

Proyecto de documentación de experiencias significativas en Educación, Arte y Cultura en Iberoamérica

Elaboración de un instrumento que sirva como base para la identificación, documentación y sistematización de las experiencias relevantes sobre educación, arte y cultura en Iberoamérica.

Introducción

Desde que en noviembre de 2007 diera comienzo el Programa de Educación Artística, Cultura y Ciudadanía, la OEI ha venido desarrollando distintos programas e iniciativas para promover y fortalecer este ámbito en Iberoamérica.

A comienzos de 2019, desde la Dirección General de Cultura de este organismo se solicitó la elaboración de un instrumento que facilitara la identificación, documentación y sistematización de experiencias relevantes en educación, arte y cultura en los sistemas de educación pública en Iberoamérica. El objetivo es fortalecer el acervo de evidencias, así como el intercambio de información y experiencias que ofrezcan referencias prácticas de educación, arte y cultura en la educación inicial, básica y media, con el objetivo de difundirlas, promover la cooperación horizontal y posicionar el tema desde evidencias concretas dentro de las iniciativas de innovación educativa en Iberoamérica.

A fin de crear el instrumento necesario para recoger dichas experiencias, se formuló la ficha de recogida de datos y análisis, así como el protocolo que se incluye en este documento. Ambos tienen como objetivo orientar y apoyar a ministerios, secretarías e institutos de educación y cultura, universidades, organizaciones de la sociedad civil y directivos escolares de los Estados Miembros de la Organización de los Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, en la tarea de identificar referentes en el ámbito formal de la educación obligatoria que promuevan las artes y la cultura en las apuestas curriculares y pedagógicas, con especial atención a aquellas que promuevan entre el alumnado el ejercicio de una ciudadanía activa, crítica y participativa desde las artes y la cultura.

Ficha de análisis de prácticas significativas en Educación, Arte y Cultura

I. Datos de la experiencia:

1. Nombre de la experiencia: Denominación de la experiencia en Educación, Arte y Cultura presentada para su consideración
2. Institución responsable: Nombre del centro educativo en el que se realiza la experiencia
3. Fecha de inicio y en su caso, fin de la experiencia:
4. Tipo de institución: (pública/privada, mixta)
5. Nivel: (educación inicial / básica /media) (añadir área, subsistema o modalidad si corresponde)
6. Ámbito artístico principal: Elija uno o más ámbitos, según corresponda. En caso de experiencias interdisciplinarias, indicar qué ámbitos se incluyen, incluyendo aquellos no considerados artísticos
 - Artes escénicas (teatro, danza, circo y títeres)
 - Artes plásticas y audiovisuales (cine, video, pintura, artesanía)
 - Música
 - Patrimonio (patrimonio inmaterial, memoria, museos)
 - Literatura
 - Otras (indicar)

II. Información de contacto:

1. Datos de la institución responsable del proyecto:

- Domicilio
- Localidad/Municipio
- Provincia/Región/Departamento
- País
- Teléfono
- Correo electrónico
- Sitio web
- Redes sociales

2. Responsable de la experiencia:

- Nombre
- Cargo
- Correo electrónico

3. Datos del socio o contraparte externa: si lo hubiese (museo, teatro, entidades de gobierno local o regional, ONG, cooperación internacional, etc.)

- Nombre del socio u organización
- Nombre de la persona responsable en la organización
- Correo electrónico de la persona responsable en la organización
- Domicilio
- Localidad
- Provincia/Región
- País
- Teléfono
- Correo electrónico
- Sitio web

III. Descripción de la experiencia

1. Breve resumen de la experiencia: (máximo 400 palabras) Incluya un resumen que explique las principales características de la experiencia, de modo que el lector pueda conocer los aspectos más relevantes. Describir si se trata de una experiencia de educación para las artes y la cultura, y/o de educación a través de las artes, y la situación que se deseaba mejorar o el problema que se quería solucionar. Siempre que sea posible, aporte datos cuantitativos y cualitativos. Aporte una breve descripción del contexto en el que se inscribió la experiencia y de aquellos aspectos que formaban parte de las circunstancias contextuales y temporales que lo rodearon.

1.

2. Situación de partida: (máximo 500 palabras) Describa la situación que se deseaba mejorar o el problema a solucionar. Indique brevemente por qué se decidió poner en marcha la experiencia y cómo se puso en marcha. Diferenciar el por qué y el cómo de los factores determinantes poniendo ejemplos: recursos humanos y educativos, financieros, liderazgo, etc. Siempre que sea posible, aporte datos cuantitativos y cualitativos.
3. Antecedentes relevantes: (máximo 150 palabras) Indique si su iniciativa fue inspirada o está basada en otra experiencia y/o una base conceptual previa.
4. Objetivos de la experiencia: (máximo 150 palabras) Enumere los principales objetivos de la experiencia en un listado. De ser posible diferencie entre objetivo general y objetivos específicos.
5. Acciones que desarrollan: (máximo 500 palabras) Este campo debe contener una relación de las actividades realizadas en la experiencia para la consecución de los objetivos planteados. Se recomienda evitar una relación indefinida de actividades, destacando solo hasta diez de las más importantes e incluyendo una breve descripción de estas.
6. Descripción de los beneficiarios: (máximo 100 palabras) Enumere las personas o grupos que han recibido algún tipo de beneficio a través de la experiencia, no sólo mediante el disfrute directo de sus actividades, sino también por sus efectos indirectos.
7. Palabras clave: Designe 5 palabras clave para identificar la experiencia.

IV. Actores

1. Liderazgo: (máximo 300 palabras) Explique quién tomó la iniciativa de iniciar el proyecto: director, docente/s, comunidad educativa, una organización externa al centro educativo, un representante político, etc., y si es posible por qué lo hizo. Asimismo, explique quién asume regularmente las acciones de liderazgo que hacen posible la continuidad del proyecto.
2. Socios de la experiencia: (máximo 500 palabras) Algunas experiencias se habrán realizado de manera colaborativa con socios institucionales o individuales externos, por ejemplo: teatros, organizaciones artísticas y culturales, artistas individuales, ayuntamientos, cooperación internacional, artistas, etc. En este apartado se espera: 1. Una enumeración de los actores que han participado en el proceso incluyendo los datos necesarios para identificarlos (país, página web o datos de contacto, etc.) 2. Una explicación de cómo se inició esta colaboración. Aclarar también, si se trata de un programa previo ofertado a escuelas interesadas en participar, o de otro tipo de iniciativa, con interacción de la educación no formal 3. Una descripción más o menos detallada del rol que desempeña cada uno.
3. Personal docente: (máximo 300 palabras): ¿Qué perfil de docentes participan en la experiencia? ¿Cómo ha manejado la cualificación del personal docente para la realización de las actividades pedagógicas que integran arte y cultura? ¿Realizan cursos de formación, cuentan con la colaboración de agentes externos?
4. Participación y corresponsabilidad: (máximo 300 palabras) ¿Cuál es el reparto de tareas y responsabilidades entre cada una de las partes implicadas en su experiencia?

¿Cuál fue el papel de las organizaciones colaboradoras en el diseño y la ejecución de la experiencia? ¿Cuál fue el papel de las familias y de los procesos no formales?

V. Recursos

1. Recursos pedagógicos y curriculares: (máximo 200 palabras) Describa brevemente el modelo pedagógico que utiliza. Indique si el ámbito pedagógico y curricular del proyecto que integra arte, cultura y educación, ha sido construido internamente por la comunidad educativa o si se ha apoyado en una iniciativa liderada por un actor externo.
2. Recursos humanos: (máximo 200 palabras) Haga una relación, lo más esquemática posible, del personal: número y función, implicado. En el caso de los docentes, indique cuántos son especialistas (con formación específica en el área).
3. Presupuesto: (máximo 300 palabras) En la medida de lo posible, indique cuáles han sido las implicaciones financieras de la apuesta pedagógica en educación, arte y cultura en su colegio. Si está disponible, comparta el costo por alumno de la iniciativa.
4. Colaboradores / financiadores: (máximo 50 palabras) En caso de que existan, indique el nombre de las organizaciones, públicas o privadas, que han contribuido con sus aportaciones financieras o sus colaboraciones al desarrollo de la experiencia y precise si las contribuciones han sido en dinero o en especie.
5. Infraestructuras y dotación: (máximo 150 palabras) Explique las infraestructuras disponibles y necesarias para el desarrollo del proyecto. Indique si todas las actividades se realizan en el centro educativo, o se utilizan otras externas como teatros, salas de exposiciones, etc.
6. Otros recursos materiales: (máximo 150 páginas) Indique qué otros recursos o materiales educativos se utilizan en el proyecto y cómo se han adquirido. Señalar especialmente si hubo recursos digitales

VI. Resultados e impactos

1. Resultados: (máximo 300 palabras) Desde el inicio de la experiencia, ¿cuántos estudiantes y docentes han sido involucrados? ¿Ha podido establecer alguna correlación entre la adopción de la iniciativa de educación, arte y cultura y una mejora en el desempeño académico de los estudiantes? ¿Podría relacionar la adopción de la iniciativa de educación, arte y cultura con una mejora en los indicadores de convivencia escolar? ¿Los docentes de otras áreas disciplinares se han implicado en la iniciativa? ¿Qué tipo de actividades realizó para mejorar la apropiación de la iniciativa de educación, arte y cultura por parte de docentes de otras disciplinas? ¿La apuesta de educación, arte y cultura ha facilitado proyectos colaborativos entre los docentes? Indique si se utilizó algún protocolo para medir el impacto de la experiencia

VII. Evaluación

1. Referenciación: (máximo 200 palabras) Escriba un texto explicativo de por qué esta experiencia resulta significativa y debería tomarse como referencia para otras similares.
2. Innovación: (máximo 200 palabras) Innovar es utilizar el conocimiento, y generarlo si es necesario, para crear nuevos procesos o mejorar los ya existentes. En el caso de una experiencia de Educación, Arte y Cultura, la innovación puede referirse al hecho de propiciar nuevos enfoques en los procesos educativos, de utilizar nuevas opciones para solucionar viejos problemas, etc. Tomando en consideración esta definición, enumere tres aspectos especialmente innovadores en su proyecto.
3. Escalabilidad: (máximo 200 palabras) Indique cuáles son las condiciones para hacer llegar la experiencia a más estudiantes y beneficiarios.
4. Transferencia y replicabilidad: (máximo 300 palabras) Transferencia es la aplicación de una práctica a un contexto distinto del entorno para el que fue creada. Una práctica sería transferible cuando tiene características que la hacen replicable en contextos, lugares o situaciones distintos de aquél para el que se realizó originalmente con ciertas garantías de éxito. ¿Qué elementos de su experiencia relativos a acciones, metodología o procesos cree que pueden trasladarse o aplicarse a otro contexto diferente? ¿Por qué?
5. Sostenibilidad: (máximo 200 palabras) Indique cuáles son las variables que inciden en la sostenibilidad técnica y financiera de la experiencia.
6. Evaluación externa: Adjuntar en el caso de existir evidencias de evaluaciones externas al proyecto

1 Información complementaria:

2. Contexto de la experiencia: (máximo 250 palabras) Introduzca
3. Ajustes: (máximo 200 palabras) Indique cómo ha sido el proceso de ajustes o la iniciativa sobre la marcha. Cómo se ha gestionado el conocimiento derivado de la propia experiencia para fortalecer el proceso e introducir las mejoras que correspondan.
4. Sitios web, publicaciones, material de difusión, etc. que puedan ayudar a un mayor conocimiento de la experiencia y la institución: (máximo 200 palabras) Indique qué tipo de recursos educativos se han desarrollado a lo largo de la experiencia. Tenga en cuenta materiales físicos y virtuales. Indique también si algunos de estos materiales podrían compartirse con otros organismos interesados en replicar el proyecto.

2 Documentación gráfica y audiovisual

En caso de tener documentos gráficos y audiovisuales producidos que ilustran la experiencia por favor adjúntelos.