

Trabajo de investigación_CLAUDIA SANCHEZ

6%
Textos sospechosos

5% Similitudes
< 1% similitudes entre comillas
1% entre las fuentes mencionadas
< 1% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: MONOGRAFÍA_CLAUDIA SANCHEZ.docx ID del documento: 7015e660906030e11598c1e0458841e2460e6dfe Tamaño del documento original: 2,21 MB	Depositante: ANTONIO RODRIGUEZ Fecha de depósito: 11/5/2024 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 11/5/2024	Número de palabras: 8558 Número de caracteres: 58.848
--	---	--

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes de similitudes

Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.minedu.gob.pe https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/20.500.12799/8320/1/ExpresArte propuesta de experie...	2%		🔗 Palabras idénticas: 2% (178 palabras)
2	www.bcrp.gob.pe https://www.bcrp.gob.pe/docs/Proyeccion-Institucional/Museo/publicaciones/guia-proyectos-ii-doce... 5 fuentes similares	1%		🔗 Palabras idénticas: 1% (127 palabras)
3	repositorio.minedu.gob.pe https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/9648/Expresarte orientaciones p... 6 fuentes similares	1%		🔗 Palabras idénticas: 1% (79 palabras)
4	repositorio.escuelafolklore.edu.pe https://repositorio.escuelafolklore.edu.pe/bitstreams/cd8ec445-d8da-4d1f-8573-d9668debd6b5/do... 6 fuentes similares	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (73 palabras)
5	www.mineduperu.com ¿ Qué es un proyecto de aprendizaje, experiencia de apr... https://www.mineduperu.com/2021/03/experiencia-de-aprendizaje.html 2 fuentes similares	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (70 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repositorio.urp.edu.pe https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/20.500.14138/4016/1/M_ARTE-T030_73043517_M LÓPEZ V...	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (35 palabras)
2	repositorio.minedu.gob.pe https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/10348/Programa de Formaci...	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (32 palabras)
3	cybertesis.unmsm.edu.pe https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/20.500.12672/20345/3/Timoteo_br.pdf	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (30 palabras)
4	repositorio.ensabap.edu.pe https://repositorio.ensabap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14157/23/DianaCeciliaAguirreCórdova...	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (33 palabras)
5	Bachiller_Vallejos_Benites_Sarmiento_Tapia.pdf Bachiller_Vallejos_Benit... #a5b61c 👤 El documento proviene de mi grupo	< 1%		🔗 Palabras idénticas: < 1% (30 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas) Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1	https://orcid.org/0009-0006-6859-8514
2	https://orcid.org/0000-0003-0807-6686
3	https://acortar.link/LuxJHW
4	https://www.oei.es/uploads/files/consejo-asesor/DocumentacionComplementaria/Educacion-Artistica/2009-Metas-Educacion-Artistica-Cultura-y-Ciudadania.pdf
5	https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/bitstream/CLACSO/169337/1/Arte-educacion.pdf

Puntos de interés

LA METODOLOGÍA APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE DE LAS ARTES EN LA ESCUELA

PROJECT-BASED LEARNING METHODOLOGY FOR THE ACHIEVEMENT OF ART LEARNING IN SCHOOL

 1

zona ignorada

Trabajo de Investigación para optar al Grado Académico de Bachiller en Educación

Presentado por

Claudia Stephanie Sánchez Salazar

<https://orcid.org/0009-0006-6859-8514>

Asesor:

Eduar Antonio Rodríguez Flores

<https://orcid.org/0000-0003-0807-6686>

Lima, mayo, 2024

DEDICATORIA

Para mi madre Sonia por ser la luz en mi vida.

RESUMEN

En las últimas décadas, el fácil acceso para el consumo, distribución y producción de audiovisuales ha propiciado cambios en el mundo y paisaje visual. Esta “nueva forma de mirar” ha configurado las dinámicas de comportamiento, y convivencia del siglo XXI, en el que lo gráfico es el lenguaje primordial entre las personas. En ese sentido, capacidades como la apreciación del arte, la capacidad de respuesta ante una pieza artística y el pensamiento crítico son elementos básicos de la educación artística. Por ello, es imprescindible desarrollar tanto la habilidad del uso de lenguajes artísticos como la lectura crítica de las manifestaciones artístico culturales desde los primeros niveles de escolarización, de manera que el estudiante pueda desarrollar su imaginación, valorar el patrimonio artístico cultural y transferir estas capacidades a la resolución de problemas y situaciones reales de manera creativa. Frente a estos objetivos pedagógicos, esta monografía abordará el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como una metodología que favorece el logro de las competencias artísticas debido a su enfoque en el aprendizaje autónomo centrado en el estudiante, el aprendizaje colaborativo y el pensamiento crítico. Por ello, esta monografía se compone de tres capítulos en los cuales se aborda de manera teórica la metodología del ABP para vincular sus beneficios con el logro de competencias y capacidades de la educación artística desde el Currículo Nacional de la Educación Básica centrándose en el nivel primaria. Finalmente, se analizarán casos de propuestas de proyectos de aprendizaje

 2

zona ignorada

para el desarrollo de la competencia “Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico

- culturales” que involucran herramientas innovadoras como el art thinking y el uso de las colecciones de museos como recursos educativos que permiten mejorar la experiencia de aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje Basado en Proyectos; educación artística; competencias; museo

In recent decades, easy access to the consumption, distribution, and production of visuals has led to changes in the world and the visual landscape. This “new way of looking” has shaped the dynamics of behavior and coexistence of the 21st century, in which graphics are the primary language among people. In that sense, abilities such as art appreciation, the ability to respond to an artistic piece, and critical thinking are elements of artistic education. For this reason, it is essential to develop both the ability to use artistic languages and the critical reading of artistic-cultural manifestations from the first levels of schooling, so that the student can develop their imagination, value the artistic-cultural heritage, and transfer these abilities to solving real problems and situations creatively. This monograph will address Project Based Learning (PBL) as a methodology that favors the achievement of artistic competencies due to its focus on student-centered autonomous learning, collaborative learning, and critical thinking. For this reason, this monograph consists of three chapters in which the PBL methodology is addressed to link its benefits with the achievement of competencies and capacities of artistic education from the National Curriculum of Basic Education, focusing on the primary level. Finally, cases of learning project proposals will be analyzed for the development of the competence to “Critically appreciate artistic and cultural manifestations” that involve innovative tools such as art thinking and the use of museum collections as educational resources to improve the learning experience.

Keywords: Project Based Learning; art education; competencies; museum

3 zona ignorada

ÍNDICE

DEDICATORIA ii

RESUMEN iii

ABSTRACT iv

INTRODUCCIÓN 6

CAPÍTULO I:

CARACTERIZACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS 8

1.1. Aprendizaje Basado en Proyectos 8

1.2. Beneficios del Aprendizaje Basado en Proyectos 10

1.3. Relación entre el ABP y el Currículo Nacional de la Educación Básica 12

CAPÍTULO II: CONCEPTUALIZACIÓN DE LA COMPETENCIA “APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO - CULTURALES” 14

1.2. El área de Arte y Cultura en el Currículo Nacional de la Educación

Básica (CNEB) en el nivel Primaria 14

1.3. Enfoque por competencias en la educación artística 16

1.4. Educación artística en espacios culturales 20

CAPÍTULO III: CONTRIBUCIÓN DE CASOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS AL

4 issuu.com | 2.4. Área de Arte y Cultura - Issuu

<https://issuu.com/wpomac/docs/03062016-programa-nivel-secundaria-eb/s/11915744#:~:text=Para responder al desafío de la atención a, en cuenta las manifestaciones artísticas hegemónicas y minoritarias.>

APRENDIZAJE DE LA COMPETENCIA “APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO

5 zona ignorada

“CULTURALES”

EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA 22

1.5. Aprendizaje Basado en Proyectos relacionados a la enseñanza del arte en nivel primaria 22

1.6. Casos de ABP desde las artes en el nivel primaria 24

CONCLUSIONES 29

REFERENCIAS 31

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, el arte en la escuela y la educación artística han sido abordados desde múltiples perspectivas y estrategias de enseñanza, con el fin de lograr una educación integral en los niños y niñas. En ese sentido, la UNESCO destaca que, más allá del estudio de una estética particular, la educación artística favorece el desarrollo de competencias útiles para la vida como valores ciudadanos,

6 www.cultura.gob.cl

https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/02/cuademo2_web.pdf

la valoración de la diversidad, el conocimiento de la propia identidad

cultural, el diálogo intercultural, además de aspectos terapéuticos que favorecen a la salud mental (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016).

Por ello, podemos afirmar que el estudio de las artes y la búsqueda del aprendizaje de las competencias relacionadas a las asignaturas de carácter artístico, son elementos esenciales en la formación del estudiante, tanto dentro como fuera del aula. Para lograr este objetivo, algunos investigadores proponen las metodologías activas y los enfoques contemporáneos de enseñanza desde el estudio de manifestaciones artísticas y culturales de carácter local y popular ya que constituyen un modelo más inclusivo y respetuoso con la multiculturalidad propia de cada región (Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2016).

Esta premisa se ve reforzada por el postulado de Gardner (1990), quien manifiesta que la habilidad artística es una actividad mental que involucra el uso, lectura o decodificación y transformación de símbolos de las artes visuales presentes en la cultura del estudiante. Así, un estudiante de primaria, por ejemplo, preferirá manifestaciones artísticas que reflejan elementos de su pasado reciente, que le recuerden a una persona u objeto familiar. Al respecto, Ruiz (2013) acota que el filósofo John Dewey incluía además que el pensamiento referido a los procesos de interpretación estaba ligado directamente con la experiencia: de ahí su famosa frase “aprender haciendo”. De esa manera, la experiencia está basada en interacciones y una permanente reflexión e inferencia que conduce al aprendizaje. Así, es clara la importancia de plantear los procesos de enseñanza aprendizaje en la educación artística tomando como protagonista al estudiante, como un agente que se encuentra inmerso en un contexto, influido por experiencias y saberes particulares desarrollados socialmente.

Esta investigación, propone estudiar la relación entre la metodología activa, constructivista y participativa del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Currículo Nacional de la Educación Básica desde el logro de la competencia “Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales” en estudiantes de primaria.

Si bien el MINEDU (2013) define el ABP como la metodología idónea para dar “correspondencia entre discurso y práctica”, y la propone como metodología activa eficaz para el logro de competencias, se han encontrado vacíos en investigaciones peruanas sobre el uso del ABP para el logro de competencias de la asignatura Arte y Cultura. Una de las hipótesis es que aún persiste en las escuelas peruanas un enfoque tradicionalista de las artes en la escuela. Así, Acaso y Megías (2017) traen a discusión el uso de secuencias didácticas tradicionales donde las manualidades se abordan como el centro de las prácticas de enseñanza artística en diversos contextos educativos latinoamericanos, las cuales sirven generalmente para afianzar la idea del genio, la producción y la estética formal en permanente desconexión con la realidad. Por esa razón, desde el art thinking, enfoque que puede complementar la aplicación del ABP se considera



activar dos procesos: conectar la educación artística con la realidad y conectar la educación general con la realidad a través de la educación artística para re-significar las artes desde el abordaje de las artes contemporáneas.

Finalmente, es necesario considerar que el aprendizaje desde las artes cobra cada vez mayor importancia desde espacios de educación no formal como museos, galerías y centros culturales, que constituyen aliados de las escuelas para lograr el fortalecimiento de competencias. Por tanto, es necesario reconocer el valor pedagógico de estos espacios que a su vez servirán para enfoques más innovadores y significativos al momento de desarrollar la metodología de ABP.

CAPÍTULO I: CARACTERIZACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología educativa que se ha utilizado en diferentes contextos educativos para fomentar el aprendizaje activo y significativo en los estudiantes. Por ello, debido al cambio de paradigma de una educación tradicional a una basada en el constructivismo, se ha integrado exitosamente al currículo nacional peruano como una herramienta necesaria en la educación básica en diversas asignaturas. Este primer capítulo se propone explorar la metodología del ABP destacando sus principales características y beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la relación entre esta metodología y las competencias del Currículo Nacional planteado por el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU).

1.1. Aprendizaje Basado en Proyectos

1.1.1 La teoría del constructivismo como base del ABP

El constructivismo es una corriente pedagógica que ha influenciado de manera significativa en la forma en que concebimos el proceso de aprendizaje. Esta corriente surge en respuesta a un cuestionamiento al paradigma del positivismo (Ortiz, 2015) defendiendo la idea de que el ser humano es un constructor de su realidad, con lo cual, el constructivismo establece ciertos principios básicos que luego serían reflejados en el ámbito educativo. Así, el paradigma de un sistema educativo tradicionalista caracterizado por la memorización y el aprendizaje pasivo, donde el docente es poseedor de una verdad y conocimiento único se desplaza para poner énfasis en la construcción activa del conocimiento por parte del estudiante, destacando su papel central y protagonista en la adquisición de nuevos saberes. Algunos de los representantes más destacados de esta corriente son los pedagogos Piaget, Vygotsky, Ausubel, Bruner o Dewey. Ruiz (2013) menciona que Dewey desarrolló una propuesta educativa innovadora basada en el concepto de aprender haciendo (learning by doing). Es por ello que la experiencia es considerada la principal fórmula relacionada con su teoría, ya que plantea que esta no solamente está ligada al conocimiento sino al intercambio que realiza un ser vivo con su entorno físico y social. Así, para Dewey la experiencia se basa en conexiones y continuidades, e implica procesos de reflexión e inferencia de manera continua. En esa misma línea, Vergara (2016) menciona que David Kolb juega un papel importante ya que propone la teoría del aprendizaje basado en la experiencia, la cual estudia cómo las percibimos y procesamos. Además de la experiencia, Kilpatrick (1926), influenciado por los postulados de Dewey utiliza el término "proyecto" como el proceso de aprendizaje con un carácter significativo.

1.1.2 Metodologías activas de aprendizaje

Todo esto remite a lo que hoy se conoce como metodologías activas de aprendizaje que para Bernal y Martínez (2019) se basan en tres ideas principales: a) El estudiante como protagonista en su aprendizaje, b) El aprendizaje es social, y c) Los aprendizajes deben ser significativos (real, viable y relevante o complejo)

En este contexto, encontramos el Aprendizaje Basado en Proyectos, una tipología de las metodologías activas de aprendizaje que promueve la participación activa, la colaboración, la contextualización del conocimiento y la resolución de un problema que tenga sentido para los estudiantes.

Para Vergara (2016), el ABP asegura el aprendizaje solo si se presenta junto con la investigación y la experiencia en modelos de situaciones reales, es decir, en contextos reales propios del estudiante, así aprende en bases a las preguntas sobre qué, cómo, cuándo, dónde y para qué, lo cual posibilita la transferencia de lo aprendido a situaciones nuevas que se presenten en su vida. En ese mismo sentido, Martí et al. (2010) mencionan que los proyectos como metodologías activas se basan en la búsqueda de soluciones para problemas o tareas del mundo real.

Esta metodología no solo ha sido estudiada desde la academia, sino que se ha convertido en una herramienta fomentada por los organismos nacionales de educación latinoamericano. Así, el MINEDU (2013) define el ABP como



una forma de planificación integradora que permite desarrollar competencias en los estudiantes, con sentido holístico e intercultural, promoviendo su participación en todo el desarrollo del proyecto. Comprende además procesos de planificación, implementación, comunicación y evaluación de un conjunto de actividades articuladas, de carácter vivencial o experiencial, durante un periodo de tiempo determinado, según su propósito, en el marco de una situación de interés de los estudiantes o problema del contexto.



El



Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile

(2020) destaca el enfoque constructivista del ABP por proponer un aprendizaje participativo, colaborativo y procesual "que involucra a los y las estudiantes en la exploración de su mundo natural, social, cultural, político, etc. a través de procesos de indagación, observación e investigación, estructurando temas alrededor de una(s) pregunta(s) o un problema del mundo real para resolver" (p. 17). Además, distingue cinco fases para el desarrollo de la metodología de ABP:

1. Enmarcar el problema: La "pregunta - problema" debe ser elegida en plenaria donde los estudiantes cuenten con voz y poder de decisión sobre lo que desean abordar.
2. Investigación e indagación: Pasar del conocimiento previo a lo que quieren y necesitan los estudiantes. Identifica qué es necesario saber permite que los estudiantes puedan elaborar un enfoque nuevo.
3. Producción: de la idea creativa a la creación de una respuesta. En esta etapa, los estudiantes sintetizan y aplican lo investigado, materializando su curiosidad, pudiendo incluso cambiar de rumbo al proyecto si es necesario.
4. Muestra o presentación: dar cuenta pública de lo realizado. Se comparten los resultados en espacio abierto a la comunidad destacando el proceso por encima del resultado. La comunicación de ideas y sentimientos sobre el proyecto fortalece el sentido de colaboración, autonomía y autoestima.
5. Evaluación y retroalimentación: del contenido significativo al aprendizaje significativo. Esta debe ser realizada durante todo el proceso y la ejecución del producto de manera permanente. Para ello se recomienda, por ejemplo, una bitácora de trabajo que permita identificar inquietudes, opiniones, entre otros.

1.2. Beneficios del Aprendizaje Basado en Proyectos

Diversos investigadores señalan los beneficios del ABP, entre ellos Zambrano et al. (2022) quienes reconocen que esta metodología coloca al estudiante como protagonista de su aprendizaje. De esta manera, destacan que, a través de esta metodología, se pueden potenciar diversas competencias que generan los siguientes beneficios: la motivación interna del estudiante hacia el estudio, la interacción y colaboración entre los miembros del grupo, la fluidez en la presentación oral y escrita de sus ideas y valoraciones, la responsabilidad del estudiante en la solución de las tareas, la ampliación del espectro para su ubicación laboral, la vinculación teoría práctica, los espacios para la construcción conjunta de conocimientos y habilidades, las habilidades sociales que multiplican las dimensiones de su comunicación con otros y el entorno, las perspectivas de análisis para resolver los problemas y la seguridad en sí mismo.

En esa misma línea, Rodríguez-Sandoval et. al (2010) muestran las siguientes ventajas del ABP como metodología de aprendizaje:

- a) Motivación y compromiso: La metodología ABP involucra a los estudiantes en la planificación y ejecución de proyectos, lo que aumenta su motivación intrínseca y compromiso

con el aprendizaje.

b) Desarrollo de habilidades transferibles: Al trabajar en proyectos, los estudiantes adquieren habilidades transferibles, como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva y la creatividad, que son valiosas en diversas áreas de la vida cotidiana incluyendo la laboral.

c) Aplicación práctica del conocimiento: Mediante el ABP, los estudiantes pueden aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en situaciones reales, lo que fortalece su comprensión y capacidad para utilizar ese conocimiento en contextos relevantes.

d) Interdisciplinario: Promueve la integración de distintas competencias y asignaturas.

e) Social y colaborativa: Su aplicación necesariamente involucra la coordinación entre pares y el trabajo en equipo.

1.3. Relación entre el ABP y

11

repositorio.minedu.gob.pe

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/20.500.12799/9279/1/EI%20desarrollo%20de%20la%20expresion%20artistica%20en%20el%20centro%20de%20educacion%20b3n%20b3n%20a1sica%20especi...>

el

12

zona ignorada

Currículo Nacional de la Educación Básica

El MINEDU plantea el Currículo Nacional de la Educación Básica

(CNEB) como un documento cuyo contenido prioriza la educación ciudadana de los estudiantes, mediante

13

repositorio.uncp.edu.pe

http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/20.500.12894/8922/1/T010_20027094_D_c.pdf

el desarrollo de competencias que les permitan responder a la

realidad actual. Asimismo, el CNEB (Minedu, 2017) apuesta por la inclusión del arte y la cultura como parte de la formación integral de los estudiantes.

El CNEB promueve un enfoque de educación por competencias. En ese sentido, el desarrollo de las competencias

14

ugelpuno.edu.pe

https://ugelpuno.edu.pe/web/wp-content/uploads/2017/05/procesos-pedagogicos_SIMON_RODRIGUEZ2.pptx

es una construcción constante, deliberada y consciente que se da a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad.

15

1library.co | Campo semántico del término competencia - Aplicación del método de aprendizaje basado en proble

<https://1library.co/article/campo-semantico-termino-competencia-aplicacion-metodo-aprendizaje-basado.q76xxndy>

El

MINEDU (2013) menciona también que asumir un enfoque por competencias implica repensar la práctica docente y la correspondencia entre el discurso pedagógico y lo que realmente ocurre en el aula. En esta búsqueda de correspondencia entre discurso y práctica se proponen los proyectos de aprendizaje. Una metodología que permite organizar situaciones didácticas de cara al desarrollo de las competencias.

CAPÍTULO 2: CONCEPTUALIZACIÓN DE LA COMPETENCIA “APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO - CULTURALES”

Este capítulo busca conceptualizar, dentro del marco del área Arte y Cultura, la competencia del CNEB relacionada con la apreciación e interpretación crítica de imágenes y manifestaciones artístico culturales. Así también, se analizará, desde una mirada crítica, las posiciones en relación con el uso del término competencia en la educación, desde su origen en el ámbito laboral y en la lingüística hasta llegar al enfoque educativo constructivista utilizado en el CNEB.

2.1 El área de Arte y Cultura en el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) en el nivel Primaria

La educación artística en el CNEB se denomina área de Arte y Cultura, lo cual difiere de otros países latinoamericanos que denominan a esta asignatura Artes Visuales (Chile) o Educación Plástica (Argentina), debido a que profundizan en el aprendizaje de disciplinas o lenguajes artísticos de manera diferenciada para perfeccionar el desarrollo de la técnica. En esta sesión se propone analizar las variables “arte” y “cultura” dentro de los contenidos propuestos por el currículo peruano para identificar el sentido y objetivo del área curricular, así como sus particularidades.

2.1.1 Conceptualización del término Arte en el CNEB

En el Programa Curricular de la Educación Primaria (MINEDU, 2016), se manifiesta que el área tiene una concepción amplia del término arte y la reconoce como una parte integral de la vida diaria del estudiante, la cual está presente en todas las culturas y sociedades. Por ello, dentro de su abordaje, las formas tradicionales de expresión artística o lenguajes artísticos, como danza, teatro, música, artes visuales y audiovisuales, así como manifestaciones artístico culturales (tejido, joyería, rituales, celebraciones, entre otros) tienen cabida dentro de la amplia concepción de “arte”.

Además de la producción artística, el MINEDU (2013) hace referencia a las artes como

16

repositorio.ensabap.edu.pe

https://repositorio.ensabap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14157/36/Juan_Carlos_Valverde_Arce1.pdf?sequence=1

sistemas de comunicación que nos permiten manifestar nuestros sentimientos, emociones e ideas. Tal como el lenguaje verbal hace uso de la lengua o

idioma, los lenguajes artísticos se valen de medios gestuales, gráficos, plásticos, musicales, entre otros, y tienen sus propios códigos (elementos y principios). Estos lenguajes artísticos constituyen medios que facilitan

17

artistica.mineduc.cl

<https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/58/2016/04/Orientaciones-pedagogicas-para-implementar-lenguajes-artisticos-en-la-EScuela.pdf>

el aprendizaje significativo de los niños y niñas en diversos ámbitos del conocimiento.

Si bien cada uno posee un carácter distintivo, el área de estudio promueve la integración de dos o más disciplinas para la creación de proyectos artísticos y no artísticos que permitan abordar problemáticas desde la innovación y respondiendo a su realidad.

2.1.2 Conceptualización del término Cultura en el CNEB

La introducción de la variable “cultura” en el desarrollo de la educación artística significó un cambio en la percepción de esta área, ya que permitía visibilizar la red de significados que se gestan al producir una pieza artística, tales como la cosmovisión, las formas de pensar, sentir y actuar. La vinculación de arte y cultura no es nueva, ya que existen investigaciones e informes realizados por la OEI en torno a la educación artística iberoamericana (2009, 2014, 2023) que coinciden en evidenciar la relación entre la diversidad cultural, la interculturalidad y las artes para lograr una educación que disminuya las brechas sociales y promueva la igualdad de derechos (Aguirre y Jiménez, 2009).

En el caso del CNEB, el aspecto cultural está vinculado principalmente con la protección y valoración del patrimonio cultural (material e inmaterial), el cual es abordado desde manifestaciones artísticas del pasado y del presente que constituyen testimonio del desarrollo creativo, intelectual y artístico de las comunidades peruanas.

2.1.3 Enfoques del área curricular de Arte y Cultura

El paso de la educación artística hacia un enfoque enmarcado en la diversidad cultural ha generado que tanto docentes como estudiantes sean capaces de analizar diversas manifestaciones artístico-culturales como evidencias estéticas (MINEDU, 2018) más allá del concepto occidental y hegemónico del arte. Para ello, es necesario reconocer las particularidades sociales y culturales de la producción artística que configuran la estética, los valores y la identidad del creador, y de la sociedad en la que se inserta. En ese sentido, el MINEDU (2016) propone dos enfoques que rigen el área de Arte y Cultura: el multicultural y el interdisciplinario.

Enfoque multicultural

El enfoque multicultural en el CNEB se ve reflejado en el fomento de experiencias artísticas que permiten el reconocimiento de códigos culturales, identidades y valores para un diálogo intercultural (MINEDU, 2016).

El término interculturalidad es utilizado en otros currículos nacionales latinoamericanos como eje articulador del área de educación artística, como en el Currículo Nacional de Chile (2016), el cual plantea además, que la valoración de la diversidad está ligada a la restitución social, en cuanto incluye el criterio de justicia e igualdad.

Si bien en el CNEB del Perú se hace mención de estos términos desde el diálogo intercultural, no es explícito en el desarrollo de los contenidos del área. Por ello, en esta investigación se trabajará desde la multiculturalidad, la cual abarca el reconocimiento a la diversidad y fomento del diálogo e interacción entre culturas.

Enfoque interdisciplinario

El enfoque interdisciplinario así como el multicultural, tienen pertinencia en el currículo a través de la diversidad. Por un lado la diversidad cultural y por el otro, la diversidad de disciplinas en las artes. Sin embargo, en esta sección, las diversidades se presentan interconectadas. El MINEDU (2016) indica que existen varias disciplinas que confluyen en los modos de creación artística como



issuu.com | 2.4. Área de Arte y Cultura - Issuu

<https://issuu.com/wpomac/docs/03062016-programa-nivel-secundaria-eb/s/11915744#:~:text=Para responder al desafío de la atención a, en cuenta las manifestaciones artísticas hegemónicas y minoritarias.>

la danza, el teatro, la música, la literatura, la poesía, la narración oral, la artesanía, el patrimonio, las artes visuales, el cine, la fotografía, entre otros.

Esta perspectiva promueve el trabajo integrado y simultáneo de los lenguajes artísticos y la integración del arte con otras áreas curriculares para un abordaje holístico de las problemáticas de interés de los estudiantes. Por ello, se puede decir que este enfoque nos plantea una intervención mayor de las artes en la educación formal, en cuanto, estas tienen la capacidad de poder vincularse con otras áreas del conocimiento. Para López (2023), las artes pueden ser puntos de partida para diversas asignaturas como lengua, matemática y ciencias si se fomenta el interés, motivación y creatividad.

2.2 Enfoque por competencias en la educación artística

Si bien el enfoque por competencias ha sido incluido como elemento de reforma en los currículos educativos de diversos países, señala Díaz Barriga (2006) que existen posiciones encontradas sobre su incorporación. Quienes tienen una posición en contra, consideran se le da una prioridad excesiva a las necesidades laborales y productivas, abandonando los valores esenciales del desarrollo humano. Por otro lado, quienes defienden el enfoque por competencias, manifiestan que puede llevar a mejorar la calidad de la educación y aportar innovación a las prácticas educativas.

Para el presente trabajo, se abordará el término "competencia" desde el ámbito educativo; sin embargo, se indaga en las primeras concepciones del término desde los requerimientos orientados al desempeño en el trabajo hasta los currículos escolares alrededor del mundo. Además, se profundizará en el concepto de competencia en el contexto del área de Arte y Cultura y la competencia "Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales" para entender sus características.

2.2.1 El enfoque por competencias en el ámbito educativo

El MINEDU (2016) toma una posición a favor del uso de competencias como medida de desempeño ya que las considera necesarias para el desarrollo integral del estudiante siempre que se desarrollen de manera vinculada. Además, apunta que el desarrollo de competencias es un proceso a lo largo de la vida que no se termina en el ciclo escolar.

En el sentido del desarrollo de competencias, Barriga (2006) señala que existen tres aspectos para poder identificar el logro de competencias en el ámbito educativo: a) dominio o movilización de información, b) el desarrollo de una habilidad y c) tomar acción en una situación inédita y real.

La autora afirma que las competencias se desarrollarán solo si estos tres elementos se combinan en su aplicación. En este sentido, Zabala y Arnau (2008) desarrollan el rol del docente en esta propuesta, y lo destacan como agente de mediación e intermediario que permite



s44ada60dc17a69b7.jimcontent.com

https://s44ada60dc17a69b7.jimcontent.com/download/version/1620098607/module/10776410271/name/11_ideas_clave._Cmo_aprender_y_ensear_competencias.pdf

la adaptación a las necesidades del alumnado; cuenta con las aportaciones y los conocimientos de los alumnos; ayuda a encontrar sentido a lo que están haciendo; establece retos y desafíos con pertinencia; promueve la actividad mental autoestructurante, la autoestima y el autoconcepto; promueve canales de comunicación; potenciar la autonomía; valorar a los alumnos según sus capacidades y su esfuerzo, e incentivar la autoevaluación de las competencias.

Estas características del actuar competente se vinculan a lo descrito en el CNEB (MINEDU, 2016), sobre la capacidad del estudiante de comprender la situación a



ugelpuno.edu.pe

https://ugelpuno.edu.pe/web/wp-content/uploads/2017/05/procesos-pedagogicos_SIMON_RODRIGUEZ2.pptx

afrentar y evaluar las posibilidades que se tiene para resolverla. Esto significa identificar los conocimientos y habilidades que posee o que están disponibles en el entorno y actuar en base a ello de manera innovadora y creativa. Además, se menciona que "ser competente" incluye el uso de habilidades emocionales que faciliten la convivencia con el otro.

2.2.3 El actuar competente en la educación artística

En el caso del CNEB, el perfil del estudiante se evalúa en base al enfoque por competencias, donde "ser competente" se refiere a la capacidad para ejecutar una tarea o resolver un problema en un entorno real (pensar para saber hacer), lo cual se espera pueda ser trasladado a la vida diaria del estudiante (Aguerrondo, 2009).

Para abordar el concepto de competencia en la educación artística, es necesario reconocer la particularidad del área. En ese sentido, el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2019) afirma que la educación artística se rige en base a tres postulados: la colectividad, la imaginación y la transformación de nuestros parámetros de convivencia hacia un mejor futuro.

En líneas generales, algunos investigadores como Eisner, Gardner y Wolf (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2019) coinciden en los tres roles fundamentales que debe adoptar un estudiante competente: observador, creador y reflexivo crítico.

2.2.4 Competencia "Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales"

Si bien la percepción y la creación son las competencias que tradicionalmente se relacionan al área, algunas evaluaciones recientes indican que existe un cambio de paradigma en la concepción de la educación artística que permite ampliar la potencialidad del área. La evaluación "Educación Artística en Iberoamérica: Educación Primaria" realizada entre el 2012 y 2013 dirigida por la OEI, investigó la percepción de docentes de arte sobre la finalidad de la educación artística bajo cinco categorías: aprendizaje de técnicas artísticas, desarrollo personal, desarrollo social, sensibilización estética y desarrollo de la creatividad. Los resultados arrojaron que los docentes valoran el desarrollo personal y social por encima de los objetivos de la sensibilización estética y las técnicas artísticas. Estos resultados manifiestan que la educación artística ya no se concibe sólo desde la producción artística o manualidades (Acaso, 2017), sino que puede afirmarse que, desde la perspectiva docente, el enfoque orientado al desarrollo personal y en busca del bien social es primordial. Tal como lo destaca Giraldez y Palacios (2014) quien menciona que el arte es "un vehículo para potenciar el desarrollo emocional o la creación de conciencia social y ciudadana" (p. 20).

En el CNEB esta competencia es llamada "Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales" y se define en el Programa Curricular (MINEDU, 2016) como la competencia que permite crear un puente entre el estudiante y las manifestaciones artístico-culturales a través del estudio de sus contextos específicos y el entendimiento de la idiosincrasia para lograr emitir juicios de valor con base en la información.

2.2.5 Capacidades y su desarrollo

Dentro de los términos que acompañan la definición de competencias, se encuentra el término capacidad. Perrenoud (2012) hace una distinción entre las palabras competencia y capacidad (o habilidad), donde la competencia se refiere a dominar globalmente una situación, mientras que la capacidad se refiere a dominar una operación específica que no basta por sí sola para enfrentar y manejar una situación. Es decir, para lograr una competencia, es necesario poner en acción un conjunto de capacidades, las cuales se manifiestan en acciones específicas.

La competencia "Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales" combina tres capacidades planteadas por el MINEDU (2016):

Percibe manifestaciones artístico-culturales

La capacidad de la percepción tiene una correspondencia con la competencia mencionada por Gardner y Eisner sobre el rol de observador donde intervienen otros estímulos sensoriales además de la visión para integrar la nueva información a lo que ya se conoce.

Así, esta capacidad



21

repositorio.escolafolklore.edu.pe

<https://repositorio.escolafolklore.edu.pe/bitstreams/cd8ec445-d8da-4d1f-8573-d9668debd6b5/download>

consiste en usar los sentidos



22

repositorio.minedu.gob.pe

https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/9648/Expresarte_orientaciones_pedagogicas.pdf?sequence=1

para observar, escuchar, describir y analizar las cualidades visuales, táctiles, sonoras y kinestésicas de diversas manifestaciones artístico-culturales.

Esta mirada corresponde al "leer la obra" comentada por Barbosa (2013) que se refiere a la interacción entre el estudiante y la pieza artística (o manifestaciones artístico-culturales). Esta interacción es de suma importancia ya que plantea el contacto con la pieza para una experiencia completa y con sentido (Barbosa, 2013). Para el desarrollo de esta capacidad, Barbosa destaca el contexto del museo donde es posible abordar este contacto de manera directa.

Para Geertz (1989, como se cita en Morales, 2001, p. 83) la apreciación estética de una obra no se rige a través de la mirada, sino que es el significado (símbolos y discurso) de la pieza la cual determina la experiencia. Por otro lado, el modelo de Lanier y Marantz (1966 citado en Morales 2001, p.84) indica que hay algunos patrones que permiten el acercamiento didáctico a las piezas de arte y que están vinculados al aspecto cultural, tanto del estudiante como del creador. Así señala: la actitud social, la base cultural del estudiante, las destrezas de percepción, el análisis formal de la pieza, la cultura simbólica, las asociaciones que es capaz de realizar, el contexto histórico, el juicio y la relación de la obra con la experiencia.

En el Programa Curricular del MINEDU (2016), se destaca la exploración, investigación y reflexión sobre las obras artísticas para el desarrollo de habilidades como la percepción, descripción y análisis estético, todo esto, con el fin de que el estudiante entienda la obra a la que se enfrenta.

Contextualiza manifestaciones artístico-culturales

La contextualización indica Barbosa (2013) es la apertura a la interdisciplinariedad. Así una obra puede conectar desde el punto de vista estético/artístico con su contexto histórico, antropológico, sociológico o incluso un contexto interno e individual. Para ello, se debe tomar en cuenta que todo lo anterior será dictado por la obra que está siendo vista e interpretada. Para el MINEDU (2016), la competencia artística supone un proceso de apreciación crítica e informada que consta de comprender y apreciar que las manifestaciones artísticas provienen de contextos específicos, lo cual favorecerá la capacidad de apreciación, producción y comprensión de uno mismo, de los demás y del entorno.



23

repositorio.minedu.gob.pe

https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/9648/Expresarte_orientaciones_pedagogicas.pdf?sequence=1

Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales

Esta tercera capacidad se refiere a interpretar las intenciones y significados de manifestaciones artístico-culturales que los estudiantes hayan visto o experimentado y emitir juicios de valor

haciendo uso de las capacidades anteriores. Investigadores como Eisner la desarrollan como dimensión crítico-cultural, mientras que Gardner se refiere a esta como reflexión y Wolf la denomina reflexión crítica (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2019). Ellos coinciden en que esta capacidad requiere de un nivel de profundización mayor, donde el estudiante es capaz de comprender la temática, el contexto y el significado de la obra de arte y emitir una valoración propia e informada. Así, por ejemplo, al analizar una obra de arte, a partir de la mediación del docente, los estudiantes podrán reflexionar sobre los mensajes, contextos e intenciones del artista. Para ello considerará las diversas perspectivas del aula y las propias para emitir una conclusión fundamentada.

Stout (1992, 1993, 1995, 1997) citado en Morales (2001, p.97) reafirma esta idea ya que introduce el pensamiento crítico en pedagogía de las artes, a través de la afirmación que el conocimiento no se transmite sino que se debe fomentar una autoconciencia por parte del estudiante. No basta sugerir que piense críticamente sino que es necesario brindar las estrategias de pensamiento necesarias, tal como el diálogo.

2.3 Educación artística en espacios culturales

Tal como se ha desarrollado en los anteriores apartados, la enseñanza de las artes se ha relacionado tradicionalmente con espacios de educación formal como escuelas e instituciones de educación superior. Sin embargo, hoy en día se considera que el derecho a la participación cultural y la democratización de la cultura es una responsabilidad compartida entre la sociedad civil y el Estado, por ello, espacios culturales con una vocación educativa, tales como museos, centros culturales, bibliotecas, galerías, teatros, entre otros, cobran un rol protagónico como espacios de aprendizaje a lo largo de la vida.

Algunas iniciativas de educación a través del arte, han partido incluso de espacios culturales como es el caso de Piensa en arte o Think Art, proyecto de la Fundación Cisneros y la Colección Patricia Phelps de Cisneros desarrollada en el 2006 y que planteó una metodología de "aprendizaje interactivo y democrático, y de este modo, apoya a maestros y educadores en el uso de obras de arte como medio para desarrollar capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales claves en la resolución de problemas, así como otras habilidades cognitivas de orden superior." (González, 2011)

CAPÍTULO 3: CONTRIBUCIÓN DE CASOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS A LA COMPETENCIA "APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO-CULTURALES" EN ESTUDIANTES DE PRIMARIA

Para este análisis se abordarán casos específicos que manifiestan la contribución del ABP al logro de la competencia "Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales". Asimismo, se desarrollará cómo los museos pueden servir como recursos educativos capaces de detonar aprendizajes significativos para un proyecto de aprendizaje. En ese sentido, se propone que el enfoque a las manifestaciones artísticas se pueda dar a través del arte contemporáneo y la metodología del art thinking (Acaso y Megías, 2017).

3.1 Aprendizaje Basado en Proyectos relacionados a la enseñanza del arte en nivel primaria

Tradicionalmente los lenguajes artísticos han sido utilizados por los docentes para la fabricación de un producto con ciertas características estéticas y técnicas. En ese sentido, De Lanau y Pascual (2018) defienden el arte como una forma de hacer (no una cosa que se hace), refiriéndose a las artes como disciplinas que cuentan con procesos de pensamiento y acción propios, donde lo cognitivo y reflexivo es esencial incluso por encima que la producción y que pueden ser aprovechados para el desarrollo de diversas áreas.

Esta idea encuentra un respaldo en la propuesta de Howard Gardner (como se cita en Palacios, 2006), quien vincula el pensamiento artístico con el de las ciencias pues ambas involucran procesos complejos de pensamiento como el uso y transformación de sistemas de símbolos que se aplican a todos los ámbitos de la actividad humana. De esta manera, se pone en el mismo nivel de importancia el aprendizaje de capacidades científicas como capacidades artísticas por el aporte al desarrollo cognitivo y emocional del estudiante.



24

zona ignorada

El Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio

(2020) afirma que entre las principales capacidades desarrolladas en la educación artística se encuentran la reflexión, la observación, la indagación, la experimentación, la creación, la producción y/o la difusión artística.

Por ello, es necesario desarrollar estrategias y metodologías que permitan que los estudiantes puedan abordar la resolución de problemas y situaciones reales a través de un pensamiento complejo y de vinculación entre disciplinas, que es posible desde el pensamiento y capacidades artísticas. Entre estas metodologías, diversos autores coinciden en que el ABP logra converger las herramientas que el estudiante requiere para el desarrollo de competencias artísticas (Jimenez et al., 2009; MINEDUC, 2013; De Lanau y Pascual,

2018; Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, 2020) como empoderamiento, el aprendizaje colaborativo, la creatividad y el pensamiento crítico.

3.1.1 Art thinking como elemento de innovación en el ABP

La metodología del art thinking (Acaso y Megías, 2017) es definida como una “metadisciplina” que ayuda a expandir el pensamiento y que está basada en estrategias artísticas y visuales principalmente en la escuela y en el museo como espacios de aprendizaje, de experimentación y de creación. El art thinking se presenta como una alternativa de pensar el arte lejos de la producción para pensar el arte como medio para encender la curiosidad y el placer por investigar, cuestionar y que abre la posibilidad de una transformación social. Esto implica, por lo tanto, pensar el arte como una metodología para lograr otros aprendizajes.

De la escuela al museo

Como vemos la experiencia artística no solo se desarrolla en el aula, sino que se encuentran múltiples espacios de participación. Acaso y Megías (2017) crean situaciones de extrañeza y sorpresa en el aula denominados “detonantes”. Estos momentos sorpresa se centran en la capacidad educativa del arte y se componen de expectativa, sorpresa y desfamiliarización.

Se puede decir que un detonante efectivo es plantear las sesiones de aula desde espacios no familiares y sorprender a los estudiantes para incentivar su curiosidad y expectativas de aprendizaje. En este marco, los museos y espacios culturales aparecen como espacios idóneos para iniciar una actividad de este tipo, ya que las obras de arte especialmente las contemporáneas nos intervienen muchas veces desde estos mecanismos.

Acaso y Megías (2017) toman el ABP como un logro del cambio de paradigma educativo y que desde el art thinking puede aplicarse a proyectos de cualquier asignatura, a través del arte. Las autoras mencionan principalmente el arte contemporáneo como la herramienta idónea, donde a pesar de la poca conexión que se desarrolla entre el público, la metodología es capaz de ser un puente.

3.2 Casos de ABP desde las artes en el nivel primaria

3.2.1 Proyecto “Realizo



zona ignorada

un proyecto artístico a partir de la animación y recursos multimedia”

El MINEDU (2021) mediante el documento ExpresArte propone proyectos artísticos culturales para la aplicación en el nivel primaria, los cuales buscan promover la formación integral de los estudiantes mediante el arte. A continuación, se presenta uno de ellos en el que se evidencia el carácter multidisciplinario del proyecto así como los recursos plásticos aplicables tanto al aula como a otros espacios culturales.

El proyecto dirigido a estudiantes de ciclo V busca desarrollar una animación multimedia sobre la interacción del hombre con la naturaleza.

Si bien se indica en el documento que se desarrollan las competencias vinculadas a Arte y Cultura:



zona ignorada

Aprécia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales y Crea proyectos desde los lenguajes artísticos, en el desarrollo de las actividades y sesiones existen acciones que favorecen al logro de capacidades vinculadas a las áreas de Personal Social, Comunicación y Ciencia y Tecnología.



zona ignorada

Actividad 1: Apreciamos el lenguaje audiovisual para conservar la naturaleza

El proyecto inicia con la exploración de dos piezas de arte en las que se representa el diseño kené de la comunidad shipibo konibo, ante ello los estudiantes observan las manifestaciones artístico culturales desde lo afectivo y lo experiencial para luego vincularlo con las danzas y costumbres de otras comunidades que se relacionen con el cuidado del medio ambiente. A través de una serie de preguntas, el docente logra incentivar la observación de las piezas. La propuesta plantea la visualización de imágenes, sin embargo, una forma de iniciar este acercamiento podría ser en un museo a través de una visita.

Observa y describe

El estudiante observa dos piezas para rescatar saberes y experiencias previas. Convirtiendo ambas obras en los puntos de partida para la reflexión.



zona ignorada

Yacumama/ Ronín (pintura), de la artista Graciela Arias. Capítulo 2: Ronín y el Kené, de la miniserie Amazonas de mitos y visiones - Proyecto Especial Bicentenario de la Independencia del Perú.

Archivo MINEDU

Observa, escucha y analiza

Tras explorar las obras y leer un mito relacionado a la Yacumama[footnoteRef:0], ser mítico que se encuentra representada en ambas piezas, los estudiantes entrevistan a miembros de su comunidad sobre historias que se relacionen a la conservación del medioambiente y realizar un video. [0: Ronin o la Yacumama. <https://acortar.link/LuxJHW>]

El docente les plantea ver un video de la danza Jallawita de Macari, Puno e investigar sobre otra danza de la región, el Jauray, con el propósito de analizar las vestimentas, personajes y mensajes relacionados a la importancia y conservación de la naturaleza.



zona ignorada

Describe tu opinión a partir del análisis del audiovisual Jallawita

En esta etapa, se involucra a la familia del estudiante para desarrollar una propuesta audiovisual para la representación de algún problema que afecte a la comunidad del estudiante. En ese sentido se logra darle un contexto real a la problemática explorada.



zona ignorada

Actividad 2: Conservamos la naturaleza a partir de proyectos con la fotografía

Esta actividad se centra en el aprendizaje del lenguaje artístico de la fotografía, para lo cual se profundiza en los elementos del encuadre, la composición y la iluminación. Esto con el fin de registrar historias y testimonios de conservación del medio ambiente en el entorno del estudiante.



zona ignorada

Lee y percibe las características y cualidades de las imágenes

El estudiante analiza imágenes que representan paisajes y personajes a través de una lectura visual, a través de preguntas como las siguientes:



repositorio.minedu.gob.pe

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/20.500.12799/8320/1/ExpresArte%20propuesta%20de%20experiencias%20de%20aprendizaje%20desde%20las%20artes%20visuales%20para%20talleres.pdf>

¿Cuáles son las primeras sensaciones que estas imágenes te generan? ¿Cómo reaccionas ante ellas? ¿Qué significados te despiertan? ¿Qué procesos recorreremos para encontrarles sentido? Escribe en tu bitácora todas tus percepciones.

Analiza el contexto social, cultural e histórico de las imágenes

A través de la exploración de un paisaje dibujado, los estudiantes sacan hipótesis e inferencias sobre lo que observan. Así mismo, se describen imágenes a blanco y negro, para explicar los significados que transmite la fotografía en base al color.

Reflexiona y comparte tu opinión

El último paso pretende que el estudiante logre elaborar una opinión personal en base a las siguientes preguntas:



repositorio.minedu.gob.pe

<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/20.500.12799/8320/1/ExpresArte%20propuesta%20de%20experiencias%20de%20aprendizaje%20desde%20las%20artes%20visuales%20para%20talleres.pdf>

¿Crees que las personas son conscientes de cómo la ausencia de cuidado por la naturaleza afecta la comunidad? ¿Cómo has podido expresarte y crear a través de imágenes fotográficas para abordar este problema?

Actividad 3: Conservamos la naturaleza a partir de proyectos artísticos multimedia

El producto a desarrollar para el proyecto se ejecutará en esta actividad. Los estudiantes realizarán un proyecto artístico a través de videos, en los que aplicarán los elementos propios de la multimedia como el movimiento, sonido, composición, planos, encuadre e iluminación.

El video tiene como propósito compartir el video en la comunidad para tomar conciencia sobre el cuidado y conservación del medioambiente.

Si bien no se menciona como parte del proyecto, en este último punto, siguiendo el momento COMPARTIR del art thinking, podría compartirse el resultado a través de redes sociales por el docente, de manera que se logra difundir el producto.

3.2.2 Proyecto "Produciendo Melodías Ancestrales"

Con motivo de la segunda edición del concurso Docente Innovador MUCEN promovido por el Museo Central del Banco Central de Reserva del Perú, se realizó la publicación Guía de proyectos ganadores del II Concurso Docente Innovador MUCEN (2023) que recopila proyectos de aprendizaje multidisciplinarios que hacen uso de las colecciones del museo como recursos educativos. El proyecto ganador en la categoría Primaria estuvo a cargo del docente Jesús Eloy Reyes.

Módulo 1: Apreciamos piezas arqueológicas y la música local

Se inicia con la exploración de dos piezas arqueológicas que permitirán el desarrollo de la capacidad "Aprecia de manera crítica diversas manifestaciones artístico-culturales", para ello se propone mediar la interacción de los estudiantes con las cerámicas y la música de su cultura local.



zona ignorada

Botella escultórica de la cultura nasca que representa a un hombre sentado con los pies cruzados tocando una antara. Museo Central.

Botella escultórica de la cultura nasca que representa a un personaje de pie tocando una antara. Museo Central.

Además, se plantea profundizar en conocimientos sobre música de los cañaris-incahuasi, a través de conceptos de timbre, altura e intensidad. Los estudiantes investigan o se ALIMENTAN (Acaso y Megías, 2017)



zona ignorada

sobre el contexto de la música tradicional de su comunidad tocada con la antara, tal como se muestra en las cerámicas estudiadas: ¿Quiénes la tocan?, ¿dónde o cuándo la tocan?, ¿por qué o para qué?, ¿qué importancia tiene para la comunidad?, ¿qué valor o importancia le otorgan los pobladores?, etc.

Finalmente, se trabaja una reflexión sobre el rol de las mujeres en el desarrollo de la música de

los cañaris, a través del testimonio de la única mujer que toca la antara en su pueblo.

Módulo 2: Creamos melodías inspiradas en la música tradicional de nuestro pueblo indígena

Este módulo impulsa la capacidad de Arte y Cultura relacionada con la creación de proyectos artísticos. Por ello, tiene como objetivo generar ideas en los estudiantes



www.bcrp.gob.pe

<https://www.bcrp.gob.pe/docs/Proyeccion-Institucional/Museo/publicaciones/guia-proyectos-ii-docente-innovador.pdf>

a partir de la experimentación y exploración de las posibilidades sonoras de la antara.

Los estudiantes, mediante consenso, deciden plantear acciones para evitar que la música de los cañaris se pierda, por lo que inician con la fabricación de una antara, lo cual involucra a los padres de familia y a un músico del pueblo.

En grupos se practica la generación de melodías y afinando una producción. Las creaciones se difunden de acuerdo con lo planteado por los estudiantes, puede ser una noche de talentos, festividad local o a través de las redes. Finalmente, el proyecto propone una autoevaluación para los estudiantes sobre el proceso creativo y sus resultados.

Ambos proyectos desarrollan una metodología capaz de fomentar el logro de la capacidad "Aprecia de manera crítica diversas manifestaciones artístico-culturales" a través de la mediación del docente entre los estudiantes y las manifestaciones artísticas dándoles un sentido y pertinencia en su propio contexto, que permite afirmar que las distintas obras de arte son recursos educativos ideales para desarrollar las capacidades del área de Arte y Cultura.

CONCLUSIONES

1. El ABP como metodología tiene una importancia sustancial en el cambio de paradigma de la educación desde una mirada constructivista donde el estudiante es protagonista de su aprendizaje y se ve involucrado en él en todos los procesos, incluyendo la elección de la situación a problematizar. Esto potencia un trabajo colaborativo que responde a las necesidades en contextos reales de los estudiantes y permite redefinir el rol del docente en este proceso. Así, el docente pasa de ser aquel que contiene y otorga un único conocimiento a un agente capaz de orientar, facilitar y gestionar el aprendizaje de sus estudiantes. El ABP, sin embargo, no ha sido aplicada ampliamente en el ámbito artístico, que tal como menciona Acaso y Megías (2017) se debe a un enfoque de la educación artística que ha obviado la importancia de los procesos y conceptos desde las artes capaces de responder a las situaciones y problemáticas actuales con pertinencia.
2. El área de educación artística promueve la integración de dos o más disciplinas para la creación de proyectos artísticos y no artísticos que permitan abordar problemáticas desde la innovación y respondiendo a la realidad del estudiante. Esto tiene como fin valorar y reconocer la relación entre la diversidad cultural, la interculturalidad y las artes para lograr una educación que disminuya las brechas sociales y promueva la igualdad de derechos.
3. La experiencia diferenciada en el desarrollo del ABP puede ser otorgada a través del trabajo conjunto con museos, los cuales desde sus áreas educativas cuentan con metodologías propias distintas a la escuela. Así también, estos espacios cuentan con especialistas en distintos campos como la educación, artes, arqueología, entre otros dependiendo del tipo de museo que contribuyen a la interdisciplinariedad de propuestas educativas.
4. El ABP favorece que los estudiantes involucren competencias como la percepción, creación y reflexión crítica para la resolución de problemas en el campo de las artes desde el nivel primaria, para lo cual la problemática deberá estar vinculada a contextos culturales locales y globales que permitan al estudiante identificar la pertinencia con su realidad y abordar de manera adecuada las competencias.

REFERENCIAS



zona ignorada

Acaso, M., y Megías, C. (2017). Art Thinking. Cómo el arte puede transformar la

educación. Paidós.

Aguirre, L., y Jiménez, L. (2009). Educación artística, cultura y ciudadanía. <https://www.oei.es/uploads/files/consejo-asesor/DocumentacionComplementaria/Educacion-Artistica/2009-Metas-Educacion-Artistica-Cultura-y-Ciudadania.pdf>

Barbosa, A. M.

 38

zona ignorada

(2013). Entrevista. Observatorio Cultural, Consejo Nacional de la Cultura y

las Artes, Gobierno de Chile. <https://observatorio.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2021/02/Entrevista-Ana-Mae-Barbosa.pdf>

Barbosa, A. M. (2022) Arte/Educación. Textos seleccionados. <https://biblioteca-repositorio.clasco.edu.ar/bitstream/CLACSO/169337/1/Arte-educacion.pdf>

 39

zona ignorada

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.

 40

zona ignorada

(2016). Por qué enseñar arte y cómo hacerlo. Caja de Herramientas

para la educación artística. https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/02/cuaderno2_web.pdf

Caeiro-Rodríguez

 41

zona ignorada

M. (2018).

 42

zona ignorada

Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística: proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(1), 159-177.

<https://doi.org/10.5209/ARIS.57043>

Díaz-Barriga,

 43

zona ignorada

Á. (2006). El enfoque de competencias en la educación. ¿Una alternativa o un disfraz de cambio?. *Perfiles*

Educativos, 28(111), 7-36. <https://scielo.org.mx/pdf/peredu/v28n111/n111a2.pdf>

 44

zona ignorada

Díaz-Barriga, Á. (2011). Competencias en educación. Corrientes de pensamiento e implicaciones para el currículo y el trabajo en el aula. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 2(5), 3-24.

<https://www.redalyc.org/pdf/2991/299123992001.pdf>

Giraldez, A., y Palacios, A. (2014). Educación Artística en Iberoamérica: Educación Primaria. <https://issuu.com/wakayadanza/docs/informeart2014>

González, M. (2011). El arte en las escuelas no es juego de niños. *Revista de Artes Visuales Errata#*, (4), 20-40. <https://revistaerrata.gov.co/edicion/errata4-pedagogia-y-educacion-artistica>

Jiménez, L., Carbó, G. López M., Moraes, P. A, y Aláez, I. (2023). La educación artística da un paso al frente. <https://oei.int/oficinas/secretaria-general/publicaciones/la-educacion-artistica-da-un-paso-al-frente>

Martí, E. (2008)

 45

zona ignorada

Aprender a aprender: clave para el aprendizaje a lo largo de la vida.

CEE Participación Educativa, 9, 72-78. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/91582/00820113013988.pdf?sequence=1>

Ministerio de Educación de Chile. (2013). Orientaciones Pedagógicas para implementar lenguajes artísticos en la escuela. <https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/58/2016/04/Orientaciones-pedagogicas-para-implementar-lenguajes-artisticos-en-la-EScuela.pdf>

 46

zona ignorada

Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo de Corea del Sur. (2010). La Agenda de Seúl: Objetivos para el Desarrollo de la Educación

 47

zona ignorada

Artística.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000190692_spa

 48

zona ignorada

Ministerio de Educación del Perú. (2016). Programa curricular de Educación



zona ignorada

Ministerio de Educación del Perú.



zona ignorada

(2018).



zona ignorada

Orientaciones para la enseñanza del área de Arte y Cultura Guía para docentes de Educación Primaria.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6400>

Ministerio de Educación del Perú. (2021) ExpresArte:



zona ignorada

propuesta de experiencias de aprendizaje desde las artes visuales para



zona ignorada

talleres. Nivel Primaria Ciclo III, IV y V.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/8320>

Ministerio de Cultura del Perú (s.f.) ¿Qué es patrimonio cultural?

[https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con5_uibd.nsf/AF54A42EA8C6068B0525827A00781E61/\\$FILE/1manualqueespatrimonio.pdf](https://www2.congreso.gob.pe/sicr/cendocbib/con5_uibd.nsf/AF54A42EA8C6068B0525827A00781E61/$FILE/1manualqueespatrimonio.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2019). Orientaciones curriculares para la educación artística y cultural en educación básica y media

https://www.minedu.gob.pe/1780/articulos-411706_recurso_2.pdf

Morales, J.



zona ignorada

J. (2001). La Evaluación en el Área de Educación Visual y Plástica en la

ESO. (Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona). <https://www.tesisenred.net/handle/10803/5036?locale-attribute=es#page=4>

Museo Central. (2023) Guía de proyectos ganadores del II Concurso "Docente Innovador MUCEN". <https://www.bcrp.gob.pe/docs/Proyeccion-Institucional/Museo/publicaciones/guia-proyectos-ii-docente-innovador.pdf>

Nussbaum, M. (2012) Crear capacidades. Propuesta para el desarrollo humano. <http://ciberinnova.edu.co/archivos/plantilla-ovas1-slide/documents-UCN-Canvas/teorias-contemporaneas-trabajo-social/lecturas/Crear%20capacidades.pdf>

Querejazu, P. (2002). La apropiación social del patrimonio; Premio Somos Patrimonio, Versión 3, Experiencias de apropiación del patrimonio cultural y natural (pp.19-25) <https://convenioandresbello.org/version-3-experiencias-de-apropiacion-del-patrimonio-cultural-y-natural-2002/>

Ley N.º 28044. Ley General de Educación (17 de julio de 2003). https://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf

Trujillo-Segoviano, J. (2014). El enfoque en competencias y la mejora de la educación. Ra Ximhai, 10(5), 307-322. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46132134026>

Tobón, S. (2005). Formación Basada en Competencias Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica. <https://www.uv.mx/psicologia/files/2015/07/Tobon-S.-Formacion-basada-en-competencias.pdf>

Zabala, A., y Arnau, L. (2008). 11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias.

<https://s44ada60dc17a69b7.jimcontent.com/download/version/1620098607/module/10776410271/name/11%20ideas%20clave.%20C3%B3mo%20aprender%20y%20ense%C3%B1ar%20competencias.pdf>

image5.png

image4.png

image3.png

image2.png

image1.jpg