

Arte

Formación Específica del Ciclo Orientado

El arte y la diversidad nos transforman

Serie PROFUNDIZACIÓN · **NES**



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN

María Soledad Acuña

JEFE DE GABINETE

Luis Bullrich

DIRECTOR GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

Javier Simón

GERENTA OPERATIVA DE CURRÍCULUM

Mariana Rodríguez

SUBSECRETARIO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y SUSTENTABILIDAD

Santiago Andrés

DIRECTORA GENERAL DE EDUCACIÓN DIGITAL

Mercedes Werner

GERENTE OPERATIVO DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Roberto Tassi

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

María Lucía Feced Abal

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE

Manuel Vidal

SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Sebastián Tomaghelli

SUBSECRETARIA DE LA AGENCIA DE APRENDIZAJE A LO LARGO DE LA VIDA

Eugenia Cortona

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

Gerencia Operativa de Currículum (GOC)

Mariana Rodríguez

Equipo de generalistas de Nivel Secundario: Bettina Bregman (coordinación), Cecilia Bernardi, Ana Campelo, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

Especialistas: Marcela Gasparini (Artes Visuales), Ariel Gurevich (Teatro y Música)

Subsecretaría de Tecnología Educativa y Sustentabilidad (SSTES)

Dirección General de Educación Digital (DGED)

Gerencia Operativa de Tecnología e Innovación Educativa (INTEC)

Roberto Tassi

Especialistas de Educación Digital: Julia Campos (coordinación), Josefina Gutiérrez, Eleonora Mendieta

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo

Coordinación editorial: Marcos Alfonso

Edición y corrección: Víctor Sabanes

Corrección de estilo: Vanina Barbeito, Ana Premuzic

Diseño gráfico y desarrollo digital: Agustina Torres (SSCPEE)

Asistencia editorial: Leticia Lobato

Ilustración: Susana Accorsi

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Arte : el arte y la diversidad nos transforman. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento Educativo, 2020. Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-549-889-1

1. Educación Secundaria. 2. Arte. I. Título
CDD 373

ISBN: 978-987-549-889-1

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implican, de parte del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

La mención de empresas o productos de fabricantes en particular, estén o no patentados, no implica que el Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires los apruebe o recomiende de preferencia a otros de naturaleza similar que no se mencionan.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en Internet: 20 de enero de 2021.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2021. Carlos H. Perette y Calle 10 – C1063 – Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2021 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados. Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Presentación

La serie Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza que ponen en juego los contenidos (conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes) definidos en el *Diseño Curricular* de la Formación General y la Formación Específica del Ciclo Orientado del Bachillerato de la Nueva Escuela Secundaria de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, en el marco de la Resolución N.º 321/MEGC/2015. Estos materiales despliegan, además, nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

Las propuestas de esta serie se corresponden, por otra parte, con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en el documento *Orientaciones para la Organización Pedagógica e Institucional de la Educación Obligatoria*, aprobado por la Resolución CFE N.º 93/09, que establece el propósito de fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. A esta norma, actualmente vigente y retomada a nivel federal por la “Secundaria 2030”, se agrega el documento *MOA - Marco de Organización de los Aprendizajes para la Educación Obligatoria Argentina*, aprobado por la Resolución CFE N.º 330/17, que plantea la necesidad de instalar distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo docente y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje. Se promueven también diversas modalidades de organización institucional, un uso flexible de los espacios y de los tiempos y nuevas formas de agrupamiento de las y los estudiantes, que se traduzcan en talleres, proyectos, articulación entre materias, experiencias formativas y debates, entre otras actividades, en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para la población joven.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda el nivel secundario para lograr incluir al conjunto de estudiantes, y promover los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Si bien se ha recorrido un importante camino en este sentido, es indispensable profundizar, extender e incorporar propuestas que hagan de la escuela un lugar convocante y que ofrezcan, además, reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, siguen siendo desafíos:

- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Propiciar el trabajo compartido entre docentes de una o diferentes áreas, que promueva la integración de contenidos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el desarrollo de capacidades.

Los materiales desarrollados están destinados a docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza y de evaluación. Se incluyen también ejemplos de actividades y experiencias de aprendizaje para estudiantes. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales. Pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos; así como ofrecer una primera aproximación a una temática, formular dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar instancias de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que, en algunos casos, se podrá adoptar la secuencia completa, y, en otros, seleccionar las partes que se consideren más convenientes. Asimismo, se podrá plantear un trabajo de mayor articulación o exigencia de acuerdos entre docentes, puesto que serán los equipos de profesores y profesoras quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

En esta ocasión se presentan secuencias didácticas destinadas al Ciclo Orientado de la NES, que comprende la formación general y la formación específica que responde a cada una de las orientaciones adoptadas por la Ciudad. En continuidad con lo iniciado en el Ciclo Básico, la formación general se destina al conjunto de estudiantes, con independencia de cada orientación, y procura consolidar los saberes generales y conocimientos vinculados al ejercicio responsable, crítico e informado de la ciudadanía y al desarrollo integral de las personas. La formación específica, por su parte, comprende unidades diversificadas, como introducción progresiva a un campo de conocimientos y de prácticas específico para cada orientación. El valor de la apropiación de este tipo de conocimientos reside no solo en la aproximación a conceptos y principios propios de un campo del saber, sino también en el desarrollo de hábitos de pensamiento riguroso y formas de indagación y análisis aplicables a diversos contextos y situaciones.

Para cada orientación, la formación específica presenta los contenidos organizados en bloques y ejes. Los bloques constituyen un modo de sistematizar, organizar y agrupar los contenidos, que, a su vez, se recuperan y especifican en cada uno de los ejes. Las propuestas didácticas de esta serie abordan contenidos de uno o más bloques, e indican cuál de las alternativas curriculares propuestas en el diseño curricular vigente y definida institucionalmente resulta más apropiada para su desarrollo.

Los materiales presentados para el Ciclo Orientado dan continuidad a las secuencias didácticas desarrolladas para el Ciclo Básico. El lugar otorgado al abordaje de problemas complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación

desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas colectivas e individuales tienen efectos en un mundo interdependiente. El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y es fácilmente accesible para todas las personas. Las capacidades constituyen un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades, de manera que las y los estudiantes las desarrollen y consoliden.

En esta serie de materiales también se retoman y profundizan estrategias de aprendizaje planteadas para el Ciclo Básico y se avanza en la propuesta de otras nuevas, que respondan a las características del Ciclo Orientado y de cada campo de conocimiento: instancias de investigación y de producción, desarrollo de argumentaciones fundamentadas, trabajo con fuentes diversas, elaboración de producciones de sistematización de lo realizado, lectura de textos de mayor complejidad, entre otras. Su abordaje requiere una mayor autonomía, así como la posibilidad de comprometerse en la toma de decisiones, pensar cursos de acción, diseñar y desarrollar proyectos.

Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión.

Continuamos el recorrido iniciado y confiamos en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, que darán lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.



Javier Simón

Director General de Planeamiento Educativo



Mariana Rodríguez

Gerenta Operativa de Currículum

¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de la serie Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.



Adobe Reader Copyright © 2020.
Todos los derechos reservados.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.

Pie de página

Volver a vista anterior

Al clicar regresa a la última página vista.



Ícono que permite imprimir.



5



Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Índice interactivo



Introducción

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

Itinerario de actividades



Actividad 1

Empezar a trabajar. Presentación del proyecto

Participar en dinámicas colaborativas de juegos en grupo para romper el hielo. Construir una posible definición de aquello que representa una jornada cultural. Distinguir entre una propuesta artística y un proyecto de gestión cultural.

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

Notas al final

¹ Símbolo que indica una nota. Al clicar se direcciona al listado final de notas.

Notas

¹ Ejemplo de nota al final.

Actividades

Actividad 1

Empezar a trabajar. Presentación del proyecto

- a. En esta propuesta de trabajo llevarán adelante la producción de una jornada cultural en la escuela. Para comenzar, van a presentarse y conocer de qué se trata este proyecto a través de dos juegos colaborativos: “El mapa personal” y “¿Qué vamos a hacer ahora?”.

Íconos y enlaces

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a un sitio/página web o a una actividad o anexo interno del documento.



Indica apartados con orientaciones para la evaluación.

Índice interactivo



Introducción



Contenidos, objetivos de aprendizaje y capacidades



Itinerario de actividades



Orientaciones didácticas y actividades



Orientaciones para la evaluación



Anexos



Bibliografía

Introducción

Este material presenta una experiencia destinada a la Formación Específica de la Orientación en Arte: Artes Visuales, Música y Teatro. Se incluyen actividades contextualizadas, complejas, desafiantes, que resultan de relevancia para los/as estudiantes, en tanto contribuyen al conocimiento, indagación y posible resolución de problemáticas reales, que pueden estar vinculadas a su entorno y a su comunidad. La resolución implica la integración de contenidos que se aprenden en distintos espacios curriculares y contempla la realización de visitas a escenarios reales o la interacción con profesionales, artistas, especialistas del campo de la Orientación, que puedan aportar su mirada y experiencias en el tema de análisis problema. Asimismo, la propuesta requiere que los/as estudiantes se involucren social, afectiva y cognitivamente y tomen un papel activo en su realización. Para ello, será preciso que tengan oportunidad de participar con otros/as en su diseño y desarrollo, como también que puedan evaluar el proceso y los resultados alcanzados.

Las experiencias formativas se enmarcan en la planificación institucional de la enseñanza, como parte de una propuesta cuya programación debiera considerar una secuencia propia de los tres años de la formación específica de la Orientación, con una lógica de complejidad creciente. Por este motivo, es deseable definir responsables institucionales que garanticen el desarrollo y la articulación entre las distintas experiencias que se ofrecerán durante el trayecto de formación. La flexibilidad que supone el abordaje de problemáticas complejas puede implicar el trabajo conjunto de docentes de diferentes espacios curriculares, que permita convocar a estudiantes de diferentes años, cursos y, en algunos casos, de otras orientaciones. En este sentido, interesa garantizar que todos los/as estudiantes tengan la posibilidad de transitar estas experiencias.

La experiencia formativa que se propone en este caso es la realización de una jornada cultural. Se entiende como tal al conjunto de actividades artísticas heterogéneas, diseñadas y llevadas a cabo por los/as estudiantes en torno a un tema en común. Durante el evento, las actividades se completan con la participación del público. En este sentido, el público pierde su carácter de espectador pasivo para interactuar, co-crear o participar en las producciones que se ofrecen. La apertura a la comunidad estará sujeta a las decisiones institucionales, en tanto, la parte fundamental de la secuencia, que implica la difusión y promoción de la jornada, quedará dentro del área de influencia y pertenencia de los/as estudiantes.

Esta experiencia artística está planteada para desarrollarse dentro de la escuela. Sin embargo, si las condiciones estuviesen dadas y las características de las actividades y el espacio destinado lo requiriesen, se puede optar por otro emplazamiento con reconocimiento institucional o comunitario para que la jornada suceda. De igual modo, es posible establecer lazos con otras escuelas de la misma orientación para realizar la jornada de manera conjunta. Se ofrecen

recursos virtuales para el tratamiento del tema y el conocimiento de diferentes formatos para la jornada, aspectos que podrán abordarse también desde la experiencia directa, si fuese posible.

Se espera que, a través de distintas dinámicas, los/as estudiantes organicen y produzcan una jornada cultural en torno a un eje temático que oficie de vertebrador del conjunto de las propuestas artísticas. Para ejemplificar, se propone como temática de este proyecto “El arte y la diversidad nos transforman”, con el fin de dar visibilidad a las expresiones artísticas de grupos emergentes o minorías, y mostrar las dinámicas presentadas a partir de este argumento.

Para dar sustento al tema que articula esta secuencia, se sostiene como premisa que toda comunidad se conforma a partir de la vinculación con otras personas. En este sentido, con esta temática se trata de conectar artísticamente la expresión de distintos intereses, de tender puentes entre manifestaciones disímiles, superponer fragmentos, amplificar las voces menos visibles y crear acciones constitutivas de convivencia en la diversidad. Este abordaje puede contribuir a vencer el temor a lo diferente o a lo desconocido, incluyendo el concepto de otredad en las prácticas culturales. Navegar entre propuestas diversas permite superar el pensamiento binario, cuestionarse y deconstruir estereotipos para ser más libres.

En la secuencia se ofrecerán herramientas para que los/as estudiantes participen en todas las etapas del diseño y puesta en marcha de la jornada cultural: la elección del tema, las actividades por realizar, la búsqueda de referentes que puedan participar, la elección y el armado de los espacios. Se pretende que los/as estudiantes conozcan los roles y las funciones necesarios para la realización de una actividad cultural y los experimenten organizados en equipo: producción artística y de espacios, comunicación y registro del evento, evaluación de la jornada y su impacto en el público asistente, etc.

En este caso, el foco está puesto en la gestión de un proyecto cultural como trabajo colaborativo en el que intervienen distintas áreas, y no en las prácticas de producción artística. Este material invita a los/as estudiantes a transitar la experiencia de gestión de un proyecto cultural y sus distintos roles, por lo que resulta estratégico descomprimir la tarea específica de realizar producciones artísticas. Para ello pueden invitar a especialistas, pares artistas que aporten contenido pertinente para las actividades según el tema elegido. Una vez definida la temática de la jornada, se sugiere invitar a otros cursos de la orientación con el objetivo de generar nuevas producciones. Los/as estudiantes podrían recuperar también producciones previas y recontextualizarlas de manera acorde al tema de la jornada. Decidir sobre las actividades artísticas y el modo de resolverlas, de acuerdo a los tiempos y recursos, es parte de la definición del proyecto. El propósito es que puedan crear, en equipos, una experiencia en la que logren reconocer la dimensión social del arte.

Se incluyen también, de forma transversal a la secuencia, recursos digitales para la gestión del trabajo colaborativo y para documentar, convocar y difundir la jornada. La integración de tecnologías digitales en esta propuesta busca propiciar una comunicación organizada y actualizada entre los equipos, favorecer la socialización de acuerdos y sucesivos avances, facilitar el trabajo colaborativo entre los encuentros presenciales, y generar memorias del proyecto en sus distintas etapas: investigación, preproducción, registro fotográfico y audiovisual de la jornada, y creación de contenidos de valor para su difusión y comunicación en redes. En este sentido, las tecnologías digitales pueden enriquecer la documentación pedagógica del proyecto. Para ello será importante construir criterios en conjunto para definir qué es lo que se va a documentar; con qué propósito (por ejemplo, para construir una memoria pedagógica como insumo para la evaluación y para compartir con la comunidad educativa); en qué instancias de la propuesta; para qué destinatarios/as; con qué recursos y formatos (videos, memorias escritas, grabaciones de audio, etc.); cómo se sistematizarán dichos registros (por ejemplo, mediante la creación y organización de carpetas compartidas en [Google Drive](#)), y qué canales se utilizarán para socializar esta documentación (por ejemplo, nuevamente el uso de carpetas compartidas y canales de comunicación interna como el correo electrónico o el blog de la escuela). Otros aspectos importantes para considerar son las orientaciones y pautas para un registro responsable, criterioso y respetuoso (por ejemplo, solicitar el consentimiento de las personas retratadas, tanto en el proceso de preparación de la jornada como el día del evento).

La secuencia permite articular unidades curriculares del Ciclo Orientado de la Formación Específica de Arte: Artes Visuales, Arte: Música y/o Arte: Teatro. Asimismo, de acuerdo con los horarios de cobertura de las asignaturas, los intereses institucionales y la temática propuesta por los/as estudiantes, podrán pensarse también articulaciones con espacios curriculares de la formación general, por ejemplo: Formación Ética y Ciudadana, Tecnologías de la Información, Arte, Filosofía, entre otras.

La oferta curricular de la Ciudad presenta tres orientaciones en Arte: Artes Visuales, Música y Teatro. En este sentido, las claves didácticas que se brindan durante el desarrollo de la secuencia comprenden herramientas comunes a todas ellas, como también específicas de cada disciplina artística. La posibilidad de ampliar la caja de herramientas sugeridas permite enriquecer los recursos disponibles al momento de llevar el proyecto a la práctica, las etapas de discusión, el diseño y la realización de la jornada.

Se sugiere reunir estudiantes de 3.º, 4.º y 5.º año del Ciclo Orientado en Arte para esta experiencia. Los/as docentes de las unidades curriculares consignadas podrán conformar parejas pedagógicas para acordar tiempos escolares y compartir espacios de encuentro.

Contenidos, objetivos de aprendizaje y capacidades

A continuación se presentan objetivos, contenidos y capacidades comunes al Ciclo Orientado del Bachillerato en Arte: Artes Visuales, Música y Teatro.

Arte - Teatro	
Objetivos de aprendizaje	
<p>Bloque. Artes en contexto</p> <ul style="list-style-type: none"> Reflexionar sobre los modos particulares de circulación, uso y consumo de las artes en las culturas juveniles. <p>Bloque. Gestión de proyectos y producción</p> <ul style="list-style-type: none"> Participar en la organización, gestión y evaluación de un proyecto grupal, con anclaje en alguna problemática propia de las manifestaciones artísticas contemporáneas. Plasmear producciones que incluyan elementos de más de un lenguaje artístico. 	
Bloques/Ejes/Contenidos	Capacidades
<p>Artes en contexto <i>Los jóvenes y las artes</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Los modos de producción y circulación del arte en las culturas juveniles. <p>Gestión de proyectos y producción <i>Etapas del diseño de proyectos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Contextualización y definición del problema. El barrio y la escuela como espacios de socialización y producción cultural. Diseño y desarrollo del proyecto: definición de los destinatarios y de los diferentes ámbitos institucionales o comunitarios; definición de objetivos y acciones considerando los recursos y los tiempos que demandarán; elaboración de plan de trabajo y cronograma. Distribución de tareas y responsabilidades. Realización, seguimiento y evaluación del proyecto: elaboración de criterios para realizar el seguimiento de la producción en los tiempos previstos; coordinación y gestión de proyectos culturales: la organización del grupo y la toma de decisiones; administración de los recursos para la consecución del proyecto; ajustes en la realización del proyecto en función de imprevistos, recursos y tiempos reales disponibles. Empleo de diversos instrumentos para el monitoreo y la evaluación del proyecto: análisis de producciones, registros de las acciones (escritos o filmados), etcétera. Memoria del proyecto: registro fotográfico o audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de autonomía para proponer y llevar adelante ideas personales Capacidad de análisis y reflexión sobre las producciones propias. Capacidad para aportar ideas ante la apreciación de las producciones de los compañeros. Competencia para comprender y aceptar puntos de vista ajenos.

Lenguajes artísticos combinados

- El cruce de lenguajes propios de las producciones estéticas contemporáneas y las hibridaciones resultantes.
- Las artes dentro de la diversidad cultural y la consideración de las culturas juveniles.

Los espacios del *Diseño Curricular del Bachillerato Orientado en Arte: Artes Visuales* sugeridos para el abordaje de esta propuesta son:

Alternativa A

Lenguajes artísticos combinados (4.º año); Arte público y producción colectiva (5.º año); Producción artística y gestión cultural (5.º año).

Alternativa B

Lenguajes combinados (4.º año); Prácticas de arte público (5.º año); Producción visual y gestión cultural (5.º año).

Los espacios del *Diseño Curricular del Bachillerato Orientado en Arte: Teatro* sugeridos para el abordaje de esta propuesta son:

Alternativa A

Lenguajes artísticos combinados (4.º año); Producción en artes escénicas y gestión cultural (5.º año); Teatro y creación colectiva (5.º año).

Alternativa B

Lenguajes combinados (4.º año); Producción teatral y gestión cultural (5.º año).

Los espacios del *Diseño Curricular del Bachillerato Orientado en Arte: Música* sugeridos para el abordaje de esta propuesta son:

Alternativa A

Lenguajes artísticos combinados (4.º año); Gestión de proyectos y producción musical (5.º año).

Alternativa B

Lenguajes combinados (4.º año); Gestión cultural musical (5.º año).

Educación Digital

Desde Educación Digital se propone que los/as estudiantes puedan desarrollar las competencias necesarias para un uso crítico, criterioso y significativo de las tecnologías digitales. Para ello —y según lo planteado en el [“Marco para la Educación Digital”](#) del *Diseño Curricular* de la NES— es preciso pensarlas como recursos disponibles para potenciar los procesos de aprendizaje en forma articulada, contextualizada y transversal a los diferentes campos de conocimiento.

En esta propuesta se fomenta el desarrollo de la alfabetización digital, a partir de instancias que promueven la búsqueda criteriosa de información y la creación de contenidos en diferentes formatos enriquecidos y lenguajes propios de la cultura digital.

Educación Digital	
Competencias Digitales	Alcance
<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de prácticas innovadoras asociadas a la cultura digital, integrando prácticas culturales emergentes, produciendo creativamente y construyendo conocimiento mediante la apropiación de las TIC.
<ul style="list-style-type: none"> • Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> • Integración del ciberespacio como un ámbito de socialización y de construcción colaborativa y circulación de saberes, contribuyendo al aprendizaje propio y de otros.
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación efectiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación con los otros a través de las TIC de forma clara y adecuada a los propósitos comunicativos, el contexto y las características de los interlocutores.

Itinerario de actividades

Actividad 1

Empezar a trabajar. Presentación del proyecto

Participar en dinámicas colaborativas de juegos en grupo para romper el hielo. Construir una posible definición de aquello que representa una jornada cultural. Distinguir entre una propuesta artística y un proyecto de gestión cultural.

Actividad 2

El tema y la caja de actividades

Elegir el tema de la jornada cultural e investigarlo. Conocer distintas cajas de actividades artísticas posibles: feria, recital, charla, taller, laboratorio, conversatorio, activación del espacio, fiestas de lectura, entre otras.

Actividad 3

La gestión colaborativa de la jornada

Proponer actividades posibles para la jornada y elaborar una primera grilla o mapa visual del evento. Identificar roles y asignarlos en los distintos equipos. Construir en forma conjunta instrumentos digitales colaborativos de diseño, avance y gestión del proyecto.

Actividad 4

Organización de la jornada. Preproducción

Iniciar la preproducción de la jornada cultural en la que cada equipo avanza en sus tareas específicas. Entrevistar a un referente de cada área para acercarse a su rol profesional. Realizar reuniones colaborativas para coordinar acciones. Resolver impedimentos.



Actividad 5

Vamos que venimos. ¡La jornada!

Acordar tareas para el día del evento, antes, durante y después de la jornada cultural. Revisar pendientes y generar contextos para buenas prácticas, acordar pautas de solidaridad, convivencia y de resolución de imprevistos.



Actividad 6

La reunión retrospectiva: un soporte para la evaluación

Presentar las conclusiones del relevamiento de la experiencia del público. Evaluar entre pares la jornada cultural y el recorrido realizado en una reunión retrospectiva. Crear un mural colectivo como registro de esta experiencia.

Orientaciones didácticas y actividades

A continuación, se presentan las actividades sugeridas para los/as estudiantes, acompañadas de orientaciones para docentes.

Actividad 1. Empezar a trabajar. Presentación del proyecto

A través de distintas dinámicas y juegos colaborativos, los/as estudiantes empezarán a presentarse y trabajar. Producirán una posible definición de jornada cultural como forma de conocer el proyecto que los convoca y conocerán la diferencia entre una propuesta de producción artística y un proyecto de gestión. Como cierre de la actividad, tendrán la oportunidad de expresar expectativas y deseos sobre los futuros encuentros y el plan de trabajo: la ideación, preproducción, realización y evaluación de una jornada cultural en la escuela. La duración estimada de esta actividad es de una clase.

Actividad 1 Empezar a trabajar. Presentación del proyecto

En esta propuesta de trabajo llevarán adelante la producción de una jornada cultural en la escuela. Para comenzar, van a presentarse y conocer de qué se trata este proyecto a través de dos juegos colaborativos: “El mapa personal” y “¿Qué vamos a hacer ahora?”

El mapa personal

Materiales:

Una hoja lisa para cada estudiante.

- Elementos para dibujar (lápices, marcadores, crayones, biromes de distintos colores).
- a. Dibujá en la hoja un “mapa personal”. Para eso, escribí tu nombre dentro de un círculo en medio de la hoja, del que se desprendan otras ramas que abren a otros círculos: familia, hobbies, amigos/as, gustos personales, habilidades, etcétera. Podés elegir con libertad las áreas y formas de tu propio mapa.
- b. Formen grupos de cuatro o cinco compañeros/as. Intenten trabajar con aquellos/as que no conozcan, o con quienes no acostumbren a hacerlo. Cada integrante va a presentarse a partir del mapa que dibujó. Si ya se conocen, descubran nuevos aspectos a partir del mapa.
- c. Roten los mapas personales al interior del grupo. Recibirán un mapa de otra persona y darán el suyo a alguien. Luego, elijan a un/a representante de cada equipo, quien se presentará delante de todos los grupos como si fuera la persona que dibujó el mapa.
- d. Luego de esta presentación, hagan preguntas o pedidos de ampliación. Los/as representantes de los equipos tienen que responder como si fueran la persona que dibujó cada mapa, inventando o imaginando lo que no sepan, como si fuera cierto.

- e. Para terminar, intercambien opiniones entre ustedes y sus docentes. ¿Qué habilidades fueron necesarias para los distintos momentos de la dinámica del mapa? Anoten en un afiche o pizarrón algunas palabras clave, por ejemplo, flexibilidad, capacidad de adaptarse a los cambios, convencer al resto, delegar o trabajar en equipo.

¿Qué vamos a hacer ahora?

- f. Formen cuatro grupos de trabajo. Un quinto grupo de cuatro estudiantes deberá esperar mientras los otros grupos trabajan, sin interactuar con ellos/as. Cada uno de los cuatro grupos debe investigar y responder las siguientes preguntas:
- Grupo 1: ¿Qué se entiende por jornada?
 - Grupo 2: ¿Qué entienden por cultura?
 - Grupo 3: ¿Cómo es su escuela?
 - Grupo 4: ¿Qué ejemplos conocen de jornada cultural?
- g. Incorporen en cada equipo a uno/a de los/as cuatro estudiantes que esperaron aparte. Cada grupo compartirá con esa persona los hallazgos que obtuvo.
- h. Reunidos nuevamente, los/as cuatro estudiantes deberán integrar las informaciones que recibieron y armar una exposición oral de hasta cinco minutos para comunicar el relato.
- i. En un plenario, propongan distintas formas de unir las palabras con las que trabajaron: jornada, cultura y escuela.
- j. Miren el video [“Formar Cultura - Iniciar un proyecto cultural - Parte I”](#), a cargo de Demián Adler, publicado por el Ministerio de Cultura de la Nación. Luego, debatan en grupos cuáles son las diferencias entre la creación de un proyecto artístico y un proyecto de gestión cultural.
- k. Vuelvan a mirar la lista de habilidades que propusieron en el punto e. del mapa personal. ¿Qué habilidades agregarían a la lista y cuáles sacarían para abordar este nuevo proyecto? ¿Por qué las consideran importantes? ¿Cómo podrían resultar necesarias para llevar a cabo una jornada cultural?

Cierre: expresar expectativas

A modo de cierre, en un plenario, piensen una o varias palabras que sinteticen sus expectativas para este proyecto. Pueden socializar estas palabras a través de un afiche o un mural interactivo colaborativo, por ejemplo, en [Mentimeter](#). Esta herramienta permite crear una nube de palabras a partir de los aportes de cada estudiante (consultar el [tutorial de Mentimeter](#) en el Campus Virtual de Educación Digital).

El objetivo de este primer encuentro es presentar distintos modos de hacer el trabajo colaborativo en grupo, a través del juego. Se trata de dinámicas para romper el hielo y presentar habilidades transversales a la experiencia formativa. “El mapa personal” funciona para acercar a los/as estudiantes que trabajan juntos/as por primera vez o para descubrir aspectos nuevos de los/as compañeros/as. Presentarse como otra persona tiene la función

de sostener el interés de la dinámica, que deberá ser siempre entretenida, no exenta de humor (por ejemplo, una persona cuyos rasgos no coinciden con el mapa que recibe). El rescate de esta dinámica focaliza sobre las habilidades puestas en juego para resolver un desafío en común. La segunda dinámica, “¿Qué vamos a hacer ahora?”, propone una suerte de teléfono descompuesto: cuatro equipos trabajan por separado y cuatro estudiantes tienen que integrar esos aportes. El rescate debe apuntar al trabajo colaborativo. Una producción de síntesis (la del grupo de cuatro personas o, por ejemplo, una jornada cultural) resulta del trabajo de muchas personas en distintos roles, tareas y etapas, y todas ellas son necesarias. Esta dinámica funciona como preparación para interiorizar a los/as estudiantes en las características de una jornada cultural y plantearles la realización de este evento en el marco de una experiencia formativa de aprendizaje artístico.

Se les comunicarán las expectativas que la institución posee para abordar una jornada cultural y para cuándo y dónde está prevista. Algunos momentos de este proyecto serán los siguientes: elegir el tema y a quién estará dirigida la jornada; dividir los roles: encargarse de la convocatoria, la difusión y del registro de lo que suceda —por ejemplo, a través de una cuenta de redes sociales creada para la jornada—, y ocuparse de la producción artística y de la puesta en escena, entre otros aspectos de la organización. Se presentará una visión panorámica de la experiencia, como un viaje para desarrollar a lo largo de los encuentros.

En este primer encuentro se debe dejar en claro el “qué” del proyecto cultural de gestión (idear, diseñar y realizar una jornada cultural) y el “cómo” (el trabajo colaborativo). El rol docente consistirá en facilitar el juego y administrar los tiempos para que no decaiga el interés. En los plenarios, se harán explícitos algunos de los principios de las experiencias formativas que acompañarán el trabajo: hacer para aprender. Se identificarán destrezas sobre las que ir trabajando y se analizará por qué son necesarias: resolución de conflictos, trabajo colaborativo, comunicación, pensamiento crítico. Para finalizar, los/as estudiantes expresarán expectativas, deseos e intereses. Estos se proponen a lo largo de las actividades dinámicas de cierre, que tienen como fin propiciar el entusiasmo y favorecer la cohesión grupal.

Actividad 2. El tema y la caja de actividades

En esta actividad se proponen dinámicas para que los/as estudiantes elijan y profundicen el tema de la jornada cultural. Se trata de juegos para despertar el interés y facilitar la generación de consensos: el *ideatón* (maratón de ideas) y el café del mundo (lluvia de ideas colaborativa), que alternan momentos de divergencia (generar) y convergencia (elegir). La actividad se plantea en tres partes: la primera, destinada a acordar el tema para la jornada; la segunda, a ofrecer recursos y propuestas para investigarlo; y la tercera, a conocer diversos

formatos de actividades artísticas. La duración estimada de esta actividad es de tres clases, una para cada una de sus partes. Se prevén, además, instancias de trabajo domiciliario virtual, referidas a la investigación del tema y de formatos de producción artística.

Actividad 2 El tema y la caja de actividades

Primera parte. ¿Qué temas sobre diversidad son importantes hoy?

Durante esta actividad van a proponer distintos temas para la jornada cultural, ponerse de acuerdo y elegir uno. Diferentes juegos y tareas les permitirán organizar e integrar sus ideas. A su vez, esta propuesta les permite trabajar con un tema en particular: “El arte y la diversidad nos transforman”. Pueden elegir con sus docentes otro punto de partida.

El ideatón

- a. Formen grupos de trabajo de hasta seis integrantes, con compañeros y compañeras de los distintos cursos que participen en la actividad. Trabajen en una mesa o ronda, en la que habrá papelitos o notas adhesivas con preguntas. Deberán responder tres preguntas de manera individual. Escriban una sola idea por papelito o nota adhesiva (pueden usar todos los que necesiten). Tendrán dos minutos para responder cada pregunta, y cada una formará una vuelta del ideatón. Al finalizar las tres vueltas pongan los papelitos o notas adhesivas en el centro de la ronda o mesa.
 - Primera vuelta: ¿Qué temas sobre la diversidad son importantes para vos?
 - Segunda vuelta: ¿Qué temas sobre diversidad son importantes para otros/as jóvenes?
 - Tercera vuelta: ¿Qué temas sobre diversidad son importantes para la sociedad?

Es momento, entonces, de cosechar las ideas:

- Lean con su grupo los papelitos que están en el centro. Luego, cada grupo deberá seleccionar tres de los temas sobre diversidad que les gustaría profundizar. ¿Con qué criterios los eligieron? Tengan en cuenta los temas concretos y específicos, es decir, que no sean demasiado abstractos o abarcadores.
- Miren los videos [“Bloque 02”](#) y [“Bloque 03”](#), publicados en BA LAB Comunicación (Laboratorio de Innovación de la Ciudad de Buenos Aires). ¿Qué consejos les aportan para la generación de ideas?

- b.** Particularicen y profundicen cada uno de los temas que eligieron, a partir de las siguientes estrategias:
- Primer tema seleccionado. Potencien esa idea a partir de un diálogo colaborativo en grupo. ¿A quiénes involucra el tema? ¿Cuáles son sus posibles espectadores o audiencia? ¿Por qué es importante su presencia en el contexto de la escuela o del barrio?
 - Segundo tema seleccionado. Realicen un ejercicio de asociación libre. Saquen de una caja una palabra al azar, que todos los grupos tendrán que asociarla con el tema.
 - Tercer tema seleccionado. Empleen el [dado digital de oportunidades](#). Utilicen la cara que salga para proponer subtemas o recortes significativos sobre el tema del tercer papelito. Pueden tirar el dado varias veces.
- c.** Elijan uno de los tres temas que particularizaron. Justifiquen por qué les interesó y traten de llegar a un acuerdo en cada equipo. Luego, dibujen el tema indicado en un afiche o cartulina: el título, subtemas, posibles enfoques o propuestas, palabras o imágenes relacionadas, y todo lo que necesiten para expresar sus ideas.

El café del mundo

- d.** Compartan los temas de cada grupo a través de un “café del mundo”. Para conocer sobre esta metodología, pueden ver el video [“¿Qué es el World Café?”](#) (hasta el minuto 2:42), en el canal Dramblys Org.
- En cada una de las mesas o rondas de trabajo permanecen dos participantes de cada grupo: uno actúa como portavoz o anfitrión y otro tomará apuntes de los intercambios. El resto de los/as participantes rota por mesas de otros equipos. El/la anfitrión/a presenta el tema de cada grupo a partir del afiche, y los/as nuevos/as participantes pueden expresar impresiones o preguntas para enriquecerlo a través de un diálogo informal. Luego, se repiten dos o tres rotaciones. Cada anfitrión/a presenta el tema a nuevos/as participantes, que suman nuevos aportes. Al final, se deberá reunir el grupo original. Quien haya tomado apuntes compartirá sus notas y el grupo cosechará esos aportes.
- e.** Reelaboren el tema en cada grupo y tengan en cuenta las nuevas preguntas y sugerencias. Pueden incluir esos aportes en el afiche o cartulina del tema, o dibujar una nueva.

La feria de temas

- f.** Armen por grupos una exposición final del tema, de no más de tres minutos, que incluya el dibujo. Pueden consultar el video [“Una presentación final”](#), publicado en el canal de EduCaixaTV, para ayudarse en el diseño de la presentación
- g.** Una vez terminadas las presentaciones, recibirán tres stickers o autoadhesivos. Péguenlos en las cartulinas que más les interesaron. Al final, el tema con más autoadhesivos será el elegido para la jornada.

Cierre

h. A modo de cierre respondan a las siguientes preguntas: ¿Qué ventajas tiene construir ideas como un proceso colaborativo? ¿Qué dificultades encontraron? ¿Cómo las resolvieron? Pueden apoyarse en esta lista para debatir sobre el proceso de generación de ideas:

- No enamorarse de la primera idea.
- La construcción de la idea es un camino en el que se vuelve a pulir.
- Una idea en borrador nos orienta por dónde avanzar, aunque no sea definitiva.
- Es importante una escucha abierta, libre de prejuicios.
- Es importante aportar a las ideas del resto y no solo a las propias.

Segunda parte. Investigación del tema

i. En esta etapa van a acotar y profundizar el tema elegido para la jornada. Pueden trabajar en los mismos equipos de hasta seis integrantes o proponer otros. Si eligieron partir del tema “El arte y la diversidad nos transforman”, pueden usar los siguientes recursos:

El arte y la diversidad cultural

Escuchen con atención la perspectiva de Nury González, coordinadora de la magistratura en Artes Visuales de la Universidad de Chile, sobre el arte y la diversidad en el video [“¿Por qué el arte es diversidad?”](#), en el sitio El Desconcierto.

Conversen grupalmente, a partir de la posición que plantea Nury González. Un/a integrante del grupo puede tomar notas y apuntes del intercambio. Luego, lean el artículo de la licenciada Gisela Massara, [“Enfoques teóricos en relación al arte y la diversidad cultural”](#), publicado por la Facultad de Diseño y Comunicación, de la Universidad de Palermo.

Con la coordinación de los/as docentes y en relación con los conceptos abordados en el texto, reflexionen sobre estos puntos:

- La transculturalidad, un fenómeno en el cual un grupo social adopta e incorpora prácticas culturales que provienen de otros grupos. Pueden buscar ejemplos o conversar sobre prácticas incorporadas recientemente en algunos sectores. Este término proviene de la antropología y es también abordado por la sociología.
- La interacción cultural, un concepto que proviene de las ciencias sociales. “Interactuar” significa ejercer una acción recíproca entre personas, agentes, entidades o sistemas (como los informáticos). La interacción es la habilidad social más destacada de los seres humanos, que nos permite relacionarnos con el entorno y construir lazos.

Podrán vincular algunas de estas dimensiones con el tema elegido y ampliar sus búsquedas, por ejemplo: interactuar con la diversidad y ponerla en valor, incorporar la transculturalidad como argumento artístico, o la diversidad en el intercambio cultural.

Si eligieron partir de otro tema, sus docentes les ofrecerán recursos para iniciar la investigación.

- Para la búsqueda y la recopilación de información, pueden utilizar diferentes buscadores como [DuckDuckGo](#), [Google](#), [Yahoo](#) o [Bing](#). Al momento de realizar la búsqueda pueden utilizar palabras clave, filtrar acorde al contenido (artículos, noticias, imágenes, etc.) o por idioma, restringir términos de búsqueda, entre otros.
- A medida que avanzan con la investigación, podrán ir sumando sus aportes en una carpeta compartida o en un documento editado de manera colaborativa, por ejemplo, en [Google Docs](#) (pueden consultar el [tutorial de Google Docs](#) en el Campus Virtual de Educación Digital). Esta herramienta, además, les permitirá guardar y compartir sus avances a lo largo del proyecto.
- Será importante decidir en conjunto qué sitios consultarán, qué palabras clave utilizarán para la búsqueda y cómo evaluarán la fiabilidad y la pertinencia de la información: ¿son sitios oficiales?, ¿son pertinentes para el tema que están investigando?, ¿están actualizados?, ¿es posible comparar y complementar distintas fuentes de información?
- j. Escriban un resumen de sus conclusiones y debates. Construyan el escrito respondiendo las siguientes preguntas:
 - ¿Qué aspectos les interesaron del tema?
 - ¿Registraron distintos puntos de vista?
 - ¿Qué cuestiones les gustaría profundizar?
 - ¿A qué artistas o especialistas podrían invitar para trabajar estos aspectos en la jornada?

Cada grupo dará a conocer sus documentos en línea. Al ser archivos editables, el resto podrá incluir notas y comentarios.

Tercera parte. La caja de actividades artísticas

Con los mismos grupos de trabajo, realicen una indagación en la web sobre propuestas artísticas realizadas en la Ciudad de Buenos Aires, para conocer distintos formatos con plena vigencia. Este tipo de producciones son utilizadas en muestras, centros culturales, jornadas y ferias.

- k. En el anexo 1, [“La producción artística en el marco de una jornada cultural. ¿Qué hacer, qué ver, qué mostrar?”](#), se proponen algunos ejemplos para iniciar una búsqueda de distintos formatos de actividades artísticas, donde intervienen varios lenguajes (artes visuales, artes escénicas, música).
- l. Creen un documento en línea para compartir los formatos que consideran más interesantes y que, hasta hoy, les resultaban desconocidos o innovadores. Respondan las siguientes preguntas:
- ¿Qué actividades nuevas descubrieron?
 - ¿Cuáles fueron las dos actividades que más les gustaron? ¿Por qué?
 - ¿Cuáles fueron las dos actividades que menos les gustaron? ¿Por qué?
 - ¿Qué actividades les parecen interesantes para la jornada? ¿Por qué?


Para profundizar
Las actividades culturales de la Ciudad

Si les interesa descubrir otras actividades de producción artística contemporánea, pueden visitar el [Centro Cultural Recoleta](#), cuyas propuestas están orientadas a jóvenes. En los proyectos [Barrios Creativos](#) y [Pase Cultural](#) encontrarán actividades, recomendaciones y beneficios para conocer y disfrutar de la oferta cultural de la Ciudad de Buenos Aires en forma presencial o remota.

Se suele abordar la generación de ideas como la aparición única de una singularidad genial. Por el contrario, estas dinámicas permiten hacer foco en la ideación como un proceso colaborativo que implica tiempo y trabajo. La actividad promueve la creatividad en equipos para que puedan elaborar e integrar temas concretos a partir de formulaciones más abstractas. El grupo se sentirá implicado con el tema de la jornada si participó en su generación y selección. Se propone partir de la diversidad, pero el recorrido se podría iniciar con otras preguntas. Por ejemplo, ¿qué temas son importantes para los/as jóvenes hoy?

El rol docente consiste en estimular la libertad creativa, ayudar cuando el proceso se trabe, volver al foco cuando las ideas se vayan de escala y dar espacio a ideas distintas, sin que nadie las monopolice. Este movimiento de expansión y síntesis conducirá finalmente a un tema para la jornada. Explicitará también algunos criterios para su elección (¿qué temas tienen más impacto?, ¿cuáles son realizables?), agrupará ideas similares y ayudará a través de preguntas para profundizar las propuestas. Para armar la caja de palabras del ideatón, algunos ejemplos posibles para la asociación libre de ideas son las siguientes: micrófono, mujer, contemporáneo, tecnología, historia, minorías, desigualdad.

El “[Bloque 05](#)”, publicado en BA LAB Comunicación (Laboratorio de Innovación de la Ciudad de Buenos Aires), brinda herramientas para coordinar el *ideatón*. Se sugiere también la lectura de las páginas 17 a 20 de las [Herramientas para el desarrollo de la innovación pública](#).

Se puede destinar una clase completa para el *ideatón* y el café del mundo. Así, los grupos preparan su presentación para la feria de temas en el encuentro siguiente. Un formato pitch de tres minutos favorece la síntesis del tema y su particularidad. Para ello, se sugiere el video “[Elevator pitch. Tienes 20 segundos - eduCaixa](#)”, publicado en el canal iurisdocTV.

En la segunda parte, se propone que el/la docente aporte dos recursos específicos en relación con el tema elegido, como puertas de entrada o accesos motivadores. El objetivo es que los/as estudiantes puedan identificar posibles participantes, actores y actividades vinculados con el tema y sus distintos puntos de vista.

En la tercera parte, los recursos propician abrir el espectro a la hora de imaginar formatos (taller, instalación, activación del espacio, feria, experiencia interactiva, etc.). Si se elige un camino de investigación presencial, la actividad 4 de la secuencia didáctica [El espacio como protagonista](#), propone un trabajo de campo en una institución cultural.

La investigación del tema y del formato de actividades pueden ser encomendadas en una semana de trabajo remoto. Será tarea docente orientar a los/as estudiantes en la búsqueda y selección de información pertinente y confiable.

Actividad 3. La gestión colaborativa de la jornada

En esta actividad, la definición del proyecto avanza en tres instancias. En la primera, los/as estudiantes elaborarán una grilla o mapa narrativo de la jornada. En la segunda, tomarán conocimiento de los roles y tareas que hacen a su planificación y producción, y conformarán esos equipos. Por último, explorarán algunas herramientas digitales colaborativas para la gestión del proyecto. La duración estimada de esta actividad es de tres clases, una para cada una de sus partes. Se prevén, además, instancias de trabajo remoto.

Actividad 3 La gestión colaborativa de la jornada

Esta actividad se divide en tres partes. En la primera, propondrán distintas actividades posibles para la jornada y elaborarán una primera grilla o mapa narrativo del evento. En la segunda parte, se dividirán en equipos y conocerán los distintos roles y tareas que hacen a la planificación y producción de una jornada cultural. Por último, explorarán nuevas herramientas digitales colaborativas para la gestión del proyecto.

Primera parte. Actividades posibles para la jornada cultural

¿Qué propuestas imaginan para la jornada cultural?

- a. Para empezar, exploren la carpeta en línea donde compartieron sus investigaciones sobre el tema y las distintas propuestas de actividades. Podrán conocer así distintos hallazgos y puntos de vista del tema y sus distintos intereses sobre actividades artísticas.
- b. Miren el video [“Formar Cultura – Ivan Moiseeff parte 1”](#), publicado por el Ministerio de Cultura de la Nación, en el cual se abordan tendencias actuales para la promoción de la lectura.
 - ¿Qué es una fiesta silenciosa de lectura? ¿Por qué resulta convocante?
 - Resuman los tres comportamientos de los públicos que se recomienda tener en cuenta.
 - ¿Cómo podrían estar presentes estas características en las actividades para la jornada?
- c. En grupos reducidos, imaginen actividades que consideren desafiantes para la jornada, piensen cómo las llevarían a cabo y debatan distintas posibilidades. Luego, completen una ficha o un archivo en la carpeta compartida en línea. Recuerden utilizar una ficha para cada propuesta.

Título posible de la actividad:

- ¿En qué consiste?:.....
- Espacio en que puede desarrollarse:.....
- Duración aproximada:
- Dinámica paso a paso de inicio a fin:.....
- Recursos necesarios:.....
- ¿Quiénes participan?:.....
- ¿Qué disciplinas intervienen?:.....
- ¿Cómo se relaciona la actividad con el tema?:.....
- ¿Qué les gustaría transmitir?:.....

¿Qué actividades eligen para la jornada?

- d. Presenten al resto de los grupos las actividades que imaginaron. Pueden hacerlo a través de fichas pegadas en una pared, en un pizarrón, en un mural en línea como [Padlet](#) (pueden consultar el [tutorial de Padlet](#) en el Campus Virtual de Educación Digital). Conversen acerca de los aspectos que podrían enriquecer las actividades y potenciarlas. ¿Hay actividades similares? ¿Cuáles podrían integrarse?

La reunión de lo diverso

Miren el video [“Formar Cultura - Iván Moiseff parte 3”](#) (a partir del minuto 1:37), publicado por el Ministerio de Cultura de la Nación. Allí, se desarrolla el valor de cruzar conversaciones en un espacio cultural para acercar distintas escenas.

- Por qué es valioso lo interdisciplinario como estrategia para convocar y enriquecer un evento?
 - ¿Cómo podrían cruzarse disciplinas y universos en las actividades que propusieron?
- e. Elijan las actividades que formarán parte de la jornada. Tengan en cuenta la visión de conjunto y no solo de cada actividad aislada. Así, usarán como criterio de selección “la diversidad de propuestas”. Consideren qué actividades podrían convivir en forma simultánea, ya que puede haber algunas permanentes durante la jornada (una feria, una instalación, una muestra) y otras con un inicio y cierre (una charla, un recital, un taller). Tengan presente el espacio y dónde podrían ubicar las distintas actividades.

Pueden acordar parámetros para elegir las actividades y conformar con ellos una matriz de selección. Algunos que considerar son, por ejemplo, factibilidad (si es posible llevarla a cabo), recursos (si cuentan con los recursos necesarios), tiempo (asignado al proyecto) e interés. Una vez acordados los parámetros, pueden asignar un puntaje para cada actividad, de 1 (mínimo) a 5 (máximo), y priorizar las actividades en base a su puntaje.

Ejemplo de matriz de selección

Propuestas	Factibilidad	Recursos	Tiempo	Interés	Total
Mural Participativo	5	4	2	3	14
Conversatorio de artistas	3	3	2	4	12

- f. Elaboren un primer esquema de la jornada; esto les permitirá empezar a visualizarla. Pueden organizarla a través de una grilla o de un mapa narrativo.

A través de la grilla, pueden armar un cronograma, por ejemplo, organizando el desarrollo de la jornada por horarios. El mapa narrativo presenta un despliegue más visual, es decir, un dibujo panorámico de la jornada, que muestra las distintas actividades en sus espacios y cómo se relacionan.

Si deciden crear una grilla, pueden utilizar [Hojas de Cálculo de Google](#). Esta aplicación cuenta con plantillas disponibles para tomar como punto de partida que pueden ser

adaptadas a la necesidad del proyecto. Por ejemplo, [plantilla de diagrama de Gantt](#) o [planilla de cronograma de un proyecto](#) (ver [tutorial de Hojas de Cálculo de Google](#) en Campus Virtual de Educación Digital).

Si crean un mapa narrativo, pueden utilizar [Google Jamboard](#). Es una aplicación al estilo pizarra colaborativa que permite añadir textos, formas o notas, imágenes, dibujos a mano alzada y archivos de [Google Drive](#) como documentos, hojas de cálculo y presentaciones. Todos los elementos que se incorporan se pueden mover, modificar y editar entre los usuarios.

El mapa narrativo de la jornada, al igual que la grilla, son archivos en construcción. Se irán actualizando, y volverán a ellos a medida que avancen en el proyecto

Para profundizar



Mapeo de recursos disponibles

¿Cómo podrían potenciar las actividades con los recursos que tienen? ¿Cuáles necesitan considerar? Mapeen los recursos materiales y humanos con los que cuentan, y conversen entre ustedes para ver quiénes podrían facilitarlos. Miren el video [“Formar Cultura - Ariel Ogando - Comunicación popular - Parte 3”](#), publicado por el Ministerio de Cultura de la Nación, donde se abordan estos temas referidos al campo de la comunicación popular.

Convocatoria a artistas

Una vez conformada la primera propuesta de actividades para la jornada cultural, piensen en referentes o en otros/as artistas, además de ustedes, a quienes podrían convocar para materializar las propuestas que imaginaron. Creen un archivo en línea donde puedan volcar y editar esa lista. A lo largo de los encuentros, podrán ampliar esos posibles referentes o artistas, indicar si fueron contactados, si confirmaron su participación, etcétera.

Segunda parte. Las tareas, los roles y los equipos

En esta etapa del proyecto es preciso armar equipos de trabajo con roles y tareas específicos para organizar la producción de la jornada cultural.

- g.** Hallarán materiales en las paredes, el suelo o las mesas, formando estaciones o islas, con información sobre cada uno de los equipos que hacen a la preparación y al desarrollo de una jornada cultural: 1. Producción artística; 2. Producción técnica y de espacios; 3. Comunicación y registro; 4. Evaluación de audiencias o públicos. Recorran y exploren esos recursos

- h. En una caja encontrarán tarjetas con tareas. Asígnenlas a cada uno de los equipos, colocándolas en sus espacios. Pueden mover la tarea que haya colocado otra persona si creen que le pertenece a otro rol.
- i. Cuatro de ustedes van a representar cada uno de los roles. Tendrán que contar de qué se trata ese rol en tres minutos. Destaquen qué lo hace interesante, ya que el objetivo es lograr que el resto quiera formar parte de él.
- j. En cada isla verán un número máximo de integrantes por equipo. Caminen por el espacio y ubíquense en el rol que prefieren. Compáren cuántos hay por cada estación y si ese número coincide con la cantidad máxima de integrantes indicada. Harán lo mismo tres veces: la primera vez, eligiendo la primera opción del equipo que les gustaría conformar; la segunda vez, la segunda opción que les gustaría, y la tercera vez, la tercera opción. Por último, vuelvan a elegir posiciones, esta vez intercambiando lugares hasta hacer coincidir el número de personas con la cantidad de integrantes que requiere cada equipo.

Tercera parte. Herramientas digitales colaborativas para la gestión

Las sillas colaborativas

- k. Elijan entre diez y quince personas que quieran ser participantes; el resto serán observadores del juego. Ambos roles implican cierta actividad. Quienes juegan, divídanse en tres equipos. Cada uno recibirá una consigna secreta, que no podrá revelar. Quienes miran el juego, tomarán apuntes. Al finalizar, debatan: ¿Qué podemos aprender de esta dinámica para trabajar con otras personas? Pueden tener en cuenta estos puntos:
 - La diferencia entre colaborar y competir.
 - La diferencia entre integrar tareas o solo distribuirlas.
 - La diferencia entre acciones opuestas o complementarias.
- l. Lean la siguiente lista de habilidades. ¿Por qué creen que son necesarias para el trabajo colaborativo? ¿Agregarían otras? ¿Cuáles?
 - Desarrollar estrategias de organización grupal.
 - Generar acuerdos y dialogar.
 - Alinearse en los objetivos.
 - Tener una escucha activa y abierta (libre de prejuicios).

Herramientas de avance y seguimiento del proyecto

Durante la gestión del proyecto, pueden incorporar nuevas herramientas digitales colaborativas, además del [Google Drive](#).

[Google Calendar](#): El uso del calendario compartido por los participantes del proyecto es recomendable, ya que se pueden subir allí las fechas de entrega de las actividades, y

los eventos y reuniones que se realizarán de manera presencial y/o virtual, a través de la herramienta para videoconferencias [Google Meet](#) (pueden consultar el [tutorial de Google Calendar](#) y el [tutorial de Google Hangouts Meet](#) en el Campus Virtual de Educación Digital).

Para la organización de los equipos y de las tareas, deberán explorar dos herramientas de gestión colaborativa:

[Trello](#) es una aplicación de creación de listas de estilo Kanban ([plantilla de tablero Kanban](#)). Los usuarios pueden crear sus tableros con diferentes columnas y mover las tareas entre ellos. Normalmente, las columnas incluyen estados de tareas como “Pendiente”, “En curso”, “Finalizado”. Los tableros y tarjetas se pueden personalizar con imágenes o íconos creados por ustedes. También, pueden configurar la aplicación para recibir copias de las actualizaciones mediante correo electrónico, para tener un seguimiento.

[Google Keep](#) es una aplicación para crear notas digitales que permite trabajar de forma colaborativa, incluir textos, imágenes, notas de voz, enlaces, listas y recordatorios, y clasificar las notas según etiquetas y colores.

Para trabajar con Trello

- Una vez que se hayan registrado en [Trello](#), realicen un tablero del proyecto. Configuren las columnas para el seguimiento de los estados del proyecto y del avance en las tareas, por ejemplo, “Pendiente”, “En curso”, “Finalizado”. Si lo desean, pueden agregar columnas según las necesidades y características del proyecto o de las decisiones grupales. Para agregar una columna, lo pueden hacer con “añadir lista” colocando el nombre en el encabezado.
- Agreguen tarjetas en cada columna para cada equipo. Pueden hacerlo con “añadir tarjeta”, y editar un título para esta. Una vez creada la tarjeta la pueden personalizarla con una imagen, agregar textos configurando una lista de tareas, descripciones, responsables, etcétera.
- Sumen, en cada tarjeta, a los/as integrantes de cada grupo de trabajo involucrado. Dentro de las tarjetas pueden adjuntar archivos e incluso pueden integrar otras aplicaciones como [Google Drive](#), por ejemplo, para importar archivos desde allí simplemente pegando el enlace.
- Si lo desean pueden agregar etiquetas de diferentes colores para identificar más fácilmente las tarjetas creadas por cada equipo (por ejemplo, “Artistas”, “Recursos”, “Redes sociales”, etc.).

Para trabajar con Keep

- Analicen la grilla o el mapa narrativo de la jornada que realizaron y recuperen lo que pudieron conversar y construir acerca de los distintos roles para la organización de la jornada. Esto servirá como insumo para organizar las tareas mediante notas colaborativas y recordatorios.
- Abran [Google Keep](#) (pueden descargarse la aplicación en el celular o ingresar desde el navegador web en la computadora) y creen una nota para cada rol o instancia de la jornada, en función de lo que analizaron en el punto anterior. Pueden identificarlas con colores diferentes.
- Compartan cada nota con los/as integrantes del grupo que desempeñen cada rol. Si aún no lo definieron, pueden compartirla con algunos/as compañeros/as para probar cómo funciona.
- De manera colaborativa, entre todos los usuarios que tienen acceso a la nota, y a partir de lo que analizaron en la grilla, escriban una lista de tareas que consideren indispensables para desempeñar cada rol. Ingresen las tareas con casillas de verificación. De esta manera, una vez que estén completas, pueden marcarlas como realizadas.
- Agreguen un recordatorio para cada nota. Los recordatorios de Google Keep serán notificados mediante el [Calendario de Google](#). Pueden configurar un recordatorio constante (por ejemplo, que se repita semanalmente) para las tareas pendientes. También pueden agregar recordatorios únicos.

Para más información sobre cómo realizar cada uno de estos puntos, pueden consultar la [sección de ayuda de Google Keep](#).

Las tres instancias que se proponen en esta actividad requieren fortalecer los consensos y acuerdos alcanzados. En este sentido, los/as docentes son referentes ante dudas o dificultades, y asumen un tipo de conducción que no limite ni inhiba la organización participativa que se espera. Se proponen actividades para organizar y hacer un seguimiento de las tareas con [Google Keep](#) y [Trello](#). El/la docente, en conjunto con los/as estudiantes, evaluará la pertinencia de los recursos según el propósito y los recorridos previos del grupo.

En la segunda parte de esta actividad, los/as docentes deberán acondicionar el espacio de trabajo, disponiendo de cuatro sectores que oficiarán como estaciones o islas. Distribuirán, en cada estación, información visual, textos o palabras, que refieran a las acciones específicas que se desarrollan en una jornada cultural. Esta información puede estar ubicada en las paredes, el piso o sobre las mesas. Una vez dispuesto el espacio, los/as docentes propiciarán que los estudiantes recorran los sectores y que descubran los principales aspectos de la

Producción artística (1), Producción técnica y de espacios (2), Comunicación y registro (3) y Evaluación de audiencias o públicos (4).

Los/as docentes prepararán tarjetas que colocarán dentro de una caja en el centro del salón. En las tarjetas se explicitan las tareas específicas de cada sector. Para ello, se sugiere que elaboren entre cinco y diez acciones propias de cada rol. Los/as estudiantes tomarán las tarjetas en forma aleatoria y las asignarán a cada estación. La dinámica de puesta en común se realizará a partir de la descripción por parte de un/a estudiante, que deberá destacar los aspectos más interesantes que se desarrollan en el sector.

Al momento de seleccionar las actividades para la jornada, el/la facilitador/a docente debe orientarlos para privilegiar propuestas interdisciplinarias y participativas, que incluyan alguno de los formatos relevados (activación del espacio, conversatorio, feria, instalación interactiva, etc.). Deben considerarse las actividades en el conjunto del festival o de la jornada y tener en cuenta su factibilidad. Un criterio posible es balancear actividades “autoportantes” (pueden hacerse con los recursos disponibles, ya que los/as estudiantes facilitan las dinámicas) y aquellas que dependen de recursos externos. Otro equilibrio es entre actividades efímeras (una charla, un recital, un taller) y aquellas transversales, que el público elige cuándo recorrer (una muestra, una feria, una instalación). Es necesario relevar recursos materiales y humanos disponibles como estímulo para generar propuestas. Harán una lista con artistas o referentes que puedan convocar y avanzarán lo antes posible en esta gestión.

También, pueden considerarse producciones artísticas anteriores de los/as estudiantes, o que estén haciendo en paralelo en otros espacios curriculares, y resulten pertinentes para ser recontextualizadas en el marco del tema de la jornada. Al ser un proyecto de gestión cultural, recuperar estas producciones se vuelve estratégico para acortar tiempos y ponerlas en valor. Asimismo, es posible, una vez definida la temática, convocar a otros cursos de la orientación a participar. Otro condicionante es contemplar los espacios para las actividades, si pueden o no convivir, de qué forma hacer un uso pleno. Al momento de dividirse en equipos, los/as estudiantes se autoasignan roles según su interés. Al pedirles opciones de elección, se habilitan instancias para que el/la facilitador/a docente defina la conformación final de los equipos.

En la dinámica de las sillas colaborativas, los objetivos “secretos” que reciben los equipos de trabajo son apilar las sillas (Grupo 1), poner las sillas en ronda (Grupo 2), dejar todas las sillas dadas vuelta (Grupo 3). El rescate de la actividad apuntará a reflexionar sobre qué significa el trabajo colaborativo: cómo establecer acuerdos para un objetivo común, qué tareas son opuestas y complementarias, cuál es la diferencia entre competir y colaborar y entre distribuir e integrar tareas. La utilización de las herramientas digitales no solo facilita la

comunicación y el trabajo colaborativo, sino que, además, constituye evidencia del proceso de trabajo y los avances que los/as estudiantes van realizando a lo largo de la propuesta. Por eso mismo, puede ser insumo de la documentación pedagógica que los/as docentes deseen realizar a lo largo del proyecto.

Actividad 4. Organización de la jornada. Preproducción

La actividad de preproducción se divide en dos etapas que abarcan algunas macrotareas que los equipos tienen que iniciar o completar. Se propone una dinámica de reunión colaborativa para que puedan coordinar acciones e integrar avances entre las áreas. Se prevé también que entrevisten a un/a referente en el área de preproducción de sus equipos para que puedan conocer más sobre su rol profesional y acercarse a la función en contacto con esa fuente. La duración estimada de esta actividad es de tres o cuatro clases. Se contemplan instancias de trabajo domiciliario y remoto, a través de las herramientas digitales del proyecto, sobre todo a medida que se acerque la jornada.

Actividad 4 Organización de la jornada. Preproducción

En esta actividad, los equipos van a comenzar a trabajar en sus tareas específicas para la preproducción de la jornada cultural: Producción artística; Producción técnica y de espacios; Comunicación y registro, y Evaluación de audiencias o públicos. Será una oportunidad para que puedan conocer y aprender sobre estas tareas.

Primera parte. Jornada de preproducción I

Los equipos y sus tareas

- a. Entrevisten a un/a referente en el área de preproducción específica de cada uno de sus equipos. Puede ser a través de una reunión remota o presencial. Preparen cinco preguntas que quieran hacerle para conocer de primera mano de qué se tratan algunas de las tareas que tienen que llevar adelante para la jornada, y cómo resolverlas. En caso de que no conozcan un/a referente de sus equipos, preparen la lista de preguntas y conversen con sus docentes.
- b. Continúen trabajando con la lista de tareas pendientes de cada equipo. Utilicen las herramientas digitales colaborativas ([Google Keep](#), el Kanban de la jornada cultural y el mapa narrativo o la grilla). Hagan una lista de pedidos (qué necesitan) y ofertas (qué pueden ofrecer) al resto de los grupos.

Tengan en cuenta las siguientes macrotareas que cada grupo debe encaminar en esta etapa, ya que permitirán el avance del proyecto en su conjunto.

Producción artística

*Convocatoria y gestión de los/as artistas.
Definición de los contenidos y dinámicas de las actividades.*

Producción técnica y de espacios

*Diseño y elección de los espacios.
Gestión de los materiales y recursos necesarios.*

Comunicación y registro

*Redacción de materiales para la comunicación:
título de la jornada cultural, bajada, concepto, agenda de actividades.*

Evaluación de audiencias y públicos

Diseño de instrumentos de registro de retroalimentación (feedback) del público. Qué nos interesa averiguar, cómo y con qué instrumentos.

La mesa de coordinación

- c.** Elijan un representante por cada grupo para conformar una mesa de coordinación de acciones. Revisen en la mesa la lista de pedidos y ofertas de cada equipo. Acuerden y asignen tareas a realizar. Luego, vuelvan a los grupos y comuniquen lo resuelto en este intercambio. En cualquier momento un/a representante de un equipo puede ir a preguntar o pedir algo que necesite a otro.

Segunda parte. Jornada de preproducción II

En esta nueva ronda de preproducción, van a continuar integrando los avances, alineando objetivos y utilizando las herramientas digitales colaborativas. La jornada cultural se acerca y es momento de poner a punto las tareas, ver dónde están y qué les falta. Tengan en cuenta estas macrotareas que cada grupo debe finalizar en esta etapa.

Producción artística

Avance en la gestión con artistas y el diseño de las actividades. Elección de anfitriones para el evento, que reciban y orienten al público.

Producción técnica y de espacios

Producción de la puesta en escena, lo que se verá en los espacios y los elementos necesarios para las actividades.

Comunicación y registro

Elaboración de una gacetilla de la jornada cultural. Creación de una cuenta de redes sociales. Diseño y producción de campaña en redes.

Evaluación de audiencias y públicos

Consolidación del instrumento de evaluación de la experiencia del público. Chequeo con producción artística sobre qué actividades contemplan instancias de retroalimentación (feedback) del público.

Construcción de criterios en conjunto

Para acordar entre ustedes y dentro de los equipos que se encargan de estas tareas.

Documentación y registro

- ¿Qué documentar? ¿Para qué? ¿En qué instancia? (etapas del proyecto)
- ¿Quiénes serán los/as destinatarios/as de esa documentación?
- ¿Con qué recursos se cuenta para el registro?
- ¿Qué formatos de registro son los más adecuados en función del propósito?
- Orientaciones para un registro responsable, criterioso y respetuoso (por ejemplo, solicitar el consentimiento de las personas retratadas el día del evento y de los/as compañeros/as que participan en el proceso).

- ¿Cómo se sistematizarán los registros?
- ¿Qué canales se utilizarán para compartir/socializar esta documentación?
- Criterios de registro para el día del evento (por ejemplo, evitar ser disruptivos, tipos de contenido que se generarán, como entrevistas, fotos, videos, “vivos”).

Canales de comunicación externa del evento

- ¿Quiénes serán los/as destinatarios/as? ¿Qué red social o canal es el más apropiado?
- ¿Qué se comunicará? (por ejemplo, avances en el armado del proyecto, piezas de convocatoria).
- ¿Quiénes son responsables de publicar y moderar?
- Criterios de responsabilidad respecto de usuarios/contraseñas.

Relevar la experiencia de las audiencias

Acuerden qué les interesa averiguar del público, cómo y con qué instrumentos. El grupo de evaluación de audiencias y públicos consolidará este instrumento. Tengan en cuenta también qué actividades interactivas recogerán feedback de los asistentes (por ejemplo, si las personas tienen que escribir algo o dejar un testimonio).

Para obtener algún tipo de retroalimentación de los/las participantes del encuentro, pueden crear un formulario digital, por ejemplo, en Formularios de Google (encontrarán el [tutorial de Formularios de Google](#) en el Campus Virtual de Educación Digital). Definan qué información les interesa recolectar. Podrán crear distintos tipos de preguntas (abiertas, opción múltiple, etc.) e incluso abrir espacios para que los/as usuarios/as suban archivos propios (por ejemplo, imágenes del evento). Esta herramienta facilita también la sistematización de la información, por ejemplo, mediante gráficos y tablas.

La herramienta permite, además, socializar el formulario mediante un enlace que podrá estar visible en afiches o en pantallas el día de la jornada o en las redes sociales del evento. Para que el enlace sea claro y breve, pueden utilizar un acortador como [TinyURL](#) o [Bitly](#), que, además de acortarlo, permiten personalizarlo. También pueden crear un código QR con este enlace, para que los/as asistentes lo escaneen y accedan desde allí. Pueden consultar el [tutorial sobre códigos QR](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.

Es importante aclarar a quienes participan para qué será utilizada la información que brinden en ese formulario (por ejemplo, si es para conocer su experiencia o si esta información será publicada en algún lugar).

Las tareas propuestas en esta actividad abarcan diferentes dinámicas y estrategias de seguimiento y orientación docente. Atender las consultas y las dificultades que se presentan al organizar distintos grupos de trabajo requiere de la participación activa de la/el docente en las herramientas colaborativas que se utilicen. El seguimiento mediante estas herramientas le permitirá anticipar problemas y valorar los avances alcanzados por los/as estudiantes en sus tareas domiciliarias. Estas tareas constituyen uno de los insumos para recabar información que servirá para la evaluación formativa o de proceso.

El/la docente participará en las reuniones de la mesa de coordinación de estudiantes referentes, incorporando a la agenda propuesta aquellos aspectos no contemplados o que requieren mayor desarrollo y preparación; e intervendrá en la construcción de acuerdos colectivos sobre las distintas áreas de trabajo. Asimismo, orientará respecto de las vinculaciones con referentes o instituciones externos a la institución, a fin de establecer las pautas para las invitaciones, entrevistas, encuestas, etcétera. Finalmente, como docente especialista en materia de producción artística, deberá anticipar los requerimientos técnicos para tener presentes en el armado y desarmado de la jornada. Asesorará sobre los espacios de recorrido y abiertos al momento de la jornada, contemplará otros espacios restringidos como los depósitos, vestuarios, tras bambalinas, etcétera.

Actividad 5. Vamos que venimos. ¡La jornada!

En esta actividad, se propone generar acuerdos logísticos para el desarrollo del evento. Se establecerán acciones específicas y algunas transversales a los equipos, antes, durante y después del inicio de la jornada. La duración estimada de esta actividad es menor de una clase.

Actividad 5 Vamos que venimos. ¡La jornada!

¡Ya falta poco para la jornada! En esta actividad, van a construir listas de pendientes y establecer pautas para buenas prácticas, seguridad, respeto, convivencia y solidaridad entre los equipos que se pondrán en acción antes, durante y después del evento. El día de la jornada será de mucha emoción y trabajo. Por ello, es fundamental construir y sostener acuerdos previos para que se desarrolle lo mejor posible. Y lo más importante, poder asumir un papel activo, responsable y disfrutar del trabajo hecho.

- a. Armen una lista (pueden usar [Google Keep](#)) con todo lo que necesitan. Ténganla disponible para no olvidarse de nada. ¿Qué pendientes tienen que resolver para ese día? ¿Cuánto tiempo antes necesitan los elementos? ¿Quiénes son responsables de llevarlos? ¿Qué elementos es mejor contemplar de más (pilas, cintas, alargues)?

- b. ¿Qué equipos necesitan ayuda de otros? ¿En qué actividades? ¿Quiénes terminan primero y pueden colaborar con el resto?
- c. ¿Qué imprevistos pueden llegar a surgir? ¿Cómo los resolverían?
- d. Cuando la jornada termine, ¿qué tareas tienen que hacer antes de irse? ¿Dónde se guardan los materiales? ¿Cómo debe quedar organizado el espacio?

Recomendaciones para el día de la jornada

Antes: Preparación y armado de los espacios. Ubicación de todos/as en sus puestos.

Durante: Gestión del desarrollo de las actividades (como anfitriones, orientadores, coordinadores, facilitadores de elementos de trabajo, etc.).

Después: Cierre de la jornada, desarme.

En todas las etapas son necesarias actitudes de comunicación entre los equipos, solidaridad y espíritu colectivo, adaptación a los imprevistos y respeto de pautas de convivencia y seguridad. ¡Todo esto les permitirá disfrutar de lo hecho!

Esta actividad debe realizarse en el encuentro previo a la jornada cultural, en el segmento final de esa clase. Como la jornada es un evento que se desarrolla en vivo, puede tener condicionantes o imprevistos. Establecer acuerdos y alinear objetivos resulta estratégico y fundamental. Algunos serán de carácter logístico y práctico (a qué hora hay que llegar, si traen algo para almorzar o lo harán previamente). Se trata de anticipar escenarios y facilitar el día del evento (quiénes pueden colaborar en el armado de espacios o en las encuestas, aunque no sea su tarea específica como grupo, qué elementos hay que guardar antes de irse, quiénes y cómo reciben al público y a los/as artistas). Se acordarán pautas de convivencia y de seguridad, por ejemplo, se decidirá quiénes manejan los equipos eléctricos. Se apela a la solidaridad y realización conjunta del proyecto, respetando el trabajo entre las áreas. Se deben hacer explícitos estos acuerdos, de forma que cada estudiante pueda asumir esos compromisos y ser responsable. Aunque operativamente hayan conformado equipos, el espíritu de esta charla técnica es unir al grupo y terminar de preparar aquello por lo que tanto trabajaron.

Actividad 6. La reunión retrospectiva: un soporte para la evaluación

En esta secuencia se optó por organizar la evaluación como última actividad, a través de una reunión retrospectiva. Su propósito es privilegiar la evaluación entre pares, que incluya otros soportes además del discurso verbal. Primero, el grupo de “Evaluación de audiencias y públicos” presentará un informe de la jornada. Luego, realizarán la retrospectiva del barco y de la estrella de mar. Por último, se construirá un mural colectivo de cierre de la experiencia. La duración de esta actividad es de una clase.

Actividad 6 La reunión retrospectiva: un soporte para la evaluación

En esta actividad van a realizar una reunión retrospectiva para evaluar la jornada cultural y su proceso de producción. Analizarán cómo fue el trabajo realizado, qué cosas resultaron muy bien y en cuáles pueden mejorar. Les permitirá revisar lo hecho y cosechar aprendizajes para otros proyectos en el futuro. Si quieren conocer más sobre esta metodología, pueden observar el video [“Bloque 04”](#), publicado por BA LAB Comunicación, el canal del Laboratorio de Innovación de la Ciudad.

Informe del grupo de “Evaluación de audiencias y públicos”

- a. El grupo de “Evaluación de audiencias y públicos” presenta sus conclusiones a partir del instrumento de evaluación y registro, que les permitió obtener retroalimentación (feedback) del público asistente. ¿Ese relevamiento coincide con lo que percibieron? ¿Qué resultados los/as sorprenden? ¿Qué aspectos le interesaron más al público?

Retrospectiva del barco

- b. En el anexo 2, [“Retrospectiva del barco”](#) encontrarán el dibujo de un velero. Las distintas partes simbolizan fuerzas a las que se enfrentaron en las etapas de preparación y el día de la jornada. Formen grupos de hasta seis personas, escriban notas en papelitos o notas adhesivas, y péguenlos en las distintas partes del dibujo, según lo que representan.

- **Velas, el viento:** lo que tuvimos a favor, lo que nos dio energía, los impulsos.
- **Anclas:** lo que nos retrasó, donde el proceso se trabó o nos detuvimos.
- **Icebergs:** los imprevistos, los riesgos potenciales.
- **Tripulantes:** el equipo, cómo nos relacionamos, coordinamos y delegamos acciones.
- **El puerto:** cómo llegamos al objetivo, con qué sorpresas nos encontramos.
- **Sol:** elemento exterior que nos ayuda a sentirnos mejor y focalizar en el trabajo.

- c. Pueden sumar otros elementos al dibujo: un tiburón, una sirena, nubes y colores para el cielo. ¿Qué simbolizan en la experiencia de la jornada?

En un plenario, compartan las distintas retrospectivas del barco. ¿Sobre qué puntos acuerdan? ¿En cuáles difieren? ¿Coincide con la retroalimentación del público?

Retrospectiva de la estrella de mar

- d. Encontrarán una estrella de mar con cinco puntas. En cada una, coloquen papelitos o notas adhesivas con propuestas de acciones a partir de lo que conversaron en el plenario. Luego, lean en voz alta los papelitos en cada una de las puntas. A partir de ellos, profundicen el



diálogo entre ustedes. Es la oportunidad para que puedan expresar aquello que quieran sumar.

Cierre: La puerta de la felicidad

- e. En una hoja, hagan de forma individual un dibujo que represente lo que aprendieron durante este recorrido. No hace falta que sea un dibujo de un nivel experto. Con colores, formas y texturas expresen cómo se sintieron durante el proceso. Pueden agregar alguna palabra o título para el dibujo. Si quieren, pueden hacerlo también a partir de una cara, como un retrato o un emoticón. Peguen los papeles cerca de la puerta de salida. Quedará un registro visual como síntesis de toda esta experiencia.

La instancia de evaluación de la jornada y del proyecto se transforma en una reunión retrospectiva. Se privilegia la evaluación entre pares como central en el aprendizaje colaborativo. Se puede orientar previamente el armado del grupo de “Evaluación de audiencias y públicos”, pedir avances, acordar el formato, decidir si necesitan proyector o recursos técnicos, etcétera. La propuesta es conocer la experiencia del público asistente a partir de los instrumentos de *feedback* y evaluación implementados. Será el cierre del trabajo de este equipo.

La retrospectiva del barco se refiere tanto al día de la jornada como al proceso de trabajo a lo largo de la experiencia. Es recomendable que, en cada barco, haya integrantes de distintos equipos (producción artística, producción técnica y de espacios, comunicación y registro, evaluación de audiencias y públicos). Esto favorecerá la integración y la evaluación conjunta de las distintas áreas, y no una evaluación por rol. El/la docente será facilitador/a de esta actividad, administrando los turnos de habla y señalando recurrencias. Evitará cerrar el punto de vista y las conclusiones surgirán como integración conjunta del debate.

La retrospectiva de la estrella cosecha colaborativamente las impresiones de la retrospectiva del barco, y propone acciones específicas para la mejora continua del trabajo en equipo. Seguramente habrá papelitos o ideas que se repiten. Al momento de reunirlos, el/la docente separará las ideas comunes. Luego, es oportunidad para habilitar una circulación libre de la palabra. Cada estudiante puede agregar al intercambio. El foco en la evaluación está puesto en recuperar los aprendizajes, tanto de la experiencia en el día de la jornada, como del proceso en su conjunto. Lo que se puede mejorar, debe ser una brújula en el proceso de aprendizaje. El rol docente en el debate es alentar a recuperar las habilidades transversales a la experiencia formativa y cómo se pusieron en juego.

Orientaciones para la evaluación

La gestión de proyectos requiere poner en juego diferentes habilidades, en especial, la capacidad de trabajar colaborativamente con otros/as. En distintos momentos del recorrido se proponen consignas de reflexión sobre este aspecto. Al finalizar cada etapa se incluyen instancias de retroalimentación, mediante distintas dinámicas de puesta en común en las que intervienen compañeros/as y docentes. En este sentido, se construye una evaluación del proceso en la que se habla de lo que pasó, se evalúan las dificultades y los hallazgos y se proponen nuevos desafíos.

La actividad ó propicia una revisión y valoración de cierre que, a su vez, permite la coevaluación entre estudiantes y la autoevaluación de cada participante. Mientras se evalúa el proceso transitado se valora también el producto que han logrado: el evento de la jornada cultural.

A lo largo de la secuencia se planteó el desafío de que los/las estudiantes se apropien de herramientas de gestión, asunción de roles, trabajo colaborativo y realización de tareas que requieren poner en juego la empatía y la solidaridad. Se propone repensar a modo de evaluación continua las diferentes actividades para retroalimentar las instancias de enseñanza y aprendizaje, de modo de registrar y explicitar las formas de trabajo compartido, las maneras y estrategias que implementaron para superar dificultades y las formas de establecer consensos.

En el transcurso de la secuencia didáctica, se han trabajado diversos conceptos. Al momento de evaluar, el/la docente podrá tener en cuenta en qué medida los/las estudiantes se apropiaron de los siguientes objetivos:

- Reflexionar sobre los modos particulares de circulación, uso y consumo de las artes en las culturas juveniles.
- Identificar una problemática propia de las manifestaciones artísticas contemporáneas, en diálogo con los intereses del grupo.
- Participar en la organización del trabajo grupal y colectivo, interactuando en diferentes roles de la producción visual, audiovisual, teatral o musical.
- Expresar emociones, sentimientos, necesidades y opiniones para fortalecer la gestión de un proyecto colaborativo.
- Plasmar producciones que incluyan elementos de más de un lenguaje artístico.
- Proponer ideas y cuestionamientos a partir de la creación de acciones artísticas y prever las reacciones que conllevan su manifestación durante la jornada.

Anexo 1

La producción artística en el marco de una jornada cultural. ¿Qué hacer, qué ver, qué mostrar?

Una jornada cultural es un evento con una duración acotada en la que se desarrollan diversas actividades en simultáneo y en la que también se establecen acciones programadas según un cronograma establecido. La característica principal de una jornada es que los objetivos de los organizadores se articulen a partir de un tema ya definido en forma consensuada para poner en escena un interés particular. Ahora bien, en este formato de jornada las manifestaciones artísticas que se desarrollen deberán contemplar dos características:

- Romper con la referencia exclusiva de las artes visuales, musicales o teatrales occidentales en las cuales se exponen obras para la contemplación pasiva del público.
- Incluir otras manifestaciones artísticas, cercanas a las acciones cotidianas de los participantes, atendiendo a la multiculturalidad y a la diversidad de propuestas, abordando artes populares, callejeras, artesanales, folklóricas, locales, digitales, no institucionalizadas, ni comerciales.

En este marco van a indagar algunos formatos posibles para las producciones artísticas que se desarrollarán en la jornada cultural.

Talleres de experiencias, de producción o laboratorio

El formato taller le permite al público actuar como hacedor o cocreador de una producción. Observen estos ejemplos:

- **Taller de experiencias**

Una de las propuestas de Yoko Ono, en la muestra [Dream Come True](#), realizada en el MALBA, en octubre de 2016, se titulaba “La pieza a restaurar”. Este taller consistía en una mesa muy extensa con objetos de porcelana rotos para que el espectador repare y acomode los objetos reconstruidos en una estantería. En el taller se proponía metafóricamente la posibilidad de reparar y sanar el daño y la destrucción producida en el mundo. También, un abordaje de manera catártica y curativa de la sanación de cientos de mujeres latinoamericanas víctimas de la violencia de género. El texto que invitaba a la participación del público decía:

Repara con cuidado. Mientras lo haces, piensa en reparar el mundo.

Con este taller, Yoko Ono invitaba al público a crear un objeto nuevo, preservando y valorizando el daño, incluso transformándolo en algo bello.

Otra propuesta de la artista en la misma muestra, fue un taller en el cual los visitantes podían estampar un sello que decía “Imagina la paz”, sobre un gigantesco planisferio que se encontraba sobre la pared. En otro sector había un espacio para que el público pinte sobre los colores o formas que dejó plasmado otro visitante.

- **Taller de producción colectiva**

En este tipo de talleres se aborda la producción como un trabajo que no requiere una preparación o instrucción artística previa. Como ejemplo de este tipo de acciones productivas, observen la labor que se desarrolla desde el colectivo Taller Popular de Serigrafía. La propuesta y las actividades desarrolladas por este grupo se pueden observar en [“Taller popular de serigrafía”](#), disponible en el sitio del MALBA.

- **Taller laboratorio**

Son espacios en los cuales se experimenta con distintos soportes, no necesariamente artísticos, para generar procesos investigativos. Como ejemplo de este tipo de propuestas, pueden observar el colectivo “Iconoclasistas” expuso parte de su producción en el CCK. En 2013 presentaron el “Manual de mapeo colectivo”, en el cual experimentaron con diversas herramientas cartográficas que pueden observar en el sitio web www.iconoclasistas.net.

Instalaciones, ambientaciones, señalamientos

Desde su aparición, las instalaciones artísticas han cuestionado los límites de la obra, están en relación directa con el espacio y se vinculan con lugares específicos destinados para el tránsito del público. El espacio en las instalaciones adquiere singular valor, ya que propicia experiencias que van desde lo contemplativo a lo participativo o interactivo. Asimismo, puede diferir en sus dimensiones, soportes y procedimientos.

En [“Boltanski en Buenos Aires”](#), disponible en Museos de la Universidad Nacional de Tres de Febrero (MUNTREF), pueden observar una variedad de propuestas y emplazamientos que se aprecian en las instalaciones que el artista realizó en el AMBA, distribuidas en cuatro sedes:

- [Museo de inmigrantes](#)
- [MUNTREF](#)
- [Centro Nacional de la música, ex Biblioteca Nacional](#)
- [Tecnópolis](#)

La ambientación (o *environment*) artística es la modificación creativa del espacio seleccionado por el autor para intervenir sobre la percepción del espectador o público comprometiendo todas sus capacidades sensoriales: tacto, oído, olfato, visión. Su finalidad es ofrecer a los

participantes un espacio transitable para explorar. Si bien las diferencias con las instalaciones son muy sutiles, se utilizan ambientaciones efímeras principalmente en festivales y eventos.

En noviembre del 2018 el artista Nicolás Mastracchio realizó, en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires (Mamba, una ambientación a la que llamó [Pulso](#), que pueden observar en una nota de la revista *Ramona*. Esta obra, cuyo eje es la meditación zen, ofrece al público la posibilidad de ampliar los sentidos de la vista, el tacto y el oído, y así volver a mirar lo cotidiano, pero con una percepción más afinada y con una actitud diferente al incorporar información nueva en un mundo desbordado de imágenes.

El señalamiento artístico provoca en los espectadores la discusión sobre aquellas categorías que atañen al espacio público. Es un tipo de manifestación urbana que intenta poner en valor la participación ciudadana, la historia y las problemáticas de la producción pública. Funciona como disparador de acciones y reacciones de ciudadanos, que se transforman frente al señalamiento como público participante. No se reduce a la instalación de carteles o mojones, sino que también involucra su manipulación o modificación. Se utiliza, además, para destacar o identificar sitios de referencia histórica, artística y política. En Argentina estas prácticas se iniciaron en la década de 1960 y su mayor referente fue Edgardo Vigo.

Más cercano en el tiempo, en 2018, el artista David Lamelas presentó, en la explanada del Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires (MALBA), la obra [“Con vida propia”](#), una nueva versión de la obra “Señalamiento de tres objetos”, realizada por primera vez en Londres. Los señalamientos tienen siempre la intención de resignificar el espacio público. Estas producciones artísticas conciben el territorio que habitamos como un producto de la construcción social, dinámica y cambiante. La ciudad como escenario posibilita el accionar artístico de la población y se da la posibilidad de crear y recrear la realidad del territorio como campo simbólico.

Performance, happening, acciones y maquillaje corporal

Una *performance* suele presentarse como un acto o acción artística organizada en la que no suelen intervenir los espectadores, mientras que un *happening* es un evento, ocurrencia o suceso artístico que exige la participación del público. Desde el 9 hasta el 21 de mayo de 2019, se llevó a cabo, en Buenos Aires, la primera [Bienal de Performance](#), organizada por la Fundación Babilonia para las Artes, la Ciencia y la Cultura. Entre las propuestas presentadas en la bienal, se pueden observar:

- [El canto errante](#)
- [Blow / Una asamblea](#)
- [Arco reflejo](#)
- [Inventario](#)

Como ejemplos de *happening* realizados en Buenos Aires, pueden visualizar:

- [Rayuelarte](#), disponible en el canal de Ezequiel Castello.
- [La menesunda](#), disponible en buenosaires.gob.ar.

La pintura corporal, *body painting* o maquillaje artístico se considera un arte que utiliza la piel como lienzo y aprovecha las formas del cuerpo en la composición y el diseño. Esta acción artística se puede observar en [“Cuerpo como lienzo”](#), disponible en el Museo Virtual de Pachuca (Muvipa). Allí, se busca resaltar la interpretación y la intención del artista. Se requiere de mucha paciencia y dedicación para el maquillaje de fantasía, la caracterización, el arte corporal tridimensional, incluso el *cosplay*. Algunos artistas destacados en pintura corporal son los siguientes:

- [Felix Shtein](#)
- [Alexa Meade](#)

Charlas, conversatorios, entrevistas

Dentro de una jornada, las personas ajenas a la organización realizan un aporte importante, ya que son invitadas por la relevancia de los aportes que realizan y enriquecen el campo de la producción artística. Por ejemplo, se puede invitar a pintores, artistas gráficos, cineastas, publicistas, animadores, diseñadores textiles, grafiteros, etcétera.

Los encuentros con especialistas del campo artístico pueden adquirir diversos formatos, como entrevistas presenciales, videoconferencias, video llamadas grupales, chats interactivos, entre muchos otros formatos presenciales o virtuales.

Algunos ejemplos que adquieren este formato en modalidad presencial son los siguientes:

[Entrevista pública a Nicola Costantino](#), realizada por Gabriela Urteaga en 2017, disponible en el canal del Institut Français d'Argentine. Allí, la artista reflexionó sobre su trayectoria artística y la obra “El verdadero jardín nunca es verde”, que formó parte de la exposición “Naturaleza. Refugio y recurso del hombre” en el CCK.

[Entrevista de Radio Francia Internationale Español a Pablo Reinoso](#), moderada por el periodista Jordi Batallé. El reconocido artista y diseñador franco-argentino dialogó en el marco de la presentación de su obra “Francia”, en el espacio público del centro comercial Polygone Riviera en Cagnes sur Mer, a cielo abierto. En la entrevista repasó su trayectoria, caracterizada por el cruce de disciplinas y materiales.

Los siguientes ejemplos adquieren este formato en modalidad virtual:

[Día 41: Conversación entre Ariel Cusnir y Verónica Gómez](#), disponible en el sitio del CCK. Con humor, locuacidad y una mirada aguda de los tiempos que corren, los artistas plásticos Ariel Cusnir y Verónica Gómez realizan un intercambio epistolar virtual en el que reflexionan sobre su propia obra.

[Consultoría Virtual](#), disponible en el sitio del Centro Cultural Rector Ricardo Rojas. Allí se brindan asesoramiento y orientación de proyectos creativos sobre murga y carnaval en formato virtual, en videollamadas de 30 minutos.

Proyectos de cruce que incluyen soportes digitales

[Mover La Lengua](#), disponible en Instagram. Baile de textos. Rounds de danza y palabras. Las reglas son muy simples. Se puede bailar cualquier cosa. Pueden observar otro ejemplo en [“Es un experimento”](#), disponible en el canal Mover La Lengua.

[Revista Aguinaldo](#), disponible en el canal Revista Aguinaldo, es una revista cultural autogestiva que se imprime cada seis meses.

[CasasdeÓpera](#), disponible en el sitio del Teatro Colón, es un ciclo digital basado en piezas líricas breves, creado y grabado íntegramente por artistas del Teatro Colón durante los meses de aislamiento social causado por la pandemia.

[Ventanas. Arte x Cuarentena = Solidaridad](#). Muestra colectiva e interdisciplinaria para compartir procesos, investigaciones, diversas formas de mirar. Entre el adentro y el afuera, el encierro y el cuidado.

[Mapas sonoros de Latinoamérica](#), disponible en Archivo Usted No Está Aquí, es un núcleo temático que recopila y difunde cartografías sonoras generadas por artistas visuales y sonoros, músicos, antropólogos, científicos, colectivos e instituciones diversas que dan cuenta de los paisajes sonoros latinoamericanos.

[Sound of Colleagues](#). Familjen STHLM y Red Pipe Studios crearon esta instalación sonora digital para no extrañar el sonido de sus colegas.

[El oráculo de las capturas de pantalla](#), disponible en el sitio OCP. La información será develada según la disponibilidad de los/as usuarios/as para creer en la magia de los algoritmos.

[Galería Mi Mente](#), disponible en @galería_mimente, en Instagram, es una galería virtual para dar lugar a artistas que eligieron un camino alternativo, por fuera de la institución tradicional.

Espacios efímeros (cultura *pop up*)

[Venice Pop Up Park](#). En un baldío de California, un grupo de activistas culturales (72U) le preguntó a la gente qué le gustaría que hubiese allí durante el tiempo en que el lote estuviera vacante. La gente del barrio votó para hacer un centro cultural. Pueden observar una acción artística en Venice Pop Up Park, disponible en el canal de 72U.

[Centro Cultural Nómade](#). Un contenedor portuario en desuso ha sido transformado en un módulo flexible que permite múltiples acciones en el espacio público, en contacto con las instituciones sociales y educativas de cada uno de los lugares por donde haga su travesía. Un pequeño universo compacto que despliega en pocos metros cuadrados numerosas posibilidades de acción: una biblioteca, una galería de arte, un teatro y una escuela, a través del mobiliario construido especialmente con material reciclado.

[ReMida Viajero](#) es un atelier itinerante que busca establecer una trama que vincule diferentes puntos de la ciudad llevando y trayendo miradas y experiencias acerca de la infancia, la creatividad y la reutilización. [El Centro de Reutilización Creativa \(ReMida BA\)](#) promueve la idea de que los materiales de descarte son recursos valiosos. En el video [“Centro de Reutilización Creativa BA”](#) pueden obtener más información sobre este proyecto.

Experiencias *site-specific* y de recorrido

[Remote X](#). Es un proyecto del colectivo alemán Rimini Protokoll, en el que un grupo de cincuenta personas se desplaza por distintos espacios de una ciudad (un cementerio, un hospital, una iglesia, el subte, un edificio en altura) usando auriculares. Estas personas son guiadas por una voz sintética, como la de un navegador de GPS. ¿Cómo se toman las decisiones conjuntas? ¿A quién seguimos cuando somos guiados por algoritmos? En el video [“Remote Madrid. Rimini Protokoll \(Sefan Kaegi / Jörg Karrenbauer\)”](#) pueden obtener más información sobre este proyecto.

La última película, de Federico León. Para obtener información sobre el espectáculo, pueden leer la nota [“Volvió la Luz”](#), disponible en *Página/12*, del 1 de junio de 2014.

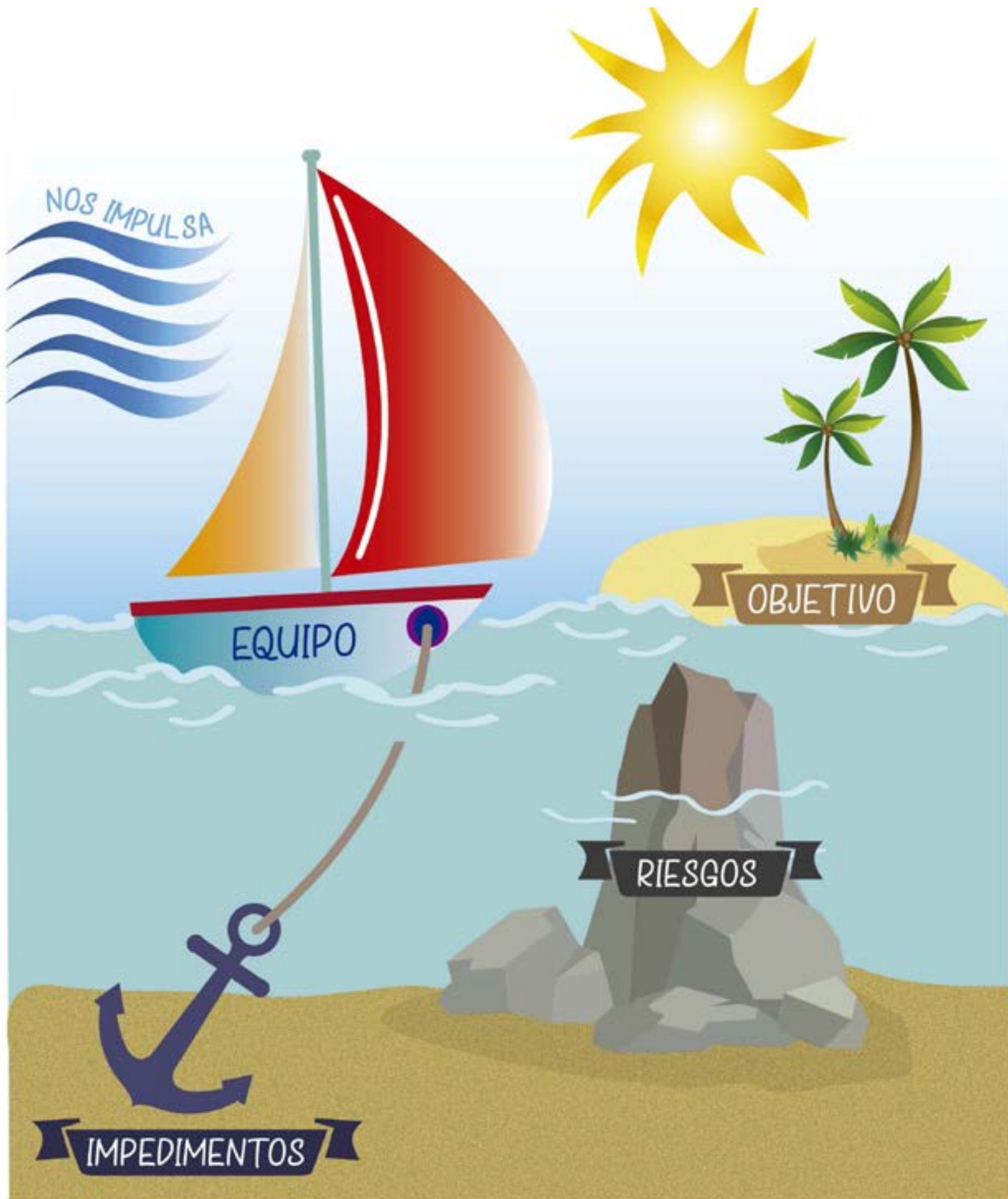
[Jardín sonoro](#), creado por dramaturgas argentinas contemporáneas. Para más información pueden leer [“Un grupo de dramaturgas le pone sonido al Botánico porteño”](#), disponible en *La Nación*, del 9 de marzo de 2019.

Proyecto Vidriera, con curaduría de Inés Efrón, [“VIDRIERA de Ines Efrón - ÚLTIMA SEMANA”](#), publicado en el canal de Inés Efrón.

Nomofobia, de David Gaitán y Marina Otero. Ver [“Nomofobia en El Recoleta”](#), en la *fanpage* del Centro Cultural Recoleta.

Anexo 2

Retrospectiva del barco



Bibliografía

García Canclini, N. (2005). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Gasca, J.; Zaragoza, R. (2014). *Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas*. Madrid, España: LID Editorial.

Gray, D., Brown, S., Macanuso, J. (2016). *Gamestorming: 83 juegos para innovadores, inconformistas y generadores del cambio*. Madrid, España: Deusto.

Ministerio de Cultura Argentina. Aula. Formar Cultura. <https://formar.cultura.gob.ar>
Acceso federal a propuestas de formación cultural: variedad de entrevistas, cursos, seminarios y charlas impartidas por referentes del hacer cultural, de todo el país, sobre diferentes temáticas.



Vamos Buenos Aires