

APRENDIZAJE FUNDAMENTADO EN PROBLEMAS Y ORGANIZADO EN PROYECTOS A TRAVÉS DE LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA DEL CICLO GENERADOR

Guillermo Alfaro Rodríguez
Academia Superior de Artes de Colombia
investigacion@corpoasa.edu.co

María Elena Mejía Mejía
Academia Superior de Artes de Colombia
investigacion@corpoasa.edu.co

Resumen

El aprendizaje fundamentado en problemas y organizado en proyectos es una metodología en la cual se destaca la importancia del proceso investigador, con la finalidad de resolver problemas a partir de soluciones abiertas que permiten la generación de nuevos conocimientos. Este enfoque representa una forma de trabajo autónoma, en la que los estudiantes son constructores de su conocimiento generando soluciones reales, y el docente asume un nuevo rol como orientador, facilitador y garante de la rigurosidad del proceso.

Con base en los anteriores elementos, para la Academia Superior de Artes ha sido de vital importancia implementar esta metodología, para propiciar nuevas formas de construcción del conocimiento, acordes los requerimientos de la educación superior. En cuanto a la importancia desde lo investigativo, la Academia pretende fortalecer un sistema de investigación que articule las funciones de docencia, investigación y extensión, con base en proyectos que permitan visualizar la institución hacia el exterior, con un valor agregado como lo es la generación de nuevo conocimiento que pueda ser transferido al entorno social y empresarial.

Palabras clave: Aprendizaje fundamentado en problemas y organizado en proyectos, ciclo generador, sistema de investigación.

**LEARNING BASED ON PROBLEMS AND ORGANIZED ON PROJECTS THROUGH
THE DIDACTIC STRATEGY GENERATOR CYCLE**

Abstract

The problem based learning and project organized is a methodology based on the importance of the research process, in order to solve problems based on open solutions that allow the generation of new knowledge. This approach represents a form of autonomous work in which students are constructors of knowledge generating real solutions, and the teacher assumes a new role as advisor and facilitator.

Based on the above items to the High Academy of Arts has been of vital importance to implement the methodology of project-based learning, based on new ways of constructing knowledge, in accordance the requirements of higher education. In terms of importance from the research, the Academy aims to strengthen research system that links the functions of teaching, research and extension, based on projects to visualize the institution to the outside, with an aggregate value such as the generation of new knowledge that can be transferred to business and social environment.

Keywords: Problem based learning and project organized, generator cycle, research system.

Introducción

Durante los últimos veinte años, la implementación de la metodología de aprendizaje basada en proyectos ha tenido una importante tendencia de crecimiento. En la década de los años 70 se fundaron muchas universidades que practicaban nuevas formas de enseñanza centrada en los estudiantes, por ejemplo, la Universidad de Maastricht (Holanda), la Universidad de Linköping (Suecia), el Centro Universitario de Roskilde (Dinamarca) y la Universidad de Aalborg (Dinamarca).

Para las instituciones mencionadas, el modelo de enseñanza basado en proyectos resultó ventajoso para el aprendizaje y la adquisición de competencias de los estudiantes. Respecto al aprendizaje, se ha considerado que los estudiantes se motivan al acceder a unas formas de pedagogía basadas en el proyecto y en el trabajo en grupo. Concretamente, se traduce en un tiempo de estudios más breve para los estudiantes, además de una menor tasa de deserción durante los estudios. Respecto a las competencias, los estudiantes obtienen las que corresponden a las necesidades de la sociedad del conocimiento y del entorno productivo y laboral.

Howard Barrows fundador de los modelos de aprendizaje basado en proyectos en las Universidades de McMaster en Canadá, Maastricht, Holanda, y la Universidad de Linköping, Suecia, lo define concretamente como un aprendizaje centrado en el estudiante que tiene lugar en grupos pequeños con el profesor como guía y que al mismo tiempo está organizado en base a problemáticas, lo cual permite organizar el trabajo académico en proyectos. Sin embargo, el propio diseño del trabajo de la metodología basa en proyectos es muy distinto de una institución a otra, dependiendo del diseño curricular, las estrategias didácticas, la metodología y el sistema de evaluación, entre otros.

1. El Aprendizaje Fundamentado en Problemas y Organizado en Proyectos

El Aprendizaje Fundamentado en Problemas se inscribe dentro de la denominada pedagogía activa, caracterizándose por el desarrollo de un proceso de aprendizaje basado en el descubrimiento y construcción del conocimiento a partir del trabajo guiado por el docente, con lo cual la exposición magistral docente ya no es la principal estrategia didáctica. Para Restrepo (2005) “en el Aprendizaje

Basado en Problemas se crea un ambiente de aprendizaje en el que el problema dirige el aprendizaje. Con tal propósito, aquel debe presentarse de tal manera que el estudiante entienda que debe profundizar ciertos temas antes de resolver el problema en cuestión”.

El problema, surge a partir de preguntas formuladas desde el inicio del proceso. De dichas preguntas se debe desarrollar un planteamiento y sistematización, que sirvan como fundamento para planificar un proyecto organizado bajo pautas metodológicas, cuyos resultados deben dar respuesta al problema planteado. Es allí donde la planeación docente adquiere un papel fundamental, ya que desde el inicio docente y estudiantes deben tener claridad absoluta sobre los contenidos que deben abordarse, los objetivos de aprendizaje, y las competencias y productos ideales que debe aportar el proceso.

En este tipo de aprendizaje se utiliza el error como una oportunidad más para aprender y no para castigar. El proceso de evaluación ya no se sustenta únicamente sobre lo cuantitativo, y en esta medida se le otorga un valor importante a la autoevaluación, la coevaluación y la heteroevaluación, siendo fundamentales las categorías determinadas para la evaluación cualitativa y formativa. Para Salinas (1997) “en el enfoque de Aprendizaje Basado en Problemas se le otorga una gran importancia a la auto-evaluación como ejercicio auto-crítico, libre y responsable, aunque siempre sujeto al contraste con la opinión de los demás”. Lo anterior implica que el estudiante debe ser evaluado además de sus docentes, por sus pares y por sus tutores de manera formativa, cualitativa e individualizada.

De la necesidad de organizar en proyectos el abordaje de los problemas planteados como objeto de estudio, surge el desarrollo del aprendizaje organizado en proyectos. El proyecto es aquel que se refiere a un conjunto articulado y coherente de actividades orientadas a alcanzar uno o varios objetos relacionados con la generación, adaptación o aplicación creativa de conocimiento. Para ello se sigue una metodología definida que prevé al logro de determinados resultados bajo condiciones limitadas de recursos y tiempo especificados en un presupuesto y en un cronograma (Colciencias, 2011).

El desarrollo del aprendizaje fundamentado en problemas y organizado en proyectos se sustenta sobre el principio de utilizar situaciones problematizadoras como punto de partida para la construcción de nuevos conocimientos. El desarrollo de este método requiere de un alto

compromiso del alumno en su aprendizaje, formación de equipos de trabajo en los cuales la dimensión colaborativa y cooperativa del aprendizaje es fundamental. El docente investigador asume un rol de guía y consultor del aprendizaje, y la organización de los proyectos se estructura sobre los problemas que estimulan el aprendizaje y que desarrollan las habilidades en la resolución los mismos. De acuerdo con el postulado según el cual “El trabajo del docente no es enseñar, el trabajo del docente es propiciar que sus alumnos aprendan” Dávila (2000), el profesor Sergio Dávila Espinosa cita a Frida Díaz Barriga, quien afirma lo siguiente sobre el actual rol del docente:

“...la función del trabajo docente no puede reducirse ni a la de simple transmisor de la información, ni a la de facilitador del aprendizaje. Antes bien, el docente se constituye en un mediador en el encuentro del estudiante con el conocimiento. En esta mediación el profesor orienta y guía la actividad mental constructiva de sus alumnos, a quienes proporciona ayuda pedagógica ajustada a su competencia” Díaz (2000)

Para Tam (2000), en el proceso de aprendizaje organizado en proyectos se pueden destacar dos características centrales: la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. En cuanto a la primera, se determina la necesidad de plantear problemas que sean significativos y verdaderamente complejos, que estimulen la exploración y reflexión necesarias para la construcción del conocimiento. La segunda característica se refiere a la interacción de docentes y estudiantes, que conduce a un trabajo con pares, y a un proceso de aplicación de conocimientos combinados que contribuyen a la solución del problema.

Este tipo de aprendizaje organizado en proyectos promueve el conocimiento aplicado a diferentes escenarios, siendo el espíritu de indagación, la creatividad y la innovación los pilares básicos que potencian el alcance de los resultados. Para Arbulú (2008), “el método de proyectos puede ser definido como conjunto de atractivas experiencias de aprendizaje que involucran a los estudiantes en proyectos complejos y del mundo real a través de los cuales desarrollan y aplican habilidades y conocimientos”.

Para dimensionar adecuadamente el aprendizaje fundamentado en problemas y organizado en proyectos, se debe romper el esquema de asignaturas individuales, para dar lugar a una integración interdisciplinaria y transdisciplinaria, que permita abordar el proyecto de manera simultánea desde

los aportes de las diferentes áreas del conocimiento de acuerdo con el nivel cursado por el estudiante. Lo anterior, hace mucho más exigente la planificación escolar, ya que la misma no podrá realizarse de manera individual, sino que exigirá de una construcción conjunta por parte de los docentes, con el fin de establecer unos lineamientos didácticos, metodológicos, evaluativos, de tiempos y de recursos, acordes a los objetivos, resultados e impactos determinados para el proyecto.

Para Martínez R. et al. (2007), el aprendizaje basado en proyectos contribuye de manera significativa al desarrollo de habilidades transversales, como son el trabajo en equipo, planificación de proyectos, redacción de informes técnicos, realización de presentaciones y búsqueda de información. Godejord (2007) complementa lo anterior, destacando la importancia del aprendizaje basado en proyectos a través de la independencia y responsabilidad que se fomenta en el estudiante, así como el aprendizaje que le genera el afrontar por sí mismo situaciones reales complejas, el uso de la toma de decisiones, la capacidad de relación entre la teoría y la práctica, y el desarrollo de habilidades comunicativas.

En cuanto al proyecto, este debe concebirse como un conjunto organizado de actividades que responden a la solución de un problema, con objetivos medibles y verificables, guiado por una metodología, desarrollado por un equipo de trabajo, con la asignación de unos recursos determinados, con un cronograma establecido y con unos resultados e impactos previstos. El proyecto opera como una unidad articuladora que posibilita el desarrollo del trabajo académico en diferentes grados de complejidad, los cuales son dados por naturaleza y planteamiento del mismo proyecto.

Para Jonassen (1997), la situación problemática a resolver a través de un proyecto se plantea en forma incompleta, como un problema contextualizado, mal estructurado y con múltiples soluciones, lo cual significa que en el enunciado del problema únicamente se deberá plasmar información que lleve al estudiante a formularse preguntas y a establecer una secuencia de trabajo por medio de la cual se logre un enriquecimiento tanto de conocimientos, como técnicas para desarrollar el proyecto.

El Buck Institute for Education en su modelo pedagógico destaca varios elementos característicos del método de aprendizaje basado en proyectos, entre los que podemos referenciar:

- Los contenidos manejados en el Método de proyectos son significativos y relevantes para el alumno ya que presentan situaciones y problemáticas reales.
- Las actividades permiten a los alumnos buscar información para resolver problemas, así como construir su propio conocimiento favoreciendo la retención y transferencia del mismo.
- Las condiciones en que se desarrollan los proyectos permiten al alumno desarrollar habilidades de colaboración, en lugar de competencia ya que la interdependencia y la colaboración son cruciales para lograr que el proyecto funcione.
- El trabajo con proyectos permite al alumno desarrollar habilidades de trabajo productivo, así como habilidades de aprendizaje autónomo y de mejora continua.

De acuerdo con los referentes anteriormente abordados, es importante sintetizar algunas de las características más importantes del aprendizaje basado en proyectos, las cuales se presentan a continuación:

Cuadro No. 1
Características del Aprendizaje Basado en Proyectos

Característica	Descripción
Afinidad con situaciones reales	Las tareas y problemas planteados tienen una relación directa con las situaciones reales del mundo laboral.
Relevancia práctica	Las tareas y problemas planteados son relevantes para el ejercicio teórico y práctico de la inserción laboral, el empresarismo y el desarrollo social personal.
Enfoque orientado a los participantes	La elección del tema del proyecto y la realización están orientadas a los intereses y necesidades de los estudiantes y del entorno social y productivo.
Enfoque orientado a la acción	Los estudiantes han de llevar a cabo de forma autónoma acciones concretas, tanto

	teóricas como prácticas.
Enfoque orientado al producto	Se trata de obtener un resultado considerado como relevante y provechoso, el cual será sometido al conocimiento, valoración y crítica de observadores y evaluadores.
Enfoque orientado a procesos	Se trata de orienta a procesos de <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a aprender • Aprender a ser • Aprender a trabajar en equipo • Aprender a hacer
Auto organización	La determinación de los objetivos, la planificación, la realización y el control son en gran parte decididos y realizados por los mismos estudiantes.
Carácter interdisciplinario y transdisciplinario	A través de la realización del proyecto, se pueden combinar distintas áreas de conocimientos, materias y especialidades.

2. El Sistema Investigativo en la Academia Superior de Artes

En el caso de la Academia Superior de Artes la visión del sistema investigativo es necesariamente sistémica; lo anterior implica trabajar en función de la investigación, tener una formación estética rigurosa, priorizar un tema, problema real o necesidad, aprender en espacios que trascienden el aula de clase, relacionando disciplinas que al mismo tiempo y en el mismo y espacio son orientadas por dos o más docentes que generan un ambiente de aprendizaje para:

- Desarrollar un proceso investigativo, con las cuatro fases del Ciclo Generador: Activación Cognitiva, Idea Básica, Anteproyecto y Proyecto,
- Desarrollar competencias cognitivas, tecnológicas y socio-laborales para trabajar en medio de la presión, la incertidumbre, la inmediatez y la falta de recursos.
- Promover un pensamiento integrador e interdisciplinario, autónomo y responsable para el

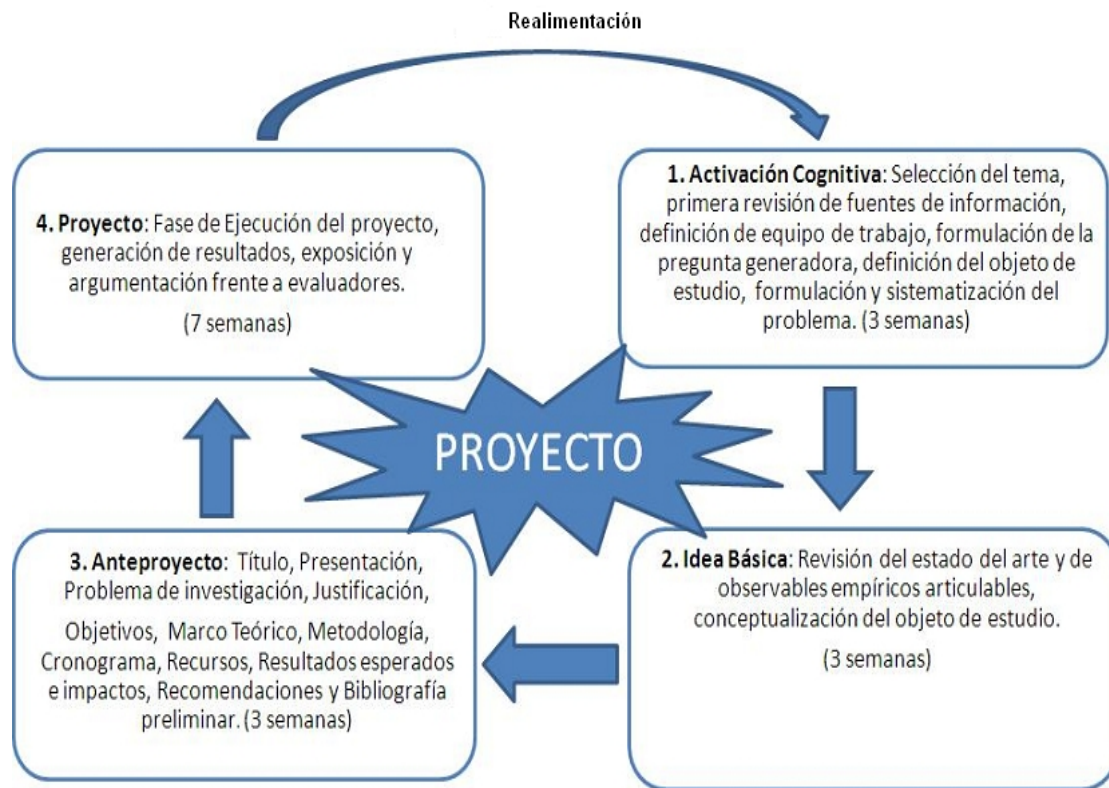
diseño y el arte

- Maximizar resultados en beneficio de los objetivos, identificando factores de riesgo, superando dificultades, fomentando la creatividad y aplicando medidas alternativas para asegurar la calidad y el éxito.
- Interactuar en equipo con planeación, comunicación asertiva, negociación, respeto por la diferencia, búsqueda de acuerdos y toma de decisiones, asumiendo una responsabilidad conjunta.
- Estimular el conocimiento mediante retos, descubriendo, corrigiendo el error, aprendiendo del otro, orientando a quienes tienen ritmos diferentes de aprendizaje.
- Fortalecer el crecimiento emocional, intelectual, la seguridad personal, la autoestima y la satisfacción por el deber cumplido, aportando a la solución de problemas y valorando las oportunidades.
- Desarrollar pensamiento prospectivo, identificando el inicio, desarrollo, final, sostenibilidad e impacto del proyecto a futuro
- Obtener realimentación del proceso con relación a la innovación, los recursos, el concepto, la factura, la funcionalidad y viabilidad del proyecto.
- Poner a consideración de la comunidad académica y empresarial, el nivel de formación académica, con evidencias de la evolución del proyecto como el portafolio, la bitácora, el diario de campo entre otras.

El proyecto se convierte en un articulador, alrededor del cual se desenvuelve la estrategia didáctica del Ciclo Generador, a través de cuatro subsistemas que de menor a mayor grado de complejidad, permiten en el ejercicio constructivo de conocimiento que facilitan alcanzar los resultados previstos para cada proyecto.

Diagrama No. 1

El Ciclo Generador: estrategia didáctica del Sistema de Investigación de la Academia Superior de Artes



El primer subsistema corresponde a la fase de Activación Cognitiva, la cual conduce a la sensibilización del estudiante frente a la construcción de su propio conocimiento. La fase de Activación Cognitiva representa el eslabón fundamental en la gestación del proyecto. Docentes y estudiantes deben orientar su acción de manera conjunta desde la selección del tema, hasta la formulación y sistematización del problema. En esta fase la capacidad de los estudiantes para formular interrogantes, se convierte en elemento fundamental que permite lograr una primera aproximación al objeto de estudio, de acuerdo con los lineamientos temáticos y metodológicos propuestos desde la planeación docente. Desde el punto de vista del desarrollo de los procesos de pensamiento aplicados a la investigación, el estudiante desarrolla su temática desde la indagación y la descripción del objeto de estudio.

En la Activación Cognitiva la acción docente es vital desde la capacidad para orientar el proyecto por medio de una formulación y solución adecuada de interrogantes, una visión integradora de los

contenidos y la metodología, y sobre todo, una capacidad de acompañamiento, tutoría y seguimiento al proceso de planificación, ejecución y cierre del proyecto.

El segundo subsistema corresponde a la Idea Básica. En esta fase el docente y los estudiantes logran definir con mayor precisión el objeto de estudio y sus referentes, gracias a la revisión del estado del arte y de experiencias desde lo empírico, lo cual permite referenciar proyectos desarrollados en la misma línea temática, profundizándose de este modo en el marco conceptual del objeto de estudio. Desde el desarrollo de los procesos de pensamiento, en la Idea Básica se consolida en el estudiante el abordaje del tema desde lo interpretativo y lo explicativo. Así como la semilla contiene toda la información genética que dará lugar al nacimiento, desarrollo y obtención de frutos del árbol, en esta fase el grupo de proyecto debe reunir la información suficiente que le permitirá ejecutar el proyecto y lograr los resultados e impactos previstos.

Un tercer subsistema corresponde al Anteproyecto. Desde la rigurosidad investigativa, se plantean de manera organizada los diferentes componentes que permiten visualizar un plan de investigación. De la coherencia en el desarrollo del mismo, dependerá el logro del alcance planificado, con sus correspondientes resultados e impactos. El estudiante evoluciona hacia un plano correspondiente al desarrollo de lo argumentativo, lo cual le permite visualizar con mayor claridad la magnitud del proyecto, tanto en su estructura, como en su integración.

El Proyecto se ubica como el cuarto y último subsistema. En esta fase el docente y los estudiantes guían el proyecto hacia su ejecución, lo que significa lograr un dominio conceptual, teórico y práctico del objeto de estudio, dado por la capacidad de desarrollar procesos de análisis que permiten construir nuevos conocimientos dentro del área temática definida. A partir de la experiencia y los resultados obtenidos, es necesario realizar un proceso de realimentación del proyecto, con el fin de generar nuevas ideas que permitan profundizar en la temática abordada en el proyecto, o formular nuevos proyectos.

El Sistema de Investigación en la Academia superior de Artes, se concibe como un proceso misional transversal en el que se ha establecido un compromiso para lograr desarrollos sociales, empresariales e innovadores, en contextos culturales diversos.

Este compromiso expresado en la misión tiene el alcance de conseguir el reconocimiento académico por la innovación en el diseño y las artes y por la transferencia que se logre al desarrollo cultural, productivo y social. Lo que implica que el SIASA se vea reflejado en la gestión del conocimiento en cuatro ejes específicos:

2.1. Desarrollo curricular, como fuente y fundamento de la docencia

Este eje integra las siguientes estrategias:

- Formular el Componente de formación tecnológica que dirija el alcance de la Investigación en el SIASA.
- Formular las directrices de la formación investigativa que transversalice el currículo.
- Conformar el Grupo de docentes encargado de formular proyectos que se articulen a la línea de investigación Arte, Diseño y Desarrollo Sostenible.
- Conformar semilleros de estudiantes alrededor de temas de interés que se articulen a la línea de investigación institucional “Arte, Diseño y Desarrollo Sostenible”.
- Participación en eventos a través de ponencias y exposición de proyectos.
- Fomentar la escritura y la publicación como medio para fortalecer las competencias investigativas en los saberes propios de cada uno de los programas académicos
- Sistematizar el proceso de trabajos de grado para identificar necesidades y problemas que permitan desarrollar proyectos investigativos.
- Desarrollar el proyecto Curaduría como innovación pedagógica.

2.2. Gestión en procesos de emprendimiento

En lo relacionado con este eje, se describen a continuación las estrategias que comprende:

- Articular los procesos de formación y gestión en el emprendimiento al SIASA.
- Participar en el proceso de investigación propuesto por Ciudad E para identificar el impacto del desarrollo de las 5 competencias en la formación de emprendimiento.
- Diseñar un plan de Comunicaciones y Sensibilización del emprendimiento con el acompañamiento de Ciudad E.

2.3. Participación en proyectos de la empresa creativa y cultural

Para el desarrollo de este eje se plantean las siguientes estrategias:

Conformar una alianza estratégica con instituciones homologas para impulsar el desarrollo de la industria creativa y cultural.

Conformar una alianza estratégica con instituciones homologas para impulsar el desarrollo de la industria creativa y cultural.

Fomentar la escritura y la publicación como medio de para fortalecer las competencias investigativas en los saberes propios de la industria creativa y cultural.

Direccionar el conocimiento de la pertinencia de la industria creativa y cultural con relación a los programas académicos de la Institución.

2.4. Articulación del proceso investigativo con las funciones de extensión y bienestar

Desde este eje se plantean las siguientes estrategias:

Desarrollar estudios que permitan identificar los factores de permanencia y deserción de la

población estudiantil de la Academia.

Diseñar la metodología para los estudios de mercadeo realizados por la Dirección de extensión.

Diseñar el componente de formación investigativa en los cursos de extensión ofrecidos por la institución.

Estudiar el impacto de los egresados de la Academia Superior de Artes en el medio.

El Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación fundamenta el proceso investigativo de la Institución para lograr integrar una estructura única y dinámica, así como políticas, estrategias, objetivos y ejecutorias a partir de los siguientes componentes del Sistema Investigativo – SIASA, de la Academia Superior de Artes:

3. Dos experiencias de aplicación: El Rápido y La Muestra Académica

3.1. El Rápido

3.1.1. Definición

El rápido es una actividad académica de investigación formativa, en la cual un equipo interdisciplinario trabaja a partir de un enunciado o premisa, en el que se ha planteado un problema que debe ser resuelto teniendo en cuenta: el tiempo, la presión, la agilidad de desarrollo, la capacidad de materialización de la idea, la capacidad de lectura indagación y observación que se haga sobre un hecho real, el producto y su factura propuesto desde el enunciado.

3.1.2. El enunciado

El enunciado es un conjunto de palabras o de datos a través de los cuales se expone un problema o

premisa de partida que requiere de una solución técnica, con la cual el estudiante elabora todo un proceso de conceptualización, que le permite pasar por las cuatro fases del ciclo generador y evidenciar su proceso con un producto determinado, que se convierte en la conclusión del enunciado.

El enunciado debe permitir al estudiante visualizar un campo de observación del problema, del cual pueda generar una pregunta que le permita emitir conceptos gráficos, hipótesis, ideas, referentes entre otros.

3.1.3. Competencias que se desarrollan

La actividad permite desarrollar varios tipos de competencias:

- **Actitud Investigativa:** El estudiante es capaz de preguntarse, dudar, problematizar, analizar, inferir, deducir y concluir alrededor de un objeto u hecho de estudio propuesto.
- **Habilidad para trabajo en Equipo:** El estudiante además de trabajar en equipo, dispone de saberes interdisciplinarios lo cual le permite realizar acuerdos, desarrollar metodologías de trabajo, conocer y aplicar diversos conocimientos del área del arte y del diseño.
- **Uso de nuevas tecnologías de información:** Se utilizan como herramientas para encontrar, adaptar y proponer nuevo conocimiento alrededor del Diseño y el Arte.
- **Capacidad de asombro:** Es muy importante que un estudiante del área de Diseño y Arte, exprese y sienta emociones diferentes frente a hechos o lecturas del contexto, en la medida en que se despiertan sus sentidos.
- **Tratamiento conceptual:** El estudiante a partir de argumentos puede proponer hipótesis de diseño para que sean desarrollados.
- **Desarrollo de procesos mentales (síntesis, memoria, análisis, formulación y resolución de problemas, alcance periférico entre otros).**
- **Capacidad de Consulta.** Debe buscar en los datos y el conocimiento ya existente las

relaciones de sus preguntas y descubrimientos; hechos permanentes de indagación en lo ya conocido.

- Sentido Común. Se considera como una habilidad de lectura sobre un hecho en la cual confluyen muchos de los aspectos mencionados anteriormente.
- Recursividad. Entendida de dos maneras. La primera, como el proceso de resolver un problema reduciéndolo a uno o más subproblemas que son idénticos en su estructura al problema original y más simples de resolver. La segunda, como la capacidad de superar las barreras y hacer uso de diferentes recursos para ejecutar un proyecto y lograr los resultados deseados.

3.1.4. Fases de desarrollo

En la actividad se tienen en cuenta las cuatro fases que conforman el ciclo generador que operacionaliza la estrategia didáctica en el aula, las cuales son Activación Cognitiva, Idea Básica, Anteproyecto y Proyecto.

El resultado, es la concreción, la materialización en un producto que se hace real y recoge todo el proceso investigativo, por lo cual se evalúa teniendo en cuenta su resultado de acuerdo con lo definido desde la planificación del proyecto.

3.1.5. Evaluación

La evaluación del Rápido se realiza utilizando un esquema institucional, el cual hace énfasis en el seguimiento al desarrollo de las siguientes competencias: actitud investigativa, trabajo en equipo, uso de tecnologías de la información, desarrollo de procesos de pensamiento, niveles de apropiación teórico-conceptual y capacidad de aplicación.

3.2. La Muestra Académica

A partir de un tema que designa el Consejo Académico, todos los estudiantes trabajan para presentar al final del semestre un proyecto que se exhibe en un espacio diferente a la Institución, así:

- Diseño de Modas presenta sus colecciones o puestas en escena de sus creaciones.
- Diseño Gráfico presenta los trabajos realizados en Campañas Publicitarias, Taller y Diseño.
- Diseño y Decoración de Espacios y Ambientes presenta los proyectos realizados en el curso de Diseño sobre espacios comerciales, corporativos, de vivienda, y espacios efímeros.
- Televisión, Fotografía, y Video realiza una muestra de videos con temas de carácter educativo, informativo o comercial.

El proyecto es orientado por los docentes en cada curso y se desarrolla aplicando la didáctica del Ciclo Generador.

Este proceso tiene como propósito:

- Aplicar las cuatro fases del Ciclo Generador: Activación Cognitiva, Idea Básica, Anteproyecto y Proyecto, que recogen todo el proceso investigativo desde el aula.
- Aplicar estrategias de diseño y arte que desarrollen habilidades de pensamiento superior.
- Desarrollar competencias personales, cognitivas y socio-laborales para aprender a trabajar en medio de la presión, la incertidumbre, la inmediatez y la falta de recursos.
- Generar una cultura del pensamiento interdisciplinario desde el diseño y el arte.
- Evaluar los procesos creativos, la utilización de recursos, el manejo del concepto y la facturación del producto.
- Poner a consideración de la comunidad académica y empresarial, el nivel de formación académica obtenido en cada uno de los niveles

4. A modo de conclusión

Para la Academia Superior de Artes, el proyecto es la unidad básica de planeación y gestión, se diseña pensando en el logro de unos objetivos específicos con base en necesidades detectadas.

La Institución en los procesos de investigación en el aula conforma proyectos a partir de la didáctica del Ciclo Generador, estos proyectos tienen su desarrollo y se concretan a través de actividades integradoras como El Rápido o la Muestra Académica. Algunos de estos proyectos se sistematizan con el fin de generar o aplicar nuevos conocimientos y de integrar las líneas de investigación. Los proyectos surgen adicionalmente con base en las necesidades específicas de las empresas o de determinados actores de la sociedad.

El modelo pedagógico propio para el arte y el diseño forma para asumir una actitud creadora, fomenta un razonamiento flexible para obtener una concepción holística del mundo, supera límites en la búsqueda de acciones y pensamientos diferentes y asume compromisos para aportar a un mundo más humano y equitativo.

En este proceso formativo la investigación logra transversalizar el currículo. Para el logro de este propósito es tan importante la capacidad del docente, como la motivación del estudiante; la fundamentación pedagógica como el método, la contextualización curricular, como los enfoques y modelos pedagógicos. Todo configura un sistema, que debe funcionar armónicamente para garantizar un verdadero proceso de creación. La investigación entonces, es concebida desde el aula, convirtiendo un espacio común de clase en un laboratorio del conocimiento a través del proyecto, donde la reflexión permanente de los procesos comprometidos en la enseñanza y en el aprendizaje se hace de manera sistémica dentro del desarrollo curricular a partir de la indagación crítica y creativa.

Toda experiencia nueva puede implicar resistencia al cambio, desmotivaciones y dificultades, sólo con una actitud proactiva se podrá construir conjuntamente una propuesta ejemplar. El reto de ser un referente académico con competencias investigativas y artísticas permitirá aportar soluciones orientadas a desarrollos sociales y empresariales en contextos culturales diversos, así se desea que sean identificados los estudiantes, egresados y docentes. En este propósito consolidara la Academia superior de Artes en sus cincuenta años.

Bibliografía

ACADEMIA SUPERIOR DE ARTES (2011). Modelo Pedagógico. Medellín.

ARBULÚ, C. (2008). No se puede usar la exposición en el AC. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Lambayeque. Método de Aprendizaje Basado en Proyectos. En:http://docencia.izt.uam.mx/sgpe/files/users/virtuami/file/ext/misueas_colabo_proyec_actv_metododeaprendizaje.pdf.

DÁVILA, S (2000). El aprendizaje Significativo. Revista Digital Contexto Educativo, No. 9, julio de 2000. En: <http://contexto-educativo.com.ar/2000/7/nota-08.htm>

GODEJORD, P.A. (2007). Perspectives on project based teaching and “blended learning” to develop ethical awareness in students. Working paper En:<http://www.elearningeuropa.info/files/media/media14200.pdf>.

JONASSEN, D. H. (1997), Instructional design models for well-structure and Illstructure problem. Solving learning outcomes. Educational Technology: Research and Development, 45 (1), 65-95.

MARTINEZ, R. Y OTROS (2007). Definición de criterios de evaluación en metodología del aprendizaje basado en proyectos. Cuadernos de Innovación Educativa en las Enseñanzas Técnicas Universitarias, Vol 1, No 2.

RESTREPO, B. (2005). Aprendizaje basado en problemas: una innovación didáctica para la enseñanza universitaria. En: Educación y Educadores Vol. 8, Universidad de la Sabana, Bogotá.

SALINAS, D (1997). La evaluación no es un callejón sin salida. En Cuadernos de Pedagogía N° 259, junio de 1997, Bogotá.

TAM, M. (2000). Constructivism, instructional design, and technology: Implications for transforming distance learning. Educational Technology & Society, 3 (2), 50-60.