cantidad de materias con didácticas originales. (Elaboración propia)



Los datos proporcionados revelan perspectivas significativas en la relación entre género y la percepción de la importancia de la creatividad y expresión artística. En cuanto a la promoción de la creatividad, un 71% de los hombres considera importante este aspecto, mientras que un 23% no está de acuerdo, y un 6% no contesta. En contraste, el 85% de las mujeres opina que es importante, y ninguna de ellas opinó lo contrario. Esto sugiere que las mujeres tienden a valorar más la promoción de la creatividad en comparación con los hombres, quienes presentan una percepción más diversa.

En relación con el interés en participar en actividades escolares, se observan diferencias notables entre hombres y mujeres. El 46% de las mujeres muestra un interés moderado (puntuación de 3 en una escala del 1 al 5), mientras que el 29% está altamente interesado (puntuación de 5). Por otro lado, el 39% de los hombres elige la puntuación 3 y un 28% prefiere la puntuación 2 y 1. Estos resultados indican que las mujeres están ligeramente más inclinadas hacia el interés en actividades escolares que involucren creatividad.

La participación en actividades creativas en el aula también presenta variaciones según la especialidad académica. En el caso de la electrónica, un 53% indica que no ha participado de estas experiencias. En ciencias naturales, el 80% ha participado, mientras que el 20% no lo ha hecho. Por último, en comunicación, el 77% ha participado, el 18% no contesta, y un 5% no ha participado. Estos datos resaltan la diversidad en las experiencias creativas según el área de estudio y la propuestas pedagógicas de los docentes de cada modalidad, con mayor participación en ciencias naturales y comunicación en comparación con electrónica.

6d. ANÁLISIS DE RESULTADOS

En la recopilación de datos realizada, se revela una disonancia entre las percepciones de la docente y las opiniones de los alumnos sobre la creatividad y la expresión artística en la educación secundaria. La docente entrevistada, señala la falta de capacitación específica en técnicas áulicas de creatividad y expresión, indicando que su enfoque se ha centrado más en los contenidos conceptuales. Aunque ella propone cambiar las formas de impartir clases, enfocándose en proyectos interdisciplinarios, los alumnos sienten que los docentes no tienen un gran interés en fomentar un aprendizaje ameno y creativo.

A pesar de esta percepción, la mayoría de los alumnos (80%) considera importante la promoción de la creatividad y la expresión artística en la educación secundaria. Esto podría indicar un deseo por parte de los estudiantes de experimentar métodos educativos más creativos y enriquecedores. La docente destaca la necesidad de cambiar la dinámica áulica y enseñar los mismos contenidos desde ángulos más prácticos e interactivos,

sugiriendo la implementación de talleres de teatro o expresión oral. Estas propuestas están respaldadas por los alumnos, ya que la encuesta revela que un 72% cree que la creatividad y la expresión artística influyen positivamente en su comprensión de los contenidos escolares.

Al evaluar la aplicabilidad actual de la creatividad en diferentes materias, se observa que la distribución es variada. En una escala del 0 al 10, (siendo 0 ninguna y 10 todas) un 24% de los estudiantes ha seleccionado la opción número 3, y un 20% la 5. Podríamos entender que este resultado refleja que los alumnos y alumnas consideran que en muy pocas materias se implementan dinámicas que desarrollen la creatividad. Esto sugiere que existe una oportunidad para diseñar estrategias que permitan a los alumnos aplicar la creatividad de manera más consistente en diversas áreas académicas.

La investigación destaca la importancia de abordar la brecha entre las expectativas de los alumnos y la práctica educativa actual. La docente aboga por un cambio hacia métodos más interactivos y proyectos interdisciplinarios, y los alumnos expresan la necesidad de un mayor estímulo por parte de los docentes. El desafío radica en encontrar formas efectivas de integrar la creatividad en la educación secundaria, aprovechando el interés de los alumnos y proporcionando las herramientas necesarias para que tanto docentes como estudiantes se beneficien plenamente de enfoques más creativos en el aula.

Sin embargo, la docente menciona que nunca ha recibido capacitación específica para técnicas áulicas de creatividad y expresión. Su experiencia refleja una carencia en la formación docente respecto a estas áreas específicas. El 82% de los estudiantes

consideran relevante la formación docente en creatividad y expresión artística. Este alto porcentaje sugiere un fuerte respaldo por parte de los alumnos hacia la necesidad de que los docentes se capaciten en estas áreas. El desfase entre la demanda estudiantil y la formación docente evidencia una brecha en la construcción pedagógica actual.

La falta de preparación de la docente en estas técnicas específicas destaca la necesidad urgente de incorporar formación continua y especializada en creatividad y expresión artística para los educadores, reformando programas de capacitación docente para abordar de manera integral las necesidades educativas contemporáneas.

6e. CONCLUSIONES

En otras palabras, la brecha entre las expectativas de los alumnos y la realidad educativa resalta la necesidad de implementar estrategias concretas que fomenten la creatividad y la expresión artística en la educación secundaria. Si bien la docente destaca la importancia de cambiar la dinámica áulica hacia proyectos interdisciplinarios y talleres de expresión oral, los datos sugieren que existe una falta de participación y percepción de interés por parte de los docentes en estas áreas.

Una estrategia efectiva para abordar este problema podría ser la introducción de programas de capacitación docente específicos en técnicas aúlicas de creatividad y expresión. Estos programas podrían diseñarse en colaboración con expertos en educación artística y creativa, proporcionando a los educadores las herramientas y metodologías necesarias para integrar prácticas más creativas en sus clases. Además, se podrían establecer incentivos institucionales para que los docentes participen

activamente en estos programas, fomentando la adopción generalizada de enfoques más creativos en la enseñanza.

Paralelamente, se podría implementar encuentros entre docentes sobre métodos creativos para mejorar sus habilidades en este ámbito. Esto facilitaría el intercambio de experiencias y mejores prácticas, creando una comunidad educativa más receptiva a la implementación de cambios significativos.

Además, para estimular la participación estudiantil en actividades creativas, se podrían desarrollar programas extracurriculares y proyectos interdisciplinarios que integren el arte y la creatividad en asignaturas tradicionales. Estos proyectos podrían ser diseñados en colaboración con artistas y profesionales locales, brindando a los alumnos experiencias prácticas y vínculos directos con el mundo creativo.

En última instancia, la implementación de estas estrategias podría cerrar la brecha percibida entre las expectativas de los alumnos y la práctica educativa actual, proporcionando un entorno más estimulante y enriquecedor para el desarrollo de habilidades creativas y expresivas en la educación secundaria.

7. PLANIFICACIÓN DE LA INTERVENCIÓN

En base a los datos recolectados en las instancias anteriores, hemos llegado a la conclusión de que debemos garantizar espacios de construcción, escucha y planificación de proyectos, donde los alumnos y docentes sean los actores principales, y los contenidos sean demostrados de manera lúdica, recreativa y sobre todo creativa. Para esto desarrollaremos un proyecto interdisciplinario entre todos los niveles de la secundaria que permita a la comunidad educativa (estudiantes, docentes, no docentes, directivos, padres, madres, tutores, etc.) vivenciar una jornada recreativa y agradable.

7a. OBJETIVOS DE LA INTERVENCIÓN

- **General:** Desarrollar un espacio de creación de proyectos entre docentes y estudiantes en una secundaria de Villa Gobernador Gálvez.
- **Específicos:**
    - Establecer un código de convivencia entre pares para la producción de nuevos proyectos
    - Emplear una estratégia didáctica que permita llegar a los contenidos desde espacios lúdicos no convencionales.
    - Integrar a los agentes no habituales de la institución en un marco de celebración cómo una jornada educativa.

7b. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

El siguiente proyecto interdisciplinario involucrará a toda la comunidad educativa de la secundaria, incluyendo las tres modalidades de estudio: Ciencias Naturales, Electrónica y Comunicación social. El eje temático de este proyecto será la época renacentista, permitiendo que tanto docentes como estudiantes se sumerjan en esta fascinante etapa de la historia a través de actividades lúdicas y creativas.

El proceso de creación y desarrollo de este proyecto se llevará a cabo a lo largo de todo el año lectivo, culminando en una jornada especial que tendrá lugar a mediados del último trimestre. Este evento no solo será una celebración del conocimiento y la creatividad, sino también una oportunidad para poner en común todo lo aprendido

durante el ciclo lectivo y fortalecer los lazos entre todos los actores involucrados en el proceso educativo.

Cada docente, desde su área de especialización, contribuirá con una propuesta que aborde algún aspecto de la época renacentista. Para esto se designarán tres encuentros de docentes donde estos reunidos en grupos según la vinculación entre contenidos diseñarán propuestas que sean tanto educativas como recreativas, garantizando un aprendizaje significativo y una experiencia agradable para todos los participantes.

Por ejemplo, en el área de Plástica, los estudiantes podrían realizar vitrales utilizando papel celofán, emulando las hermosas vidrieras de las catedrales renacentistas. En Física, se podrían analizar los inventos de Leonardo da Vinci, uno de los genios del Renacimiento. En Historia, investigar los principales acontecimientos y figuras de la época, realizando presentaciones dramatizadas y exposiciones sobre personajes como Miguel Ángel, Rafael y Galileo Galilei. En Literatura, podrían leer a escritores como Dante Alighieri y William Shakespeare.

Electrónica se centrará en la recreación de algunos de los avances tecnológicos de la época, comparándolos con la tecnología moderna. Los estudiantes construirán maquetas y presentarán experimentos que demuestren la evolución de estos inventos a lo largo del tiempo. La modalidad de Ciencias Naturales, se explorarán los avances en anatomía y biología realizados durante el Renacimiento. Los estudiantes podrán realizar modelos anatómicos y experimentos que reflejen los descubrimientos científicos de la época, destacando la importancia de la observación y el método científico. El área de Comunicación se encargará de documentar todo el proceso del proyecto, creando un

diario digital y audiovisual que recoja las diferentes actividades y avances. Además, diseñarán materiales de divulgación para invitar a la comunidad educativa y mantener a todos informados sobre el evento.

Algo que creemos vital para la realización de este evento, es que el equipo directivo mantenga activa la propuesta durante el año, incentivando a los docente a innovar en la forma de demostrar la incorporación de los contenidos de sus estudiantes y uniendo a las áreas relacionadas como puede ser matemática con física o comunicación con plástica para así estos grupos planifiquen en conjunto para llegar a mejores resultados.

La jornada culminará a la tarde-noche donde se expondrán todos los trabajos y proyectos realizados por los estudiantes. Las familias y otros miembros de la comunidad serán invitados a recorrer las distintas estaciones, disfrutar de las presentaciones y participar en actividades interactivas. Este evento no solo será una celebración del conocimiento y la creatividad, sino también una oportunidad para fortalecer los lazos entre todos los actores involucrados en el proceso educativo.

El cierre del evento se realizará con una presentación musical en la que estudiantes, docentes y el personal de la escuela actuarán caracterizados como personajes de la época renacentista. Por ejemplo, un grupo de docentes podría representar a los grandes artistas del Renacimiento, como Leonardo da Vinci, Miguel Ángel y Rafael, mientras interpretan música clásica de la época. Otros podrían personificar a figuras históricas como Galileo Galilei, Dante Alighieri y Nicolás Maquiavelo, mientras presentan pequeñas escenas teatrales o declaman fragmentos de sus obras. Esta presentación no solo será una forma de entretenimiento, sino también una manera de que los estudiantes perciban a sus formadores en un rol menos estructurado, siendo capaces de crear

vínculos sanos, además de profundizar el aprendizaje sobre la época y de cerrar la jornada con una actividad que integra a toda la comunidad educativa.

Este enfoque interdisciplinario y colaborativo no solo enriquecerá el aprendizaje de los estudiantes, sino que también promoverá un sentido de comunidad y pertenencia entre todos los participantes. Al final de la jornada, la comunidad educativa habrá compartido una experiencia única que reforzará los lazos entre sus miembros y sentará las bases para futuras intervenciones educativas de este tipo.

7c. LUGAR

Este proyecto está pensado en una escuela secundaria ubicada en el área central de Villa Gobernador Gálvez, la misma posee varios pisos donde se encuentran las aulas, un subsuelo donde se encuentra el laboratorio y un aula especial para las artes escénicas y plásticas.

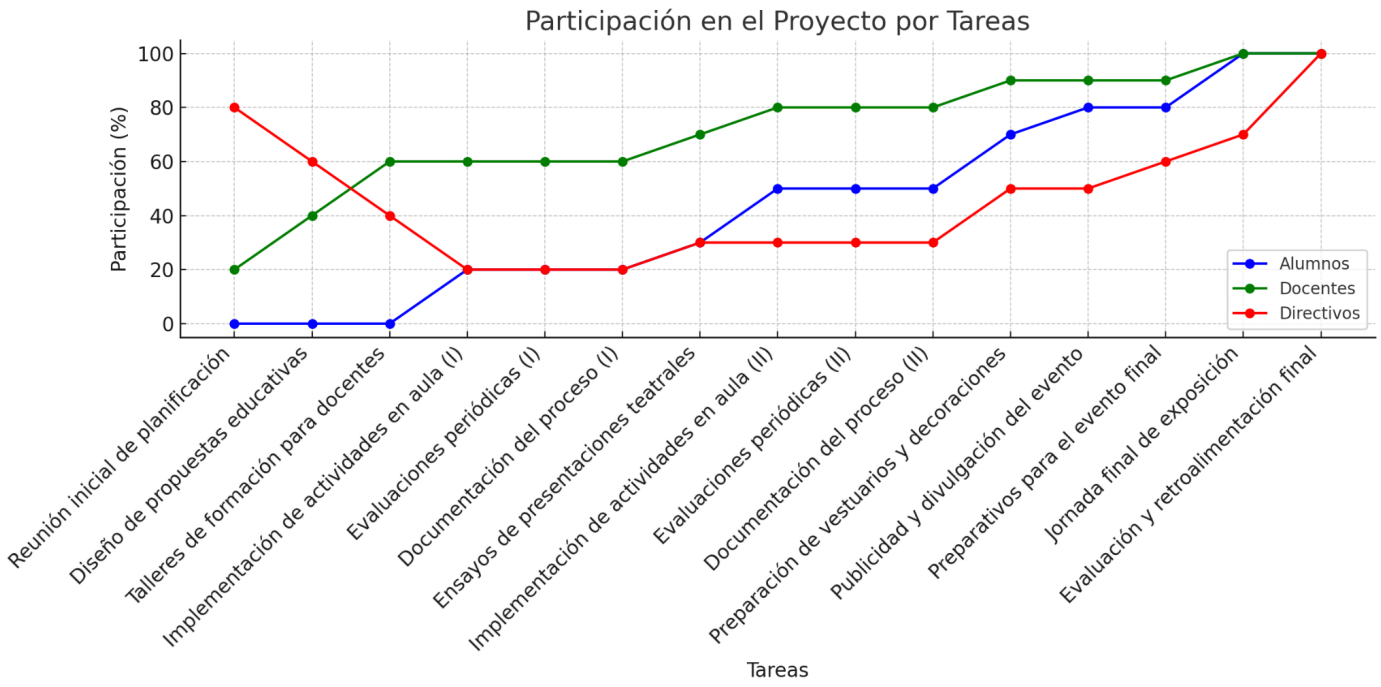
Las distintas modalidades específicas (3ro, 4to y 5to) ocuparán distintos espacios, el área de ciencias naturales tendrá el subsuelo, comunicación social estará en la sala de plásticas y artes escénicas, la tecnicatura en electrónica ocupará el primer piso de aulas, ciclo básico (1ro y 2do) ocupará el segundo piso de aulas y el sector de entrada/espacio común se designarán a los emprendimientos y stands de venta de los alumnos, alumnas, docentes y/o familias que deseen hacerlo.

7d. TEMPORALIDAD

Gráfico N°4: Posible Cronograma anual del proyecto. (Elaboración propia)

	CRONOGRAMA ANUAL:		
	1er Cuatrimestre	**2do Cuatrimestre**	**3er Cuatrimestre**
TAREAS	**1.** Reunión inicial de planificación. **2.** Diseño de propuestas educativas. **3.** Talleres de formación para docentes. **4.** Implementación de actividades en aula. **5.** Evaluaciones periódicas. **6.** Documentación del proceso. **7.** Revisión de recursos y materiales. **8.** Coordinación con la comunidad.	**1.** Implementación de actividades en aula. **2.** Evaluaciones periódicas. **3.** Documentación del proceso. **4.** Revisión de recursos y materiales. **5.** Coordinación con la comunidad. **6.** Ensayos de presentaciones teatrales.	**1.** Implementación de actividades en aula. **2.** Evaluaciones periódicas. **3.** Documentación del proceso. **4.** Revisión de recursos y materiales **5.** Coordinación con la comunidad. **6.** Preparación de vestuarios y decoraciones. **7.** Publicidad y divulgación del evento. **8.** Ensayos de presentaciones teatrales. **9.** Preparativos para el evento final **10.** Jornada final de exposición. **11.** Evaluación y retroalimentación final.

Gráfico N°5: Participación de los agentes involucrados en el proyecto. (Elaboración propia)



7e. DESTINATARIOS

Destinatarios Primarios:

- **Estudiantes de la Escuela Secundaria:** Los principales beneficiarios del proyecto son los estudiantes de la institución. A través de su participación activa en las diversas actividades y proyectos interdisciplinarios, los estudiantes no solo adquirirán conocimientos sobre la época renacentista, sino que también desarrollarán habilidades esenciales como la colaboración, la creatividad, el pensamiento crítico y la comunicación. La metodología lúdica y recreativa les permitirá aprender de manera más significativa y disfrutar del proceso educativo.

Destinatarios Secundarios:

- **Docentes:** Los profesores de todas las áreas y niveles educativos serán parte fundamental del proyecto. Su involucramiento en la planificación y ejecución de las actividades interdisciplinarias no solo enriquecerá su práctica pedagógica, sino que también fortalecerá el trabajo en equipo y la integración de distintas disciplinas. Además, tendrán la oportunidad de innovar en sus métodos de enseñanza y de interactuar con los estudiantes en un entorno más dinámico y creativo.
- **Directivos:** Los directivos deberán motivar a los docentes y estudiantes, así como para gestionar los recursos necesarios y asegurar el éxito del evento.
- **Familiares:** Padres, madres, tutores y otros familiares de los estudiantes serán invitados a participar en las actividades y eventos programados. Su involucramiento no solo fortalecerá el vínculo entre la escuela y la familia, sino que también permitirá a los estudiantes compartir sus logros y aprendizajes en un contexto de apoyo y celebración.
- **Miembros de la Comunidad Educativa:** Personal no docente, como administrativos, personal de limpieza y mantenimiento contribuirán creando un ambiente de colaboración y pertenencia en toda la comunidad escolar.
- **Miembros de la Ciudad:** La comunidad en general de Villa Gobernador Gálvez será invitada a asistir y participar en las jornadas educativas y recreativas. Esto incluye vecinos, comerciantes y cualquier ciudadano interesado en la propuesta.
  Dirigentes Políticos: Autoridades locales y dirigentes políticos serán invitados a presenciar y apoyar el proyecto. Su participación puede facilitar recursos adicionales y promover políticas que respalden iniciativas educativas innovadoras en la región.
- **Cualquier Interesado/a:** El evento está abierto a cualquier persona que desee participar, aprender y disfrutar de las actividades programadas. Esto incluye a académicos, artistas, profesionales y otros individuos interesados en la época renacentista y en las metodologías educativas innovadoras.

7f. VIABILIDAD Y RECURSOS

La viabilidad de esta propuesta se sustenta en varios factores clave que aseguran su implementación exitosa en la escuela secundaria ubicada en Villa Gobernador Gálvez. A continuación, se detallan los aspectos que hacen factible este proyecto interdisciplinario:

Recursos Humanos: La escuela cuenta con un cuerpo docente experimentado y capacitado, que ha participado anteriormente en proyectos similares. Los docentes, directivos y personal no docente tienen la experiencia y las habilidades necesarias para llevar a cabo actividades educativas innovadoras y multidisciplinarias. Además, el compromiso del equipo directivo en fomentar un ambiente de aprendizaje creativo y colaborativo será crucial para el éxito del proyecto.

Infraestructura y Equipamiento: La institución está equipada con una infraestructura adecuada para desarrollar este tipo de proyectos. Entre los recursos disponibles se incluyen:

- **Estudio de Radio:** Permite la grabación y difusión de programas radiales, entrevistas y documentales realizados por los estudiantes de Comunicación Social.
- **Laboratorios Equipados:** Facilitan experimentos y prácticas en áreas como Física, Química y Biología, esenciales para las actividades relacionadas con los avances científicos del Renacimiento.
- **Espacios Teatrales y Salas de Proyecciones:** Ideales para la realización de presentaciones dramatizadas, proyecciones de documentales y obras teatrales.
- **Edificio de la Tecnicatura en Electrónica:** Dotado de dispositivos de tornería, soldadura, carpintería y programación, proporciona un entorno adecuado para la recreación de inventos renacentistas y comparaciones con la tecnología moderna.

Apoyo Institucional y Comunitario: La escuela, siendo una institución privada con el respaldo de la municipalidad de la ciudad, cuenta con los recursos financieros necesarios para la ejecución del proyecto. Este apoyo institucional se refleja en la disponibilidad de fondos para materiales, insumos, vestuarios y otros elementos esenciales para la interacción educativa. Además, la colaboración con la municipalidad puede facilitar el acceso a recursos adicionales y a la promoción del evento en la comunidad local.

Presupuesto y Gestión Financiera: Se destinará una parte del presupuesto anual del colegio específicamente para este proyecto. Este presupuesto cubrirá:

- **Materiales Educativos y Creativos:** Papeles, pinturas, herramientas, materiales de construcción de maquetas, etc.

- **Insumos Técnicos:** Equipos para experimentos, dispositivos electrónicos, software de programación, etc.
- **Vestuario y Escenografía:** Ropa y accesorios renacentistas para las dramatizaciones, decoraciones de los espacios de exposición.
- **Logística del Evento:** Alquiler de equipos de sonido e iluminación, transporte de materiales, entre otros.

Innovación y Sostenibilidad: El enfoque innovador de este proyecto, centrado en la enseñanza a través de proyectos y el aprendizaje lúdico, no solo enriquecerá el currículo escolar, sino que también establecerá un precedente para futuras intervenciones educativas. La documentación y evaluación continua del proceso permitirá identificar áreas de mejora y garantizar la sostenibilidad de este tipo de proyectos en el futuro.

Promoción y Comunicación: Para mantener informada y motivada a la comunidad educativa, se diseñarán materiales de divulgación como boletines, videos y carteles. El área de Comunicación se encargará de crear un diario digital y audiovisual que documente el desarrollo del proyecto y promueva la participación en las diferentes actividades programadas.

7g. IMPACTO

Magnitud Cuantitativa y Cualitativa del Cambio:

La ejecución de este proyecto interdisciplinario tendrá un impacto significativo tanto en términos cuantitativos como cualitativos en la población objetivo. Cuantitativamente, se espera la participación activa de aproximadamente 400 estudiantes de la escuela secundaria, junto con más de 50 docentes y personal no docente. La implicación directa de estos actores en actividades lúdicas, recreativas y creativas permitirá una mejora tangible en el rendimiento académico y en la comprensión de los contenidos educativos, medido a través de evaluaciones y encuestas de satisfacción.

Cualitativamente, el proyecto fomentará un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo, incrementando la motivación y el interés de los estudiantes por los temas tratados. El enfoque en la época renacentista, con su rica historia de innovación y creatividad, inspirará a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas como el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas. Además, el proyecto promoverá valores como el respeto, la tolerancia y la cooperación entre los diferentes miembros de la comunidad educativa.

Contribución a la Formación de Recursos Humanos:

Los docentes tendrán la oportunidad de innovar en sus metodologías de enseñanza, adquiriendo nuevas habilidades pedagógicas y técnicas que podrán aplicar en sus futuras prácticas educativas. Los estudiantes, por su parte, desarrollarán competencias

transversales esenciales para su futuro académico y profesional, como la creatividad, la comunicación efectiva, la gestión de proyectos y el trabajo en equipo.

Desarrollo Económico y Social:

Desde esta perspectiva, el proyecto fortalecerá el vínculo entre la escuela y la comunidad local, promoviendo una cultura de colaboración y apoyo mutuo. La participación de familias y miembros de la comunidad en las actividades escolares fomentará un sentido de pertenencia y cohesión social, contribuyendo a la creación de una comunidad más unida y comprometida con la educación.

El evento final, que incluirá exposiciones, presentaciones y actividades interactivas, atraerá a un gran número de visitantes, promoviendo el comercio local y generando oportunidades económicas para los pequeños negocios y emprendedores de la zona. La implicación de la municipalidad y de dirigentes políticos en el proyecto también puede derivar en políticas públicas que apoyen iniciativas educativas similares, beneficiando a largo plazo el desarrollo educativo y económico de la región.

Perspectivas de Transferencias de Resultados:

Los resultados y aprendizajes obtenidos a través de este proyecto podrán ser documentados y compartidos con otras instituciones educativas y organizaciones interesadas en implementar metodologías educativas innovadoras. La creación de un diario digital y audiovisual del proceso servirá como recurso valioso para la transferencia de conocimientos y buenas prácticas.

La escuela puede organizar talleres y seminarios para compartir sus experiencias con otras escuelas de la región, fomentando la replicación del modelo en diferentes contextos educativos. Además, la colaboración con la municipalidad y otras entidades públicas permitirá difundir los resultados del proyecto a un nivel más amplio, promoviendo una cultura de innovación educativa en la comunidad.

7h. RESULTADOS ESPERADOS

Resultados Académicos:

1. **Mejora en el Rendimiento Académico:** Se espera un incremento en las calificaciones y en la comprensión de los contenidos educativos, especialmente en las áreas relacionadas con el proyecto interdisciplinario (Ciencias Naturales, Electrónica y Comunicación Social).
2. **Desarrollo de Competencias Transversales:** Los estudiantes adquirirán habilidades clave como el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración, que serán evidentes en sus proyectos y actividades.

3. **Aumento en la Participación y Motivación:** Un mayor interés y motivación por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje, reflejado en una mayor asistencia a clases y participación activa en las actividades propuestas.

Resultados Pedagógicos:

1. **Innovación en Metodologías de Enseñanza:** Los docentes implementarán nuevas estrategias didácticas y lúdicas, promoviendo un aprendizaje más significativo y atractivo para los estudiantes.
2. **Fortalecimiento del Trabajo Interdisciplinario:** Los docentes de diferentes áreas colaborarán de manera efectiva, diseñando y ejecutando actividades integradas que aborden múltiples disciplinas de manera coherente.
3. **Capacitación Docente:** Los docentes ampliarán sus habilidades pedagógicas y técnicas, gracias a la formación y a la experiencia práctica obtenida durante el proyecto.

Resultados Comunitarios:

1. **Fortalecimiento de la Comunidad Educativa:** Se espera una mayor cohesión y sentido de pertenencia entre los estudiantes, docentes, directivos y familias, promoviendo un ambiente escolar más colaborativo y positivo.
2. **Involucramiento de las Familias y la Comunidad:** Una participación activa de los padres, madres, tutores y otros miembros de la comunidad en las actividades y eventos, fortaleciendo el vínculo entre la escuela y la comunidad local.
3. **Visibilidad y Apoyo Institucional:** El proyecto generará un mayor reconocimiento y apoyo por parte de la municipalidad y otros dirigentes políticos, que podrán facilitar recursos y respaldo para futuras iniciativas educativas.

Resultados Logísticos y Organizativos:

1. **Eficiencia en la Gestión de Recursos:** Una administración eficaz de los recursos materiales y financieros destinados al proyecto, garantizando su óptimo aprovechamiento y sostenibilidad.
2. **Documentación y Difusión de Experiencias:** La creación de un diario digital y audiovisual que documente el proceso y los resultados del proyecto, facilitando la transferencia de conocimientos y buenas prácticas a otras instituciones.
3. **Establecimiento de Precedentes para Futuras Intervenciones:** La implementación exitosa de este proyecto sentará las bases para futuras iniciativas interdisciplinarias y colaborativas en la escuela y en otras instituciones educativas.

Resultados Específicos por Área:

1. **Ciencias Naturales:** Los estudiantes realizarán modelos anatómicos y experimentos que reflejen los descubrimientos científicos del Renacimiento, mostrando una comprensión profunda de los avances en anatomía y biología.
2. **Electrónica:** Los estudiantes construirán maquetas y presentarán experimentos que demuestren la evolución de los inventos renacentistas, comparándolos con la tecnología moderna.
3. **Comunicación Social:** Se documentará todo el proceso del proyecto mediante la creación de un diario digital y audiovisual, además de diseñar materiales de divulgación para mantener a la comunidad informada sobre el evento.

Resultados del Evento Final:

1. **Alta participación en la jornada de exposición:** Una asistencia significativa de estudiantes, familias, miembros de la comunidad y dirigentes políticos al evento final, donde se expondrán los trabajos y proyectos realizados.
2. **Impacto cultural y educativo:** Un evento que no solo celebra el conocimiento y la creatividad, sino que también ofrece una experiencia educativa y cultural enriquecedora para todos los participantes.
3. **Fortalecimiento de vínculos y redes:** La jornada final permitirá fortalecer los lazos entre todos los actores involucrados y crear redes de colaboración que beneficiarán a la comunidad educativa a largo plazo.

8. CONCLUSIONES Y PROSPECTIVAS

La implementación del proyecto interdisciplinario centrado en la época renacentista en la escuela secundaria de Villa Gobernador Gálvez es una iniciativa altamente viable y beneficiosa para todos los involucrados. A través de la colaboración entre estudiantes, docentes, directivos y la comunidad, se alcanzarán múltiples objetivos educativos, sociales y culturales. En términos académicos y pedagógicos, los estudiantes demostrarán una notable mejora en sus calificaciones y en la comprensión de los contenidos, gracias a las metodologías lúdicas y creativas implementadas. La participación activa en actividades interdisciplinarias ha permitido a los estudiantes desarrollar habilidades esenciales como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración, mientras que los docentes han adoptado nuevas estrategias pedagógicas que han enriquecido su práctica y mejorado la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.

El impacto comunitario también ha sido significativo, promoviendo un mayor sentido de pertenencia y cohesión entre todos los miembros de la comunidad escolar, incluidos los padres y otros familiares. La participación de la comunidad local y el apoyo institucional han sido fundamentales para el éxito del proyecto, fomentando un ambiente de colaboración y apoyo mutuo. En términos de organización y gestión, la administración eficaz de los recursos disponibles ha permitido el desarrollo exitoso del

proyecto, garantizando su sostenibilidad, mientras que la creación de un diario digital y audiovisual ha facilitado la transferencia de conocimientos y prácticas a otras instituciones, sentando las bases para futuras iniciativas similares.

Mirando hacia el futuro, se propone replicar este modelo de proyecto interdisciplinario en otros años lectivos y en diferentes temáticas, adaptándolo a las necesidades y contextos específicos de la escuela. La experiencia adquirida y los resultados obtenidos pueden servir de base para implementar proyectos similares en otras escuelas de la región, fomentando una cultura de innovación educativa a nivel local y regional. Continuar con la evaluación y retroalimentación periódica del proyecto permitirá identificar áreas de mejora y ajustar las estrategias para maximizar el impacto educativo y comunitario, mientras que ofrecer oportunidades de formación continua para los docentes en metodologías innovadoras y prácticas interdisciplinarias fortalecerá su capacidad para liderar futuros proyectos.

Mantener y fortalecer las alianzas con la municipalidad y otras entidades locales garantizará el apoyo necesario para futuras iniciativas y promoverá un entorno favorable para la educación innovadora. Invitar a nuevas organizaciones, empresas y profesionales a participar en el proyecto puede enriquecer las actividades y ofrecer nuevas oportunidades de aprendizaje y desarrollo para los estudiantes. A largo plazo, se espera que los estudiantes que participan en este tipo de proyectos desarrollen no solo habilidades académicas, sino también competencias y valores que les preparen mejor para su futuro académico, profesional y personal. Proyectos como este pueden contribuir al desarrollo social y económico de la comunidad, promoviendo una ciudadanía más comprometida y preparada para enfrentar los desafíos del futuro. En conclusión, el proyecto interdisciplinario sobre la época renacentista ha generado un impacto positivo y duradero en la comunidad educativa de Villa Gobernador Gálvez. Las conclusiones obtenidas y las prospectivas planteadas destacan la importancia de continuar promoviendo iniciativas educativas innovadoras que enriquezcan el aprendizaje, fortalezcan los lazos comunitarios y contribuyan al desarrollo integral de los estudiantes y la sociedad.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Archilla Prat, M. T., & Pérez Brunicardi, D. (2017). Ventajas y posibilidades de los "Proyectos de Aprendizaje Expresivos" en Educación Física en Secundaria. Retos, (31). https://doi.org/10.47197/retos.v0i31.51065
- Botella Nicolás, A. M., & Adell Valero, J. R. (2018). La integración de las artes a través de una propuesta didáctica en educación secundaria obligatoria: música, plástica y expresión corporal. Vivat Academia. Revista De Comunicación, (142), 109–123. https://doi.org/10.15178/va.2018.142.109-123
- Larraz Rábanos, N. (2013). Desarrollo de la creatividad artística en la educación secundaria. Universidad de Zaragoza, España.
- Monfort Pañego, M., & Iglesias García, N. (2015). La creatividad en la expresión corporal. Un estudio de casos en educación secundaria. Apunts. Educación Física y Deportes, 122(4), 28-35.

10. ANEXOS

Anexo A: Encuestas de Evaluación

Encuesta para Estudiantes (Se realizarán al día siguiente del evento en las aulas):

1. ¿Cómo calificarías tu experiencia general en el proyecto interdisciplinario?
    - Excelente
    - Buena
    - Regular
    - Mala
2. ¿Qué actividades disfrutaste más y por qué?
3. ¿Consideras que este proyecto te ayudó a comprender mejor los contenidos educativos? Explica tu respuesta.
4. ¿Qué habilidades sientes que has desarrollado o mejorado durante el proyecto?
5. ¿Cómo evaluarías la colaboración y el trabajo en equipo con tus compañeros?

Encuesta para Docentes:

1. ¿Cómo calificarías tu experiencia general en la implementación del proyecto interdisciplinario?
    - Excelente
    - Buena
    - Regular
    - Mala
2. ¿Qué desafíos encontraste durante la planificación y ejecución del proyecto?
3. ¿Consideras que las actividades desarrolladas fueron efectivas para el aprendizaje de los estudiantes? Explica tu respuesta.
4. ¿Qué metodologías o estrategias nuevas implementaste y cómo evaluas su impacto?
5. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar futuros proyectos interdisciplinarios?

Encuesta para Padres y Tutores:

1. ¿Cómo calificarías la organización y desarrollo del proyecto interdisciplinario?
    - Excelente
    - Buena
    - Regular
    - Mala
2. ¿Cómo percibes el impacto de este proyecto en la educación y desarrollo de tu hijo/a?
3. ¿Participaste en alguna actividad del proyecto? Si es así, ¿cómo fue tu experiencia?
4. ¿Qué aspectos del proyecto te gustaría ver en futuras iniciativas educativas?

5. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar la interacción entre la escuela y la comunidad en proyectos futuros?

Anexo B: Recursos Didácticos

1. **Bibliografía Recomendada:**
    - "El Renacimiento" por Peter Burke
    - "Leonardo da Vinci: La biografía" por Walter Isaacson
    - "El hombre renacentista" por Steven Ozment
2. **Material Audiovisual:**
    - Documentales sobre el Renacimiento disponibles en plataformas educativas y de streaming
    - Películas y series históricas recomendadas para contextualizar la época (por ejemplo, "Los Borgia", "Los Médici")
3. **Recursos en Línea:**
    - Sitios web y bases de datos académicas sobre historia del Renacimiento
    - Recursos interactivos y juegos educativos en línea que aborden la temática del proyecto
4. **Materiales para Actividades Prácticas:**
    - Kits de construcción y experimentación para proyectos de Ciencias y Electrónica
    - Materiales de arte y manualidades para recrear obras y técnicas renacentistas
    - Guías y tutoriales para actividades dramatizadas y presentaciones teatrales

Anexo C: Detalles del Evento Final

- **Fecha y Hora:** 20 de noviembre, de 14:00 a 20:00
- **Lugar:** Escuela secundaria de Villa Gobernador Gálvez, con uso de todas las instalaciones disponibles (aulas, laboratorio, sala de plásticas y artes escénicas, edificio de la tecnicatura de electrónica, espacio común y entrada)
- **Programa del Evento:**
    - 14:00 - 15:00: Inauguración y presentación del proyecto
    - 15:00 - 18:00: Exposiciones y actividades interactivas en las distintas estaciones temáticas
    - 18:00 - 19:00: Presentaciones dramatizadas y musicales en el escenario principal
    - 19:00 - 20:00: Cierre del evento y agradecimientos
- **Participantes:** Estudiantes, docentes, familias, miembros de la comunidad, autoridades locales
- **Actividades Destacadas:**
    - Stands de exposición de proyectos estudiantiles
    - Talleres y demostraciones prácticas
    - Representaciones teatrales y musicales

- Espacios de interacción y juego para niños y familias
- Venta de productos y emprendimientos locales en colaboración con la comunidad