

Orientaciones pedagógicas
para el proceso de enseñanza
y aprendizaje híbrido



Arte y Cultura

Educación Secundaria



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Siempre
con el pueblo



Índice

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1:

**Estrategia
Estaciones
de Trabajo**

- 1.1** Orientaciones para la planificación
 - 1.2** Propuesta de planificación de los procesos de enseñanza y aprendizaje
 - 1.2.1** Revisión y adecuación de una experiencia de aprendizaje planificada
 - 1.2.2** Ejemplo de proceso de enseñanza y aprendizaje
-

CAPÍTULO 2:

**Estrategia
Aula
Invertida**

- 2.1** Orientaciones para la planificación
 - 2.2** Propuesta de planificación de los procesos de enseñanza y aprendizaje
 - 2.2.1** Revisión y adecuación de una experiencia de aprendizaje planificada
 - 2.2.2** Ejemplo de proceso de enseñanza y aprendizaje
-

CAPÍTULO 3:

**Uso y aplicación
de recursos TIC
para el desarrollo
de competencias**

- 3.1** Ejemplos de uso y aplicación de recursos TIC en experiencias de aprendizaje
 - 3.2** Recursos TIC empleados en estrategias
-

BIBLIOGRAFÍA

Introducción

En el marco de la emergencia sanitaria por la COVID-19, el sistema educativo viene atravesando una serie de transformaciones que exigen, tanto a las instituciones como a los programas educativos, la implementación de la prestación del servicio educativo en modalidad presencial, semipresencial y a distancia, a fin de que las y los estudiantes sigan aprendiendo, en consideración a la normativa vigente para el retorno seguro a clases y en condiciones sanitarias que todas y todos debemos cumplir.

Ante esta nueva realidad, la comunidad educativa viene aprovechando, de manera creativa e innovadora, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para responder al desafío de continuar brindando el servicio educativo en entornos de aprendizaje híbrido, lo cual está tomando gran impulso, pues son un recurso que las y los estudiantes pueden aprovechar para seguir construyendo sus propios aprendizajes, poniendo en juego sus competencias y desarrollando su autonomía, según sus características y necesidades de aprendizaje.

La Dirección de Educación Secundaria del Ministerio de Educación pone a disposición de las y los docentes del área de Arte y Cultura el documento de Orientaciones pedagógicas para el proceso de enseñanza y aprendizaje híbrido, cuyos ejemplos responden al uso de estrategias pedagógicas que deben adecuarse al contexto en el que se encuentran las instituciones o programas educativos.

Este documento responde de manera específica al desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura de las y los estudiantes, teniendo en cuenta lo propuesto en el fascículo general, el cual debemos revisar de manera detallada, para luego continuar enriqueciendo nuestra práctica pedagógica con la lectura de estas orientaciones específicas.

La nueva escuela surge en respuesta a los tiempos actuales y a las necesidades de aprendizaje de las y los estudiantes, a fin de rediseñar la experiencia educativa, reconociendo la importancia de las experiencias vividas y los aprendizajes con la familia y la comunidad.

Por todo ello, les invitamos a analizar el presente documento de manera colegiada, a fin de enriquecerlo desde su experiencia pedagógica.



Capítulo 1

Estrategia Estaciones de Trabajo



Estimadas y estimados colegas, en el presente capítulo, compartimos una propuesta de trabajo que nos permitirá planificar una experiencia de aprendizaje a partir de la estrategia Estaciones de Trabajo.

Empecemos leyendo el siguiente caso:

En una reunión colegiada, el equipo de docentes del área de Arte y Cultura dialoga sobre cómo propiciar el desarrollo de las competencias de las y los estudiantes en un entorno de aprendizaje híbrido:

Ahora que acabamos de revisar el fascículo general de orientaciones sobre el aprendizaje híbrido, sugiero que apliquemos la estrategia Estaciones de Trabajo, para que las y los estudiantes desarrollen sus competencias, haciendo uso de diferentes recursos tecnológicos.

Entiendo que las y los estudiantes deben estar organizados en equipos de trabajo y que deben rotar para desarrollar las actividades de las estaciones. Sin embargo, me parece que necesitaremos de muchas herramientas tecnológicas para aplicar la estrategia.



Yo considero que también podemos utilizar otros recursos que no sean tecnológicos, por ejemplo, fichas de actividades impresas. Sugiero que investiguemos más para evaluar la posibilidad de aplicar la estrategia.

Reflexionamos

- ¿Cómo, desde el contexto en el que se encuentra nuestra institución educativa, podríamos aplicar la estrategia Estaciones de Trabajo?
- ¿Cuáles son nuestras fortalezas como equipo para poder implementar la estrategia?
- ¿Qué espacios y recursos podemos utilizar en la estrategia Estaciones de Trabajo para que las y los estudiantes desarrollen sus competencias en el área de Arte y Cultura?

A continuación, se presenta la narración de un caso que ejemplifica cómo desarrollar la estrategia Estaciones de Trabajo para que las y los estudiantes desarrollen sus competencias en el área de Arte y Cultura.

1.1. Orientaciones para la planificación

Al inicio del año escolar, las y los docentes del área de Arte y Cultura sistematizan los resultados de la evaluación diagnóstica¹, para identificar las necesidades de aprendizaje de las y los estudiantes, a fin de saber en dónde poner mayor énfasis durante los procesos de mediación y retroalimentación de las competencias “Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales” y “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”.

Es así que, para atender a las necesidades de aprendizaje, deciden planificar una experiencia de aprendizaje aplicando la estrategia Estaciones de Trabajo, para asegurar el propósito de aprendizaje y reforzar la autonomía de las y los estudiantes.

Recuerda que:

De acuerdo con la propuesta del fascículo general, la estrategia Estaciones de Trabajo se realiza en espacios físicos (presenciales) o a distancia, donde la o el estudiante pasa o rota por todas las estaciones diseñadas y va construyendo su aprendizaje de manera **continua**, ya sea de forma individual o colaborativa para alcanzar el **propósito de aprendizaje**.



Te invitamos a revisar la infografía que se encuentra en la siguiente página. En ella, encontrarás las orientaciones generales para la aplicación de esta estrategia.

1 Según la RVM N°334-2021-MINEDU, la evaluación diagnóstica es un proceso permanente que supone observar la manera en que se van desempeñando las y los estudiantes frente a los retos o desafíos que les planteamos.

Orientaciones generales para la estrategia

Identifica las necesidades de aprendizaje de tus estudiantes a partir de la evaluación diagnóstica. Esto servirá para recoger evidencias del nivel real en el que se encuentran, respecto al desarrollo de sus competencias.

1

Identifica las barreras para el aprendizaje a las que puedan estar expuestas y expuestos tus estudiantes, teniendo en cuenta la variabilidad predecible en el aula. De esta manera, podrás atender a las demandas y necesidades de las y los estudiantes con equidad y calidad; asimismo, podrás brindarles oportunidades de participación y aprendizaje.

2

Planifica o adecua las actividades a desarrollar en las estaciones. Esto te posibilitará que las y los estudiantes gestionen sus aprendizajes de manera autónoma mediante el trabajo individual o colaborativo, en consideración de la situación, los criterios de evaluación y el propósito, haciendo uso de procesos de aprendizaje, estrategias², recursos artísticos, culturales, tecnológicos y demás, que les permitan movilizar sus competencias.

3

Define las estaciones de trabajo respecto a los recursos, el tiempo y los espacios de trabajo. Contempla los escenarios con y sin conectividad, seleccionando, cuidadosamente, los recursos más pertinentes (físicos, digitales y multimodales³), y en diversos espacios físicos como museos, ferias, parques, monumentos, entre otros, y virtuales como museos en línea, geoportales, plataformas digitales, etc., según los diversos lenguajes artísticos a desarrollar, y teniendo en cuenta las horas pedagógicas⁴ establecidas para el área de Arte y Cultura.

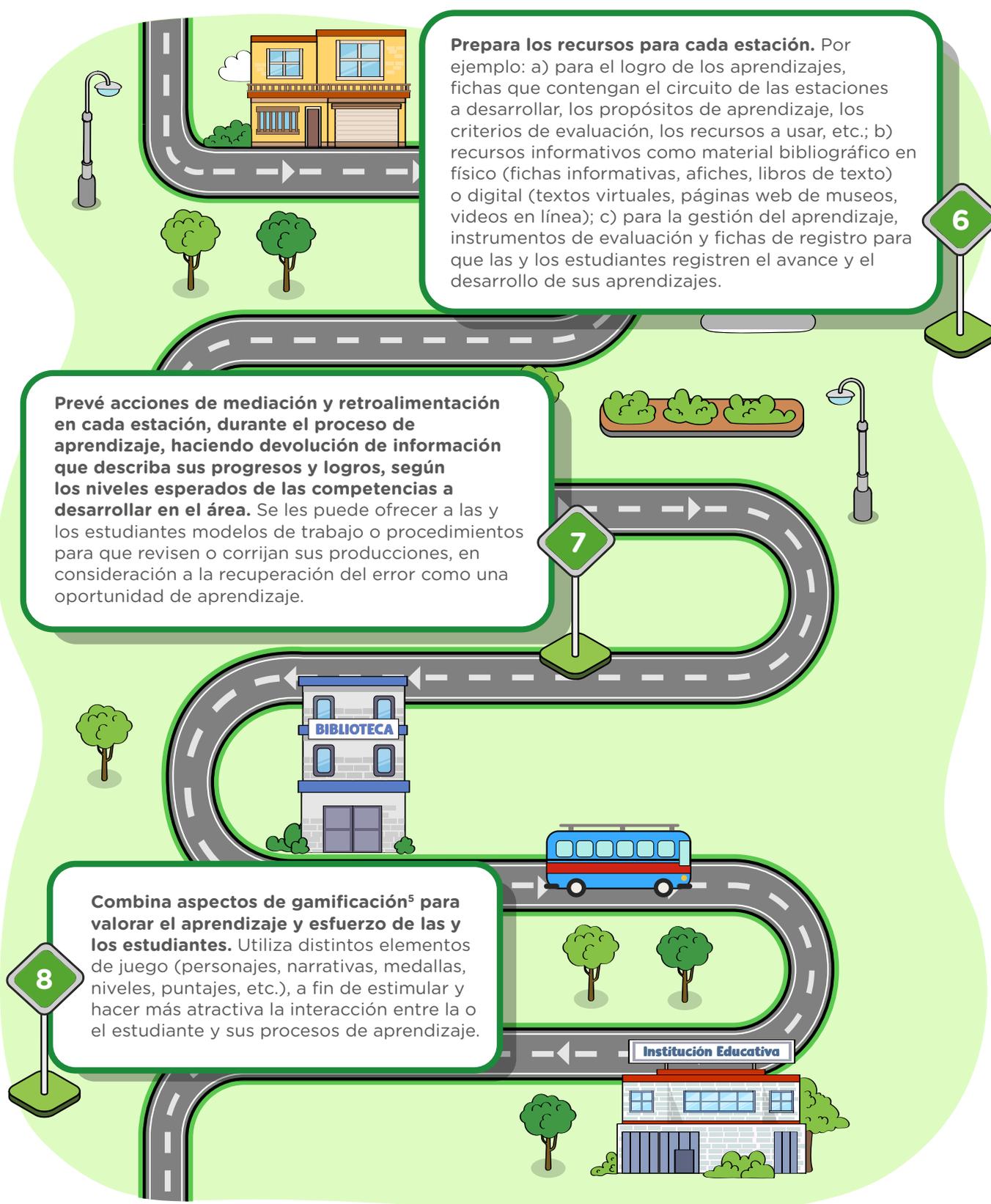
4

Considera al menos una estación de atención focalizada a las necesidades de aprendizaje, a fin de que las y los estudiantes consoliden sus aprendizajes en el área de Arte y Cultura. Por ejemplo, puede diseñarse alguna estación para que las y los estudiantes accedan a mayor información sobre el contexto en el que se desarrolló una manifestación artístico-cultural, a través de videos, libros y otros, o se puede proponer alguna estación que les permita seguir explorando y experimentando con los elementos de los diversos lenguajes artísticos.

5

Institución Educativa

- 2 Estas pueden abarcar estrategias de metacognición, estrategias de lectura visual, rutinas de pensamiento, entre otros.
- 3 Recursos que permiten a la o el estudiante obtener información, de manera efectiva y completa, al utilizar sus sentidos, a través de distintos medios, ya sean físicos, virtuales o digitales.
- 4 Según la Resolución Viceministerial N°315-2021-MINEDU "Procedimientos para la elaboración y aprobación del Cuadro de Distribución de Horas Pedagógicas en las instituciones educativas públicas del nivel de educación secundaria de Educación Básica Regular y del ciclo avanzado de Educación Básica Alternativa".



5 La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de los videojuegos, en contextos de no jugabilidad, para motivar y fomentar el desarrollo de los aprendizajes de las y los estudiantes (Colón, Jordan y Agredal, 2018). Esto contribuiría a estimular y hacer más atractiva la interacción del estudiante con los procesos de aprendizaje (Fernández Solo, 2015, citado en Marín et al., 2018).



Ahora que hemos revisado las orientaciones generales a tener en cuenta en la estrategia Estaciones de Trabajo en la planificación, veamos la siguiente propuesta:

1.2. Propuesta de planificación de los procesos de enseñanza y aprendizaje

En este apartado, encontramos la propuesta de actividades presenciales y a distancia adecuadas de la planificación de la Experiencia de Aprendizaje 3 “Creo una danza ritual” del ciclo VI:

1.2.1. Revisión y adecuación de una experiencia de aprendizaje planificada

De manera colegiada, las y los docentes revisan las orientaciones para implementar la estrategia Estaciones de Trabajo, así como la experiencia de aprendizaje, a fin de adecuarla. A continuación, se presenta una propuesta de planificación de la EdA, la cual se debe socializar previamente con las y los estudiantes, para que asuman compromisos por el logro del propósito de aprendizaje.

A continuación, se presenta un ejemplo de planificación utilizando la experiencia de aprendizaje indicada líneas arriba.



Título de la Experiencia de Aprendizaje	Arte para valorar nuestra cultura
Ciclo	VI
Duración	5 semanas
Situación	<p>El primer día del encuentro escolar nacional de realizadores audiovisuales que se realizó en la comunidad de Angoteros, Rolin Coquinche, conocido como Sacha Runa u Hombre del Bosque, de la comunidad Kichwa, presentó un video que narra sus orígenes, dónde nació, cómo adquirió su nombre y los rituales de su nacimiento.</p> <p>Esto llamó la atención de las y los estudiantes visitantes y les hizo reflexionar sobre lo importante que es valorar aquellas prácticas culturales familiares y de su comunidad. Sin embargo, manifestaron que también se sintieron apenados, porque, en los lugares donde viven, muchos adolescentes como ellas y ellos se sienten avergonzados de sus orígenes y muestran desinterés por conocer más de su cultura. Al escuchar esto, Sacha Runa decidió plantearles un desafío.</p>
Reto	¿Cómo podemos propiciar la valoración de las prácticas culturales desde el arte?
Propósito de aprendizaje de la EdA	Reflexionamos para propiciar la valoración de las prácticas culturales desde el arte, aprovechando el uso de los recursos tecnológicos.
Producto	Propuesta audiovisual que narre una historia ligada a las prácticas culturales familiares o de la comunidad

A continuación, presentamos la ruta de desarrollo de la experiencia de aprendizaje en relación a las actividades del área de Arte y Cultura:

Semanas	Competencias	Actividades
Semana 1	Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.	Apreciamos el arte para valorar nuestra cultura.
Semana 2	Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.	Valoramos nuestras prácticas culturales.
Semana 3	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Exploramos técnicas de animación en <i>stop motion</i> ⁶ .
Semana 4	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Planificamos nuestro proyecto, elaboramos nuestro <i>storyboard</i> ⁷ , diseñamos personajes y escenarios.
Semana 5	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Grabamos nuestro video de animación y socializamos nuestro proyecto artístico.

Criterio de evaluación de la competencia.

Competencia	Criterios
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	<ul style="list-style-type: none"> Describe las características del video “Sacha Runa, hombre del bosque”, según la cultura que representa y la técnica utilizada; realiza asociaciones con sus propias prácticas culturales y tiene en cuenta las opiniones de otras personas. Investiga las prácticas culturales de su familia o comunidad, de qué tratan, dónde, cuándo y cómo se realizan. Integra la información recogida para describir cómo el video Sacha Runa le ha permitido reflexionar sobre la importancia de valorar su cultura, teniendo en cuenta la técnica utilizada para elaborar el video.

A continuación, las y los docentes elaboran la propuesta de Estaciones de Trabajo, para las actividades de las semanas 1 y 2:

6 *Stop motion* es una técnica de animación de video que permite simular movimientos de objetos inanimados a través de la consecución de una serie de fotogramas.

7 *El storyboard* o guion gráfico es un conjunto de ilustraciones, elaboradas a mano y en digital, que narran, de manera secuencial, una historia. Sirve de guía para su producción audiovisual.

Semanas 1 y 2

Propósito de aprendizaje: Reflexionamos para propiciar la valoración de las prácticas culturales desde el arte, aprovechando el uso de los recursos tecnológicos.

Semana 1

Actividad: Apreciamos el arte para valorar nuestra cultura

Estación de trabajo 1	Estación de trabajo 2	Estación de trabajo 3
Nos informamos sobre nuestra cultura	¿Qué nos cuenta Sacha Runa?	El valor de nuestra cultura
A distancia	Presencial	Presencial
Grupos A y B	Grupo A	Grupo A
¿Qué harán las y los estudiantes?		
Investigan sobre alguna práctica cultural de su familia.	Describen las características del video de Sacha Runa.	Presentan de manera creativa la práctica cultural de su familia.

Semana 2

Actividad: Valoramos nuestras prácticas culturales

Estación de trabajo 1	Estación de trabajo 2	Estación de trabajo 3
Entrevistamos a nuestra familia	Presentamos nuestros hallazgos	Conocemos otras prácticas culturales
A distancia	Presencial	Presencial
Grupos A y B	Grupo A	Grupo A
¿Qué harán las y los estudiantes?		
Realizan entrevistas sobre sus prácticas culturales.	Presentan los hallazgos de sus entrevistas.	Encuentran semejanzas y diferencias con otras prácticas culturales.

*El grupo B en la presencial sigue la misma secuencia.



Luego de observar un ejemplo de planificación empleando la estrategia Estaciones de Trabajo, observemos a continuación un ejemplo del proceso de enseñanza y aprendizaje que corresponde a las semanas 1 y 2.

1.2.2. Ejemplo de proceso de enseñanza y aprendizaje

A continuación, se desarrolla a modo de propuesta las actividades de las semanas 1 y 2, para escenarios con y sin conectividad.

Semana 1	
Actividad: Apreciamos el arte para valorar nuestra cultura	
Estación de trabajo 1: Nos informamos sobre nuestra cultura	
A DISTANCIA 	
Las y los estudiantes investigan alguna práctica cultural familiar o de su comunidad, sus características, de qué trata y su importancia.	
Sin conectividad 	
Para el desarrollo de esta estación, la o el docente, previamente, prepara las orientaciones impresas para que las y los estudiantes realicen las siguientes acciones: <ul style="list-style-type: none">• Revisan las orientaciones de la primera estación de trabajo, semana 1.• Investigan sobre las prácticas culturales (rituales, costumbres, tradiciones) que se realizan en familia o en la comunidad, para elegir una de ellas.• Investigan de qué trata la práctica cultural, quiénes participan, cuándo se realiza y cuál es su importancia.• Preparan una presentación creativa utilizando dibujos, fotografías, audios o videos que muestren la práctica cultural elegida.• Registran lo aprendido en la estación.	
Con conectividad 	
La o el docente brinda orientaciones a las y los estudiantes a través de mensajes que deja en el Google Classroom, a fin de que realicen las siguientes acciones: <ul style="list-style-type: none">• Revisan la ruta de estaciones de trabajo de la experiencia de aprendizaje y las orientaciones de la primera estación, semana 1, que se encuentran en el Google Classroom.• Investigan sobre las prácticas culturales (rituales, costumbres, tradiciones) que se realizan en familia o en la comunidad, para elegir una de ellas.• Investigan de qué trata la práctica cultural, quiénes participan, cuándo se realiza y cuál es su importancia. Registran la información en Google Classroom.• Preparan una presentación creativa utilizando dibujos, fotografías, audios o videos que muestren la práctica cultural elegida. Registran sus aprendizajes.	

**Estación de trabajo 2:
¿Qué nos cuenta Sacha Runa?**



PRESENCIAL

Las y los estudiantes observan el video de Sacha Runa para analizarlo de manera crítica y reflexionar de manera colaborativa sobre el mensaje que les comunica. Para ello, tienen en cuenta información sobre la técnica de *stop motion*.

En esta segunda estación, las y los estudiantes se ubican en un espacio que acondiciona previamente la o el docente para realizar las siguientes acciones:

- Visualizan el video de animación “Sacha Runa: el hombre del bosque”.
- Analizan de manera crítica el video, a partir de la resolución de preguntas, lo cual les permite describir e interpretar el video.
- Revisan información sobre el uso de las técnicas de *stop motion* para luego contestar otras preguntas sobre las características técnicas del video. Reflexionan en equipo sobre cómo la aplicación de la técnica ha permitido a los realizadores mostrar sus prácticas culturales.
- Registran y reflexionan en equipo sobre lo aprendido en la estación.

**Estación de trabajo 3:
El valor de nuestra cultura**



PRESENCIAL

Las y los estudiantes revisan información sobre la importancia de valorar la cultura y encuentran semejanzas y diferencias entre sus prácticas culturales.

En esta estación, las y los estudiantes realizan las siguientes acciones:

- Leen de manera individual un texto sobre la importancia de valorar la cultura para contestar la siguiente pregunta: ¿De qué manera relacionas lo leído con las prácticas culturales que realiza tu familia?
- Socializan su presentación creativa elaborada en la estación de trabajo 1, utilizando dibujos, fotografías, audios o videos que muestren la práctica cultural elegida y comparten sus respuestas respecto a la pregunta sobre la lectura anterior.
- Elaboran de manera colaborativa un cuadro de doble entrada que muestre las similitudes y diferencias de sus prácticas culturales, a partir del dialogo sobre sus presentaciones.
- Registran sus aprendizajes.

Semana 2

Actividad: Valoramos nuestras prácticas culturales

Estación de trabajo 1: Entrevistamos a nuestra familia



A DISTANCIA

Las y los estudiantes realizan encuestas en base a dos preguntas para recoger información sobre lo que opinan sus familias respecto a la importancia de valorar las prácticas culturales.

Sin conectividad



En esta estación, las y los estudiantes realizan las siguientes acciones:

- Revisan las orientaciones de la primera estación de trabajo, semana 2.
- Realizan encuestas a tres personas (familia y amistades), en base a dos preguntas: ¿Por qué es importante valorar nuestra cultura?, ¿por qué es importante respetar las prácticas culturales de otras personas?
- Sistematizan la información para elaborar conclusiones.
- Registran lo aprendido en la estación.

Con conectividad



En esta estación, las y los estudiantes realizan las siguientes acciones:

- Revisan las orientaciones de la ruta de estaciones de trabajo de la primera estación, semana 2, que se encuentran en el Google Classroom.
- Realizan encuestas a tres personas (familia y amistades), en base a dos preguntas: ¿Por qué es importante valorar nuestra cultura?, ¿por qué es importante respetar las prácticas culturales de otras personas?
- Sistematizan la información para elaborar conclusiones.
- Registran lo aprendido en la estación.



**Estación de trabajo 2:
Presentamos nuestros hallazgos**



PRESENCIAL

Las y los estudiantes organizan la información recogida de las entrevistas para elaborar un organizador gráfico.

En esta estación, las y los estudiantes realizan las siguientes acciones:

- Socializan con sus equipos de trabajo los resultados de la sistematización de las respuestas de las entrevistas que realizaron en la estación a distancia.
- Elaboran un organizador gráfico que resuma la información que las y los participantes del equipo socializaron.
- Reflexionan sobre lo aprendido en la estación, para registrar sus aprendizajes.

**Estación de trabajo 3:
Conocemos otras prácticas culturales**



PRESENCIAL

Las y los estudiantes encuentran relaciones entre la cultura que representa el video y sus propias prácticas culturales.

En esta estación, las y los estudiantes realizan las siguientes acciones:

- Revisan información sobre la cultura que representa el video de Sacha Runa. Vuelven a ver el video, esta vez para tomar apuntes, a fin de encontrar relaciones entre lo observado y sus propias prácticas culturales.
- Reflexionan sobre lo aprendido en la estación y registran sus aprendizajes.

Una vez que las y los estudiantes rotan por las estaciones de trabajo de la semana 2, de manera individual, organizan toda la información que recogieron en cada estación para escribir un texto o grabar un audio en el que comenten cómo el apreciar el video “Sacha Runa” les permitió reflexionar sobre la importancia de valorar las prácticas culturales, teniendo en cuenta la técnica utilizada en su elaboración. Finalmente, comparten sus comentarios con sus familias y amistades.

Como se puede observar en el ejemplo presentado, la estrategia Estaciones de Trabajo permite lograr el propósito de la experiencia de aprendizaje. Esto se evidencia en la organización de las estaciones de trabajo por semanas, tanto de manera presencial como virtual, de manera asincrónica (con conectividad y sin conectividad), es decir, de manera semipresencial porque se combinan ambos escenarios.

La ruta de estaciones presenta en cada una de las dos primeras semanas de la experiencia de aprendizaje tres estaciones de trabajo, a fin de que las y los estudiantes desarrollen la competencia “Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales”. En ambas semanas, los grupos A y B desarrollan la estación de trabajo 1 a distancia y de manera asincrónica (con o sin conectividad). En esta primera semana, el grupo A asiste de manera presencial a la institución educativa para rotar por la segunda y la tercera estación divididos en dos equipos. El grupo B desarrolla estas mismas estaciones de trabajo en otro horario. Al finalizar la tercera estación de la segunda semana, las y los estudiantes elaboran un texto o audio para reflexionar sobre la importancia de valorar las prácticas culturales, producto que les permite generar ideas para elaborar su propuesta audiovisual que narre una historia ligada a las prácticas culturales familiares o de la comunidad, en las siguientes tres semanas, para desarrollar la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”.

Las actividades por desarrollar en las estaciones de trabajo deben contribuir a la movilización de las competencias en el área de Arte y Cultura, esto se debe evidenciar en la planificación y desarrollo de las estaciones de trabajo, teniendo en cuenta la atención diferenciada en cada estación para brindar oportunidades de aprendizaje a las y los estudiantes que lo requieran de acuerdo con los resultados de la evaluación diagnóstica.

A lo largo de las estaciones de trabajo, es necesario retroalimentar de manera oportuna a través de la aplicación de diversas estrategias; preparar los espacios en los que se desarrollará cada estación, según las horas pedagógicas previstas para el área; elaborar previamente orientaciones que expliquen la ruta que deben recorrer las y los estudiantes, y promover el registro de sus aprendizajes a lo largo de las estaciones para que las y los estudiantes sean conscientes de cómo van aprendiendo, para lo cual pueden emplear un panel de control virtual o físico¹, esto para contribuir a la gestión del aprendizaje autónomo de las y los estudiantes.

1 Un panel de control es un cuadro que contiene la ruta de las estaciones de trabajo, sirve para que las y los estudiantes lleven el registro de lo que van aprendiendo en cada estación.

Recapitulamos y seguimos reflexionando

¡Llegamos al final de este capítulo!

A continuación, te presentamos un organizador que sintetiza la estrategia desarrollada. También, te proponemos que resuelvas la interrogante de autoevaluación. Finalmente, te pedimos que respondas la pregunta de reflexión para mejorar tu práctica pedagógica.

Organizador gráfico: Estaciones de Trabajo



¿Cuál es mi actitud como docente frente a los cambios e innovaciones que se presentan en este capítulo?

Marca con una (X) en el círculo que corresponda:

Three circles are arranged horizontally on a line. Below each circle is a colored box with a corresponding description of an attitude.

- Seré de las primeras personas en adoptar los cambios e innovaciones.
- Haré los cambios e innovaciones luego que otras personas lo hayan hecho.
- Haré los cambios e innovaciones cuando la mayoría lo haga.

¿Cuáles son mis compromisos para asumir los cambios e innovaciones propuestos en este capítulo?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Capítulo 2

Estrategia Aula Invertida



Estimada y estimado docente, en el presente capítulo, compartimos una propuesta de trabajo que nos permitirá visualizar la planificación de procesos de enseñanza-aprendizaje híbrido utilizando la estrategia Aula Invertida.

Empecemos leyendo el siguiente caso:

En una reunión colegiada, el equipo de docentes del área de Arte y Cultura dialoga sobre cómo propiciar el desarrollo de las competencias de las y los estudiantes en un entorno de aprendizaje híbrido:

Podemos aplicar la estrategia Aula Invertida para planificar la experiencia de aprendizaje; he oído que permite a las y los estudiantes asumir un rol activo en el desarrollo de su aprendizaje.

Yo tengo algunas dudas respecto a la aplicación de la estrategia, por ejemplo, ¿podrían realizar actividades más sencillas a distancia y actividades más complejas en la modalidad presencial?



Esta estrategia se desarrolla en tres momentos (antes, durante y después). Por ello, debemos proponer actividades que permitan a las y los estudiantes desarrollar sus competencias tanto desde casa como en la institución educativa.

Reflexionamos

- ¿Cómo, desde el contexto en el que se encuentra la institución educativa en la cual laboramos, se puede aplicar la estrategia Aula Invertida?
- ¿Qué retos consideramos que se pueden presentar al implementar la estrategia Aula Invertida para que las y los estudiantes desarrollen sus competencias en el área de Arte y Cultura?, ¿cómo los superaríamos?
- ¿Cómo la estrategia Aula Invertida podría contribuir al fortalecimiento de la autonomía de las y los estudiantes para el desarrollo de competencias en el área de Arte y Cultura?

A continuación, revisaremos las orientaciones para planificar una experiencia de aprendizaje aplicando la estrategia Aula Invertida.

2.1. Orientaciones para la planificación

El equipo de docentes del área de Arte y Cultura sistematizan los resultados de la evaluación diagnóstica de las y los estudiantes del primer grado de educación secundaria. Es así como identifican sus necesidades de aprendizaje y saben en qué aspectos poner énfasis durante los procesos de mediación y retroalimentación de las competencias “Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales” y “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”.

Por ello, deciden atender a las necesidades de aprendizaje de las y los estudiantes, aplicando la estrategia pedagógica Aula Invertida para propiciar el desarrollo de sus competencias en el área de Arte y Cultura, en una modalidad de aprendizaje híbrido.

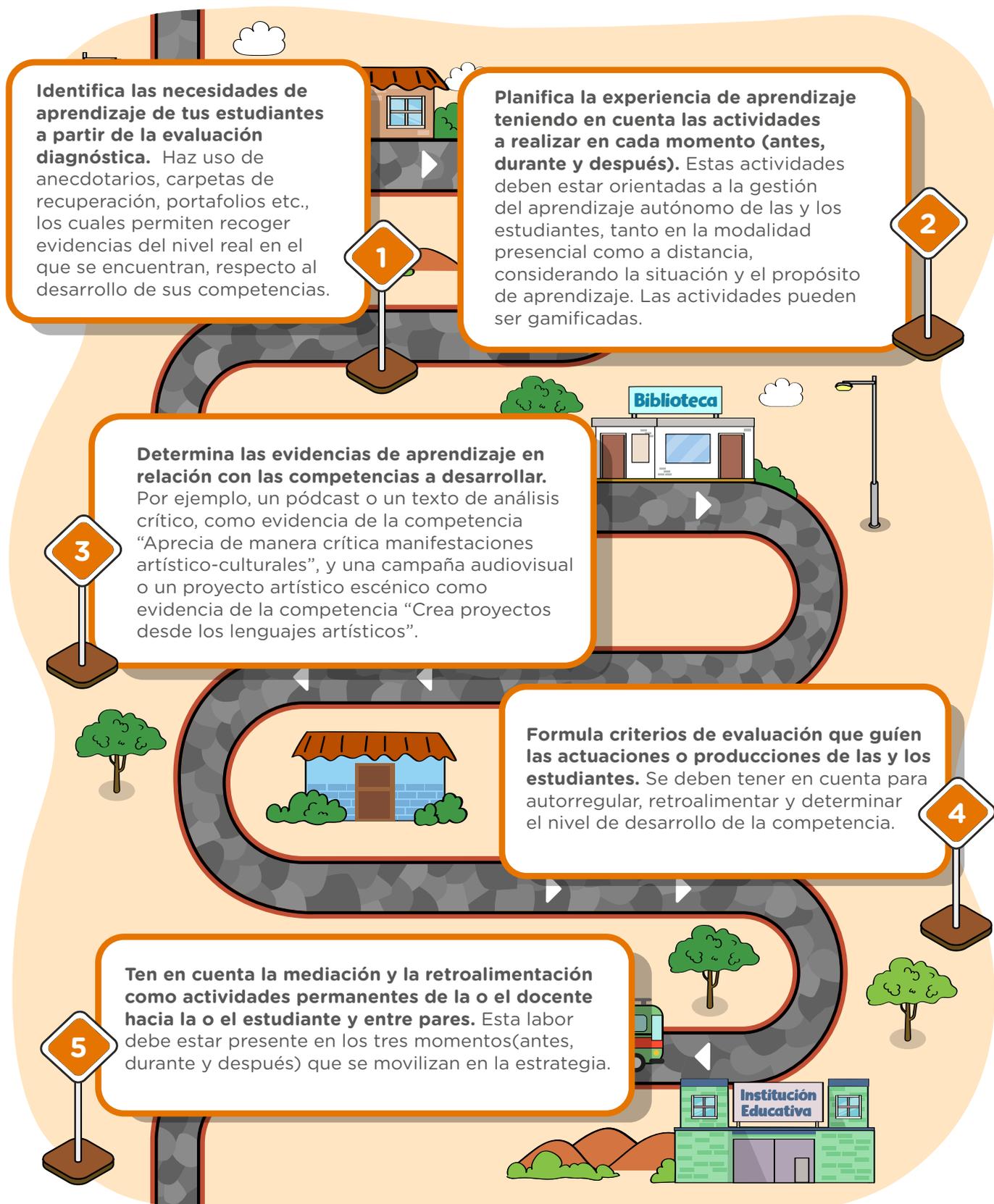
Recuerda que:

En el fascículo general se indica que, en la estrategia Aula Invertida, se organizan espacios y tiempos en los cuales la o el estudiante desarrolla actividades a distancia de forma autónoma para, posteriormente, en las clases presenciales en la escuela u otros espacios, llevar a cabo actividades complementarias individuales o colaborativas con la orientación y retroalimentación de la o el docente.



Te invitamos a revisar la infografía que se encuentra en la siguiente página. En ella, encontrarás las orientaciones generales para la aplicación de esta estrategia.

Orientaciones generales de la estrategia



La planificación de esta estrategia requiere que la o el docente defina las actividades que realizarán las y los estudiantes en tres momentos: **antes, durante y después**. A continuación, se detallan las acciones que la o el docente realiza en cada momento.

Orientaciones para los momentos antes, durante y después de la clase

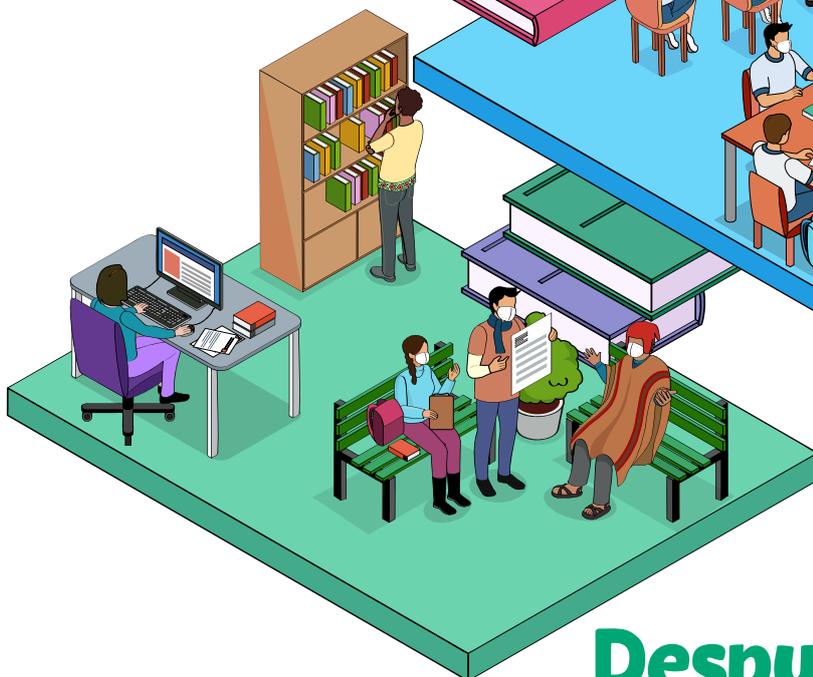
Antes



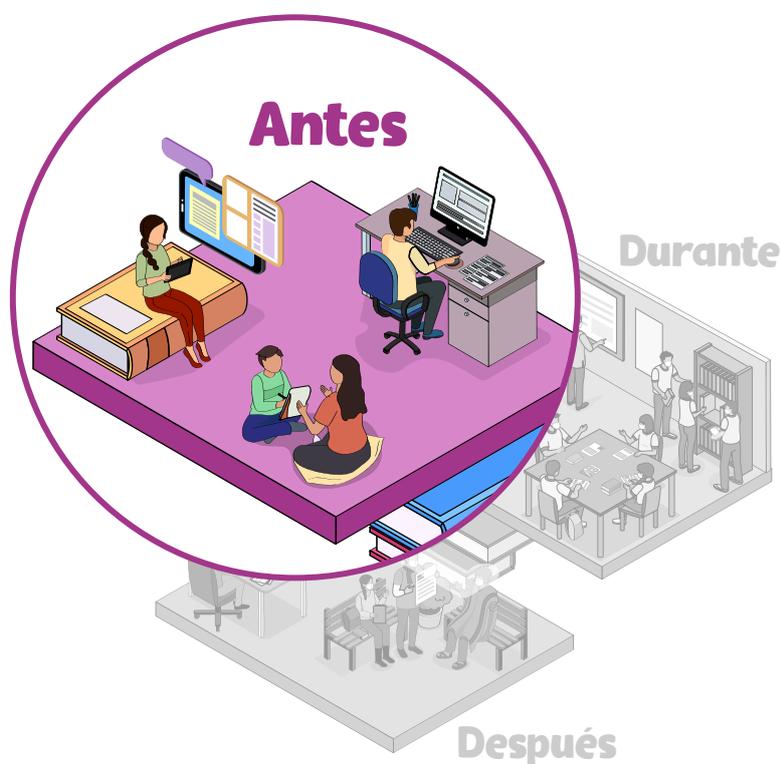
Durante



Después

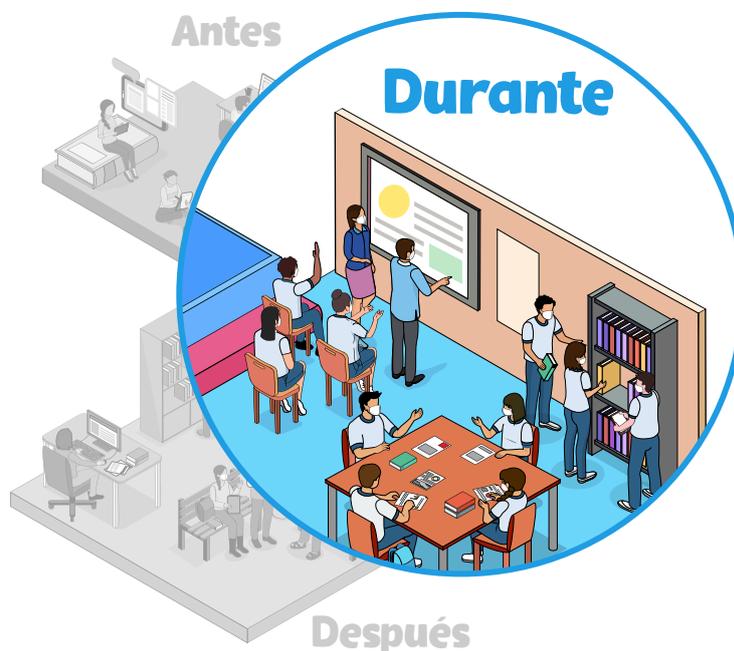


Momento: Antes de la clase



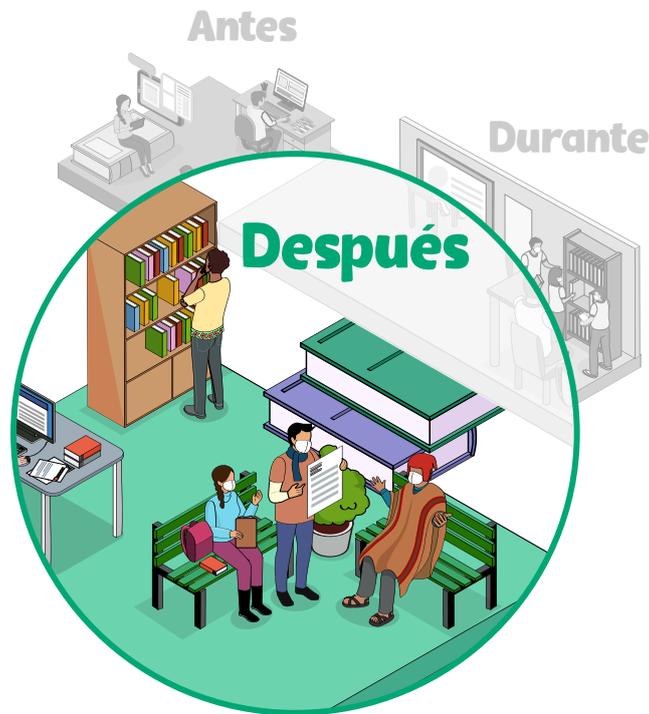
- Planifica actividades para atender las necesidades de aprendizaje de las y los estudiantes, en articulación a la experiencia de aprendizaje. Estas actividades pueden llevarse a cabo en entornos flexibles, en los que se propicie la participación y el aprendizaje de la y el estudiante, en consideración al reconocimiento de sus fortalezas y desafíos.
- Selecciona o elabora recursos en distintos formatos (físicos, virtuales, multimodales), según las características de las y los estudiantes, a fin de que sirvan de andamiaje y aporten al logro de los propósitos previstos.
- Propón actividades para generar reflexión, empleando diferentes estrategias, que permitan a las y los estudiantes reflexionar sobre su propio aprendizaje.
- Prevé un tiempo y estrategias para recoger información sobre las y los estudiantes que requieran mayor acompañamiento y así prever una serie de acciones que consoliden sus aprendizajes, aplicando estrategias de retroalimentación individual o grupal.

Momento: Durante la clase



- Prevé un tiempo para absolver las dudas, así como para reforzar los aprendizajes obtenidos en el momento antes de la clase.
- Genera espacios para la revisión de los criterios de evaluación.
- Planifica la organización y participación de las y los estudiantes de manera colaborativa y en equipos heterogéneos, ya sea para discutir sobre alguna lectura, experimentar con el ritmo de manera conjunta, reflexionar a partir de la apreciación de manifestaciones artístico-culturales, tener experiencias sensoriales, realizar un juego de roles o actividades de improvisación teatral, elaborar una guía de movimientos, planificar y desarrollar su proyecto artístico, etc.
- Prevé acciones de mediación y retroalimentación. Además, gestiona espacios de reflexión sobre los desafíos que se presentan en el camino para dialogar con las y los estudiantes sobre cómo los van solucionando.
- Prevé actividades relacionadas con las necesidades de aprendizaje orientadas a la consolidación de los aprendizajes, ya sea sobre aquellos detectados en la evaluación diagnóstica o los que aún estén desarrollando, a lo largo de la experiencia de aprendizaje.

Momento: Después de la clase



- Promueve espacios de socialización de los trabajos, tanto en el aula, en la institución educativa, con la familia o la comunidad, de acuerdo con el público al que se dirigen. Esto les permitirá evaluar la efectividad de su proyecto, considerando el impacto que les pueda causar tanto a las y los estudiantes como a las personas a quienes se dirigen.
- Promueve espacios para el desarrollo de actividades entre pares, en grupos de trabajo o con los miembros de la familia, a fin de reflexionar sobre cómo van progresando en las competencias, y sobre sus emociones y percepciones respecto al trabajo desarrollado. Esto con el propósito de recoger sugerencias de mejora para reflexionar sobre los avances y modificar oportunamente los aspectos que consideren se deben mejorar.
- Proyecta actividades orientadas a profundizar y/o ampliar su comprensión de lo aprendido para transferirlo a otras situaciones.



Ahora que hemos revisado las orientaciones generales a tener en cuenta en la estrategia Aula Invertida en la planificación, veamos la siguiente propuesta:

2.2. Propuesta de planificación de los procesos de enseñanza y aprendizaje

En este apartado, encontramos la propuesta de actividades presenciales y a distancia adecuadas de la planificación de la Experiencia de Aprendizaje 4 "Ojos y oídos para mi historia" para el ciclo VI:

2.2.1. Revisión y adecuación de una experiencia de aprendizaje planificada

El equipo de docentes revisan de manera colegiada la Experiencia de Aprendizaje 4, propuesta como recurso para la planificación de los aprendizajes, y deciden adecuarla. Para ello, reconocen la situación y el reto; asimismo, toman acuerdos y asumen compromisos para el logro del propósito y el producto en el tiempo establecido.

A continuación, se presenta un ejemplo de planificación utilizando la experiencia de aprendizaje indicada líneas arriba.



Título de la Experiencia de Aprendizaje	El poder de la música
Ciclo	VI
Duración	4 semanas
Situación	<p>En la asamblea general del encuentro de realizadores audiovisuales en la comunidad de Angoteros, Sacha Runa resaltó el esfuerzo de las y los estudiantes por mostrar distintas prácticas culturales de las comunidades y sobre el fomento a la valoración de la cultura. Además, comentó que el encuentro de jóvenes realizadores no solo es un espacio para compartir las creaciones audiovisuales, sino también para reflexionar en torno a los problemas que viven sus comunidades en el contexto actual, sobre todo por la preocupación y el estrés que está causando que la salud emocional se vea afectada.</p> <p>Varios participantes del evento coincidieron con lo manifestado por Sacha Runa, mencionando que, evidentemente, observaron que sus familias necesitan mejorar su salud emocional y que les gustaría contribuir a ello.</p> <p>Es por esta razón que Sacha Runa, junto con otros líderes de la comunidad, invitaron, con emoción, a las y los participantes a resolver un desafío.</p>
Reto	¿Qué propuesta artística podemos elaborar para fomentar el cuidado de la salud emocional en la familia?
Propósito de aprendizaje de la EdA	Reflexionar para propiciar el uso de alternativas artísticas para el cuidado de la salud emocional.
Producto	Propuesta artística que contribuya al cuidado de la salud emocional de sus familias

A continuación, presentamos la ruta de desarrollo de la experiencia de aprendizaje en relación a las actividades del área de Arte y Cultura:

Semanas	Competencias	Actividades
Semana 1	Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.	Disfrutamos de la música para cuidar nuestra salud emocional.
Semana 2	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Experimentamos con los elementos de la música.
Semana 3	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Planificamos nuestro proyecto artístico musical.
Semana 4	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Grabamos nuestro audio y evaluamos nuestro proyecto.

Criterio de evaluación de la competencia.

Competencia	Criterios
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	<ul style="list-style-type: none"> Describe las características de las manifestaciones artístico-culturales que percibe y las asocia a experiencias personales. Investiga sobre cómo la música ayuda a mantener la salud emocional. Integra la información recogida para describir cómo la música permite cuidar la salud emocional, a partir de su experiencia sensorial y teniendo en cuenta las emociones que le generó.

2.2.2. Ejemplo de proceso de enseñanza y aprendizaje

La actividad seleccionada de la semana 1 es la que inicia la experiencia de aprendizaje y en su adecuación se incorporan los tres momentos de la estrategia Aula Invertida: antes, durante y después, considerando los escenarios con conectividad y sin conectividad. A modo de ejemplo se muestra cómo se va desarrollando cada uno de estos momentos.

Semana 1
Actividad: Disfrutamos de la música para cuidar nuestra salud emocional
Propósito de la actividad: Reflexionar para propiciar el uso de alternativas artísticas para el cuidado de la salud emocional.

Momento ANTES	A DISTANCIA ASINCRÓNICO
En este momento, las y los docentes brindan mensajes que motiven a las y los estudiantes a revisar las actividades de la experiencia de aprendizaje que se encuentran en la plataforma virtual Edmodo o impresas.	
Orientaciones para las y los docentes	
<ul style="list-style-type: none">• Destina un tiempo para aclarar las dudas de las y los estudiantes, por ejemplo, a través de un formulario de Google, por mensajes de texto o por llamadas telefónicas.• Elabora una guía en audio y texto para que las y los estudiantes comprendan el problema planteado en la situación, el reto, la ruta a seguir en la experiencia de aprendizaje, la evidencia y los criterios de evaluación. En un contexto de conectividad, utiliza la Plataforma Edmodo, Google Drive y otros. Para el contexto sin conectividad, la o el estudiante lee los recursos de la tableta o en hojas impresas.• Investiga y prepara un texto que guarde relación con la situación relacionada al cuidado de la salud emocional.• Sube a la plataforma virtual las melodías a utilizar: un ícaro y una música ritual andina, una ficha con indicaciones y el texto preparado con anticipación, el cual contiene una serie de preguntas para ahondar en su comprensión y reflexión sobre lo leído.	

- Habilita la opción “Tarea” de la plataforma virtual Edmodo para que las y los estudiantes suban sus respuestas en texto o en una grabación de audio.
- Monitorea, anima y refuerza positivamente las intervenciones de las y los estudiantes a través de mensajes.
- Evalúa de manera formativa, haciendo uso de una rúbrica o lista de cotejo y brinda retroalimentación de manera oportuna.

Acciones de las y los estudiantes

- | | |
|--|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Descargan de la plataforma virtual dos melodías, un ícaro y una música ritual andina, y una ficha con las siguientes indicaciones: <ul style="list-style-type: none"> • Busca un espacio tranquilo y cómodo para escuchar las dos melodías. Acuéstate en el piso o siéntate, y cierra tus ojos para disfrutar de la música. Piensa en qué te hace recordar, qué te hace sentir, qué emociones te provoca y con qué otras melodías las puedes comparar. Registra tu experiencia sensorial. • Luego, una segunda vez, escucha con atención cada melodía y toma nota de sus características, por ejemplo, sobre la variación de los sonidos, el ritmo, la velocidad de la melodía, su intensidad y los instrumentos musicales que identificas. • Reflexiona: ¿con qué intención crees que fueron creadas estas melodías? Explica tu respuesta. 2. Descargan y leen el texto “Escuchar música para cuidar la salud emocional”. Luego, responden las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera la música puede ayudar a cuidar la salud emocional de las personas? • ¿Cuál es la relación que encuentras entre lo que dice el texto y tu experiencia al escuchar música? 3. Escriben sus respuestas o las graban en un audio y los comparten en la plataforma Edmodo. 4. Describen de manera escrita o en audio las características de las melodías que percibieron, teniendo en cuenta su experiencia. Registran lo aprendido en este momento. | <ul style="list-style-type: none"> • Audio de ícaro • Audio de música ritual andina • Texto en pdf • Plataforma virtual Edmodo • Bitácora • Texto |
|--|---|

Momento DURANTE

PRESENCIAL

En este momento, las y los docentes se centran en facilitar la consolidación de los aprendizajes, en base a los propósitos de aprendizaje establecidos. Deben gestionar el tiempo de manera adecuada, teniendo en cuenta que, al planificar las actividades del momento presencial, estas deben atender a las necesidades, dificultades y potencialidad de aprendizaje de sus estudiantes.

Orientaciones para las y los docentes

- Inicia la sesión destinando un tiempo a escuchar y aclarar las dudas de las y los estudiantes.
- Explica la actividad que realizarán las y los estudiantes, así como la situación, los criterios de evaluación, el propósito y sobre el producto que evidenciará el aprendizaje. Verifica que las y los estudiantes hayan comprendido, a través de algunas preguntas y repreguntas.
- Distribuye a las y los estudiantes, de manera heterogénea, en equipos de trabajo para que compartan sus respuestas a las preguntas relacionadas al texto leído en el momento antes y que socialicen el consolidado de las respuestas de las y los integrantes de los equipos.
- Aclara sus dudas y realiza repreguntas para profundizar en sus reflexiones.
- Guía la exploración sensorial de las y los estudiantes de manera individual primero y luego en pares, guardando una distancia prudencial.
- Habilita espacios para que las y los estudiantes puedan realizar un dibujo que represente las sensaciones, recuerdos, o pensamientos que les despierta la música que escucharon y con la que se movieron, y además, responder una pregunta.
- Brinda retroalimentación a lo largo de la actividad.
- Propicia que las y los estudiantes registren sus aprendizajes.

Acciones de las y los estudiantes	Recursos
<p>Las y los estudiantes participan activamente en la construcción de sus aprendizajes de manera colaborativa y realizan las siguientes actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comparten, en equipo, sus respuestas a las preguntas relacionadas al texto leído antes de la clase. Toman nota de las respuestas comunes en su bitácora. 2. En plenaria, un representante de cada grupo presenta el consolidado de las respuestas de sus compañeras y compañeros y responden a las preguntas de reflexión que les formula la o el docente. 3. Se ubican en distintos puntos del salón, sin zapatos y separados unos de otros, para escuchar las melodías y realizar movimientos corporales, según las sensaciones que les genera. Luego, se desplazan por el espacio, usando el movimiento que les surgió antes, explorando niveles de altura (alto, medio, abajo), velocidades (rápido, lento), estirando distintas partes de su cuerpo (brazos, piernas, cabeza), acorde a la música que van escuchando. Después, al encontrarse con un compañero o compañera, hacen contacto visual con él o ella para complementar mutuamente los movimientos explorados. 4. Realizan un dibujo con los materiales que cuentan para representar las emociones, recuerdos, o pensamientos que les despertó la música que escucharon y con la que se movieron. Además, en la parte posterior de su dibujo, responden a las siguientes preguntas a partir de su experiencia ¿qué emociones sentiste al realizar la actividad?, ¿cómo la música puede contribuir al cuidado de la salud emocional?, ¿qué recomendaciones brindarías a otras personas después de pasar por esta experiencia? 5. Registran sus aprendizajes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de papel bond. • Plumones, crayolas, lápices de colores, lapiceros. • Reproductor de sonido y música.

Momento DESPUÉS		PRESENCIAL
<p>En este momento, lo más importante es poder establecer un diálogo reflexivo con las y los estudiantes para una apropiada consolidación de sus aprendizajes, la autoevaluación de su desempeño y el compromiso de mejora (espacio de atención a la y el estudiante). Este último momento puede planificarse fuera del aula; la idea es afianzar el aprendizaje. Para ello, se puede hacer uso de la tecnología, estableciendo actividades de interacción, debate, disertación y colaboración. Asimismo, se puede generar actividades complementarias para que las y los estudiantes las realicen con su familia, para poner en práctica lo aprendido.</p>		
Orientaciones para las y los docentes		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Propicia un espacio para que las y los estudiantes compartan en equipos sus reflexiones, muestren sus dibujos y socialicen sus respuestas. 2. Entrega una ficha para que cada estudiante se autoevalúe con relación a los aprendizajes de la actividad. 		
Acciones de las y los estudiantes	Recursos	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se reúnen en sus equipos para reflexionar mostrando sus dibujos y comentando sus respuestas. 2. Evalúan sus aprendizajes de la actividad en una ficha. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de papel bond 	

Como se puede observar en el ejemplo presentado, en la primera actividad de la experiencia de aprendizaje, las y los estudiantes desarrollan la competencia "Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales", considerando los tres momentos de la estrategia Aula Invertida, en contextos con y sin conectividad.

La estrategia Aula Invertida ofrece a las y los estudiantes la posibilidad de aprender desde diversos entornos de aprendizaje, para que poco a poco sean más autónomos en el desarrollo de las competencias, según la acción mediadora de las y los docentes.

Recapitulamos y seguimos reflexionando

¡Llegamos al final de este capítulo!

A continuación, te presentamos un organizador que sintetiza la estrategia desarrollada. También, te proponemos que resuelvas la interrogante de autoevaluación. Finalmente, te pedimos que respondas la pregunta de reflexión para mejorar tu práctica pedagógica.

Estrategia Aula Invertida



¿Cuál es mi actitud como docente frente a los cambios e innovaciones que se presentan en este capítulo?

Marca con una (X) en el círculo que corresponda:



Seré de las primeras personas en adoptar los cambios e innovaciones.

Haré los cambios e innovaciones luego que otras personas lo hayan hecho.

Haré los cambios e innovaciones cuando la mayoría lo haga.

¿Cuáles son mis compromisos para asumir los cambios e innovaciones propuestos en este capítulo?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Capítulo 3

Uso y aplicación de recursos TIC para el desarrollo de competencias



Estimada y estimado docente, en el presente capítulo, se comparte una propuesta de trabajo que nos permitirá propiciar la participación de las y los estudiantes en el desarrollo de sus competencias en el área de Arte y Cultura, haciendo uso de algunos recursos TIC.

Empecemos leyendo el siguiente caso:

En una reunión colegiada de una institución educativa, el equipo de docentes del área de Arte y Cultura dialogan:

En la modalidad de aprendizaje híbrido debemos incorporar recursos tecnológicos, para que las y los estudiantes desarrollen sus competencias. Podríamos usar las computadoras del aula de Innovación Pedagógica y las y los estudiantes podrían usar sus celulares y las tabletas en el desarrollo las experiencias de aprendizaje.

¿Para qué incorporar más tecnología, si las y los estudiantes la manejan mejor que usted y yo? Si la incorporamos, corremos el riesgo de que se distraigan durante las clases presenciales y que las utilicen de manera inadecuada.



Considero que, con el uso de recursos TIC, se abre la posibilidad de construir una nueva escuela, en la que las y los estudiantes puedan desarrollar sus competencias, utilizando los recursos de manera consciente y reflexiva a lo largo de sus procesos de aprendizaje.

Reflexionamos

- ¿Qué desafíos se pueden presentar al incorporar las TIC en el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura en el contexto donde se encuentra la institución educativa en la que laboramos?, ¿cómo los resolveríamos?
- ¿Qué recursos TIC podrían utilizar las y los estudiantes para desarrollar sus competencias en el área de Arte y Cultura?

3.1. Ejemplos de uso y aplicación de recursos TIC en experiencias de aprendizaje

Las TIC también pueden ser usadas de distintas formas innovadoras que pueden ayudar a contribuir a desarrollar las competencias de las y los estudiantes en el área. Conozcamos algunas experiencias exitosas del uso de estas herramientas, que pueden darnos luces sobre cómo utilizarlas en las actividades del aula.

Las TIC para impulsar el aprendizaje híbrido a través de la gamificación

“La liga de los Artistas Extraordinarios”, un entorno gamificado resultado de una investigación realizada por las autoras Muñiz y Sánchez (2019), quienes combinaron la gamificación, lo digital y la creación plástica, en el marco de una historia asociada a la escuela de Bauhaus, una escuela de artesanía, artes, diseño y arquitectura, ubicada en Alemania, que fue reconocida mundialmente por su aportación al diseño. El entorno gamificado propone un juego en que la jugadora o el jugador puede cumplir una serie de niveles y descubrir la fórmula secreta de la Bauhaus con el fin de reabrir esta importante escuela. El juego impulsa el aprendizaje autónomo para experimentar y crear proyectos artísticos.



Para mayor información puedes acceder al siguiente enlace:

[Haz clic aquí](#)



“Educación musical interactiva: desde la enculturación hacia la interculturalidad”, por Yamal Nasif (2020), quien, inspirada en la estrategia de aprendizaje invertido, con la ayuda de la herramienta Edmodo, una plataforma virtual en que las y los estudiantes pueden subir y descargar archivos, organizar sus clases y comunicarse con sus compañeras y compañeros, complementó talleres instrumentales de la clase de música con la apreciación musical, por medio de la escucha de música de vanguardia del siglo XX. Así, no solo amplió los aprendizajes del área de Arte, sino que acompañó el aprendizaje de sus estudiantes, de manera virtual.



Para mayor información puedes acceder al siguiente enlace:

Haz clic aquí 

3.2. Recursos TIC empleados en estrategias

Es necesario contar con diversos recursos TIC que posibiliten a las y los estudiantes el desarrollo de sus competencias en el área de Arte y Cultura, en articulación con el uso de estrategias como las presentadas en este documento. A continuación, algunos ejemplos de recursos:

Geoportal
v.2.0

**Geoportal Web del
Ministerio
de Cultura**

El Geoportal Web del Ministerio de Cultura que permite acceder a información geográfica, a nivel nacional, relacionada al patrimonio arqueológico, patrimonio cultural, museos, áreas naturales protegidas, lenguas, localidades pertenecientes a pueblos indígenas, población afroperuana, entre otros. Este cuenta con distintas herramientas que facilitan el acceso, la búsqueda y la gestión de la información, a través de filtros de búsqueda, herramientas de visualización (acercar, alejar, expandir), medición (distancia, área, perímetro), etc. Con este portal, las y los estudiantes pueden profundizar en sus investigaciones, ubicando, por ejemplo, los museos o centros arqueológicos que hay en su región y conocer datos sobre estos, encontrar audios de las distintas lenguas indígenas y originarias, observar videos sobre distintas prácticas culturales, entre otras.

Haz clic aquí 

 <p>Visita virtualmente NUESTROS MUSEOS</p> <p>Visita virtual</p>	<p>Página del Ministerio de Cultura, que ofrece una serie de visitas virtuales a diferentes museos del país. La o el estudiante puede apreciar una serie de manifestaciones artístico-culturales, interactuando con muchas de ellas, en formato digital. Por ejemplo, en el Museo de Tumbas reales de Sipán se nos permite hacer un recorrido virtual por las diferentes salas del establecimiento, acceder a información, así como ver un conjunto de figuras de cerámica en 3D. De modo similar ocurre con el Museo de Sitio Chan Chan, el Centro Arqueológico de Kotosh, entre otros. Esta página se puede utilizar para que las y los estudiantes aprecien manifestaciones artístico-culturales peruanas y para que obtengan información diversa que los inspire a crear sus proyectos artísticos.</p> <p>Haz clic aquí </p>
 <p>Gran Teatro Nacional (GTN) en vivo</p>	<p>La página web del Gran Teatro Nacional posee una serie de videos como programas en vivo, conciertos musicales, presentaciones teatrales, de danza o lírica, que pueden disfrutarse en familia, ya sea de danza, teatro, ópera, circo, entre otros. Las y los estudiantes pueden acceder al sitio web para visualizar los diversos videos y apreciar de manera crítica y usarlos como referentes artísticos para desarrollar sus proyectos.</p> <p>Haz clic aquí </p>
 <p>Google Arts & Culture</p> <p>Google Arts and Culture</p>	<p>Al utilizar la aplicación de Google dedicada al arte y la cultura, las y los estudiantes pueden apreciar de manera crítica distintas manifestaciones artístico-culturales del Perú y del mundo, al pasear virtualmente por los pasillos de los grandes museos, así como probar experimentos creados por artistas y programadores, ver obras de arte a gran resolución, ver videos en 360°, aprender sobre las y los artistas, la historia, los grandes personajes, técnicas pictóricas, movimientos artísticos, para generar ideas e inspirarse para crear sus propios proyectos artísticos. Así como también para divertirse, haciendo crucigramas, rompecabezas, entre otros.</p> <p>Haz clic aquí </p>

Para el trabajo colaborativo en actividades sincrónicas y asincrónicas

 <p>Padlet</p>	<p>Plataforma digital que ofrece la posibilidad de crear murales colaborativos y subir archivos en distintos formatos (videos, imágenes, fotos, etc.). La o el docente puede subir algunas manifestaciones artístico-culturales para que sus estudiantes, al acceder al mural de trabajo, las puedan percibir, describir y reflexionar. Las y los estudiantes también pueden compartir sus producciones artísticas, a fin de recibir comentarios y sugerencias de sus pares.</p> <p>Haz clic aquí </p>
 <p>Jamboard</p>	<p>Es una pizarra virtual que permite trabajar, de modo colaborativo, para realizar anotaciones, subir imágenes, dibujar, entre otras funciones. En esta herramienta, las y los estudiantes pueden organizarse en equipos de trabajo para elaborar la planificación de su proyecto artístico, incluyendo fotografías de sus bocetos, anotaciones de sus avances, etc. La o el docente puede ingresar a la pizarra y retroalimentar los avances de sus estudiantes.</p> <p>Haz clic aquí </p>
 <p>Mural</p>	<p>Es un espacio virtual colaborativo que permite trabajar en línea para realizar anotaciones, subir imágenes, dibujar, usar plantillas de calendario o distintos organizadores visuales, que permiten ordenar ideas o datos. En este, las y los estudiantes pueden usar una plantilla que les permita planificar su proyecto artístico, organizar sus responsabilidades de trabajo, así como calendarizar sus avances.</p> <p>Haz clic aquí </p>
 <p>Mentimeter</p>	<p>Una herramienta virtual interactiva que permite generar preguntas, encuestas, tabulación de resultados, entre otros, a la cual se puede acceder de modo sincrónico. La o el docente puede usar la herramienta para recoger las impresiones, sensaciones e ideas que les surgen a sus estudiantes en torno a una manifestación artístico-cultural, o para que puedan usarla para recoger información de otras personas a través de preguntas.</p> <p>Haz clic aquí </p>

Para brindar retroalimentación

Existen diversas herramientas colaborativas para brindar retroalimentación oportuna, a fin de que las y los estudiantes puedan mejorar sus producciones. Para ello, se pueden utilizar herramientas como Google Docs, Google Jamboard, Padlet, Quizizz y otros.

 padlet Padle	Haz clic aquí 
 Jamboard Jamboard	Haz clic aquí 
 Google Docs Google Docs	Haz clic aquí 
 UIZIZZ Quizizz	Haz clic aquí 

Para comunicarse y realizar actividades interactivas en entornos virtuales

 genially Genially	<p>Una herramienta que permite generar entornos virtuales interactivos para la presentación de contenido o generar plataformas gamificadas, en que se pueden asociar distintos recursos virtuales, y lograr la participación de las y los estudiantes, quienes pueden acceder a un espacio gamificado, el cual está enmarcado en una historia ficticia, donde pueden encontrar la narrativa de la historia y las misiones a realizar. Cada misión puede estar relacionada a las competencias a desarrollar en el área, proponiendo actividades como apreciar e investigar sobre una manifestación artístico-cultural con ayuda de videos o textos en línea, consolidar los saberes adquiridos por medio de cuestionarios lúdicos, explorar técnicas artísticas con ayuda de otras herramientas virtuales, así como subir los avances de sus proyectos artísticos y luego mostrar cómo quedaron.</p> <p>Haz clic aquí </p>
---	--



Edmodo

Es una herramienta virtual, parecida a una red social. Permite a las y los estudiantes interactuar con sus pares, subir posts y descargar archivos, registrar sus avances y socializar sus producciones con sus compañeras y compañeros y sus docentes. Asimismo, pueden descargar imágenes o videos de distintas manifestaciones artístico-culturales, y entrar a sitios web de museos para investigar y comprender el contexto en que estas se crearon. También pueden subir registros fotográficos de sus producciones y recibir retroalimentación por parte de sus pares y la o el docente.

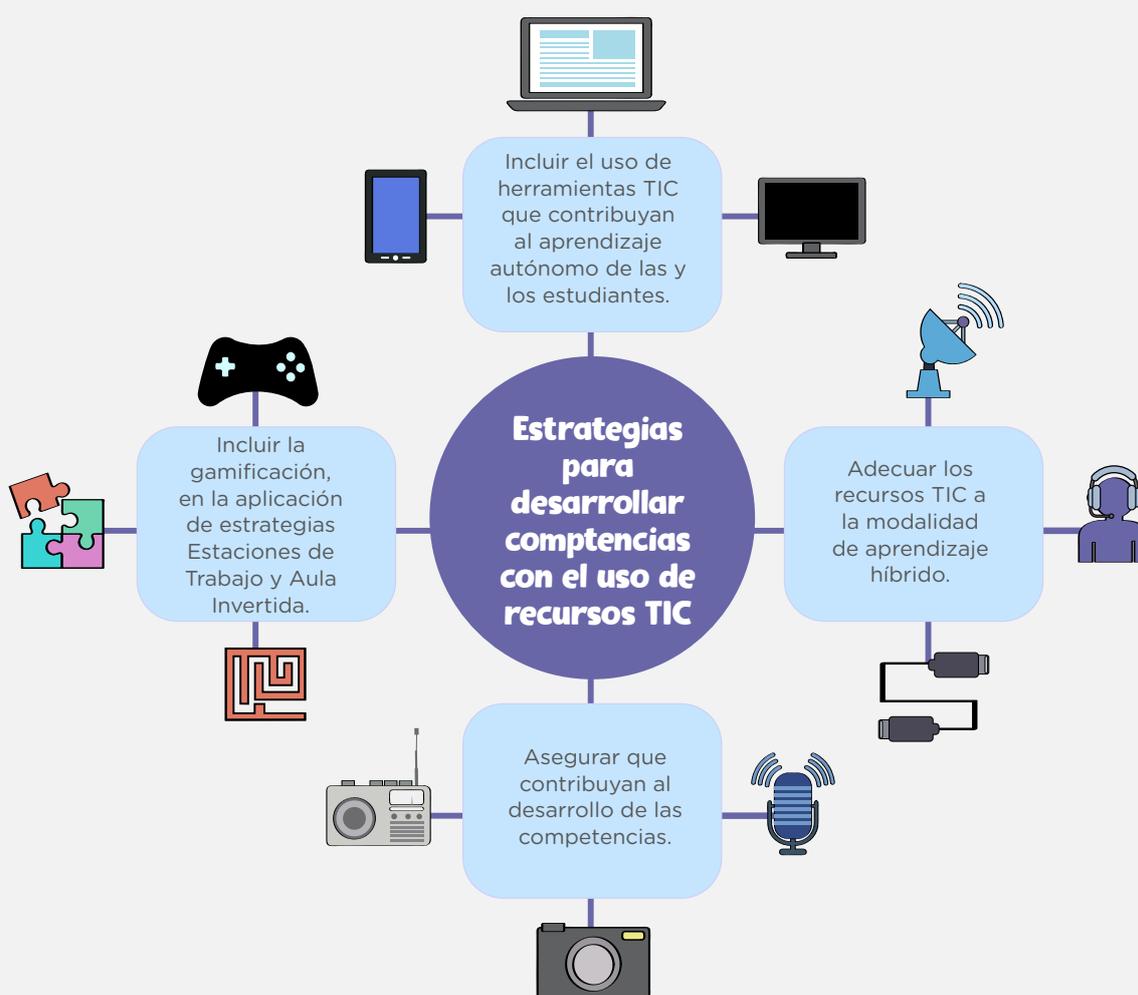
Haz clic aquí



Recapitulamos y seguimos reflexionando

¡Llegamos al final de este capítulo!

Te presentamos un organizador que sintetiza los temas desarrollados en este capítulo, asimismo, te invitamos a completar un cuadro de autoevaluación.



¿Cuál es mi actitud como docente frente a los cambios e innovaciones que se presentan en este capítulo?

Marca con una (X) en el círculo que corresponda:



Seré de las primeras personas en adoptar los cambios e innovaciones.



Haré los cambios e innovaciones luego que otras personas lo hayan hecho.



Haré los cambios e innovaciones cuando la mayoría lo haga.

¿Cuáles son mis compromisos para asumir los cambios e innovaciones propuestos en este capítulo?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

BIBLIOGRAFÍA

- Decreto Supremo N.º007 que modifica el Reglamento de la Ley N.º 28044, Ley General de Educación, aprobado por Decreto Supremo N.º011-2012-ED, 11 de mayo de 2021.
- Gobierno de Canarias (2017). *Clase Invertida (Flipped Classroom)*. Gobierno de Canarias. <https://bit.ly/3JhrL1D>
- Megías, C. (2016). *Los 10 mejores recursos online en Educación Artística Contemporánea*. Eudorics. <https://bit.ly/3CQsGDB>
- Ministerio de Cultura (2021). Museos del Ministerio de Cultura. Museos en Línea. <https://museos.cultura.pe/museos>
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Ministerio de Educación. <https://bit.ly/3KdNhok>
- Ministerio de Educación (2020). *La retroalimentación de los estudiantes en la educación a distancia* [Video]. <https://bit.ly/3JjANLg>
- Ministerio de Educación de Argentina (2021). *La Educación Artística para la Educación Secundaria*. Educar Portal. <https://bit.ly/3MXEwkb>
- Muñiz, A. & Sánchez, F. (2019). *Gamificación y Educación Artística: Desarrollo de un juego online de carácter híbrido, digital y analógico, aplicado a la etapa de Educación Primaria*. VIII Congreso Virtual Internacional Arte y Sociedad: bellas artes y cultura digital. <https://bit.ly/36l73za>
- Nasif, Y. (2020). Educación musical interactiva: desde la enculturación hacia la interculturalidad. *Pedagogía y saberes*, 53, p.149-164. <https://bit.ly/3lhotd6>
- Ortiz, A., Jordán, J. & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44, p.1-17. <https://bit.ly/34LuRvC>
- Resolución Viceministerial N°222-2021-MINEDU. Diario Oficial El Peruano, 13 de julio de 2021.
- Resolución Viceministerial N°531-2021-MINEDU. Diario Oficial El Peruano, 23 de diciembre de 2021.
- Resolución Viceministerial N°448-2022-MINEDU. Diario Oficial El Peruano, 27 de enero de 2022.