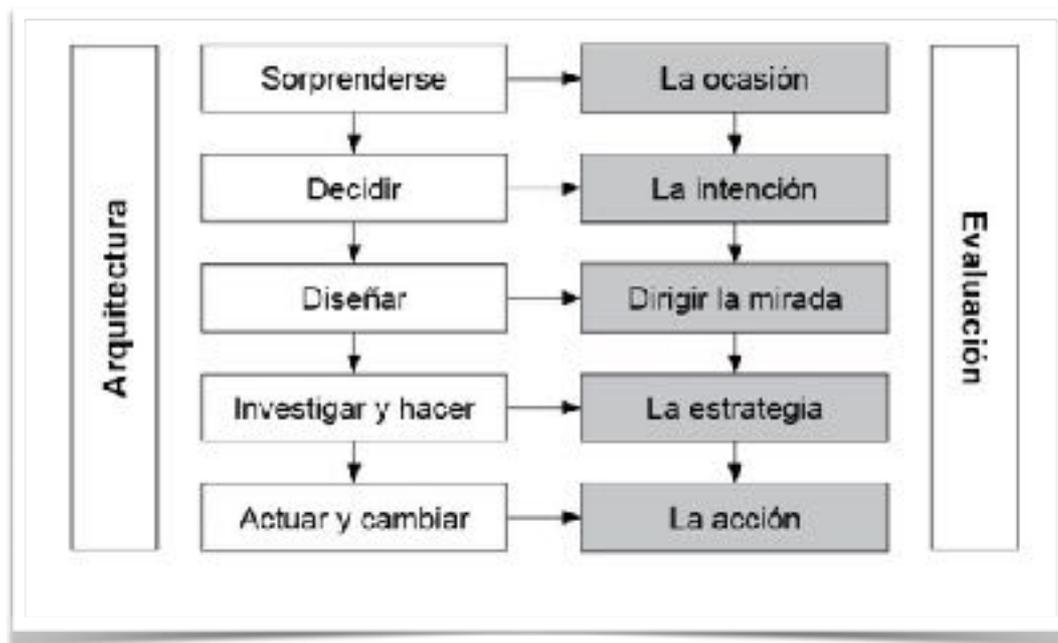




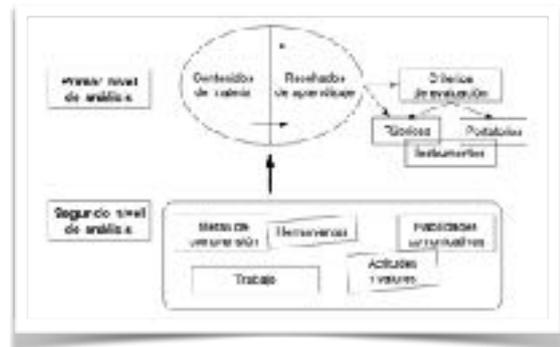
## RESUMEN DE LOS PUNTOS PRINCIPALES DE ESTE MARCO TEÓRICO SEGÚN LO PLANTEADO POR JUANJO VERGARA

En la interesante introducción cabe reseñar que plantea una serie de nuevos paradigmas que se están dando la actualidad. Entre ellos considero muy relevante la idea de que “se aprende al vivir y se vive al aprender” y la de “aprender haciendo: investigar y actuar para afrontar la complejidad y la incertidumbre de la era digital” que junto con la integración de las TICs me parecen la clave para el desarrollo de la enseñanza en ámbito artístico.



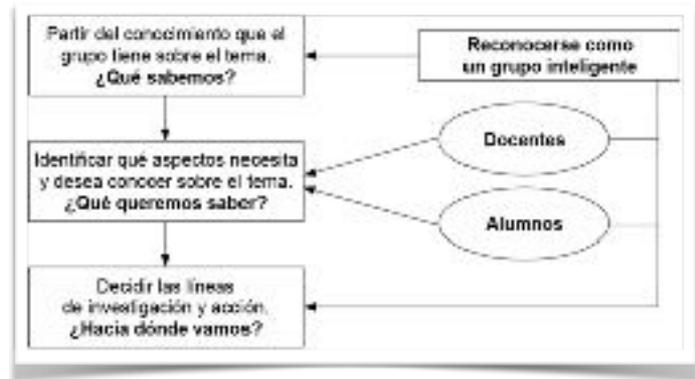
En un primer lugar planteamos que el nacimiento de un proyecto surge del concepto: **OCASIÓN** para esto la capacidad de escucha por parte del docente es clave. Idealmente tendríamos que tener al menos 6 fuentes para poder decidir hacia dónde enfocar el proyecto. (Encargo, acción provocada, intereses de los alumnos, acontecimiento, propuesta comunitaria) Siempre debemos partir de las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Valorar adecuadamente la ocasión es indispensable. Existen varios criterios a tener en cuenta y hacer un DAFO siempre es buena idea.

En todo caso hay que recordar que puede ser provocada.



En segundo lugar nos encontramos con: la **INTENCIÓN**. Es necesario generarla para que no se pierda el hilo del trabajo. De la Ocasión surge una impresión, al expresarla: creamos la expresión que con la decisión consciente de ser trabajada se convierte en la Intención. Tiene que responder a sus intereses y tener relevancia. "Es la fase de ingeniería del deseo". Deben sentirse actantes, creadores de contenido, no meros receptores.

En tercer lugar tenemos: la **MIRADA**. Hay que dirigirla hacia los objetivos de aprendizaje, hacia qué queremos saber. Esto lo hacemos a través de la interacción, la motivación y el pensamiento colectivo. Es en definitiva diseñar el proyecto en primera instancia. Es relevante “nombrar” el proyecto para generar apropiación. Es el grupo el que decide qué le interesa saber sobre el proyecto, para que esto “no interfiera con el objetivo docente J.Vergara plantea el esquema siguiente:



El cuarto punto es: la **ESTRATEGIA**. Aquí es donde diseñamos el proyecto en sí. Generando itinerarios de investigación, creativos, estructurados, relacionales, científicos...incluso podemos introducir la gamificación.

En quinta instancia estaría: la **ACCIÓN**. Básicamente es para actuar y cambiar. Se decide qué hacer, se comienza a hacer y se celebra. “El aprendizaje mueve a la acción”

En el sexto puesto tenemos: la **EVALUACIÓN**. Quizás este sea el apartado que más dudas/problemas genera o plantea. Las preguntas clave son: ¿Qué he aprendido? ¿Para qué sirve? y ¿Qué hago con ello?