

Área de Arte y Cultura

Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias



EDUCACIÓN SECUNDARIA



MINISTERIO DE EDUCACIÓN



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias.

Área de Arte y Cultura

El presente documento ha sido elaborado como herramienta curricular de apoyo para docentes de Educación Secundaria, en el marco del proceso de implementación del Currículo Nacional de la Educación Básica.

Editado por:

Ministerio de Educación
Calle Del Comercio N.º 193, San Borja
Lima 41, Perú
Teléfono: 615-5800
www.minedu.gob.pe

Elaboración de contenidos

Flor de María Vallejo Torres

Revisión pedagógica

Flor de María Vallejo Torres

Corrección de estilo

Jackeline Nelly Castillo Jayme

Diseño y diagramación

Joel Ricardo Vilcapoma Guerra

Primera edición: abril de 2022

Publicación en versión digital: abril 2022

©Ministerio de Educación

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso expreso del Ministerio de Educación.

Índice

Presentación	4
--------------	---

Capítulo 1:	Las competencias en el área de Arte y Cultura y su relación con los componentes curriculares	5
1.1	Relación entre el Perfil de egreso con el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura	6
1.2	Relación entre el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura con los enfoques transversales	9
1.3	Las competencias transversales en el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura	11
1.3.1	Competencia <i>Gestiona su aprendizaje de manera autónoma.</i>	12
1.3.2	Competencia <i>Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC</i>	12

Capítulo 2:	Desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura	15
2.1	Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura	16
2.2	Caracterización de las competencias en el área de Arte y Cultura	19
2.2.1	Competencia <i>Aprécia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</i>	19
2.2.2	Competencia <i>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</i>	24
2.3	Articulación entre las competencias en el área de Arte y Cultura	28

Capítulo 3:	Estrategias para el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura	35
3.1	Estrategias para el desarrollo de las competencias	36
3.1.1	Estrategias para el desarrollo de la competencia <i>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</i>	37
3.1.2	Estrategias para el desarrollo de la competencia <i>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</i>	41
3.2	Atención a la diversidad para eliminar las barreras en el aprendizaje	44
3.3	STEAM en la experiencia de aprendizaje	47

Capítulo 4:	Evaluación formativa de las competencias en el área de Arte y Cultura	55
4.1	La evaluación formativa: qué, para qué y cómo evaluar en el proceso de enseñanza y aprendizaje	56
4.1.1	Orientaciones para la formulación de los criterios de evaluación	57
4.1.2	Orientaciones para la elaboración de instrumentos de evaluación	59
4.1.3	Orientaciones para el análisis de las evidencias de las competencias	62
4.2	La retroalimentación para el desarrollo de las competencias	64

Bibliografía	67-68
---------------------	--------------

Presentación

Apreciada y apreciado docente:

Para garantizar el logro de los aprendizajes en las/los estudiantes, el equipo de la Dirección de Educación Secundaria pone a su disposición las **Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias**, material de apoyo a los procesos pedagógicos que se realizan desde el área de Arte y Cultura, en el marco del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB).

El objetivo de este documento es propiciar la reflexión sobre la práctica pedagógica y el trabajo colegiado, así como orientar la toma de decisiones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su contenido se sustenta tanto en los principios del enfoque por competencias, como en el enfoque de evaluación formativa, promovidos desde el CNEB, y en la visión de una docencia reflexiva.

Esperamos que este documento sea leído, compartido y discutido en los espacios del trabajo colegiado, de modo que sea utilizado para impulsar la mejora en el desarrollo de los procesos de planificación y evaluación de los aprendizajes, y aporte a la mejora de la práctica pedagógica en el contexto de la implementación del CNEB.

Como lo hemos hecho antes, reiteramos nuestro reconocimiento a la gran labor que realizan en un contexto tan complejo, a su capacidad de resiliencia, de liderazgo y de innovación para que cada estudiante siga desarrollado sus competencias sin quedarse atrás. El país les agradece el esfuerzo y la vocación para seguir construyendo una educación de calidad. Gracias por su dedicación para hacer posible que el derecho a la educación de las y los adolescentes peruanos no se detenga.

Dirección de Educación Secundaria

Capítulo

1

Las competencias en el área de Arte y Cultura y su relación con los componentes curriculares

¡Estimadas y estimados docentes!

Soy Raquel, les doy la bienvenida al primer capítulo de las orientaciones para el desarrollo y la evaluación de las competencias en el área de Arte y Cultura.

Como sabemos, durante su trayectoria escolar, las/los estudiantes desarrollan un conjunto de competencias propuestas en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), entre ellas, las que se desarrollan en el área de Arte y Cultura que, al articularse con otras competencias y enfoques transversales, les permiten alcanzar el Perfil de egreso. Por ello, les invitamos a conocer y reflexionar sobre esta herramienta curricular que ayudará a fortalecer nuestra práctica pedagógica y el aprendizaje de cada estudiante.

En una reunión colegiada de docentes del área de Arte y Cultura, Andrés, Martha, Roger y Jessica dialogan.



Colegas, hoy analizaremos una serie de aspectos sobre el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura.

Al respecto, yo me pregunto ¿cómo el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura aportan al logro del Perfil de egreso?

Me inquieta saber ¿cómo los enfoques transversales se impregnan en el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura?

En mi caso, deseo conocer ¿cómo se relacionan las competencias transversales con el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura?



1.1 Relación entre el Perfil de egreso con el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura



Para responder a la interrogante planteada sobre cómo el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura aportan al logro del Perfil de egreso, leamos el siguiente caso:

Soy Ofelia Rodríguez, docente de Arte y Cultura. Les cuento que mis colegas y yo tomamos en cuenta las problemáticas del contexto en el que se encuentra nuestra institución educativa, así como las características e intereses de las/los estudiantes para planificar experiencias de aprendizaje a lo largo del año, cuyas situaciones les permitan movilizar sus competencias. Por ejemplo, una de las situaciones a desarrollar en el presente año tiene que ver con la conservación del ambiente, debido a que nuestra región está siendo afectada por el aumento en la concentración de gases del efecto invernadero, situación que las/los estudiantes propusieron trabajar, porque han notado que el clima ha cambiado notablemente. Por ello, en una de las experiencias de aprendizaje integradas, las/los estudiantes desarrollaron una campaña de concientización, a fin de generar conciencia sobre el cambio climático en la comunidad educativa y sobre la importancia de cuidar el ambiente.

Con el paso de los meses, mis colegas y yo observamos el actuar de las/los estudiantes, es decir, la aplicación de sus aprendizajes. Corroboramos que, al culminar el refrigerio, cada vez más, los desechos terminan en los tachos que les corresponden; se están usando envases reutilizables para llevar alimentos; y muchas madres y padres de familia, últimamente, han manifestado el cambio de actitud en sus hijas e hijos por cuidar el ambiente.

Las/los estudiantes, de manera individual y colectiva, están desarrollando y poniendo en práctica los aprendizajes del Perfil de egreso, al enfrentar diversas situaciones o problemáticas vinculadas a las prácticas sociales. En el área de Arte y Cultura, por ejemplo, están cuidando el ambiente reutilizando los materiales por su propia iniciativa, pero, a su vez, plantean rutas, con el fin de planificar sus trabajos, eligen los elementos de los lenguajes artísticos para elaborar sus proyectos artísticos, y evaluarlos según el recojo de opiniones de las personas a las que se dirigen. Además, están apreciando de manera cada vez más consciente las manifestaciones artístico-culturales tradicionales y contemporáneas, contribuyendo, así, de manera activa, al logro de sus aprendizajes.

Reflexionamos

- ¿Cómo las/los estudiantes ponen en práctica los aprendizajes del Perfil de egreso, según el caso presentado?
- ¿Qué relación identificamos entre el Perfil de egreso y las competencias a desarrollar en el área de Arte y Cultura?
- ¿Cómo contribuimos al logro del Perfil de egreso, desde nuestra práctica pedagógica?

Entonces, se puede decir que...

Al analizar la relación entre las competencias a desarrollar en el área de Arte y Cultura y el Perfil de egreso, en el caso presentado se observa la movilización de los aprendizajes de manera competente de las/los estudiantes. Por ejemplo, se puede reconocer su actuar al aplicar sus conocimientos, conciencia, reflexión y compromiso con el cuidado del ambiente, tanto en la institución educativa como en sus hogares. Asimismo, se puede apreciar el desarrollo de su autonomía porque fueron las/los estudiantes quienes propusieron tratar la situación sobre la contaminación ambiental, para generar conciencia sobre el cuidado del ambiente en su comunidad educativa. Esto no solo evidencia su interés por cuidar el ambiente donde viven, sino el bien común de su comunidad, asumiendo una postura ética, en pleno ejercicio de su ciudadanía.

Por lo tanto, podemos decir que, las/los estudiantes lograrán los aprendizajes del Perfil de egreso, al **apreciar de manera crítica manifestaciones artístico-culturales para comprender el aporte del arte a la cultura y a la sociedad**, describiendo y analizando sus cualidades, investigando sobre el contexto en el que fueron creadas, para entender cómo estas manifestaciones les permitió reflexionar sobre el cambio climático. A su vez, **al crear proyectos artísticos, utilizan los diversos lenguajes del arte para comunicar sus ideas a otros**, informándose y reflexionando sobre la situación, a partir de la investigación de referentes, explorando las cualidades de materiales de desecho y los elementos del arte, para proponer una ruta de trabajo al planificar, elaborar y evaluar su proyecto, de acuerdo a su realidad personal como social, para generar conciencia en la comunidad educativa sobre el cambio climático y el cuidado del ambiente.

Asimismo, lograrán otros aprendizajes del Perfil de egreso, cuando las/los estudiantes **indagan y comprenden el mundo natural y artificial, utilizando conocimientos científicos en diálogo con saberes locales para mejorar la calidad de vida y cuidando la naturaleza**. De este modo, al asumir posturas críticas y éticas para tomar decisiones informadas en ámbitos de la vida y del conocimiento relacionados a la Tierra, así como proponer soluciones a problemas derivados de sus propias acciones y necesidades, considerando el cuidado responsable del ambiente y adaptación al cambio climático.

Además, las/los estudiantes **propician la vida en democracia a partir del reconocimiento de sus derechos y deberes y de la comprensión de los procesos históricos y sociales de nuestro país y del mundo**. Así, reflexionan críticamente sobre el rol que cumple cada persona en la sociedad y aplican en su vida los conocimientos relacionados al civismo, referidos al funcionamiento de las leyes; analizan los procesos ambientales y geográficos que le permiten comprender y explicar el contexto en el que viven y ejercen una ciudadanía informada, siendo conscientes de las consecuencias de su comportamiento en la naturaleza.

Ideas fuerza

- Los retos, las necesidades y demandas de la comunidad educativa, exigen dar respuesta, a través de los aprendizajes del Perfil de egreso, al desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura, y en otras áreas curriculares.
- Las competencias a desarrollar en el área de Arte y Cultura contribuyen al desarrollo de otras competencias, de manera articulada con los aprendizajes del Perfil de egreso, desde una perspectiva holística e iterativa.
- Los aprendizajes del Perfil de egreso se logran a partir de la interacción de múltiples y diversas acciones formativas, que propician el desarrollo de las competencias, para el ejercicio de derechos y deberes con sentido ético durante toda la educación básica y a lo largo de la vida.

Relación entre el Perfil de egreso y las competencias en el área de Arte y Cultura

El estudiante comprende y aprecia la dimensión espiritual y religiosa...



Cuando percibe, analiza, investiga, interpreta y aprecia cómo el contexto social, cultural e histórico influye en las creaciones artísticas con dimensiones espirituales o religiosas.

El estudiante desarrolla procesos autónomos de aprendizaje...



Cuando propone sus propias ideas, elige materiales, medios, recursos y demás para planificar y elaborar sus proyectos artísticos, registrando sus procesos creativos, para autoevaluarse en base a criterios compartidos.

El estudiante aprovecha responsablemente las tecnologías...



Cuando utiliza una serie de recursos y herramientas tecnológicas de manera responsable para investigar sobre manifestaciones artístico-culturales y crear sus proyectos artísticos.

El estudiante gestiona proyectos de emprendimiento económico y social de manera ética...



Cuando investiga asuntos sociales y propone ideas, planifica y ejecuta de manera colaborativa proyectos artísticos para resolver problemas de su entorno.

El estudiante interpreta la realidad y toma de decisiones con conocimientos matemáticos...



Cuando aprecia manifestaciones artístico-culturales que muestren o representen patrones, formas, simetrías, secuencias en superficies y experimenta con ellos para crear sus propios proyectos artísticos en diversas superficies y espacios.

El estudiante se reconoce como persona valiosa y se identifica con su cultura...



Cuando aprende sobre las manifestaciones artístico-culturales y las asocia a sus experiencias personales, para entender sobre su propia cultura y otras.

El estudiante propicia la vida en democracia...



Cuando elabora proyectos artísticos de manera colaborativa, proponiendo ideas, dialogando e interactuando, para resolver situaciones que engloban procesos históricos y culturales desde una postura crítica y reflexiva.

El estudiante practica una vida activa y saludable...



Cuando interactúa, canta, baila, crea movimientos, construye y trabaja al aire libre, para cuidar su salud y la de los demás.

El estudiante aprecia manifestaciones artístico-culturales y crea proyectos...



Cuando interactúa con manifestaciones artístico-culturales para comprender su contribución a la cultura y a la sociedad. Al crear sus proyectos usando los diversos lenguajes artísticos y otras formas de creación para comunicar mensajes, ideas y sentimientos personales y sociales.

El estudiante se comunica en su lengua materna en castellano como segunda lengua y en inglés como lengua extranjera...



Cuando lee diversa información; escribe sus opiniones y guiones; crea audios, representa personajes, narra historias a partir de su análisis crítico de manifestaciones artístico-culturales, para crear proyectos artísticos en su lengua materna, en inglés o en sistemas aumentativos.

El estudiante indaga y comprende el mundo empleando conocimientos científicos y saberes locales...



Cuando experimenta y utiliza materiales de desecho para realizar proyectos artísticos que reflejen su compromiso por el cuidado del ambiente, a través de soluciones creativas y tecnológicas.

1.2 Relación entre el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura con los enfoques transversales



A continuación, para responder la pregunta ¿cómo los enfoques transversales se impregnan en el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura?, analicemos el siguiente caso.

Mi nombre es Rosalía, soy docente del área curricular de Arte y Cultura y a cargo del 4.º de secundaria. Les comento que las/los docentes y directivos de la institución educativa en la que laboro, decidimos que una de las problemáticas a tratar en el presente año tiene relación con el cuidado de la salud, esto debido a que las/los tutores reportamos en las reuniones colegiadas que, a las/los estudiantes les están ofreciendo estupefacientes al salir de la institución educativa. Por ello, decidimos recoger información anónima al respecto, al analizar los resultados encontramos que, algunos estudiantes manifestaron haberlas consumido, sobre todo por curiosidad. Es así que, desde las diferentes áreas curriculares, las/los estudiantes desarrollaron sus competencias en base a la situación. Además, la institución educativa se puso en contacto con las instituciones competentes para solicitar apoyo a fin de tratar la problemática.

Asimismo, al presentar la situación de la experiencia de aprendizaje a las/los estudiantes, me di cuenta de que se sintieron identificados con la problemática, sobre todo, quienes viven en los alrededores de la institución educativa y, porque conocen algunos casos cercanos de consumo de drogas.

En el desarrollo de una de las actividades de apreciación crítica, presenté cuatro canciones, tanto de intérpretes varones como de mujeres, las cuales tratan la situación y les pedí que formen equipos heterogéneos de cinco estudiantes, para que elijan una de las canciones, a fin de que analicen su letra y realicen una improvisación teatral inspirada en la letra de la canción elegida. Además, les pedí que designen una persona que coordine la actividad.

Mientras recorría el salón, me percaté de que un estudiante estaba cantando la canción elegida por su grupo, mientras sus compañeros riéndose le decían: “Pronuncia bien el castellano que estás malogrando la canción”. Enseguida, una estudiante se me acercó para decirme que, cuando se ofreció a coordinar el trabajo, un compañero le dijo que él, como varón, lo haría mejor porque es más inteligente. Por ello, decidí generar en ese momento un espacio de diálogo reflexivo sobre el respeto a las diferencias, sin discriminación, con empatía, apertura y tolerancia, y luego les pedí continuar con la actividad teniendo en cuenta lo dialogado. Además, al finalizar la sesión, conversé con las/los estudiantes que hicieron comentarios inapropiados, proponiéndoles que se comprometían a desarrollar sus aprendizajes respetando a sus compañeras y compañeros.

Reflexionamos

- ¿Qué enfoques transversales identificamos en el caso presentado?
- ¿Cómo se atiende a las situaciones emergentes en el caso presentado?
- ¿Qué situaciones emergentes o no planificadas se presentan en nuestra práctica pedagógica?, ¿cómo las atendemos a la luz de los enfoques transversales?

Entonces, se puede decir que...

Los enfoques transversales se traducen siempre en actitudes y en comportamientos observables. En el caso presentado, la comunidad educativa se organiza para abordar problemáticas o situaciones que se identifican previamente en su contexto, teniendo en cuenta que la gestión de los enfoques transversales es flexible en la planificación. Además, también se utilizan para atender otras situaciones que puedan manifestarse en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, situaciones emergentes.



En el caso presentado, se aborda el enfoque ambiental, para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, y con el propósito de promover el diálogo y la reflexión en la comunidad educativa sobre cómo el consumo de drogas afecta la salud. En la actividad de apreciación crítica, la docente considera el enfoque de género al proponer apreciar canciones tanto de varones como de mujeres.

Asimismo, en cuanto emergen situaciones imprevistas, las aborda de manera inmediata con el tratamiento del enfoque inclusivo o de atención a la diversidad, a través del reconocimiento de los derechos y el valor inherente que cada persona posee, sin distinción, por encima de cualquier diferencia, invitando a las/los estudiantes a reflexionar a través del diálogo sobre el respeto a las diferencias, con empatía, apertura y tolerancia, para evitar cualquier tipo de discriminación, sin estigmatizar a nadie. Además, tiene en cuenta el enfoque de género para evitar cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio por cualquier diferencia.

Ideas fuerza

- Los enfoques transversales se impregnan en las competencias a ser desarrolladas por las/los estudiantes. Se deben vivenciar y poner en práctica todos los días porque constituyen valores y actitudes que estudiantes, docentes y autoridades deben esforzarse por demostrar.
- Los enfoques transversales aportan a la formación integral de las/los estudiantes y a la construcción de una sociedad más democrática, inclusiva, equitativa y solidaria. Se abordan en situaciones planificadas, y no planificadas o emergentes.

1.3 Las competencias transversales en el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura



A continuación, leemos el siguiente caso e identificamos ¿cómo se relacionan las competencias transversales con el desarrollo de las competencias a desarrollar en el área de Arte y Cultura?

Soy Mario, profesor del área de Arte y Cultura. Les cuento que, luego de leer una noticia, mis estudiantes y yo dialogamos sobre cómo, a partir de la emergencia sanitaria causada por la COVID-19, muchos centros culturales, ferias, museos, teatros, talleres de cerámica, y demás, se vieron en la obligación de cerrar sus puertas. Algunos estudiantes comentaron que les llamó la atención la parte de la noticia sobre algunos intentos de mostrar el arte y la cultura a través de medios digitales, pero muchas personas no pudieron hacerlo, sobre todo, por desconocimiento en el uso de las herramientas tecnológicas. Asimismo, mencionaron haber escuchado en los medios que, en los últimos meses, la mayoría de las iniciativas artísticas y culturales recién están reabriendo sus puertas, pero aún reciben poca afluencia de público. Es por ello, decidieron elaborar un proyecto artístico audiovisual para promocionar el arte y la cultura de nuestra región.

A lo largo de su experiencia de aprendizaje, las/los estudiantes revisaron la rúbrica de evaluación y registraron sus aprendizajes en su bitácora. Tomaron apuntes de la información de las manifestaciones artístico-culturales de nuestra región, recogida en el diálogo con sus familias y de sitios web como Google Arts and Culture, Google Maps, Mapa Audiovisual del Patrimonio Cultural Inmaterial del Perú, museos en línea y otros, para seleccionar aquellas a promocionar, a partir de su análisis crítico previo. Además, elaboraron sus propias preguntas para realizar entrevistas a artistas, gestores culturales y otros, a través de reuniones virtuales en plataformas como Zoom y Google Meet, que, previamente, gestioné con la colaboración de las familias. Las/los estudiantes organizaron la información recogida a través de la aplicación Mindomo y, finalmente, elaboraron un texto que explique por qué las personas deben visitar los espacios artísticos y culturales de la región.

A continuación, reconocieron sus saberes, habilidades y recursos con los que cuentan, al completar algunas frases, antes de empezar a experimentar con aquellos elementos del arte y con las funciones de programas o aplicaciones tecnológicas de edición de imágenes, video y audio que aún no conocían. Para ello, utilizaron información de la Internet, luego planificaron su trabajo y elaboraron el guion gráfico de su proyecto audiovisual. Enseguida, lo compartieron en el Drive del área, con el propósito de recibir retroalimentación de sus pares y la mía, para modificar y mejorar algunos aspectos. Al culminar su proyecto audiovisual, socializaron sus trabajos en los medios y con personas que ellas y ellos eligieron, a fin de recoger información sobre la efectividad de su proyecto artístico, para, finalmente, reflexionar sobre sus experiencias y mejorar sus próximas producciones.

Reflexionamos

- ¿Qué acciones de las/los estudiantes reflejan la gestión de su aprendizaje autónomo y su desenvolvimiento en entornos virtuales generados por las TIC (tecnologías de la información y la comunicación)?
- ¿Cómo se desarrollan las competencias en el área de Arte y Cultura en articulación con las competencias transversales?

Entonces, se puede decir que...

En el caso presentado, las competencias transversales y las que se desarrollan en el área de Arte y Cultura se relacionan de manera articulada como se explica a continuación:

1.3.1 Competencia *Gestiona su aprendizaje de manera autónoma*

Las/los estudiantes desarrollan sus competencias en el área de Arte y Cultura de manera complementaria e intrínseca, en articulación con la competencia transversal *Gestiona su aprendizaje de manera autónoma* para conformar un mismo proceso:

- Al **definir sus metas de aprendizaje** para promover el arte y la cultura de su región, porque se dieron cuenta de que estas necesitan una mayor difusión para recibir más visitantes. Asimismo, al reconocer lo que saben, sus habilidades y los recursos que pueden utilizar para desarrollar su experiencia de aprendizaje.
- Al **organizar acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje** experimentando con aquellos elementos del arte y con las funciones de programas o aplicaciones tecnológicas, de edición de imágenes, video y audio que aún no conocían, por lo que obtuvieron información de la Internet para elegir recursos, a fin de planificar y elaborar su proyecto audiovisual.
- Al **monitorear y ajustar sus desempeños durante el proceso de aprendizaje**, revisaron su rúbrica de evaluación y entrelazaron información revisando los apuntes de su bitácora, para alcanzar las metas de aprendizaje. También realizaron ajustes y modificaciones de manera oportuna al recibir retroalimentación. Finalmente, reflexionaron sobre su proceso creativo, según la información que recogieron sobre la efectividad de sus trabajos y sus experiencias, para seguir aprendiendo.

1.3.2 Competencia *Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC*

Enseguida se detalla cómo las/los estudiantes desarrollaron sus competencias en el área de Arte y Cultura, de manera articulada, con la competencia transversal *Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC*:

- Para **personalizar entornos virtuales**, seleccionaron información relevante que encontraron en la Internet según sus intereses, actividades, valores y cultura.
- **Interactuaron en entornos virtuales** al utilizar aplicaciones, sitios web y recursos disponibles en la Internet, así como plataformas de videollamada para realizar entrevistas; y al explorar con las funciones de programas de edición de imágenes, video y audio, para elaborar su proyecto artístico audiovisual.
- **Gestionaron información del entorno virtual** al buscar, organizar y sistematizar información sobre las actividades artístico-culturales, utilizando Google Drive y la aplicación Mindomo.
- **Crearon objetos virtuales en diversos formatos**, al desarrollar su proyecto artístico audiovisual para promocionar el arte y la cultura de su región, realizando los reajustes y modificaciones pertinentes, para luego compartir sus producciones a través de los medios que ellas/ellos eligieron.

Ideas fuerza

- Las/los estudiantes deben desarrollar sus competencias en el área de Arte y Cultura de manera articulada con las competencias transversales.
- Las/los estudiantes deben participar de manera autónoma en el proceso de su aprendizaje, gestionar ordenada y sistemáticamente las acciones a realizar, y evaluar sus avances y dificultades.
- Las/los estudiantes se desenvuelven en entornos virtuales generados por las TIC, de manera natural, debido a la habilidad que tienen para interactuar con las tecnologías de la información y la comunicación.

Recapitulamos y seguimos reflexionando...





- ¿Qué prácticas pedagógicas continuaremos realizando y qué otras mejoraremos para que las/los estudiantes desarrollen el Perfil de egreso?
- ¿Cómo se refleja en nuestro actuar diario la práctica de los enfoques transversales?
- ¿Qué decisiones está tomando la institución educativa para evidenciar los valores y actitudes enmarcados en los enfoques transversales?
- ¿De qué manera plantearemos el desarrollo de las competencias transversales?, ¿qué desafíos implica y cómo los superaremos?

Capítulo

2

Desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura

¡Estimadas y estimados docentes!

Soy el profesor Germán, les doy la bienvenida. En el anterior capítulo, vimos cómo las competencias a desarrollar en el área de Arte y Cultura aportan al logro del Perfil de egreso, cómo los enfoques transversales orientan en todo momento el trabajo pedagógico y cómo desarrollar de manera articulada las competencias transversales. Ahora, en este capítulo, veremos cómo, el enfoque multicultural e interdisciplinario sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura, cómo se desarrolla cada competencia y cómo estas se articulan entre sí.



En una reunión colegiada de docentes del área de Arte y Cultura: Andrés, Martha, Roger y Jessica dialogan.

Hoy abordaremos aspectos sobre el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura. Les invito a formular preguntas para resolverlas juntas y juntos.

¡De acuerdo! A mí me gustaría saber ¿de qué manera el enfoque multicultural e interdisciplinario orienta la práctica pedagógica en el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura?

Mi pregunta es ¿cómo se articulan las competencias en el área de Arte y Cultura?

Además, yo me pregunto ¿qué implica desarrollar cada una las competencias en el área de Arte y Cultura? y, ¿cómo progresan?



2.1 Enfoque que sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura



Para responder a la pregunta, ¿de qué manera el enfoque multicultural e interdisciplinario orienta la práctica pedagógica en el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura?, leamos los dos casos siguientes.

CASO 1

Romina, profesora del área de Arte y Cultura del 3.º grado de secundaria, propuso aprender la danza de La diablada a las/los estudiantes, porque hace poco aprendió a bailarla y considera que deberían hacer lo mismo para valorarla. Además, como se acerca la celebración de Fiestas Patrias, piensa que las/los estudiantes podrían presentar un número dancístico en la ceremonia. Para empezar, la profesora les muestra un video de la danza, pidiéndoles que la observen para que luego describan, de manera escrita, cómo son los pasos y la vestimenta.



Fuente: Minedu

A continuación, la profesora les pidió formar equipos de trabajo para que, de manera colaborativa, elaboren un mapa conceptual sobre la danza; para ello, les entrega una hoja con información. En las siguientes sesiones, la profesora Romina pide a las/los estudiantes que asistan con buzo para aprender los pasos y también les comenta que trabajarán en el patio que tiene toldo, para protegerse del sol. Para iniciar la práctica de los pasos, la profesora hace que sus estudiantes formen filas, ella se coloca al frente para mostrarles cómo se ejecutan y menciona que deben repetirlos una y otra vez hasta que los aprendan. En las siguientes sesiones, practican la coreografía para, finalmente, mostrar en grupos la ejecución de la danza.

CASO 2



Fuente: Minedu

La profesora Martha, que trabaja como docente del área de Arte y Cultura en una institución educativa del departamento de Arequipa, presenta a las/los estudiantes de 3.º de secundaria una situación relacionada con la discriminación, sobre todo porque ha identificado casos de estudiantes que están siendo víctimas de esta, porque acaban de migrar a esta ciudad.

Al iniciar las actividades, la profesora genera un espacio de diálogo con las/los estudiantes, comenta, primero, su experiencia migratoria y luego les invita a que compartan también las suyas. Enseguida, Martha les solicita registrar su proceso de aprendizaje en su bitácora, para luego pedirles que analicen un cuadro estadístico sobre la migración interna

en el Perú, en especial, la referida al departamento de Arequipa. Luego, las/los estudiantes leen un texto sobre las marineras del Perú y forman equipos de trabajo para contestar algunas preguntas que les permita relacionar la información del cuadro estadístico y el texto sobre las marineras.

A continuación, Martha presenta a las/los estudiantes el video Retablo de Marineras del Gran Teatro Nacional, para que primero observen la marinera arequipeña y luego contesten de manera individual algunas preguntas de análisis crítico; además, elijan otra marinera del mismo video para observar, identificar y comparar en ambas los pasos, la música, los movimientos, a partir de una actividad de experimentación que la profesora va mediando.

Luego, las/los estudiantes recogen información sobre las dos marineras, teniendo en cuenta sus características, los aspectos en común y lo que las diferencia, según el contexto en el que se desarrollan. Para culminar la actividad, las/los estudiantes sustentan en un audio o texto por qué las marineras son producto de la migración. Luego, comparten su producción en Google Classroom, para comentar e intercambiar ideas y reflexiones sobre lo aprendido.

En la siguiente actividad, las/los estudiantes de manera colaborativa, elaboran un proyecto artístico de *performance*¹ de máximo dos minutos de duración, a fin de generar conciencia sobre lo que implica ser una persona migrante. Para ello, investigan diversas manifestaciones artístico-culturales de *performance* que traten la migración y entrevistan a sus familias o amistades para recoger información sobre su experiencia migratoria. Luego, experimentan con algunos elementos del teatro y la danza para planificar su proyecto artístico, esto considerando el público al que se dirigirán y el espacio en el que lo socializarán, esta vez las/los estudiantes decidieron mostrar sus proyectos en el patio del colegio, a largo de la Semana Internacional de la Educación Artística², a fin de que la mayor cantidad de personas los puedan apreciar. Finalmente, las/los estudiantes participan de un espacio de reflexión, considerando los comentarios que recibieron y el registro de lo aprendido en la experiencia de aprendizaje.

Reflexionamos

- ¿Qué diferencias identificamos entre el primer y segundo caso?
- ¿Qué aspectos identificamos del enfoque multicultural e interdisciplinario en cada uno de los casos presentados?
- ¿Qué acciones plantearíamos para resaltar el enfoque multicultural e interdisciplinario de ambos casos?

¹Según la RAE, el *performance* es una actividad artística que tiene como principio básico la improvisación y el contacto directo con el espectador

²La cuarta semana de mayo fue proclamada por la UNESCO como la Semana Internacional de la Educación Artística.

Entonces, se puede decir que...

Luego de revisar ambos casos y reflexionar en base a las preguntas planteadas, estos se analizan teniendo en cuenta el enfoque multicultural e interdisciplinario.

Análisis del caso 1

Desde lo multicultural, se observa que la profesora propone a las/los estudiantes aprender a danzar La diablada, pidiéndoles que describan los pasos y la vestimenta, lo cual implica que observen algunos aspectos de la cultura en la que se desarrolla. Sin embargo, es también importante generar espacios para investigar el contexto social y cultural en el que una manifestación artístico-cultural se desarrolla. Esto aporta a la reflexión sobre lo que lo representa, las influencias que recibió de otras culturas, las adaptaciones que sufrió, entre otros aspectos.

Desde lo interdisciplinario, a pesar de que las actividades no se plantean teniendo en cuenta otros lenguajes artísticos, sí se propone a las/los estudiantes actividades que guardan relación con el desarrollo de otras competencias, como en el momento en el que describen de manera escrita lo que observan, o cuando leen y organizan información de manera colaborativa.

Análisis del caso 2

Desde lo multicultural, en el caso se evidencia la percepción que realizan las/los estudiantes a las marineras, teniendo en cuenta sus contextos, influencias culturales y demás para reflexionar sobre ellas, como producto de la migración. Asimismo, se propicia el conocimiento de sus propias historias familiares de migración, las historias de sus amistades y de otras culturas a partir del diálogo, investigación y la apreciación crítica de manifestaciones artístico-culturales diversas. Incluso se promueve su autoconocimiento, la identificación de códigos culturales propios, el conocimiento y el respeto de otros códigos culturales.

Desde lo interdisciplinario, cuando las/los estudiantes revisan información sobre las marineras, exploran sus pasos, las comparan, e investigan sobre otras manifestaciones artístico-culturales que tratan la situación sobre la migración. También cuando exploran con algunos elementos de los lenguajes artísticos como la danza y el teatro. Asimismo, desarrollan a la vez otras competencias, como las comunicativas y las que se desarrollan en Ciencias Sociales al leer textos sobre la marinera y la migración; las competencias matemáticas al analizar un cuadro estadístico para elaborar un organizador visual de manera colaborativa; y las competencias transversales al utilizar recursos tecnológicos y, a su vez, gestionar su propio aprendizaje, al registrar, monitorear y revisar su proceso creativo.

Ideas fuerza

- Las competencias *Aprécia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales* y *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos* se desarrollan bajo el marco teórico y metodológico del enfoque multicultural e interdisciplinario, de manera tal que se complementen entre sí, como orientadores del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Lo multicultural del enfoque no solo plantea la presencia de manifestaciones artístico-culturales locales, nacionales y globales en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje, sino también propicia la interacción equitativa de las diversas culturas que coexisten en el país, evidenciando la diversidad de “expresiones culturales compartidas, adquiridas por medio del diálogo y de una actitud de respeto mutuo” (Unesco, 2005, p. 5).



- Lo interdisciplinario del enfoque promueve que, a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje, las/los estudiantes desarrollen sus competencias usando los diversos lenguajes artísticos, pero también otras disciplinas como la ciencia, las nuevas tecnologías, la antropología, las matemáticas, las ciencias sociales o los estudios culturales, y demás.

2.2 Caracterización de las competencias en el área de Arte y Cultura



Para responder a las preguntas ¿qué implica desarrollar cada una de las competencias en el área de Arte y Cultura?, y ¿cómo progresan?, revisemos primero el siguiente caso para entender cómo se desarrolla la competencia *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales*.

2.2.1 Competencia *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales*

Las/los estudiantes de 2.º grado de secundaria de la institución educativa Los Rosedales, en diálogo con Juan, su profesor de Arte y Cultura, le comentaron que en sus vacaciones fueron a la playa cercana a la institución. Allí observaron un mayor incremento de desechos plásticos, lo cual generó preocupación en las/los estudiantes por la contaminación del ambiente. Es por ello que el profesor tomó en cuenta el interés de las/los estudiantes sobre la contaminación ambiental en las playas, específicamente, por el uso del plástico desechable, para planificar una experiencia de aprendizaje y propiciar el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura.

Desde el inicio de su experiencia de aprendizaje, las/los estudiantes utilizaron su bitácora para registrar el proceso de aprendizaje. Percibieron dos fotografías, la primera de las playas de su distrito en los años cincuenta y la otra de cómo es en la actualidad, para luego analizarlas de manera crítica a partir de preguntas que les planteó su profesor. A continuación, las/los estudiantes observaron un video que muestra las causas y consecuencias de la contaminación que provoca el uso del plástico de desecho, e investigaron diversas propuestas artísticas de cómo solucionar la problemática, para presentar sus hallazgos y conclusiones en un foro virtual y discutir sobre las posibles soluciones desde el arte.

A continuación, para resolver las preguntas de análisis crítico que les planteó el profesor, las/los estudiantes eligieron una manifestación artístico-cultural de cualquier lenguaje artístico, que trate la contaminación de las playas a consecuencia del uso desmedido del plástico desechable, para percibir sus cualidades, describir sus características, analizar los mensajes e ideas que transmite, experimentando con algunos de sus elementos artísticos para entender mejor los significados que transmiten. Asimismo, recogieron las reacciones e interpretaciones de otras personas, a partir de la percepción de la manifestación artística elegida y la resolución de preguntas que las/los estudiantes elaboraron. También investigaron sobre el contexto en que se desarrolla la manifestación, para entender cómo y por qué esta fue creada.

Una vez que las/los estudiantes resolvieron las preguntas de análisis crítico, organizaron toda la información para grabar un audio o escribir un texto de análisis crítico, donde reflexionaron críticamente, y distinguieron cómo, a través del arte, se genera conciencia sobre el problema ambiental que causa el uso del plástico de desecho, teniendo en cuenta los significados y las intenciones del artista que la creó, su propio punto de vista, los compromisos que asumirá para cuidar el ambiente y la opinión de las personas que la percibieron, para compartirlo en un documento Drive, creado para reflexionar y dialogar sobre su experiencia de apreciación crítica.



Fuente: Minedu

Reflexionamos

- ¿Cómo se desarrollan las capacidades de la competencia en el caso presentado?
- ¿Qué otra actividad plantearíamos para propiciar en las/los estudiantes el desarrollo de todas las capacidades de la competencia, de manera combinada?



Entonces, se puede decir que...

Las tres capacidades de la competencia *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales* se desarrollan en el caso presentado de manera combinada, integral y estratégica.

Movilización de las capacidades para el desarrollo de la competencia

Capacidades	¿Qué aspectos implica?
Percibe manifestaciones artístico-culturales.	Que las/los estudiantes usen los sentidos para describir y analizar las cualidades táctiles, sonoras, visuales y kinestésicas que poseen las diversas manifestaciones artístico-culturales. Por ejemplo, en el caso presentado, cuando las/los estudiantes utilizan sus sentidos para percibir las fotografías, videos y otras manifestaciones artístico-culturales que tratan sobre la contaminación ambiental por el uso del plástico de desecho en las playas, para describir y analizar sus cualidades artísticas, resolviendo preguntas de análisis crítico.
Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales.	Que las/los estudiantes se informen sobre el contexto social, cultural e histórico en el que se origina una manifestación artístico-cultural, para entender aspectos sobre qué influyó en su creación y la manera en que esta transmite significados. Por ejemplo, cuando las/los estudiantes recogen información sobre las causas y consecuencias de la contaminación en las playas por el uso del plástico de desecho, e indagan sobre el contexto social y cultural al cual pertenecen las manifestaciones que eligieron, para entender cómo estos dos aspectos influyeron en su creación. Asimismo, al recoger la opinión de otras personas sobre el mensaje que transmite esta manifestación.
Reflexiona creativa y críticamente.	Que las/los estudiantes interpreten las intenciones y los significados de manifestaciones artístico-culturales percibidas, para emitir juicios de valor, según la información obtenida al percibir, analizar y comprender los contextos. Por ejemplo, de la descripción, análisis y comprensión de los contextos de las manifestaciones que percibieron las/los estudiantes, las interpretan, según sus mensajes y significados, para emitir juicios de valor informado, después escriben un texto en el que reflexionan sobre cómo, a través del arte, se genera conciencia sobre el problema ambiental que ocasiona el uso del plástico de desecho.

Ideas fuerza

- La competencia de apreciación crítica aproxima a las/los estudiantes al abordaje de problemáticas de la sociedad contemporánea, haciendo que lean el mundo desde la mirada de las manifestaciones artístico-culturales.
- Es necesario que las/los estudiantes hagan uso de espacios virtuales, como foros, canales y otros; y físicos, como teatros, ferias, museos, etc. De esta manera, mejoran su experiencia de percepción sensorial e indagación acerca los contextos en que se desarrollan las manifestaciones artístico-culturales, y de este modo reflexionar sobre estas.

Acciones orientadas al desarrollo de la competencia *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales*

Capacidades	Estándar Ciclo VI ³	Actividades planteadas	Respuestas esperadas de la/el estudiante	Relación entre el estándar, las acciones del docente y las acciones de las/los estudiantes
<p>Percibe manifestaciones artístico-culturales.</p> <p>Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales.</p> <p>Reflexiona creativa y críticamente.</p>	<p>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales cuando describe las características fundamentales de los diversos lenguajes del arte y las culturas que los producen, y las asocia a experiencias, mensajes, emociones e ideas, siendo consciente de que generan diferentes reacciones e interpretaciones en las personas.</p> <p>Investiga las creencias, cosmovisiones, tradiciones y la función social de manifestaciones artístico-culturales de diversos tiempos y lugares y distingue las diferentes maneras en que se usa el arte para representar y reflejar la identidad de un grupo de personas.</p> <p>Integra la información recogida para describir la complejidad y la riqueza de la obra, así como para generar hipótesis sobre el significado y la intención del artista. Evalúa la eficacia del uso de las técnicas utilizadas en relación a las intenciones específicas.</p>	<p>Las/los estudiantes de 2.º grado de secundaria de la institución educativa Los Rosadales, en diálogo con Juan, su profesor de Arte y Cultura, le comentaron que en sus vacaciones fueron a la playa cercana a la institución. Allí observaron un mayor incremento de desechos plásticos, lo cual generó preocupación en las/los estudiantes por la contaminación del ambiente. Es por ello que el profesor tomó en cuenta el interés de las/los estudiantes sobre la contaminación ambiental en las playas, específicamente, por el uso del plástico desechable, para planificar una experiencia de aprendizaje y propiciar el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura.</p> <p>Desde el inicio de su experiencia de aprendizaje, las/los estudiantes utilizaron su bitácora para registrar el proceso de aprendizaje. Percibieron dos fotografías, la primera de las playas de su distrito en los años cincuenta y la otra de cómo es en la actualidad, para luego analizarlas de manera crítica a partir de preguntas que les planteó su profesor. A continuación, las/los estudiantes observaron un video que muestra las causas y consecuencias de la contaminación que provoca el uso del plástico de desecho, e investigaron diversas propuestas artísticas de cómo solucionar la problemática, para presentar sus hallazgos y conclusiones en un foro virtual y discutir sobre las posibles soluciones desde el arte.</p> <p>A continuación, para resolver las preguntas de análisis crítico que les planteó el profesor, las/los estudiantes eligieron una manifestación artístico-cultural de cualquier lenguaje artístico, que trate la contaminación de las playas a consecuencia del uso desmedido del plástico desechable, para percibir sus cualidades, describir sus características, analizar los mensajes e ideas que transmite, experimentando con algunos de sus elementos artísticos para entender mejor los significados que transmiten. Asimismo, recogieron las reacciones e interpretaciones de otras personas, a partir de la percepción de la manifestación artística elegida y la resolución de preguntas que las/los estudiantes elaboraron. También investigaron sobre el contexto en que se desarrolla la manifestación, para entender cómo y por qué esta fue creada.</p> <p>Una vez que las/los estudiantes resolvieron las preguntas de análisis crítico, organizaron toda la información para grabar un audio o escribir un texto de análisis crítico, donde reflexionaron críticamente y distinguieron cómo, a través del arte, se genera conciencia sobre el problema ambiental que causa el uso del plástico de desecho, teniendo en cuenta los significados y las intenciones del artista que la creó, su propio punto de vista, los compromisos que asumirá para cuidar el ambiente y la opinión de las personas que la percibieron, para compartirlo en un documento Drive, creado para reflexionar y dialogar sobre su experiencia de apreciación crítica.</p>	<p>Se espera que las/los estudiantes estén atentos a las problemáticas de su contexto; registren su proceso de aprendizaje; aprecien de manera crítica fotografías e investiguen otra manifestación artístico-cultural de cualquier lenguaje artístico que trate la problemática, para analizarla de manera crítica a partir de la resolución de preguntas. También, que planteen preguntas para recoger reacciones e interpretaciones de otras personas, sobre la manifestación que eligieron. Asimismo, investigar el contexto en que se desarrolla la manifestación para entender cómo y por qué esta fue creada. Organicen información, para realizar su producción de análisis crítico, e interactúen con sus pares a través de un foro y un documento en un Drive para reflexionar sobre lo aprendido.</p>	<p>El profesor de Arte y Cultura planifica una experiencia de aprendizaje, cuya situación toma en cuenta el interés de las/los estudiantes sobre la contaminación ambiental de las playas de su distrito, a consecuencia del uso del plástico desechable.</p> <p>A partir de preguntas que plantea el docente, las/los estudiantes perciben fotografías y eligen otras manifestaciones artístico-culturales que traten la situación, para describir sus cualidades, analizar los mensajes e ideas que transmiten; experimentar con los elementos de los lenguajes artísticos, para entender los significados que transmiten estas manifestaciones, asimismo, recoger información sobre las reacciones e interpretaciones de otras personas. Es de esta forma que las/los estudiantes perciben manifestaciones artístico-culturales.</p> <p>Al investigar sobre el contexto en que se desarrollan las manifestaciones, para entender cómo y por qué estas fueron creadas y distinguir cómo, a través del arte, se genera conciencia sobre el problema ambiental que causa el uso del plástico de desecho. Mediante esta actividad, las/los estudiantes contextualizan manifestaciones artístico-culturales.</p> <p>Finalmente, al organizar toda la información, para grabar un audio o escribir un texto de análisis crítico, en el que reflexionaron críticamente, teniendo en cuenta los significados y las intenciones del artista que la creó, su punto de vista y la opinión de las personas y sobre su experiencia de apreciación crítica, es que las/los estudiantes reflexionan creativa y críticamente de manera individual y en conjunto.</p>

³ Por cuestiones didácticas, el estándar del ciclo VI ha sido dividido en tres apartados.

Progresión de la competencia *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales*⁴



Análisis de la progresión de la competencia

Cada nivel del estándar de la competencia *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales* está descrito de manera holística, haciendo referencia a la articulación de las capacidades que la componen. Su progresión de nivel a nivel es cada vez más creciente porque los conocimientos, las habilidades y actitudes que demandan exigen la construcción de aprendizajes cada vez más complejos.

Es importante que tengamos en cuenta que cada nivel del estándar no necesariamente exige el desarrollo de una misma habilidad en todos los niveles, sino que, en ellos, se describen la progresión de saberes cada vez más profundos.

Si, por ejemplo, se analiza cuidadosamente las definiciones de las capacidades en el nivel 6 del estándar y se compara los descriptores del nivel anterior y posterior, se puede identificar la exigencia de cada nivel. Este análisis, además, permitirá comprender en qué nivel se encuentran las/los estudiantes, respecto al desarrollo de la competencia, y a usar esa información como referente a considerar, para planificar experiencias de aprendizaje que posibiliten a las/los estudiantes seguir avanzando en el desarrollo de esta competencia.

⁴ Solo por cuestiones didácticas se presentan los estándares por fragmentos.

2.2.2 Competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*



Continuemos revisando el mismo caso para entender cómo se desarrolla y progresa la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*.

Luego de que las/los estudiantes realizaron actividades de apreciación crítica, el profesor Juan utiliza la misma situación inicial, que trata la contaminación ambiental, debido al uso del plástico desechable, para propiciar la movilización del desarrollo de la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*; esta vez de manera colaborativa y pidiéndoles que sigan registrando su proceso de aprendizaje.

En las siguientes sesiones, el profesor, en diálogo con las/los estudiantes, decidieron que, a través de la difusión de un video, elaborado con la técnica de *stop motion*⁵, pueden generar conciencia en su comunidad sobre la contaminación ambiental que produce el hábito de usar plástico de un solo uso. Enseguida, las/los estudiantes forman equipos de trabajo heterogéneos, para explorar y experimentar con los elementos de las artes audiovisuales (espacio, tiempo, luz, movimiento, color, sonido) y con las técnicas de *stop motion*, utilizando materiales de desecho, así como con dispositivos y herramientas tecnológicas.

Después, el profesor invitó a los equipos de estudiantes a revisar lo aprendido en las actividades anteriores e investigar otros referentes para generar ideas, inspirarse y planificar su proyecto, asumiendo roles, así como ensayar cómo quedaría su trabajo, primero en un guion gráfico y, luego, al compartirlo con sus compañeras y compañeros para recoger sugerencias que les ayude a mejorar su propuesta. Enseguida, elaboran su proyecto artístico, dándose la libertad de realizar algunas otras exploraciones con otros sonidos incidentales que acompañen mejor las imágenes de su video.

A continuación, según su planificación, las/los estudiantes comparten sus trabajos a través de WhatsApp con sus amistades y familia, a fin de recoger impresiones sobre sus videos que tratan la contaminación ambiental, a consecuencia del uso del plástico desechable. Finalmente, el profesor generó un espacio de reflexión en el que las/los estudiantes revisaron el registro de su proceso de creación, para evaluar sus avances y plantearse estrategias de mejora para sus próximas creaciones.

Reflexionamos

- ¿Cómo se desarrollan las capacidades de la competencia en el caso presentado?
- ¿Qué otra actividad plantearíamos para propiciar que las/los estudiantes desarrollen cada una de las capacidades de la competencia, de manera articulada?

⁵ *Stop motion* es una técnica de animación de video, que permite simular el movimiento de objetos inanimados con la consecución de una serie fotogramas.

Entonces, se puede decir que...

En el caso presentado, se movilizan las tres capacidades de la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*, de manera combinada, íntegra y estratégica.

Movilización de las capacidades para el desarrollo de la competencia

Capacidades	¿Qué aspectos implica?
Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Que las/los estudiantes experimenten, improvisen y desarrollen habilidades en el uso de los materiales, medios, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes artísticos. Por ejemplo, cuando las/los estudiantes realizan actividades de exploración y experimentación con los elementos de las artes audiovisuales (espacio, tiempo, luz, movimiento, color, sonido) y con las técnicas de stop motion, utilizando materiales de desecho, así como con dispositivos y herramientas tecnológicas.
Aplica procesos creativos.	Que las/los estudiantes generen sus propias ideas, investiguen, tomen decisiones y pongan en práctica sus conocimientos para elaborar su proyecto artístico con una intención específica. Por ejemplo, cuando los equipos de estudiantes revisan lo aprendido en las actividades anteriores e investigan otros referentes para generar ideas, inspirarse y planificar su proyecto; asumiendo roles para ensayar cómo quedaría su trabajo, primero, en un guion gráfico y, luego, al compartirlo con sus compañeras y compañeros, para recoger sugerencias que los ayude a mejorar su propuesta. Enseguida, elaboran su proyecto artístico, dándose la libertad de realizar algunas otras exploraciones con otros sonidos incidentales que acompañen mejor las imágenes de su video.
Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	Que las/los estudiantes registren sus experiencias, socialicen sus descubrimientos y compartan sus creaciones para reflexionar sobre sus ideas y experiencias. Por ejemplo, las/los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido para mejorar sus próximas creaciones, a partir del registro de su experiencia de aprendizaje, en su proceso de creación, y la socialización de su trabajo.

Ideas fuerza

- La competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos* propicia que las/los estudiantes usen los lenguajes artísticos, técnicas, herramientas, materiales y demás para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos. Para ello, ponen en práctica sus habilidades imaginativas, creativas y reflexivas con el fin de planificar, concretar sus proyectos artísticos y evaluarlos continuamente para mejorarlos, usando diversos conocimientos y recursos en su interacción con el entorno.



Acciones orientadas al desarrollo de la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*

Capacidades	Estándar Ciclo VI ⁶	Actividades planteadas	Respuestas esperadas de la/el estudiante	Relación entre el estándar, las acciones del docente y las acciones de la/el estudiante
<p>Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p> <p>Aplica procesos creativos.</p> <p>Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>Crea proyectos artísticos individuales o colaborativos que representan y comunican ideas e intenciones específicas. Selecciona, experimenta y usa los elementos del arte, los medios, materiales, herramientas, técnicas y procedimientos apropiados para sus necesidades de expresión y comunicación.</p> <p>Genera o desarrolla ideas investigando una serie de recursos asociados a conceptos, técnicas o problemas específicos personales o sociales. Planifica, diseña, improvisa y manipula elementos de los diversos lenguajes del arte para explorar el potencial de sus ideas e incorpora influencias de su propia cultura y de otras.</p> <p>Registra las etapas de sus procesos de creación y reflexiona sobre la efectividad de sus proyectos, modificándolos de manera continua para lograr sus intenciones. Establece estrategias de mejora para que sus proyectos tengan un mayor impacto a futuro. Planifica la presentación de sus proyectos, considerando su intención y el público al que se dirige.</p>	<p>Luego de que las/los estudiantes realizaron actividades de apreciación crítica, el profesor Juan utiliza la misma situación inicial, que trata la contaminación ambiental, debido al uso del plástico desechable, para propiciar la movilización del desarrollo de la competencia <i>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</i>; esta vez de manera colaborativa y pidiéndoles que sigan registrando su proceso de aprendizaje.</p> <p>En las siguientes sesiones, el profesor, en diálogo con las/los estudiantes, decidieron que, a través de la difusión de un video, elaborado con la técnica de <i>stop motion</i>, pueden generar conciencia en su comunidad sobre la contaminación ambiental que produce el hábito de usar plástico de un solo uso. Enseguida, las/los estudiantes forman equipos de trabajo heterogéneos, para explorar y experimentar con los elementos de las artes audiovisuales (espacio, tiempo, luz, movimiento, color, sonido) y con las técnicas de <i>stop motion</i>, utilizando materiales de desecho, así como con dispositivos y herramientas tecnológicas.</p> <p>Después, el profesor invitó a los equipos de estudiantes a revisar lo aprendido en las actividades anteriores e investigar otros referentes para generar ideas, inspirarse y planificar su proyecto, asumiendo roles, así como ensayar cómo quedaría su trabajo, primero en un guion gráfico y, luego, al compartirlo con sus compañeras y compañeros para recoger sugerencias que les ayude a mejorar su propuesta. Enseguida, elaboran su proyecto artístico, dándose la libertad de realizar algunas otras exploraciones con otros sonidos incidentales que acompañen mejor las imágenes de su video.</p> <p>A continuación, según su planificación, las/los estudiantes comparten sus trabajos a través de WhatsApp con sus amistades y familia, a fin de recoger impresiones sobre sus videos que tratan la contaminación ambiental, a consecuencia del uso del plástico desechable. Finalmente, el profesor generó un espacio de reflexión en el que las/los estudiantes revisaron el registro de su proceso de creación, para evaluar sus avances y plantearse estrategias de mejora para sus próximas creaciones.</p>	<p>Forman equipos heterogéneos de trabajo colaborativo; asumen roles, ensayan cómo quedaría su trabajo en un guion gráfico; y recogen sugerencias para mejorar su propuesta al compartir sus avances. Generan sus propias ideas, se inspiran, planifican y elaboran su proyecto artístico, siguen explorando para mejorar su trabajo. Asimismo, comparten sus videos en redes sociales, bajo el propósito de generar conciencia en su comunidad sobre la contaminación ambiental, a consecuencia del uso del plástico desechable.</p> <p>También revisan el registro de su proceso de creación, para evaluar sus avances y plantearse estrategias de mejora para sus próximas creaciones.</p>	<p>El profesor utiliza la misma situación inicial, que trata la contaminación ambiental por el uso del plástico desechable, para propiciar la movilización del desarrollo de la competencia <i>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</i>.</p> <p>En el diálogo con las/los estudiantes decidieron que difundir un video, elaborado con la técnica de <i>stop motion</i>, puede ser una manera de generar conciencia en su comunidad, sobre la contaminación ambiental que produce el hábito de usar plástico de un solo uso. Es por ello que también siguen explorando en otros momentos con sonidos incidentales que acompañen las imágenes de su video, es así que las/los estudiantes exploran y experimentan los lenguajes del arte.</p> <p>Cuando las/los estudiantes revisan lo aprendido en las actividades anteriores e investigan otros referentes, para generar ideas, inspirarse y planificar su proyecto asumiendo roles para ensayar cómo quedaría su trabajo, primero, en un guion gráfico, para luego elaborar su proyecto artístico, es que las/los estudiantes aplican procesos creativos.</p> <p>Al compartir con sus compañeras y compañeros sus guiones para recoger sugerencias de mejora a sus propuestas; socializar sus trabajos para recoger las impresiones que generó su video; reflexionar, a partir de la revisión del registro de su proceso de creación, para plantear estrategias para mejorar sus próximas creaciones, es que las/los estudiantes evalúan y socializan sus procesos y proyectos.</p>

⁶ Por cuestiones didácticas, el estándar del ciclo VI ha sido dividido en tres apartados.

Progresión de la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*⁷



Análisis de la progresión de la competencia

Cada nivel del estándar de la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos* está descrito de manera holística, haciendo referencia a la articulación de las capacidades que la componen. Su progresión de nivel a nivel es cada vez más creciente porque los conocimientos, habilidades y actitudes que demandan exigen la construcción de aprendizajes cada vez más complejos.

Es importante tener en cuenta que cada nivel del estándar no necesariamente exige el desarrollo de una misma habilidad en todos los niveles, sino que, en ellos, se describen la progresión de saberes cada vez más profundos.

Si, por ejemplo, se analiza cuidadosamente las definiciones de las capacidades en el nivel 6 de la competencia y se comparan los descriptores del nivel anterior y posterior, se identifica la exigencia de cada nivel. Este análisis, además, permitirá comprender en qué nivel se encuentran las/los estudiantes, respecto al desarrollo de la competencia y usar esa información como referente a considerar, para planificar experiencias de aprendizaje que posibiliten a las/los estudiantes seguir avanzando en el desarrollo de esta competencia.

⁷ Solo por cuestiones didácticas se presentan los estándares por fragmentos.

2.3 Articulación entre las competencias en el área de Arte y Cultura



A continuación, vamos a responder la pregunta ¿cómo se articulan las competencias en el área de Arte y Cultura? Para ello, presentamos el caso completo.

Las/los estudiantes de 2.º grado de secundaria de la institución educativa Los Rosedales, en diálogo con Juan, su profesor de Arte y Cultura, le comentaron que en sus vacaciones fueron a la playa cercana a la institución. Allí observaron un mayor incremento de desechos plásticos, lo cual generó preocupación en las/los estudiantes por la contaminación del ambiente. Es por ello que el profesor tomó en cuenta el interés de las/los estudiantes sobre la contaminación ambiental en las playas, específicamente, por el uso del plástico desechable, para planificar una experiencia de aprendizaje y propiciar el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura.

Desde el inicio de su experiencia de aprendizaje, las/los estudiantes utilizaron su bitácora para registrar el proceso de aprendizaje. Percibieron dos fotografías, la primera de las playas de su distrito en los años cincuenta y la otra de cómo es en la actualidad, para luego analizarlas de manera crítica a partir de preguntas que les planteó su profesor. A continuación, las/los estudiantes observaron un video que muestra las causas y consecuencias de la contaminación que provoca el uso del plástico de desecho, e investigaron diversas propuestas artísticas de cómo solucionar la problemática, para presentar sus hallazgos y conclusiones en un foro virtual y discutir sobre las posibles soluciones desde el arte.

A continuación, para resolver las preguntas de análisis crítico que les planteó el profesor, las/los estudiantes eligieron una manifestación artístico-cultural de cualquier lenguaje artístico, que trate la contaminación de las playas a consecuencia del uso desmedido del plástico desechable, para percibir sus cualidades, describir sus características, analizar los mensajes e ideas que transmite, experimentando con algunos de sus elementos artísticos para entender mejor los significados que transmiten. Asimismo, recogieron las reacciones e interpretaciones de otras personas, a partir de la percepción de la manifestación artística elegida y la resolución de preguntas que las/los estudiantes elaboraron. También investigaron sobre el contexto en que se desarrolla la manifestación, para entender cómo y por qué esta fue creada.

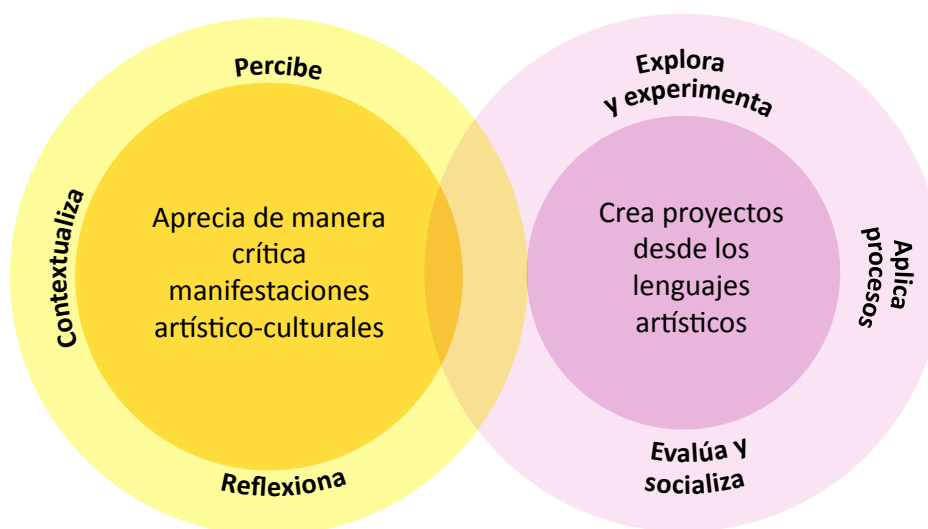
Una vez que las/los estudiantes resolvieron las preguntas de análisis crítico, organizaron toda la información para grabar un audio o escribir un texto de análisis crítico, donde reflexionaron críticamente y distinguieron cómo, a través del arte, se genera conciencia sobre el problema ambiental que causa el uso del plástico de desecho, teniendo en cuenta los significados y las intenciones del artista que la creó, su propio punto de vista, los compromisos que asumirá para cuidar el ambiente y la opinión de las personas que la percibieron, para compartirlo en un documento Drive, creado para reflexionar y dialogar sobre su experiencia de apreciación crítica.

Luego de que las/los estudiantes realizaron actividades de apreciación crítica, el profesor Juan utiliza la misma situación inicial, que trata la contaminación ambiental, debido al uso del plástico desechable, para propiciar la movilización del desarrollo de la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*; esta vez de manera colaborativa y pidiéndoles que sigan registrando su proceso de aprendizaje.

En las siguientes sesiones, el profesor, en diálogo con las/los estudiantes, decidieron que, a través de la difusión de un video, elaborado con la técnica de *stop motion*, pueden generar conciencia en su comunidad sobre la contaminación ambiental que produce el hábito de usar plástico de un solo uso. Enseguida, las/los estudiantes forman equipos de trabajo heterogéneos, para explorar y experimentar con los elementos de las artes audiovisuales (espacio, tiempo, luz, movimiento, color, sonido) y con las técnicas de *stop motion*, utilizando materiales de desecho, así como con dispositivos y herramientas tecnológicas.

Después, el profesor invitó a los equipos de estudiantes a revisar lo aprendido en las actividades anteriores e investigar otros referentes para generar ideas, inspirarse y planificar su proyecto, asumiendo roles, así como ensayar cómo quedaría su trabajo, primero en un guion gráfico y, luego, al compartirlo con sus compañeras y compañeros para recoger sugerencias que les ayude a mejorar su propuesta. Enseguida, elaboran su proyecto artístico, dándose la libertad de realizar algunas otras exploraciones con otros sonidos incidentales que acompañen mejor las imágenes de su video.

A continuación, según su planificación, las/los estudiantes comparten sus trabajos a través de WhatsApp con sus amistades y familia, a fin de recoger impresiones sobre sus videos que tratan la contaminación ambiental, a consecuencia del uso del plástico desechable. Finalmente, el profesor generó un espacio de reflexión en el que las/los estudiantes revisaron el registro de su proceso de creación, para evaluar sus avances y plantearse estrategias de mejora para sus próximas creaciones.



Reflexionamos

- ¿Cómo se articulan las competencias en el área de Arte y Cultura en el caso presentado?
- ¿Cómo las competencias a desarrollar en el área de Arte y Cultura se articulan con otras competencias?

Entonces, se puede decir que...

Las competencias por desarrollar en el área de Arte y Cultura se relacionan entre sí, a partir del planteamiento de una situación, cuyo reto permite la movilización de ambas competencias de manera articulada, contribuyendo de este modo al logro de los propósitos de aprendizaje, para dar respuesta a problemas reales a los que las/los estudiantes se enfrentarán a lo largo de su vida. Por lo tanto, es necesario “promover el desarrollo de un pensamiento complejo para que las/los estudiantes vean el mundo de una manera integrada y no fragmentada” (Minedu, 2017, p. 173).

A continuación, se analizan algunos aspectos sobre cómo, en el caso presentado, ambas competencias se desarrollan de manera articulada.

- Para analizar de manera crítica manifestaciones artístico-culturales, las/los estudiantes, primero, las deben percibir con sus sentidos, para luego describir y analizar sus cualidades artísticas, lo cual implica también que experimenten con los elementos de los lenguajes artísticos, medios tecnológicos, materiales y técnicas para asociarlas a experiencias y significados; y luego, interpretarlas y reflexionar sobre la situación que representan.
- Ambas competencias propician la investigación del entorno en el que se origina la manifestación artístico-cultural de su elección u otros referentes para entender cómo el contexto social y cultural de esta influye en su creación y la manera en que transmite sus significados, así como para generar ideas, a partir de su investigación; y así poner en práctica sus conocimientos, para elaborar un proyecto artístico colaborativo.
- Para evaluar sus aprendizajes, las/los estudiantes deben revisar en su bitácora el registro de su proceso de aprendizaje, sus apuntes de análisis crítico, el planteamiento de sus metas de aprendizaje y demás para finalmente evaluar lo aprendido, reflexionando sobre su experiencia de aprendizaje, tanto al apreciar manifestaciones artístico-culturales como al crear su proyecto artístico, teniendo en cuenta las mejoras a realizar en sus próximas producciones.
- A lo largo de la experiencia de aprendizaje, las/los estudiantes también desarrollan sus competencias transversales; por ejemplo, al definir sus metas de aprendizaje, realizando modificaciones en sus producciones y ajustes oportunos a sus acciones con el fin de lograr los resultados previstos. Asimismo, al seleccionar aquella manifestación artístico-cultural de su interés, según la situación a tratar; al analizar, organizar y sistematizar diversa información disponible en los entornos virtuales; al interactuar en espacios virtuales, para luego crear un proyecto artístico aplicando la técnica del *stop motion* y utilizando recursos digitales diversos, y, finalmente, compartir sus creaciones por WhatsApp, a fin de recoger impresiones sobre su trabajo, para reflexionar y dialogar sobre lo aprendido.
- Al desarrollar la competencia Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales, las/los estudiantes están formando su juicio propio, lo cual significa el progreso de su pensamiento crítico, y, a su vez, cuando desarrollan la competencia Crea proyectos desde los lenguajes artísticos progresan en su pensamiento creativo. Por consiguiente, desarrollan un pensamiento de orden superior, por la fusión de ambos pensamientos, el crítico y el creativo, de una manera tal que se apoyan y refuerzan mutuamente, incluso como un pensamiento flexible e ingenioso (López, 2012).



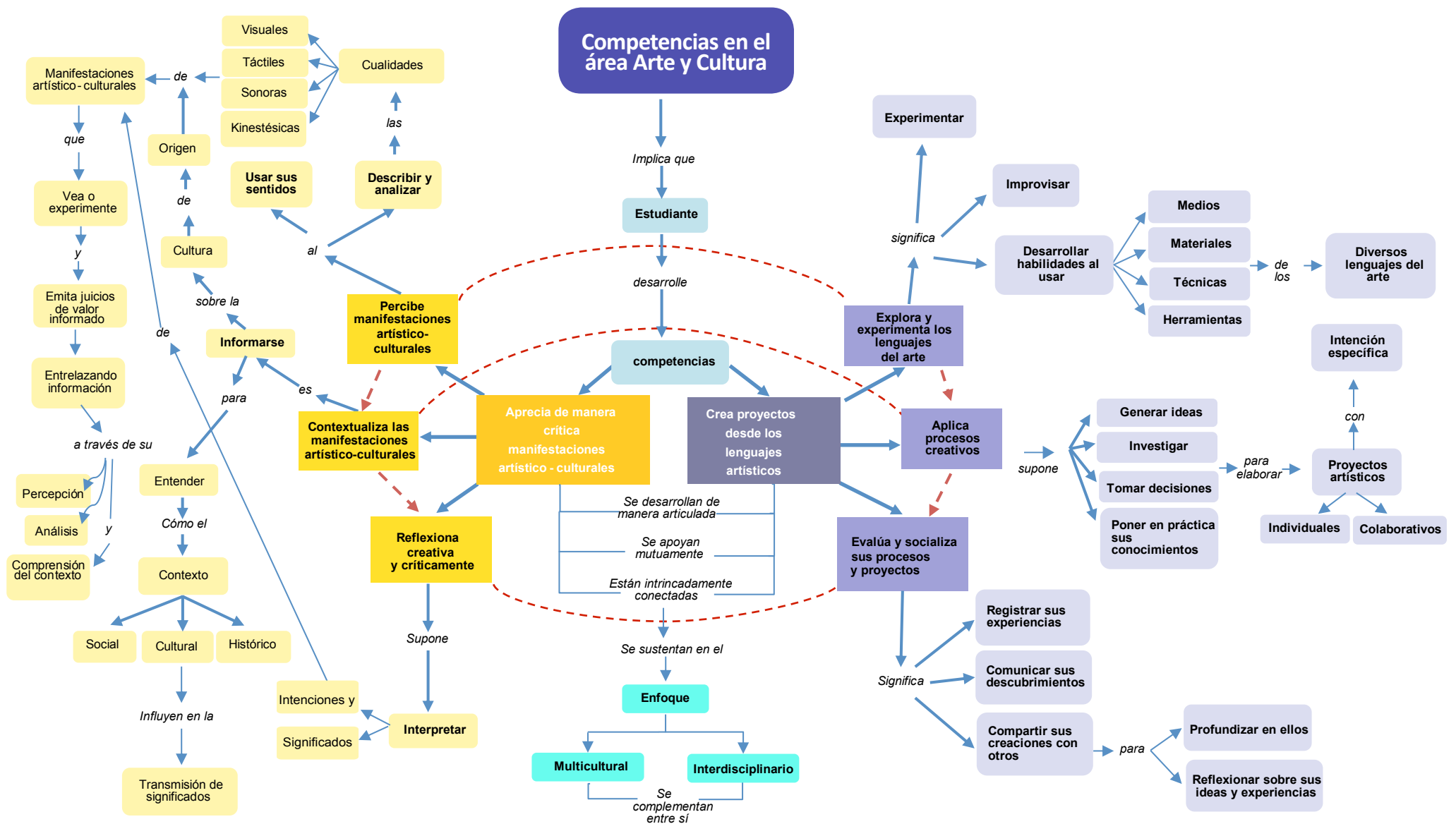
Ideas fuerza

- A medida que las/los estudiantes crean proyectos artísticos, también aprecian su trabajo y el trabajo artístico de sus compañeras y compañeros.
- En la práctica pedagógica, se deben abrir espacios a las manifestaciones artístico-culturales locales, nacionales y globales, de manera que se brinde a las/los estudiantes diversas oportunidades tanto para la apreciación crítica, como para el uso de diversos referentes que les permitan crear sus proyectos artísticos.
- Progresivamente, las/los estudiantes irán comprendiendo y harán uso de los elementos de los lenguajes del arte y otros recursos de manera cada vez más consciente e informada, para apreciar diversas manifestaciones artístico-culturales y crear sus propios proyectos artísticos.
- A la vez que las/los estudiantes desarrollan sus competencias en el área de Arte y Cultura, simultáneamente desarrollan otras competencias del Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) de manera combinada.

Recapitulamos y seguimos reflexionando...



Organizador que ilustra la articulación entre las competencias en el área de Arte y Cultura y el enfoque que los sustenta



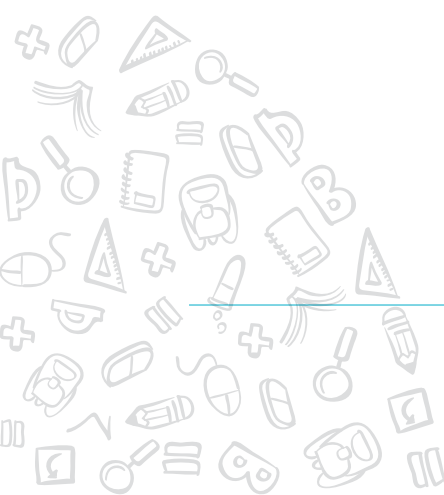
- ¿De qué manera el enfoque multicultural e interdisciplinario se evidencia en el desarrollo de las competencias de las/los estudiantes?
- ¿Cómo estamos propiciando la articulación de las competencias en el área de Arte y Cultura?
- ¿Cómo progresan las competencias a desarrollar en el área de Arte y Cultura?
- ¿Por qué las/los estudiantes deben desarrollar sus competencias en el área de Arte y Cultura de manera articulada entre ellas y con otras competencias?



Foto 1.
Percibir con los
sentidos
Fuente: Minedu



Foto 2.
Experimentación con
arcilla
Fuente: Minedu



Capítulo

3

Estrategias para el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura

¡Estimadas y estimados docentes!

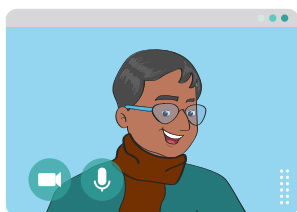
En el anterior capítulo, vimos cómo el enfoque multicultural e interdisciplinario sustenta el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura; cómo se desarrolla cada competencia y cómo estas se articulan entre sí. En el presente capítulo, veremos cómo aplicar algunas estrategias para desarrollar competencias en el área de Arte y Cultura; cómo ofrecer oportunidades de aprendizaje a la diversidad de las/los estudiantes y la metodología STEAM en la experiencia de aprendizaje. Empecemos, leyendo el siguiente diálogo.



En una reunión colegiada del equipo de docentes del área de Arte y Cultura, Andrés, Martha, Roger y Jessica dialogan.

Colegas, luego de comprender cómo se desarrollan las competencias en el área de Arte y Cultura, también es necesario aplicar estrategias para que las/los estudiantes desarrollen sus competencias.

Es cierto, por eso me pregunto ¿qué estrategias utilizar para el desarrollo de cada una de las competencias en el área de Arte y Cultura?



Me parece bien, y yo me pregunto ¿cómo aplicar la metodología STEAM en una experiencia de aprendizaje para que las/los estudiantes desarrollen sus competencias?



De acuerdo, además, ¿por qué es importante atender a la diversidad de estudiantes?, ¿qué debemos hacer para minimizar o eliminar las barreras que dificultan el aprendizaje?



3.1 Estrategias para el desarrollo de las competencias



¿Qué estrategias utilizar para el desarrollo de cada una de las competencias en el área de Arte y Cultura? Para responder a esta interrogante, leamos el siguiente caso.

Soy Laia, docente del área de Arte y Cultura, hace unos días las/los estudiantes de 5.º grado de secundaria me comentaron que, en los últimos meses han visto en las redes sociales y en otros medios de comunicación un incremento de publicaciones sobre personas desaparecidas, sobre todo de niñas, niños, adolescentes y mujeres. Incluso un estudiante varón agregó que vio la foto de una de sus vecinas en una publicación que decía que había desaparecido y que, además, escuchó a varias personas decir que pudo haber sido captada por tratantes de personas. Asimismo, otras dos estudiantes manifestaron que en sus redes sociales recibieron invitaciones de amistad y mensajes con ofertas de trabajo de personas desconocidas. Esta conversación generó curiosidad en las/los estudiantes por saber qué es la trata de personas y cómo prevenirla.

Así que surgió el planteamiento de una situación o problemática referida a la trata de personas, precisamente por el interés que tienen las/los estudiantes, asimismo, porque la trata de personas es una situación social que está ocurriendo en nuestro departamento, además, porque las/los estudiantes tanto varones como mujeres, consideran que deben saber qué es la trata de personas y cómo evitar ser víctimas de esa situación. Por ello, fueron ellas y ellos quienes decidieron dar a conocer y generar reflexión sobre la trata de personas a otros adolescentes, a partir de presentaciones teatrales que muestren cómo evitar ser víctimas de la trata de personas.

Para planificar la experiencia de aprendizaje, he tenido en cuenta la aplicación de diversas estrategias, en articulación con procesos de aprendizaje y recursos, a fin de que las/los estudiantes desarrollen sus competencias en el área de Arte y Cultura.

Reflexionamos

- ¿Qué estrategias puede utilizar la profesora Laia para que las/los estudiantes desarrollen la competencia *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales*?
- ¿Qué estrategias puede utilizar la profesora Laia para que las/los estudiantes desarrollen la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*?

Entonces, se puede decir que...

La aplicación de estrategias debe ocurrir al utilizar diversos recursos y procesos de aprendizaje con los que disponen las/los estudiantes (Díaz Barriga y Hernández, 1999), por ejemplo, utilizando recursos digitales y aplicando estrategias asociadas al desarrollo de procesos como el de análisis crítico, el creativo u otros.

3.1.1 Estrategias para el desarrollo de la competencia *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales*

Para que desarrollen sus competencias en el área de Arte y Cultura, las/los estudiantes deben aplicar diversas estrategias al pasar por procesos de aprendizaje y utilizar diversos recursos, para que poco a poco vayan ganando experiencia y sean cada vez más independientes en su habilidad de apreciar críticamente diversas manifestaciones artístico-culturales. Por ello, se presenta a continuación la narración de cómo la profesora Laia propicia el desarrollo de estrategias asociadas al proceso de análisis crítico para que las/los estudiantes desarrollen la competencia *Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales*.

Una vez que la profesora Laia socializa la situación, el propósito, la producción a realizar y los criterios de evaluación, previamente definidos en diálogo con las/los estudiantes, les sugiere algunas páginas web para que investiguen sobre tres manifestaciones artístico-culturales, como pinturas, murales, fotos, collage u otras, que representen la trata de personas.

A continuación, la profesora acompaña la percepción de las/los estudiantes de las manifestaciones artístico-culturales, pidiéndoles que observen detenidamente cada una de las imágenes y que elijan aquella que les haya causado más impacto o llamado más la atención. A lo largo de las cinco etapas del proceso de análisis crítico⁸, formula **preguntas** como estrategia, no solo porque en dicho proceso las/los estudiantes deben interactuar con las manifestaciones artístico-culturales que perciben, sino que, al contestar preguntas aprenden de manera significativa e integradora, generando juicios particulares (Campirán, s. f.). Además, la profesora retroalimenta y utiliza otras estrategias de aprendizaje a lo largo del proceso de análisis crítico:

1. Reacción inicial

A través de una **lluvia de ideas**⁹, estrategia de pensamiento que ayuda a generar preguntas, ideas, ejemplos, así como explorar un tema central, las/los estudiantes comparten voluntariamente las ideas que vienen a su mente sobre la imagen que eligieron. A continuación, en esta primera etapa, las/los estudiantes, de manera individual, expresan su reacción inicial contestando de manera escrita algunas preguntas que plantea la profesora, quien a su vez, les recuerda que no hay respuestas incorrectas:

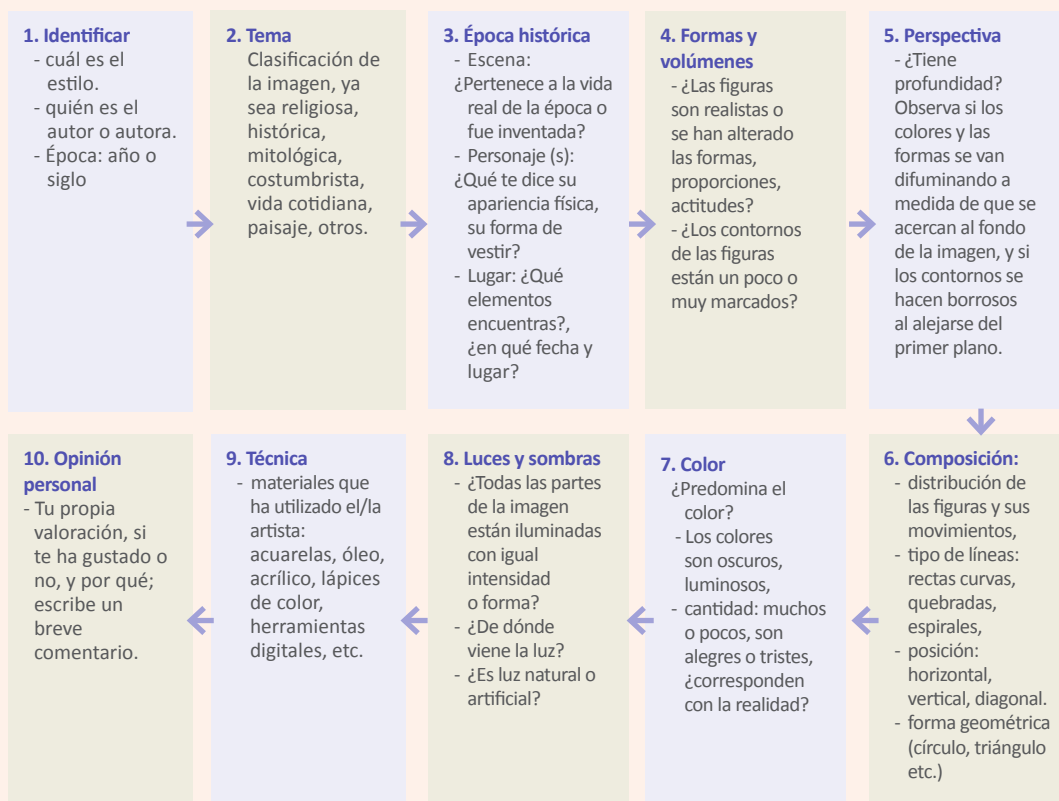
- ¿Qué parte de la imagen llamó tu atención?
- ¿Qué palabras describen tu primera impresión?
- ¿A qué se parece la imagen o a qué te recuerda?
- ¿Qué te hace sentir?

⁸ Adaptado de Ministry of Ontario (2009)

⁹ Estrategia que estimula el pensamiento fluido y creativo, permite introducir ideas, recoger saberes previos y generar reflexión, así como resolver problemas. (Minedu, 2018).

2. Descripción

En esta etapa, las/los estudiantes describen de manera escrita lo que observan y hacen comentarios sobre la imagen¹⁰ que eligieron, teniendo en cuenta una serie de elementos y detalles importantes, según los siguientes 10 pasos:



3. Análisis e interpretación

Las/los estudiantes analizan e interpretan las imágenes que perciben considerando los elementos visuales que componen la manifestación artístico-cultural al contestar preguntas, para ello utilizan información que previamente revisaron:

- ¿Qué personaje(s) resalta el/la artista en su trabajo y por qué?
- ¿Cuál es la relación que existe entre el personaje, los objetos que utiliza o los lugares en los que se encuentra?
- ¿Qué técnica y elementos de las artes visuales (línea, forma, volumen, color, textura y espacio) ha utilizado el/la artista para elaborar su trabajo y cómo estos se distribuyen en la imagen? Para contestar a esta pregunta las/los estudiantes revisan información que les proporciona su profesora.
- ¿Qué sensación este genera la imagen que elegiste y por qué?
- ¿Cuál crees que es el mensaje que ha querido resaltar el/la artista y qué significa su trabajo para ti?

¹⁰ Adaptado de C.E.I.P. San Félix-Candás (2009-2010).

4. Consideración del contexto cultural

Las/los estudiantes investigan sobre la trata de personas en el material que su profesora les proporciona (extractos de noticias), como situación social que inspiró la elaboración del trabajo que analizan, para ello se reúnen en pares y se entrevistan mutuamente, utilizando la estrategia de **juego de roles**¹¹, porque esta les permite simular situaciones y personajes con diferentes propósitos y audiencias. Además, practican y exploran soluciones alternativas a situaciones fuera del aula (en este caso, sobre la trata de personas).

También les permite tomar diferentes perspectivas ayudándoles a desarrollar sensibilidad y comprensión, colocándose en el lugar de los demás, según las preguntas que propone la profesora y la información que recogieron las/los estudiantes sobre la trata de personas:

- ¿Qué situación social representa su trabajo?
- ¿Qué contextos sociales representa?
- ¿Por qué ha representado esa modalidad de trata de personas? ¿Qué estaba pensando en el momento en que lo creó?
- ¿A quiénes está dirigido su trabajo?
- ¿Por qué las personas deberían ver su trabajo?
- ¿Cuál es el mejor lugar para mostrar su trabajo y por qué?
- ¿Qué efecto quiere causar con su trabajo en las personas que lo perciban?

Asimismo, las/los estudiantes recogen la impresión y opiniones de otras tres personas sobre la imagen que eligieron, según preguntas que ellas/ellos mismos formulan, para luego organizar dicha información y sacar conclusiones.

5. Expresión de un punto de vista informado

En esta última etapa, las/los estudiantes cuentan con información y elementos de juicio personal para brindar una opinión informada sobre la manifestación que eligieron y la situación que representa. Además, pueden comparar si en algo ha cambiado su reacción inicial hasta este momento y reflexionar sobre cómo pueden aplicar lo aprendido en su trabajo creativo, para ello, contestan las siguientes preguntas:

- ¿Ha cambiado tu punto de vista según tu reacción inicial al ver la imagen? Si es así, ¿cómo ha cambiado? Si no ha cambiado, ¿cómo explicarías ahora tu primera reacción de manera más completa o precisa?
- ¿La imagen que elegiste es importante? ¿Por qué?

A partir del análisis crítico de la imagen, ¿qué ideas se te han ocurrido para elaborar un proyecto artístico teatral que permita informarse y reflexionar a otros adolescentes como tú sobre la trata de personas?

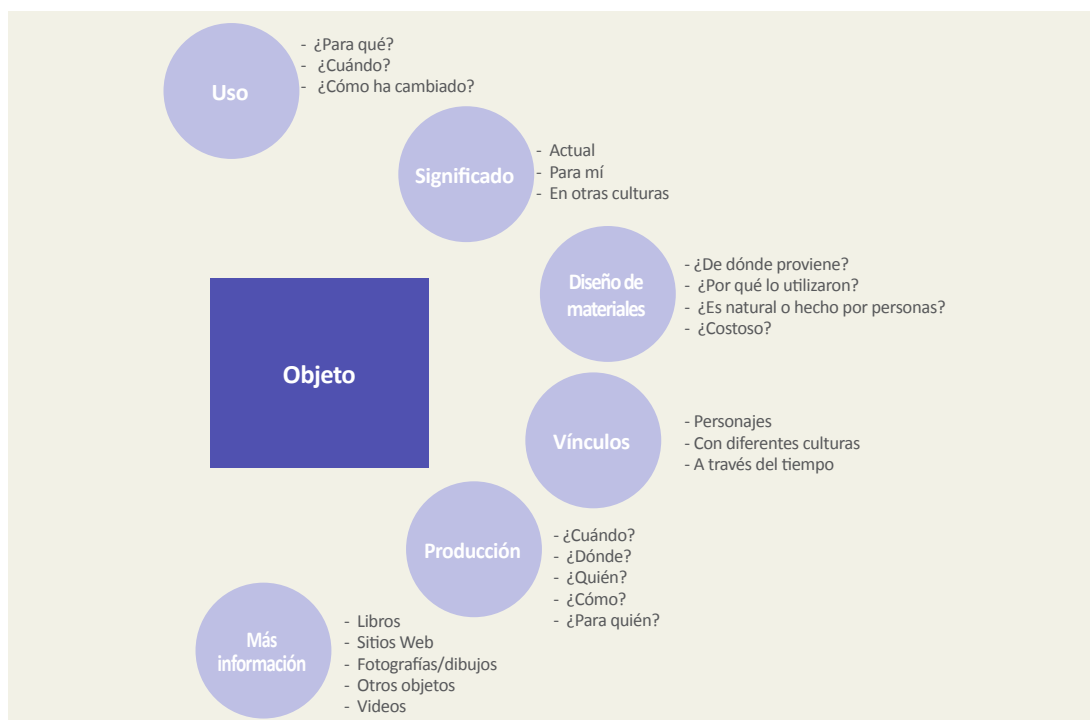
Enseguida, las/los estudiantes revisan todo lo aprendido para escribir un texto o grabar un audio en el que reflexionan sobre cómo el apreciar una manifestación artístico-cultural les ha permitido comprender qué es la trata de personas y cómo evitarla, teniendo en cuenta la opinión de otras personas.

¹¹ La estrategia de juego de roles permite a las/los estudiantes ponerse en el lugar de los demás, explorar alternativas de solución a diversas situaciones, por ejemplo, sociales. Les ayuda a desarrollar su sensibilidad y comprensión, a partir de la experiencia y el aprendizaje en la actividad (Ministerio de Educación, 2018).

Otra estrategia metodológica que las/los estudiantes pueden aplicar para desarrollar la competencia, es la siguiente:

Aprendizaje Basado en Objetos¹² (ABO)

Es una estrategia metodológica que permite a cada estudiante explorar objetos como pinturas, cerámicas, monedas, vestimenta, máscaras, entre otros, utilizando los sentidos y conectando a las/los estudiantes con el contexto en que fueron creados. La ruta de exploración parte del análisis de los objetos de la siguiente manera:



Ideas fuerza

- La aplicación de estrategias tiene un impacto en el aprendizaje de las/los estudiantes, porque favorecen su motivación, atención en las actividades que realizan, en la organización de su tiempo de estudio y demás. Es decir, les permite mejorar sus funciones cognitivas. Por ello, se deben aplicar utilizando diversos recursos y procesos de aprendizaje.
- El proceso de análisis crítico no se debe replicar de manera exacta, sino de manera flexible, ello depende de cada situación o problemática que permita que cada estudiante desarrolle sus competencias. Además, nos ayudará a asumir la ruta de trabajo pedagógico más pertinente.

¹² Adaptado de Museo del Banco Central de Reserva (s. f.).

3.1.2 Estrategias para el desarrollo de la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*

A través de un proceso creativo, se espera que las/los estudiantes desarrollen la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*, lo cual implica que tomen conciencia de sus sentimientos y emociones, para brindar respuestas, soluciones innovadoras, formulen nuevas interrogantes, se expresen, comuniquen sus ideas de formas diversas, evalúen sus proyectos con diferentes grados de concreción y abstracción.

A continuación, se presenta cómo la profesora Laia aplicó un proceso creativo¹³, acompañando cada etapa con diversas estrategias para que las/los estudiantes desarrollen la competencia.

Luego de que las/los estudiantes culminaron su apreciación crítica, la profesora Laia acompaña en el proceso creativo de las/los estudiantes de la siguiente manera:

1. Desafiar e inspirar

La profesora Laia realiza preguntas para promover el diálogo y la reflexión de la/los estudiantes sobre la actividad de apreciación ¿qué es lo que recuerdan de la actividad anterior?, ¿a qué reflexiones llegaron a partir de su análisis crítico?, entre otras; revisa junto a las/los estudiantes los criterios de evaluación y les solicita registrar sus avances de manera escrita o en audio a lo largo de su proceso creativo, a través de la **Bitácora COL**¹⁴, estrategia que consiste en registrar información a manera de diario de campo, permite despertar, desarrollar y perfeccionar habilidades y actitudes de las/los estudiantes, según los siguientes tres niveles de preguntas:

1er nivel:
¿Qué pasó?
¿Qué sentí?
¿Qué aprendí?

2do nivel
¿Qué propongo?

3er nivel:
¿Qué quiero lograr?
¿Qué estoy presuponiendo?
¿Qué utilidad tiene para mí?

2. Imaginar y generar ideas

En esta etapa, la profesora Laia plantea a las/los estudiantes utilizar la estrategia de **visualización**¹⁵, porque permite que una situación como la trata de personas se visibilice a través de la imaginación al realizar una construcción mental, o al recordar imágenes, permitiéndoles aprovechar su experiencia y pensamiento de forma creativa, ampliando sus ideas según sus investigaciones sobre la prevención de la trata de personas, al recopilar y revisar fuentes confiables de información estadística, normativa y sobre proyectos artísticos teatrales u otras manifestaciones artístico-culturales que puedan usar como referentes. Para ello, las/los estudiantes se agrupan en equipos de trabajo colaborativo, para que en base a una lluvia de ideas decidan sobre qué modalidad de trata de personas generar conciencia y cómo evitarla al crear un proyecto artístico.

¹³ Adaptado de Ministry of Ontario (2009).

¹⁴ La Bitácora COL es una estrategia didáctica que permite recoger información al tomar apuntes, a manera de diario de campo, esto permite a las/los estudiantes desarrollar y perfeccionar sus habilidades y actitudes (Campirán, 2000).

¹⁵ Esta estrategia permite a las/los estudiantes visualizar su propia experiencia y ampliar su pensamiento de forma creativa, a partir de estímulos visuales como ilustraciones, fotografías, videos, gráficos, etc., a fin de generar sus propias ideas para desarrollar sus aprendizajes (Minedu, 2018).

3. Explorar y experimentar

Las/los estudiantes realizan juegos colectivos como El dragón que se muerde la cola y De quesos, gatos y ratones hambrientos. Enseguida, experimentan con cada uno de los elementos del teatro (personaje, acción, relación, tiempo, espacio, tensión, foco y énfasis), para luego tenerlos en cuenta al utilizar una de las estrategias el **teatro periodístico**¹⁶ de Boal, que parte del análisis de las noticias en los medios. Los equipos se organizan para que un/una estudiante lea noticias sobre la trata de personas, que seleccionó previamente la profesora, mientras el resto representa las escenas.

4. Planificar

En esta etapa, las/los estudiantes deben planificar su trabajo de manera colaborativa, para ello deben tener en cuenta las tareas que deberán realizar para poder lograr su propósito, según los mensajes que quieren comunicar, los materiales a utilizar, las responsabilidades y roles que cada estudiante asumirá, el cronograma de trabajo, tiempo, espacios de presentación y demás. Es por ello que la profesora Laia les plantea utilizar la estrategia **Visual Thinking**¹⁷, para planificar su trabajo de manera visual a través de dibujos. Para ello deben utilizar los siguientes elementos:

Dibujo de personajes y objetos: basados en formas geométricas, cómics o emoticones.

Tipografía: tipo, tamaño y grosor de letra.

Recursos: para marcar vínculos, diferencias, relaciones espacio-temporales (conectores, divisores, líneas, viñetas, flechas, marcos, bocadillos, carteles, entre otros).

5. Producir trabajos preliminares

Enseguida, los equipos inician la escritura de historias que cuenten cómo evitar ser víctima de los tratantes de personas, según una de las modalidades de la trata de personas que seleccionaron. Para ello, aplican una estrategia de simulación¹⁸ de condiciones hipotéticas, para elaborar su guion como si la situación fuera real, manipulando una variedad de factores y variables que les permita explorar alternativas, resolver problemas, así como considerar valores y actitudes para la toma de decisiones y experimentar los resultados. La simulación puede tomar varias formas, incluyendo juegos de roles. Así elaborarán su trabajo, empezando por contestar las siguientes preguntas:

¿Qué nos motiva a escribir nuestro guion? ¿A quién está dirigido? ¿De qué tratará? ¿En qué espacio y tiempo se realizará? ¿Quiénes son los personajes?

6. Revisar y afinar los detalles del trabajo

Una vez que los equipos de estudiantes hayan definido su historia, ensayan su presentación, y realizan pequeñas muestras de su trabajo para recibir retroalimentación, tanto de sus pares como de la profesora, y así afinar aquello que pueden mejorar de sus presentaciones teatrales. Es por ello que utilizan un protocolo **entre pares**¹⁹ como estrategia metacognitiva entre equipos de trabajo, según las siguientes preguntas:

¹⁶ La estrategia del teatro periodístico se desarrolla a partir de la lectura de noticias de la prensa escrita u otros medios, por ejemplo, las/los estudiantes pueden representar situaciones sociales que se dicen en la noticia, sobre todo aquellas de interés para la comunidad a la que se dirigen (Boal, 2013).

¹⁷ Esta estrategia Visual Thinking se basa en el uso de dibujos sencillos para explicar conceptos complejos. Permite ver la información desde un punto de vista global, desde el uso de todos los sentidos en el proceso de aprendizaje; mejorar la memoria, atención y concentración; el desarrollo creativo y emocional; ser protagonista activo del aprendizaje; ordenar y organizar las ideas de forma lógica y reflexiva. (UNIR, 2022).

¹⁸ La simulación es una estrategia que permite a los/los estudiantes replicar condiciones reales o hipotéticas, para responder y actuar como si la situación fuera real. Se puede aplicar de diversas formas, a través de juegos de roles, dramatizaciones y representaciones, entre otros (Minedu, 2018).

¹⁹ La estrategia de protocolo entre pares se utiliza para el desarrollo del trabajo colaborativo, al realizar una tarea en pares o en equipo de trabajo (Anijovich y Cappelletti, 2018).

- a. ¿Qué aspectos valoramos del trabajo del otro equipo de estudiantes?
- b. ¿Qué ideas son comunes o diferentes entre su producción y la de nuestro equipo?
- c. ¿Qué parte del trabajo del otro equipo es novedosa para ustedes, que podrían incorporar en el suyo?

7. Presentar y compartir

Las/los estudiantes culminan los ensayos de sus creaciones teatrales colectivas, planifican y organizan sus presentaciones teatrales con las que generarán conciencia en la comunidad educativa sobre la trata de personas y cómo evitarla, a realizarse en las actividades por el Día de la Juventud. Asimismo, recogen las impresiones de las personas que observan la presentación, pidiéndoles que escaneen un código QR para contestar una encuesta corta en línea, cuyas preguntas previamente elaboró cada equipo de estudiantes. Revisan los resultados de las encuestas para reflexionar sobre las mejoras que harán en sus próximos proyectos.

8. Reflexionar y evaluar

Para finalizar, cada estudiante revisa el registro de su proceso creativo de su bitácora, para reflexionar sobre lo aprendido a lo largo de su experiencia de aprendizaje e identificar nuevas oportunidades para seguir aprendiendo, así como nuevas formas de aplicación en sus futuras creaciones. Para ello, la profesora Laia les propone recuperar las fortalezas de su experiencia de aprendizaje, para agregar otras y suspender aquellas que no favorecen su aprendizaje. Las/los estudiantes aplican la estrategia, **S.E.R.**²⁰, como protocolo, completando el siguiente cuadro:

Seguir haciendo	Empezar a hacer	Reformular

Ideas fuerza

- Es necesario aplicar diversas estrategias, procesos de aprendizaje y utilizar diversos recursos para que las/los estudiantes desarrollen sus competencias en el área de Arte y Cultura.
- Los procesos de análisis crítico y creativo se deben desarrollar de manera interconectada, porque hay aspectos del proceso de análisis crítico que también se utilizan durante el proceso creativo. Además, es necesario tener en cuenta que, en algunas ocasiones no será necesario pasar por todas las etapas del proceso creativo, se pueden omitir algunas, en otras ocasiones se puede pasar por todas las etapas, pero en distinto orden.

²⁰El protocolo S.E.R. posibilita que las/los estudiantes recuperen sus fortalezas en su experiencia de aprendizaje, así como agregar nuevas y suspender otras que no favorecen su aprendizaje (Anijovich y Cappelletti, 2018).

3.2 Atención a la diversidad para eliminar las barreras en el aprendizaje²¹



Para responder a las preguntas ¿por qué es importante atender a la diversidad de estudiantes?, ¿qué debemos hacer para minimizar o eliminar las barreras que dificultan su aprendizaje?, revisamos el siguiente caso.

Soy Miriam, profesora de Arte y Cultura, les cuento que, cada vez, al diseñar una experiencia de aprendizaje, hago lo posible por eliminar o minimizar las barreras a las que puedan estar expuestos las/los estudiantes, esto siendo consciente de que, al utilizar múltiples formas de compromiso, representación y expresión, no solo se favorece el aprendizaje de un grupo de estudiantes, sino de todo el colectivo. Por ello, tengo en cuenta los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)²², como medida para garantizar una educación inclusiva. En la experiencia de aprendizaje que planifiqué, las/los estudiantes de 1.º de secundaria desarrollaron sus competencias en el área de Arte y Cultura, a partir del interés que mostraron por proteger a los animales del maltrato y violencia, esto debido a que un grupo de estudiantes comentaron haber visto cómo unos estudiantes lanzaban piedras a un gato y buscaban promover que ningún animal sufra maltratos. Por ello, planifiqué una experiencia de aprendizaje para motivarlos a investigar sobre diversas manifestaciones artístico-culturales que traten sobre el cuidado de los animales domésticos y, además, desarrollar un proyecto artístico escénico, para la protección, cuidado de la vida y el bienestar de los animales.

Lo primero que hice, antes de planificar los aprendizajes, fue analizar las características de las/los estudiantes, para identificar aquellas barreras de aprendizaje a las que están expuestos, teniendo en cuenta la variabilidad predecible en el aula, esto para atender sus demandas y necesidades con equidad y calidad, a fin de asegurar las oportunidades de participación y aprendizaje, sobre todo por quienes me hacen sentir más desafiada, pero con fortaleza.

Reflexionamos

- ¿De qué servirá que la profesora Miriam analice las características de las/los estudiantes?
- ¿A qué barreras del entorno educativo podrían estar expuestos las/los estudiantes?

²¹ Según Decreto Supremo N.º 007 que modifica el Reglamento de la Ley N.º 28044, Ley General de Educación, aprobado por Decreto Supremo N.º 011-2012-ED.

²² El Diseño Universal para el Aprendizaje es un marco de trabajo que considera la variabilidad de las personas al momento de diseñar respuestas educativas pertinentes e inclusivas, para eliminar de manera sistemática e intencionada las barreras para el aprendizaje presentes en cualquier componente educativo que interviene en el proceso de enseñanza y aprendizaje del estudiante (el desarrollo curricular, los materiales, las evaluaciones, los espacios físicos, la organización de horarios, entre otros), para atender a la diversidad de las/los estudiantes.

Entonces, se puede decir que...

Desde la planificación de los aprendizajes, Miriam ha reflexionado sobre los elementos que constituyen la diversidad de estudiantes, y la variabilidad predecible en el aula, a fin de utilizar variadas estrategias, medios, recursos y herramientas en su práctica pedagógica, así como generar espacios de motivación, comunicación y participación activa en el aula. Es por ello que, al analizar las características de las/los estudiantes, ha obtenido información que le servirá para promover el éxito de sus aprendizajes, teniendo en cuenta sus desafíos y fortalezas. A continuación, se muestra parte de la información que Miriam recogió:

Elementos que constituyen diversidad y variabilidad predecible en el aula ²³		
Estudiantes	Variabilidad	
	Desafíos	Fortalezas
Ricardo	<ul style="list-style-type: none"> - Compartir lo que sabe. - Se ha fracturado el brazo izquierdo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Muy hábil - Sabe las respuestas a las preguntas de la docente. - Se dedicará al negocio familiar.
Ignacia	<ul style="list-style-type: none"> - Encontrar estrategias pertinentes a sus necesidades y ritmos de aprendizaje (seguir instrucciones verbales). - Socializar con sus pares. - Tiene hipoacusia en el oído derecho. 	<ul style="list-style-type: none"> - Es consciente de que no aprende igual que sus compañeras y compañeros. - Observa con mucha atención y detenimiento, se da cuenta de aspectos desapercibidos por los demás.
Ramiro	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar su adaptación al cambio - Enfrentarse a nuevas situaciones de aprendizaje. - Ha sido diagnosticado con TEA. 	<ul style="list-style-type: none"> - Es muy estructurado y metódico. - Su mayor interés es la tecnología.

Luego de identificar las fortalezas y desafíos de cada estudiante, Miriam tiene en cuenta la variabilidad de las/los estudiantes en el aula, anticipándose así a las posibles barreras que puedan enfrentar, para que cada estudiante tenga oportunidad de participar y aprender.

A continuación, se presentan algunas acciones que realiza la profesora Miriam para minimizar las barreras educativas²⁴:

a) De accesibilidad: La profesora Miriam identificó como barrera el acceso al servicio educativo. El estudiante Ricardo, que tenía el brazo izquierdo enyesado, al estar sentado al lado derecho de una carpeta bipesonal, constantemente rozaba su brazo dañado con el de su compañero de carpeta, lo cual distraía a ambos estudiantes. Por eso, Miriam les pidió intercambiar de lugar y, además, habló con la madre y el padre de Ricardo para proponerles que su hijo utilice una aplicación de su celular para tomar notas de audio, así como para realizar sus producciones, puesto que no podía hacer uso de su mano izquierda.

b) Actitudinales: Miriam, al enterarse de que varios estudiantes se burlaban de Ignacia, propició diálogos reflexivos con las/los estudiantes sobre las actitudes asumidas en relación a la inclusión y la falta de valoración a la diversidad. Asimismo, propuso diversas actividades para formar equipos heterogéneos e incluyó a Ignacia a uno de ellos para que socialice con sus pares.

²³ Adaptado de Fellow Group (2020).

²⁴ Las barreras educativas son los obstáculos temporales o permanentes que puede experimentar una persona a lo largo de su trayectoria educativa, que impiden o limitan su acceso, permanencia, participación, desarrollo de competencias y culminación de cada ciclo, nivel, modalidad y etapa educativa, más aún cuando se encuentran en situación de mayor vulnerabilidad, por género, pobreza, discapacidad u otra condición.

c) Curriculares y didácticas: La profesora Miriam utilizó la información sobre las características de las/los estudiantes, para plantear actividades que permitan desarrollar las competencias de sus estudiantes. Para ello, decide utilizar diversos recursos educativos adecuados, por ejemplo, elabora diapositivas con activación de subtítulos; retroalimenta de manera formativa utilizando diversas estrategias y herramientas tecnológicas, no solo por Ramiro, sino también por las/los estudiantes, en general; modula su voz; brinda diversas alternativas para que elaboren sus producciones, entre otras.

d) Organizacionales: La institución educativa en la que Miriam trabaja está implantando como política el Diseño Universal para el Aprendizaje, con el propósito de atender a la variabilidad de las/los estudiantes. Por ello, la profesora tiene en cuenta las normas, procedimientos o formas de organización para evitar situaciones de discriminación o exclusión, entre otros aspectos.

Para que las/los estudiantes desarrollen sus experiencias de aprendizaje, Miriam ha disminuido las barreras que puedan estar presentes en los componentes educativos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es por ello que ha previsto realizar las siguientes acciones, según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, teniendo en cuenta que lo que es bueno para alguna o alguno de las/los estudiantes, será bueno para el colectivo:

Proporcionar múltiples formas de motivación y compromiso Para responder al ¿por qué?	Proporcionar múltiples medios de representación Para responder al ¿qué?	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión Para responder al ¿cómo?
<ul style="list-style-type: none"> - Brinda oportunidades de participación en el diseño de la experiencia de aprendizaje. Los involucra en el establecimiento de sus propias metas de aprendizaje y de comportamiento. - Prevé el uso de tampones de ruido que minimicen los ruidos ambientales. - Fomenta el apoyo e interacción entre pares para que las/los estudiantes socialicen. - Entrega orientaciones para el trabajo grupal heterogéneo. - Promueve que las/los estudiantes identifiquen sus errores para utilizarlos de manera constructiva, convirtiéndolos en estrategias positivas para el éxito de los aprendizajes. - Plantea actividades de retroalimentación a través de medios tecnológicos para que las/los estudiantes puedan revisarlos, a fin de entender el progreso de sus aprendizajes de manera oportuna. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene en cuenta el volumen del sonido y la velocidad con la que habla. - Coloca descripciones para todas las imágenes, gráficos, videos o animaciones que ayuden a las/los estudiantes a realizar las actividades propuestas. - Entrega un glosario de términos con ejemplos sobre los elementos del teatro, para que las/los estudiantes lo utilicen al momento de crear su proyecto artístico. - Utiliza el método KWL para recoger los saberes previos de las/los estudiantes. - Presenta diversas manifestaciones artístico-culturales como puntos de entrada para su análisis crítico, así como para la generación de ideas para crear sus proyectos artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Propone alternativas para la acción motriz corporal y gestual, para el desarrollo de las actividades de movimiento. - Propone el uso de recursos tecnológicos para el registro de los aprendizajes. - Utiliza aplicaciones web para recorrer museos interactivos y otros espacios. - Proporciona retroalimentación diferenciada, según el desarrollo de las competencias de las/los estudiantes. - Plantea preguntas de cierre: ¿qué has aprendido de ti mismo(a)?, ¿qué problemas o dificultades encontraste?, ¿cómo los pudiste mejorar?, ¿qué sabías sobre el tema, qué sabes ahora, que más te gustaría aprender?

Ideas fuerza

- Las barreras educativas son obstáculos temporales o permanentes que cada estudiante puede experimentar a lo largo de su experiencia educativa y que limitan su acceso, permanencia, participación, desarrollo de competencias, sobre todo cuando se encuentran en mayor situación de vulnerabilidad, por ejemplo, por pobreza, género, discapacidad u otra condición.

3.3 STEAM en la experiencia de aprendizaje

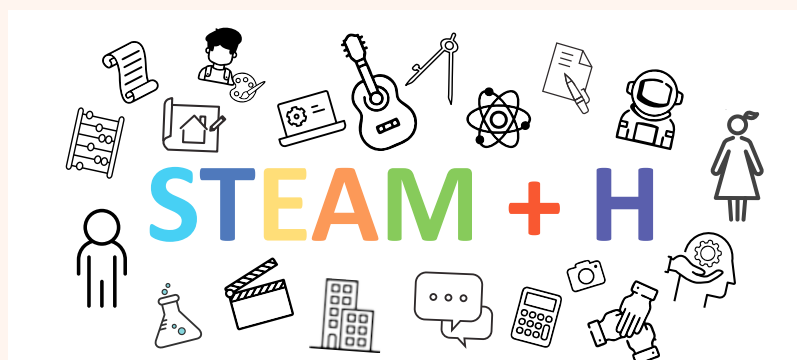


A la pregunta, ¿cómo aplicar la metodología STEAM en una experiencia de aprendizaje para que las/los estudiantes desarrollen sus competencias?, leamos el siguiente caso.

Hola mi nombre es Alejandro, soy profesor de secundaria y quiero contarles cómo planificamos una experiencia de aprendizaje en mi institución educativa.

En el trabajo colegiado, identificamos algunas situaciones que afectan a la sociedad y que son percibidas por las/los adolescentes como un problema que repercute en su comunidad en varios niveles, desde lo económico hasta la salud pública, se trata de la poca accesibilidad al agua, así como su calidad deficiente en muchos espacios de nuestro distrito, para el uso en los hogares como en las actividades comerciales, a pesar de que tanto el acceso y calidad de este recurso está reconocido como un derecho fundamental.

El proceso que lleva el agua a los hogares es complejo y la ruta puede reconocerse, así también los puntos críticos. Si bien la sociedad organizada puede solicitar la atención al problema, la solución depende del Estado. Para abordar el tema en el aula, se plantea el reto de mejorar la calidad del agua potable intentando la remoción de solutos de manera mecánica. Se considera, según experiencias previas a pequeña escala, que el producto sea un video que instruya a la comunidad en la construcción de un filtro de eficacia comprobada, en cuanto a la remoción de sedimentos del agua potable.



El colegiado considera que, dada las características del reto y el producto de esta experiencia de aprendizaje, se necesita una mirada interdisciplinaria científica, que promueva el pensamiento crítico, pensamiento creativo, el razonamiento lógico y las habilidades sociales, utilizando metodologías activas, a través del trabajo colaborativo y cooperativo para desarrollar las competencias propuestas en el Currículo Nacional. Por ello, se decide que esta experiencia se desarrolle bajo la metodología STEAM.

El acrónimo STEAM alude a la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas (*Science, Technology, Engineering, Arts and Maths*). Desde estos componentes, se orienta el trabajo pedagógico para considerar información, habilidades, metodologías y herramientas propias de estas disciplinas o campos del conocimiento. En diferentes espacios geográficos se vienen incorporando otras denominaciones como STEAM+H (Humanidades) o STREAM (Reading, lectura en inglés).

En este capítulo, se utilizará la denominación Arte para hacer referencia a los diferentes lenguajes artísticos (Saint-Denis, 2021).

En el siguiente cuadro, se ordenan las actividades desarrolladas bajo la metodología STEAM²⁵ y su vinculación con las competencias a desarrollar.

Descripción de actividades con metodología STEAM de acuerdo con la actividad propuesta

Competencias que se desarrollan	Descripciones de actividades considerando el componente STEAM+H
<ul style="list-style-type: none"> - Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos. - Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo. 	<p>Ciencia (S)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selecciona variables en relación a las propiedades físicas y químicas de los materiales que utilizarán en el filtro de agua. - Utiliza conceptos propios de la ciencia al reconocer las consecuencias del cambio climático y la escasez de agua en el ecosistema.
<ul style="list-style-type: none"> - Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos. - Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC. 	<p>Tecnología (T)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Registra información sobre la turbidez del agua que ingresa y sale del filtro utilizando un sensor. - Búsqueda de información y elaboración del video utilizando un aplicativo para la divulgación de los resultados.

²⁵ Se hace referencia al término Metodología STEAM según lo mencionado en la Resolución Ministerial N° 368-2021-MINEDU.

Competencias que se desarrollan	Descripciones de actividades considerando el componente STEAM+H
<ul style="list-style-type: none"> - Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno. 	<p>Ingeniería (E)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elabora el filtro desde un diseño basado en unos planos, la selección de los materiales, las pruebas, mejoras y modelado final.
<ul style="list-style-type: none"> - Lee diversos tipos de textos en su lengua materna. - Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales. - Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. - Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. - Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. 	<p>Arte (A)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recoge información y la interpreta. - Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales para reflexionar sobre el cuidado de las fuentes naturales de agua y sobre el derecho al acceso de agua. - Elabora el guion técnico de su video. - Elabora un proyecto artístico audiovisual.
<ul style="list-style-type: none"> - Resuelve problemas de forma, movimiento y localización. 	<p>Matemática (M)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elabora un plano que representa el diseño del filtro y realiza cálculos para determinar la eficacia del proceso.
<p>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.</p>	<p>Humanidades (H)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las características de la problemática de la escasez y calidad del agua e identifica a los actores sociales involucrados. - Propone acciones para afrontar la problemática de la calidad de agua que se usa en la comunidad.

Reflexionamos

- ¿Qué competencias están desarrollando las/los estudiantes en el caso propuesto?
- ¿Cómo se aplica la metodología STEAM en el caso presentado?

Desde el área de Ciencia y Tecnología, las/los estudiantes diseñaron, elaboraron y validaron un filtro casero poniendo en práctica diversas competencias como las matemáticas, que involucran el cálculo de los volúmenes que albergará el filtro y la eficiencia del mismo, así como la elaboración de planos, por lo que indagaron sobre diversos materiales que podrían usar para tener mejores resultados en el proceso de eliminación de solutos en suspensión del agua. Luego de múltiples pruebas, se obtuvo el diseño más eficiente que separaba mejor los solutos, obteniéndose agua sin partículas en suspensión.

Al culminar la elaboración del filtro de agua, las/los estudiantes realizan sus conclusiones respecto al trabajo realizado y deciden difundir cómo elaborar un filtro de agua en casa, en beneficio de la comunidad, a través de la producción de un video que circulará por las redes sociales.

En el área de Arte y Cultura, las/los estudiantes desarrollaron las actividades registrando todo su proceso creativo desde el inicio, se organizaron en equipos de cuatro integrantes, asumiendo y rotando distintos roles: editor(a), presentador(a), camarógrafo(a) y guionista. Cada equipo experimentó con los planos y ángulos cinematográficos, haciendo uso del recurso que la profesora les proporcionó anteriormente, y sobre lo cual también investigaron, además, emplearon aplicaciones tecnológicas para grabar y editar videos. Planificaron la elaboración del video, según las preguntas que planteó la profesora:

- ¿Qué queremos lograr con nuestro video?
- ¿Cuántos minutos durará?
- ¿Qué planos y ángulos cinematográficos utilizaremos?, ¿por qué?
- ¿Utilizaremos música u otros sonidos?, ¿cuáles?
- ¿Qué título tendrá?, ¿necesitará subtítulos?, ¿en qué partes del video?
- ¿Qué rol cumplirá cada integrante del equipo?
- ¿Dónde y en cuánto tiempo lo elaboraremos?
- ¿A quiénes está dirigido el video?, ¿qué medios utilizaremos para compartirlo?
- ¿Qué herramientas tecnológicas utilizaremos?
- ¿Qué otros conocimientos necesitamos para elaborar nuestro video?
- ¿Dónde y cómo obtendremos información sobre el impacto de nuestro video?

Al culminar su planificación, cada equipo elaboró un guion técnico según los siguientes elementos:

N° Escenas	Planos y ángulos	Acción	Texto	Sonido

Enseguida, compartieron su guion con sus compañeras y compañeros para recibir sugerencias que los ayude, a mejorar su trabajo. Elaboraron y editaron su video, para luego socializarlo en los medios que previamente definieron. Finalmente, evaluaron el logro de sus aprendizajes teniendo en cuenta los criterios de evaluación que previamente su profesora les compartió.

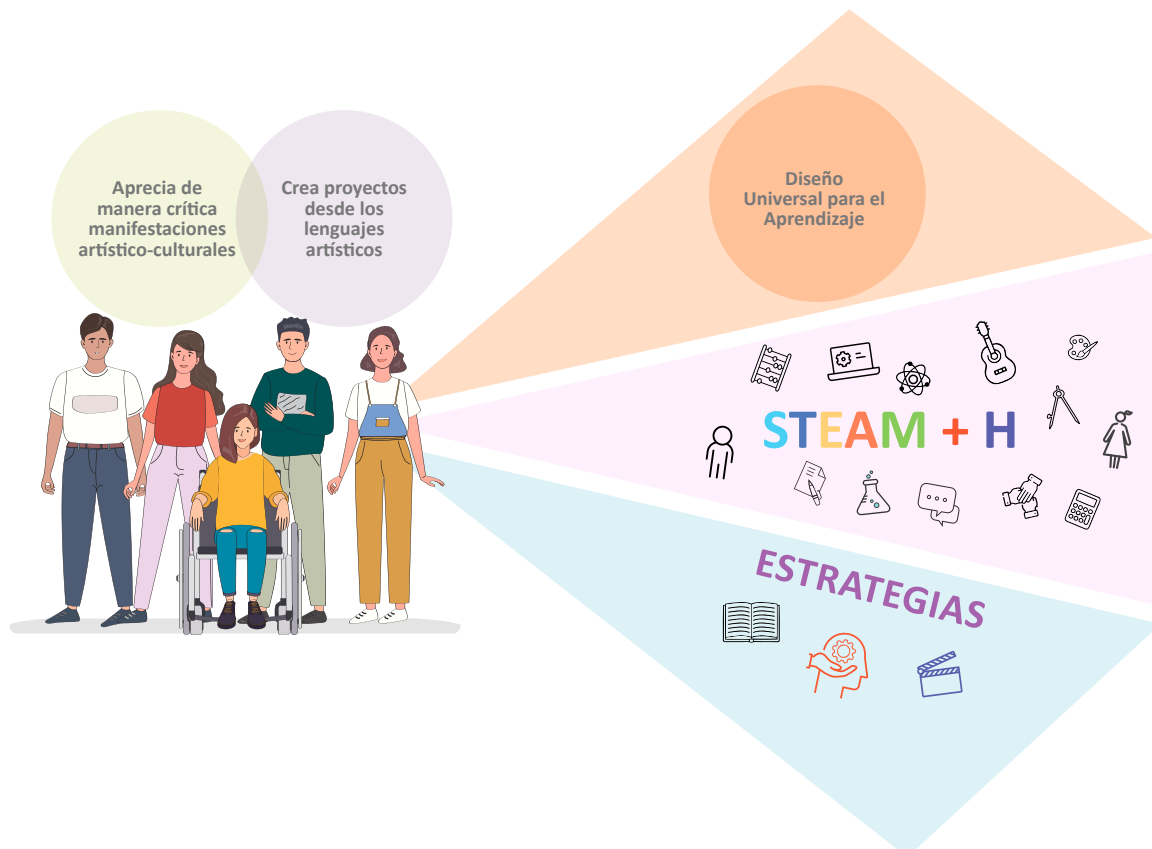
Ideas fuerza

- Es necesaria la planificación del colegiado porque permite trabajar diversas competencias inherentes a otras áreas curriculares en paralelo y de manera complementaria, enfocándose en la resolución de un reto.
- El Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología que facilita el aprendizaje de conceptos en torno a la resolución de un problema planteado, luego de un análisis o mediante la elaboración de un producto, para movilizar diversas competencias que se desarrollan en las diferentes áreas curriculares, en concordancia con las características de la metodología STEAM.

Recapitulamos y seguimos reflexionando...



Organizador gráfico que sistematiza lo desarrollado en este capítulo



- ¿Qué estrategias estamos utilizando para que las/los estudiantes desarrollen sus competencias en el área de Arte y Cultura?, ¿qué otras podemos aplicar para que sigan desarrollando sus competencias?
- ¿Qué acciones realizaremos en equipo para atender a la diversidad de las/los estudiantes, a fin de que desarrollen sus competencias en el área de Arte y Cultura?
- ¿De qué manera nos organizaríamos para aplicar la metodología STEAM, de tal manera que las/los estudiantes sigan desarrollando sus competencias en el área de Arte y Cultura?

Capítulo

4

Evaluación formativa de las competencias en el área de Arte y Cultura

¡Estimadas y estimados docentes!

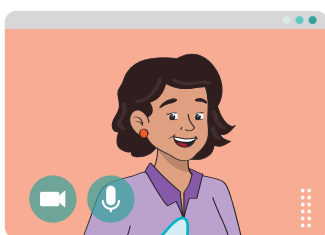
En este último capítulo del fascículo de las Orientaciones para el desarrollo y la evaluación de competencias, abordaremos cómo evaluar las competencias en el área de Arte y Cultura desde un enfoque formativo.



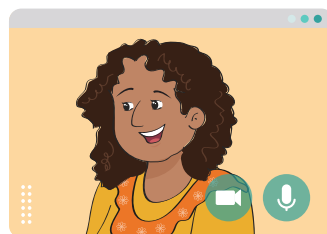
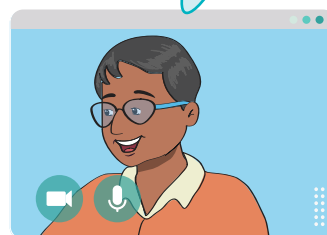
En una reunión colegiada de docentes del área de Arte y Cultura, Andrés, Martha, Roger y Jessica dialogan.

Colegas en esta reunión, trataremos la evaluación de competencias, ¿qué les parece si nos planteamos algunas preguntas al respecto?

De acuerdo, se me ocurre ¿cómo evaluar de manera formativa las competencias a desarrollar en el área de Arte y Cultura?



Y yo quiero saber ¿cómo retroalimentar las producciones de las/ los estudiantes para ayudarlos a desarrollar sus competencias?



Además, yo quiero saber ¿cómo elaborar criterios e instrumentos de evaluación que permitan analizar las evidencias que producen las/los estudiantes?

4.1 La evaluación formativa: qué, para qué y cómo evaluar en el proceso de enseñanza y aprendizaje



Para responder a las preguntas ¿cómo evaluar las competencias de las/los estudiantes desde un enfoque formativo?, ¿cómo elaborar criterios e instrumentos de evaluación que permitan analizar las evidencias que producen?, ¿cómo retroalimentar para que desarrollen sus competencias?, revisamos el siguiente caso.

Soy el profesor Walter, les cuento que la institución educativa, en la que laboro como docente del área de Arte y Cultura, se encuentra en una zona altamente sísmica, por lo que los miembros del Centro de Operaciones de Emergencia (COE) organizan periódicamente simulacros. Sin embargo, según la publicación de la evaluación del último simulacro de sismo, la comunidad educativa en su mayoría no participa de manera activa. Así lo notaron las/los estudiantes de 4.º de secundaria, es por ello que decidimos aprovechar esta situación para que desarrollen sus competencias, con el propósito de generar conciencia en la comunidad educativa a través de mensajes gráficos que comuniquen la importancia de estar preparados ante posibles sismos.

Al dialogar con las/los estudiantes, llegaron a la conclusión de que es una buena oportunidad para realizar dos presentaciones de sus producciones gráficas, una virtual y la otra en físico. Consideraron que, de estas dos maneras, la comunidad educativa podrá observar los mensajes que quieren transmitir.

Para evaluar de manera formativa el desarrollo de las competencias de las/los estudiantes, he tenido en cuenta diversos aspectos, por ejemplo, he elaborado criterios de evaluación considerando todas las capacidades de las competencias a desarrollar en el área de Arte y Cultura. Para ello, he revisado los estándares y desempeños de grado, porque estos ofrecen descripciones de los aprendizajes en progresión; además, me he asegurado de que los criterios describan las características o cualidades de aquello que debo valorar en sus producciones, y he tenido en cuenta la situación o problemática sobre la falta de participación activa de la comunidad educativa en los simulacros de sismo. Al presentarles los criterios de evaluación a las/los estudiantes, me aseguré de que los hayan entendido, porque los revisamos juntos, e incluso les hicimos algunos ajustes. Además, estos criterios de evaluación me han servido para elaborar rúbricas, instrumentos de evaluación que visibilizan la combinación de las capacidades de las competencias y la descripción de los niveles de logro.

A lo largo de la experiencia de aprendizaje de las/los estudiantes, he utilizado estrategias y recursos para retroalimentar sus avances, además, les he brindado orientaciones y oportunidades diversas para que reflexionen sobre su proceso de aprendizaje, así como para que tomen decisiones, superen sus dificultades y fortalezcan el desarrollo de sus competencias.



Reflexionamos

- ¿Qué aspectos tomamos en cuenta para formular los criterios de evaluación?
- ¿Qué instrumentos utilizamos para evaluar el nivel de desarrollo de las competencias?
- ¿Cómo retroalimentar para guiar el logro del propósito de aprendizaje?

Entonces, se puede decir que...

Evaluar desde un enfoque formativo es evaluar para el aprendizaje, es decir, como un continuo en el proceso de enseñanza y aprendizaje para que las/los estudiantes sigan aprendiendo.

4.1.1 Orientaciones para la formulación de los criterios de evaluación

Para formular criterios de evaluación, veamos qué acciones realiza el profesor Walter. Empieza por revisar el estándar del ciclo VII y los desempeños de 4.º de secundaria de la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*, y selecciona los aprendizajes que deberán desarrollar las/los estudiantes, según como se presenta a continuación:

<p>Estándar Ciclo VII²⁶</p> <p>Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos pertinentes a su realidad y a audiencias en particular. Selecciona y prueba nuevas maneras de combinar elementos de los diversos lenguajes artísticos para lograr sus propósitos comunicativos y expresivos. Experimenta con medios convencionales y no convencionales, materiales y técnicas de acuerdo a sus intenciones y muestra dominio en su uso y el desarrollo inicial de un estilo personal. Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística. Genera ideas de manera interdisciplinaria y planifica proyectos artísticos de manera individual o colaborativa. Utiliza una variedad de referentes culturales, tomando en cuenta tanto prácticas tradicionales como nuevas tecnologías. Toma decisiones al combinar y manipular los elementos del arte para encontrar la manera más efectiva de comunicar mensajes, experiencias, ideas y sentimientos. Registra de manera visual y escrita los procesos usados en el desarrollo de sus propios trabajos. Planifica y adecúa sus presentaciones de acuerdo al público. Evalúa la efectividad de su proyecto, describiendo el impacto del proyecto para él mismo y para la comunidad.</p>	
<p>Capacidades</p> <p>Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p> <p>Aplica procesos creativos.</p> <p>Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>Desempeños²⁷</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza y combina de diferentes maneras elementos, medios, herramientas y técnicas convencionales y no convencionales para potenciar sus intenciones comunicativas o expresivas y para enriquecer sus formas de representación. - Elabora y ejecuta un plan para desarrollar un proyecto artístico interdisciplinario que brinde soluciones innovadoras para resolver problemas planteados colectivamente. Recoge información relevante y de diversas fuentes con un propósito específico. Aplica técnicas y medios tradicionales y no tradicionales para comunicar de manera efectiva el mensaje o la idea. - Mantiene un registro visual o escrito de los procesos usados para crear sus proyectos a lo largo del año. Asume diferentes roles en la organización y la presentación de sus proyectos tomando en cuenta sus propósitos, el público al que se dirige y el contexto, para potenciar el efecto que espera generar. Evalúa el impacto de sus proyectos en él mismo y en los demás.

A partir del análisis del estándar y los desempeños, el profesor Walter formula los siguientes criterios de evaluación, para evaluar la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*.

²⁶ Extraído de Ministerio de Educación (2017).

²⁷ Extraído de Ministerio de Educación (2016).

Criterios de evaluación

- Selecciona elementos de la fotografía y el cómic para probar, por lo menos, dos maneras de combinarlos. Experimenta con un par de técnicas de edición de fotos y texto.
- Planifica el proyecto artístico de manera colaborativa, al incluir materiales y recursos, los mensajes a comunicar sobre la importancia de estar preparados ante posibles sismos, y un cronograma con las actividades y responsabilidades. Genera ideas de manera interdisciplinaria, al combinar los elementos de la fotografía y del cómic en un *storyboard*²⁸, para elaborar el proyecto artístico, usando técnicas de edición de fotografías y texto.
- Registra de manera visual y escrita los procesos usados en el desarrollo de su trabajo. Planifica la presentación virtual y en físico de su proyecto a la comunidad educativa. Evalúa la efectividad de su proyecto al describir el impacto en él mismo y para su comunidad.

Reflexionamos

- ¿Por qué es indispensable formular los criterios para evaluar de manera formativa?
- ¿Qué características deben tener los criterios de evaluación?

Entonces, se puede decir que...

Es importante señalar la relación entre la formulación de los criterios con la evaluación formativa, porque los retos o desafíos para que cada estudiante desarrolle sus competencias son abiertos, no tienen una única respuesta o proceso, o ruta de solución. Estos criterios describen las características o cualidades de lo que se quiere valorar y lo que cada estudiante debe demostrar en sus actuaciones o producciones ante un problema que plantea la situación²⁹.

En el caso presentado, los criterios de evaluación son los referentes que el profesor Walter toma en cuenta para emitir un juicio de valor, respecto al desarrollo de la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*.

Entonces, ¿cómo se formulan los criterios de evaluación?

- Los criterios de evaluación se formulan a partir de los estándares y desempeños de aprendizaje, teniendo en cuenta que se deben incluir todas las capacidades de las competencias y, además, deben estar reajustados a la situación o problema que las/los estudiantes deberán enfrentar³⁰.
- Es necesario adaptar los criterios a un lenguaje que las/los estudiantes puedan entender. Además, ellas/ellos, poco a poco pueden ir aportando de manera gradual a la formulación de los criterios, lo que garantiza que estos sean comprendidos a cabalidad.
- Los criterios de evaluación se visibilizan en los instrumentos de evaluación como listas de cotejo, rúbricas u otros, que permiten retroalimentar el proceso de aprendizaje.

¿Por qué comunicar los criterios de evaluación?

- La formulación de los criterios debe ser descrita de manera clara y precisa, de modo que sean comprendidos por las/los estudiantes. Estos criterios deben ser compartidos de manera oportuna con las/los estudiantes, e incluso con las familias desde el inicio del proceso de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, se pueden presentar algunos ejemplos de producciones de sus pares para mostrar el nivel de logro esperado.

²⁸ 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.

²⁹ Adaptado de Ministerio de Educación (2020).

³⁰ Adaptado de Ministerio de Educación (2016).

4.1.2 Orientaciones para la elaboración de instrumentos de evaluación

A continuación, según el caso presentado, se explica cómo el profesor Walter elabora un instrumento de evaluación:

A partir de criterios establecidos previamente, el profesor Walter elabora rúbricas para evaluar los aprendizajes de las/los estudiantes, algunas veces holísticas, pero en esta ocasión, elaboró una rúbrica analítica, teniendo en cuenta que el instrumento le permite analizar la graduación de la calidad de la competencia.

En el siguiente cuadro, se describe la diferencia entre la rúbrica holística y la analítica:

Holística	Analítica
Una rúbrica holística presenta la descripción general o de manera integrada de toda la competencia, es decir, considera todos los criterios en un solo descriptor.	La rúbrica analítica presenta la descripción de la graduación de calidad de la competencia, a partir de cada criterio de evaluación. Sin embargo, al hacer uso de esta rúbrica, se debe observar la actuación de la/el estudiante, respecto a toda la competencia.

El profesor Walter utiliza rúbricas de evaluación porque considera que, con ellas, puede analizar de manera detallada cada una de las competencias del área a su cargo, así como identificar las necesidades, dificultades o fortalezas de las/los estudiantes, además, le permiten retroalimentar de manera oportuna los logros y procesos de aprendizaje. Es por ello que acompaña las rúbricas con comentarios descriptivos, esto para ampliar la devolución que ofrece a las/los estudiantes.

Para validar el instrumento, el profesor Walter, en una de las reuniones colegiadas del área de Arte y Cultura, entregó la rúbrica que elaboró a cada uno de sus colegas para que la analicen individualmente y luego les pidió reunirse para ver si llegan al mismo juicio de valor. En esta oportunidad encontraron que sus valoraciones fueron parecidas, de esta manera el profesor Walter se aseguró de que el instrumento era válido para evaluar la competencia. Esta práctica de analizar instrumentos de evaluación, en el equipo de docentes, es muy recurrente entre los docentes del área, incluso en algunas oportunidades validan los instrumentos de evaluación con otros profesores del área que pertenecen a la misma Red Educativa Institucional.

A continuación, se presenta la rúbrica que el profesor Walter construyó a partir de los criterios de evaluación que previamente elaboró, en este caso, para evaluar la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*.



Competencia: <i>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</i>			
En inicio	En proceso	Logro esperado	Logro destacado
<p>Seleccionamos un elemento de la fotografía y del cómic para usarlos de manera combinada. Intentamos experimentar con una técnica de edición de fotos y de texto.</p>	<p>Seleccionamos al menos dos elementos de la fotografía y del cómic para usarlos de manera combinada. Experimentamos con una técnica de edición de fotos y texto.</p>	<p>Seleccionamos elementos de la fotografía y el cómic para probar, por lo menos, dos maneras de combinarlos. Experimentamos con un par de técnicas de edición de fotos y texto.</p>	<p>Proponemos nuevas maneras de combinar los elementos de la fotografía y del cómic, y practicamos con una variedad de técnicas de edición de fotos y texto, mostrando el desarrollo de un estilo propio.</p>
<p>Realizamos un listado de actividades y esbozamos ideas para elaborar una secuencia de fotos sin editar, a fin de intentar comunicar mensajes sobre la importancia de estar preparados ante posibles sismos.</p>	<p>Planificamos el proyecto artístico de manera colaborativa al incluir los materiales o recursos, los mensajes a comunicar sobre la importancia de estar preparados ante posibles sismos, y un cronograma con las actividades y responsabilidades. Utilizamos, al menos, un elemento de la fotografía y del cómic al plasmar ideas en un <i>storyboard</i>, para elaborar el proyecto artístico, usando alguna técnica de edición de fotografías y texto.</p>	<p>Planificamos el proyecto artístico de manera colaborativa, al incluir materiales y recursos, los mensajes a comunicar sobre la importancia de estar preparados ante posibles sismos, y un cronograma con las actividades y responsabilidades. Generamos ideas de manera interdisciplinaria, al combinar los elementos de la fotografía y del cómic en un <i>storyboard</i>, para elaborar el proyecto artístico, usando técnicas de edición de fotografías y texto.</p>	<p>Planificamos el proyecto artístico de manera colaborativa, al detallar los materiales y recursos, los mensajes a comunicar sobre la importancia de estar preparados ante posibles sismos, y un cronograma con las actividades y responsabilidades. Desarrollamos ideas de manera interdisciplinaria, al combinar los elementos de la fotografía, del cómic y otros en un <i>storyboard</i>, para elaborar el proyecto artístico, utilizando técnicas de edición de fotos y texto de manera innovadora.</p>
<p>Registramos menos de dos momentos del desarrollo del trabajo. Presentamos la producción y reconocemos solo algunos aspectos de cómo lo elaboramos.</p>	<p>Registramos de manera visual o escrita los procesos usados en el desarrollo del trabajo. Mencionamos la manera en que se presentará el trabajo a la comunidad educativa. Evaluamos la efectividad del proyecto, al describir lo que nos causó impacto.</p>	<p>Registramos de manera visual y escrita los procesos usados en el desarrollo del trabajo. Planificamos la presentación, virtual y en físico de su proyecto a la comunidad educativa. Evaluamos la efectividad del proyecto, al describir el impacto en nosotros mismos y para la comunidad.</p>	<p>Registramos de manera escrita, visual o en audio, los procesos usados en el desarrollo del trabajo. Planificamos la presentación, virtual y en físico, a la comunidad educativa. Evaluamos la efectividad del proyecto, al recoger información y describir el impacto del proyecto en nosotros y en la comunidad.</p>

¿Cómo elaborar una rúbrica?

Para elaborar la rúbrica analítica primero es necesario determinar el **nivel de logro esperado**, considerando los criterios formulados a partir del propósito de aprendizaje que se espera alcancen las/los estudiantes, al elaborar sus proyectos artísticos, para mostrar evidencia del nivel esperado respecto a la competencia y el manejo satisfactorio en todas las tareas que se propone que realicen las/los estudiantes en un tiempo establecido.

Luego, a partir del nivel de logro esperado, **se formula el nivel de logro en proceso**, el cual describe que las/los estudiantes están próximos o cerca del nivel esperado de desarrollo de la competencia, requiriendo acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo. A partir del nivel de logro en proceso, se plantea el **nivel de logro en inicio**, cuya descripción muestra un progreso mínimo de la competencia según el nivel esperado. Esto quiere decir que, con frecuencia, las/los estudiantes presentan dificultades en el desarrollo de las tareas, por ello, necesitan mayor acompañamiento del docente. Finalmente, para determinar el **nivel de logro destacado**, se elabora el descriptor teniendo en cuenta que es un nivel superior a lo esperado respecto de la competencia, lo cual quiere decir que los aprendizajes se encuentran por encima del nivel esperado.

Entonces, se puede decir que...

Cuando hay una intervención adecuada de las/los docentes, una rúbrica permite realizar un trabajo profundo respecto al desarrollo de las competencias de las/los estudiantes, por ejemplo, al acompañarlas con producciones de años anteriores que muestren niveles de logro diversos, para pedirles a las/los estudiantes que las ordenen según los niveles de logro, asimismo, ofrecer un producto (un texto de análisis crítico o un proyecto artístico audiovisual) que esté en el nivel de logro esperado, a fin de que ellas/ellos expliquen por qué ese trabajo está en ese nivel³¹.

Ahora, se verán algunas otras ventajas de utilizar rúbricas para evaluar los aprendizajes de las/los estudiantes:

- Explicitan a través de descriptores los distintos niveles de logro de las competencias.
- Orientan a manera de mapas la ruta de cómo las/los estudiantes deben avanzar en sus aprendizajes.
- Reducen de manera significativa la subjetividad del docente.
- Posibilitan que las/los estudiantes se autoevalúen, revisen sus producciones antes de entregarlas a las/los docentes.
- Promueven la evaluación entre pares.
- Muestran lo que las/los estudiantes deben mejorar.
- Estimulan la responsabilidad de las/los estudiantes

³¹ Adaptado de Anijovich y Cappelletti (2018).

4.1.3 Orientaciones para el análisis de las evidencias de las competencias

Una vez que las/los estudiantes entregaron sus evidencias, el profesor Walter utilizó la rúbrica analítica para analizar la evidencia (el proyecto artístico que engloba varios aspectos) con los criterios de evaluación. A continuación, un ejemplo.

Competencia: <i>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos</i>			
En inicio	En proceso	Logro esperado	Logro destacado
<p>Seleccionamos un elemento de la fotografía y del cómic para usarlos de manera combinada. Intentamos experimentar con una técnica de edición de fotos y de texto.</p> <p>Realizamos un listado de actividades y esbozamos ideas para elaborar una secuencia de fotos sin editar, a fin de intentar comunicar mensajes sobre la importancia de estar preparados ante posibles sismos.</p>	<p>Seleccionamos al menos dos elementos de la fotografía y del cómic para usarlos de manera combinada. Experimentamos con una técnica.</p> <p>Planificamos el proyecto artístico de manera colaborativa al incluir los materiales o recursos, los mensajes a comunicar sobre la importancia de estar preparados ante posibles sismos, y un cronograma con las actividades y responsabilidades. Utilizamos, al menos, un elemento de la fotografía y del cómic al plasmar ideas en un storyboard, para elaborar el proyecto artístico, usando alguna técnica de edición de fotografías y texto.</p>	<p>Seleccionamos elementos de la fotografía y el cómic para probar, por lo menos, dos maneras de combinarlos. Experimentamos con un par de técnicas de edición de fotos y texto.</p> <p>Planificamos el proyecto artístico de manera colaborativa, al incluir materiales y recursos, los mensajes a comunicar sobre la importancia de estar preparados ante posibles sismos, y un cronograma con las actividades y responsabilidades. Generamos ideas de manera interdisciplinaria, al combinar los elementos de la fotografía y del cómic en un storyboard, para elaborar el proyecto artístico, usando técnicas de edición de fotografías y texto.</p>	<p>Proponemos nuevas maneras de combinarlos elementos de la fotografía y del cómic, y practicamos con una variedad de técnicas de edición de fotos y texto, mostrando el desarrollo de un estilo propio.</p> <p>Planificamos el proyecto artístico de manera colaborativa, al detallar los materiales y recursos, los mensajes a comunicar sobre la importancia de estar preparados ante posibles sismos, y un cronograma con las actividades y responsabilidades. Desarrollamos ideas de manera interdisciplinaria, al combinar los elementos de la fotografía, del cómic y otros en un storyboard, para elaborar el proyecto artístico, utilizando técnicas de edición de fotos y texto de manera innovadora.</p>
<p>Registramos menos de dos momentos del desarrollo del trabajo. Presentamos la producción y reconocemos solo algunos aspectos de cómo lo elaboramos.</p>	<p>Registramos de manera visual o escrita los procesos usados en el desarrollo del trabajo. Mencionamos la manera en que se presentará el trabajo a la comunidad educativa. Evaluamos la efectividad del proyecto, al describir lo que nos causó impacto.</p>	<p>Registramos de manera visual y escrita los procesos usados en el desarrollo del trabajo. Planificamos la presentación, virtual y en físico de su proyecto a la comunidad educativa. Evaluamos la efectividad del proyecto, al describir el impacto en nosotros mismos y para la comunidad.</p>	<p>Registramos de manera escrita, visual o en audio, los procesos usados en el desarrollo del trabajo. Planificamos la presentación, virtual y en físico, a la comunidad educativa. Evaluamos la efectividad del proyecto, al recoger información y describir el impacto del proyecto en nosotros y en la comunidad.</p>

Reflexionamos

- ¿Cómo podemos identificar las necesidades, fortalezas y dificultades que necesitan mejorar las/los estudiantes?
- ¿Cómo nos damos cuenta de que las/los estudiantes están progresando en el desarrollo de su competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*?

Entonces, se puede decir que...

Para analizar las evidencias de las/los estudiantes, debemos buscar el uso combinado o en sinergia de las capacidades de las competencias, contrastando las evidencias con el nivel de logro esperado y luego con los otros niveles de calidad hasta ver con cuál se parece. Es importante que nos enfoquemos en lo que pueden hacer las/los estudiantes y que recordemos que los criterios describen cómo esperamos la actuación competente de las/los estudiantes. Es así que el profesor Walter analiza las evidencias identificando los logros, pero también los aspectos que requieren mejorar las/los estudiantes. Asimismo, sabe que el análisis de las evidencias le sirve para comunicar el nivel de logro de las competencias hasta ese momento, es decir, al final de un periodo (bimestre o trimestre).

A continuación, se muestra un ejemplo de conclusión descriptiva que elaboró el profesor Walter, respecto a la evidencia de uno de los equipos de estudiantes a su cargo.

El equipo de trabajo ha seleccionado los elementos de la fotografía y el cómic para probar maneras de combinarlos; experimentaron con técnicas de edición de fotos y texto; planificaron su proyecto artístico de manera colaborativa, al incluir un cronograma con los materiales, las actividades, las responsabilidades, pero sin incluir los mensajes a comunicar. Generaron ideas de manera interdisciplinaria, al combinar los elementos de la fotografía y del cómic en un *storyboard*, para elaborar el proyecto artístico, usando técnicas de edición de fotografías y texto. Asimismo, registraron de manera escrita los procesos usados en el desarrollo del trabajo; mencionaron que la presentación del trabajo de manera virtual y en físico dirigido a la comunidad educativa; y evaluaron la efectividad del proyecto al describir solo lo que más les impactó.

Al analizar la evidencia y al hacer la comparación con la graduación de calidad de la competencia, podemos decir que la evidencia muestra un nivel próximo al logro esperado, es decir, en proceso.

Una vez que el profesor Walter realizó la valoración de la competencia, identificó las necesidades de aprendizaje de las/los estudiantes respecto a la competencia *Crea proyectos desde los lenguajes artísticos*. Por ello, a partir de la pregunta ¿cómo deberían ser las próximas experiencias de aprendizaje para atender las necesidades de aprendizaje de la diversidad de estudiantes?, el profesor Walter reflexiona, junto a sus colegas, y discuten en el trabajo colegiado sobre cuáles y cómo serían las experiencias de aprendizaje para atender a las necesidades de aprendizaje de la diversidad de estudiantes y del grupo en general, de modo que sean oportunidades y les ayude al desarrollo progresivo de su competencia, desde el nivel real en el que se encuentran. Asimismo, el profesor tiene en cuenta los aspectos que sus estudiantes deben mejorar para considerarlos al momento de retroalimentar de manera clara y oportuna, con el fin de que las/los estudiantes cumplan con los criterios establecidos para permitirles mejorar sus producciones. De este modo, las/los estudiantes podrán tomar en cuenta qué necesitan mejorar, incluir, revisar o ajustar para seguir desarrollando sus competencias.

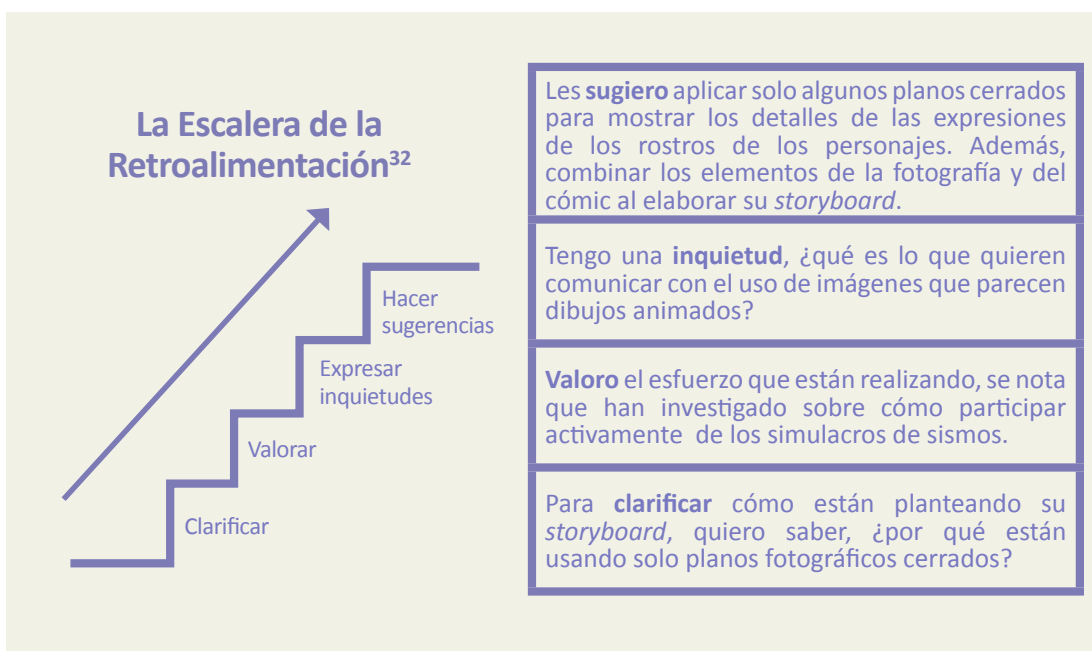
4.2 La retroalimentación para el desarrollo de las competencias

¿Cómo retroalimentar las producciones de las/los estudiantes para que desarrollen sus competencias?

Para contestar a la interrogante, se explica cómo el profesor Walter retroalimenta el desarrollo de las competencias de las/los estudiantes:

En el transcurso de la experiencia de aprendizaje, identificó que algunos equipos de trabajo tuvieron dificultades para definir qué planos fotográficos utilizar, al elaborar su planificación e *storyboard*, por ello, les recordó que podían revisar las veces que sean necesarias la rúbrica de evaluación, a fin de entender qué es lo que se espera de sus producciones. Generó espacios para que los equipos de trabajo se retroalimenten unos a otros, utilizando la técnica del museo. Para ello, las/los estudiantes colocaron sus *storyboards* en la pizarra, con un papel al costado para que los otros equipos puedan dejar sus comentarios, además, dialogó con las/los estudiantes a lo largo de la experiencia de aprendizaje, a fin de ayudarles a identificar qué aspectos mejorar de sus producciones. Asimismo, el profesor Walter brindó de manera oportuna retroalimentación, priorizando uno o dos aspectos e incluyendo sugerencias que ayuden a las/los estudiantes a comprender y superar los errores.

También hizo devoluciones, a través de una estrategia denominada Escalera de la retroalimentación, y formuló algunas preguntas y comentarios. A continuación, se presenta un ejemplo de cómo el profesor Walter retroalimenta a uno de los equipos de trabajo:



³² Adaptado de Wilson, D. (s. f.).

Ideas fuerza

- Para evaluar de manera formativa las competencias del CNEB, es necesario utilizar criterios de evaluación, ello permite tomar decisiones durante todo el proceso de aprendizaje de las/los estudiantes.
- Los criterios de evaluación deben estar claramente definidos en relación con el propósito, la situación y el producto. Estos se generan a partir de los estándares de aprendizaje y/o desempeños.
- Es necesario brindar retroalimentación de calidad y oportuna durante todo el proceso de aprendizaje de cada estudiante, para devolver información relevante sobre sus progresos y aspectos que deben mejorar para que alcancen el nivel de logro esperado.

Recapitulamos y seguimos reflexionando...



Organizador gráfico que sistematiza lo desarrollado en este capítulo



- ¿Qué necesitamos mejorar en nuestra práctica pedagógica, sobre la forma de evaluar el aprendizaje de las/los estudiantes?, ¿qué acciones realizaremos para lograrlo?
- ¿Qué estrategias estamos utilizando para retroalimentar los aprendizajes de las/los estudiantes?
- ¿Qué aspectos tendremos en cuenta para formular criterios de evaluación que nos permitan evaluar las competencias de las/los estudiantes en el área de Arte y Cultura?
- ¿Qué instrumentos de evaluación utilizaremos para evaluar las competencias de las/los estudiantes?, ¿cómo los elaboraremos?

Bibliografía

- Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2018). *La evaluación como oportunidad*, Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Boal, A. (2013). *El teatro del oprimido*, Barcelona, Alba Editorial.
- Campirán, A. (2014, septiembre 25). La pregunta como estrategia didáctica para la transmisión de la lógica [archivo PDF]. Recuperado de <https://cdigital.uv.mx/bitstream/handle/123456789/36892/ergo1277.pdf;jsessionid=D06CD388F2FDDBBBFAECCD6E7B7D8251?sequence=1>
- Campirán, A. (2000). Habilidades del pensamiento crítico y creativo. Recuperado de https://www.uv.mx/apps/afbgcursos/HPCYC/Documentos/421_Campiran_estateg_didac_Cap2.pdf
- C.E.I.P. San Félix-Candás. (2009-2010). Cómo observar y comentar una pintura de <https://pdf4pro.com/fullscreen/c-e-i-p-san-f-233-lix-cand-225-s-cuarto-de-primaria-curso-bfafe.html>
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (1999). *Estrategias para el aprendizaje significativo*, México, D. F., Editorial McGraw-Hill.
- Fellow Group. (2020, octubre). Aplicación de los Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje. Seminario 1, Diseño Universal para el Aprendizaje: Diseñando para la Variabilidad [archivo PDF].
- López, G. (2012). Pensamiento crítico en el aula. Docencia e Investigación [archivo PDF]. Recuperado de https://www.educacion.to.uclm.es/pdf/revistaDI/3_22_2012.pdf
- Ministerio de Educación. (2021, mayo 10). Decreto Supremo N.º 007 que modifica el Reglamento de la Ley N.º 28044, Ley General de Educación, aprobado por Decreto Supremo N.º 011-2012-ED [archivo PDF]. Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/2138240-007-2021-minedu>
- Ministerio de Educación. (2021, septiembre 20). Resolución Ministerial N.º 368-2021 MINEDU [archivo PDF]. Recuperado de <http://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/2164501-368-2021-minedu>
- Ministerio de Educación. (2020, abril 26). Resolución Viceministerial N.º 00094-2020-MINEDU, Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de Educación Básica [archivo PDF]. Recuperado de <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/541161-094-2020-minedu>

- Ministerio de Educación. (2018). Orientaciones para la enseñanza del área de Arte y Cultura: guía para docentes de Educación Primaria [archivo PDF]. Recuperado de <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6400>
- Ministerio de Educación. (2017). Currículo Nacional de la Educación Básica [archivo PDF]. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). Programa Curricular de Educación Secundaria [archivo PDF]. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-secundaria.pdf>
- Ministry of Ontario. (2009). The Ontario Curriculum. The Arts [archivo PDF]. Recuperado de <http://www.edu.gov.on.ca/eng/curriculum/elementary/arts18b09curr.pdf>
- Mosquera, I. (2018). Visual Thinking. Dibujando el aprendizaje de <https://www.unir.net/educacion/revista/visual-thinking-dibujando-el-aprendizaje/>
- Museo del Banco Central de Reserva. (s. f.). Cartilla metodológica para docentes [archivo PDF]. Recuperado de <https://www.bcrp.gob.pe/docs/Proyeccion-Institucional/Museo/vestimenta/cartilla-preguntas.pdf>
- Organización de los Estados Americanos. (s. f.). La indagación como estrategia para la educación STEAM de <https://recursos.educoas.org/sites/default/files/Final%20OEA%20Indagacio%CC%81n.pdf>
- Saint-Denis, P. (2021). Cerrando la brecha de STEM + Artes (STEAM) para la investigación e innovación socialmente inclusivas: evidencia de países de ingresos bajos y medianos [archivo PDF]. Recuperado de <https://idl-bnc-idrc.dspacedirect.org/bitstream/handle/10625/59963/IDL%20-%2059963.pdf?sequence=2>
- UNESCO. (2005). Convención sobre la protección y promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000142919_spa
- Wilson, D. (s. f.). La Retroalimentación a través de la Pirámide [archivo PDF]. Recuperado de <https://ugel01agp.files.wordpress.com/2019/08/retroalimentacion.pdf>



Calle Del Comercio 193, San Borja
Lima, Perú
Teléfono: (511) 615-5800

www.minedu.gob.pe

