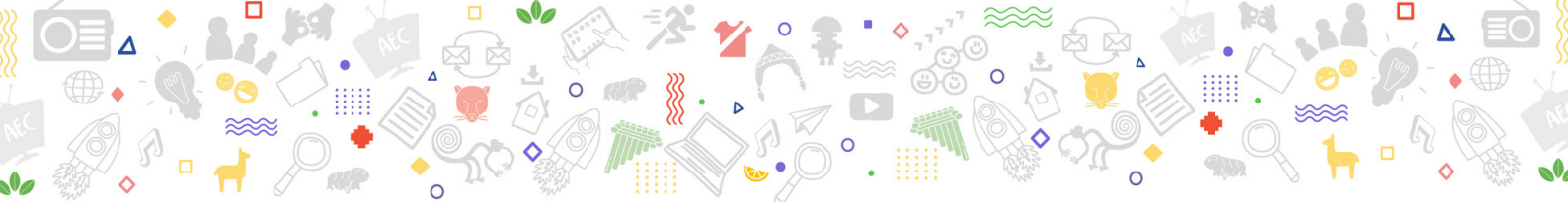


Ejemplos de situaciones
significativas de

Arte y Cultura

para la evaluación
diagnóstica





Presentación

Estimada y estimado docente del área de Arte y Cultura:

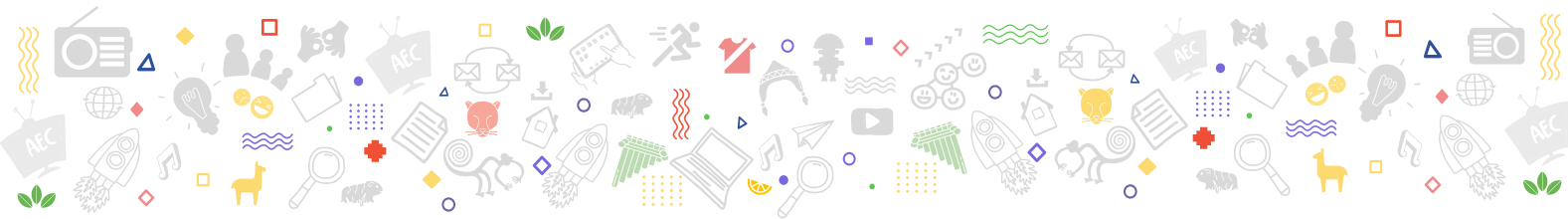
Este fascículo tiene como propósito plantear ejemplos de situaciones significativas que permitan recoger evidencias a partir del desempeño de las y los estudiantes.

Estas situaciones significativas son una propuesta que la o el docente puede adecuar según las características de sus estudiantes para diagnosticar el nivel de desarrollo de las competencias. Así también, la o el docente podrá generar sus propias situaciones significativas si lo considera conveniente.

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA 1

“Arte para consumir menos plástico y mejorar el planeta”

(Situación significativa sugerida para estudiantes que ingresan al nivel secundario).



a

Competencia que se evaluará a partir de la situación significativa planteada

- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

b

Nivel de exigencia propuesto para la situación significativa planteada

Para diseñar esta situación significativa, se ha tomado como referencia el estándar de la competencia del ciclo V de la Educación Básica Regular¹.

- Crea proyectos artísticos individuales o colaborativos explorando formas alternativas de combinar y usar elementos, medios, materiales y técnicas artísticas y tecnologías para la resolución de problemas creativos. Genera ideas investigando una variedad de fuentes y manipulando los elementos de los diversos lenguajes de las artes (danza, música, teatro, artes visuales) para evaluar cuáles se ajustan mejor a sus intenciones. Planifica y produce trabajos que comunican ideas y experiencias personales y sociales e incorpora influencias de su propia comunidad y de otras culturas. Registra sus procesos, identifica los aspectos esenciales de sus trabajos y los va modificando para mejorarlos. Planifica los espacios de presentación considerando sus intenciones y presenta sus descubrimientos y creaciones a una variedad de audiencias. Evalúa si logra sus intenciones de manera efectiva.

¹ Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Lima, Perú: Ministerio de Educación. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacionalde-la-educacion-basica.pdf>



Recordemos que el objetivo de esta situación es identificar el nivel de desarrollo actual de cada estudiante en relación con las competencias involucradas. Por ello, en el caso de estudiantes que iniciarán primer grado de secundaria, no se debe centrar la atención en verificar si lograron o no lo que plantea el estándar de este ciclo, como ya sabemos no es exigible para los estudiantes hasta finalizar el ciclo. Lo importante es que las y los estudiantes pongan en práctica sus competencias en el nivel que hayan alcanzado para identificar los logros y los aspectos a fortalecer en cada uno de ellos para la mejora de sus aprendizajes. Desde luego, podemos adaptar, adecuar o contextualizar esta situación de acuerdo a las características y situación de contexto de las y los estudiantes que tengamos a cargo.

C

Situación significativa propuesta a las y los estudiantes

Carmen, quien acaba de ingresar al 1er grado de secundaria, vio en la televisión una noticia que le impresionó mucho: los ríos, los mares y el planeta entero se están contaminando con plástico desechable. Por ello, buscando mayor información en Internet, encontró un video que muestra cómo el artista peruano Richard Miñano utiliza el plástico de desecho para crear esculturas que expresan su compromiso por despertar conciencia sobre el cuidado del ambiente. El video hizo recordar a Carmen que, cada vez que iba a su escuela primaria, observaba que muchas personas compraban sus desayunos en bolsas o vasos de plástico los cuales, luego de unos minutos, eran desechados en los tachos de basura. Asimismo, recordó que muchos de los descartables terminaban regados en el piso de la calle. Además, en el contexto actual de la pandemia, Carmen se ha dado cuenta de que, cada vez que su familia compra alimentos u otros artículos, son entregados en bolsas o envases de plástico que son desechados, casi de manera inmediata. Carmen está preocupada, porque ha observado que su familia y comunidad no son conscientes del problema que está causando el plástico de un solo uso y de las repercusiones que puede generar este material en el ambiente. Ante esta situación, planteamos la siguiente pregunta: **¿Cómo las y los adolescentes, a través del arte, podrían generar reflexión en su familia sobre el problema ambiental que está causando el uso desmedido del plástico desechable?**

Para dar respuesta a esta pregunta, se propone a los estudiantes el desafío de asumir el rol de artistas ambientales para participar en el Festival Virtual ¡Menos plástico por un mejor planeta! Para ello, las y los estudiantes deberán crear un proyecto artístico, utilizando solo materiales de plástico de un solo uso. De esta manera, la pieza artística tendrá el propósito de generar reflexión sobre el uso desmedido del plástico desechable.

La situación significativa planteada también permite recoger información relacionada con competencias asociadas a las áreas de Ciencia y Tecnología, Ciencias Sociales y Comunicación.



d

¿Qué evidencias producirán las y los estudiantes a partir de esta situación significativa?

A lo largo de esta situación significativa, iremos obteniendo de cada uno de las y los estudiantes la siguiente evidencia (producción o actuación):

Evidencia (Crea proyectos desde los lenguajes artísticos): Un proyecto artístico, que genere reflexión sobre el problema ambiental que está causando el uso desmedido del plástico desechable, a través de la elaboración de una instalación escultórica. En dicho proyecto artístico analizaremos los siguientes criterios:

- Experimenta con la técnica del ensamblado combinando, encajando o uniendo materiales de plástico de desecho, según sus tamaños, colores y formas.
- Planifica la elaboración de su proyecto artístico según las ideas que le generó su experimentación previa con el material de plástico y la técnica del ensamblado. Además, incluye el mensaje que desea transmitir en su trabajo, algún elemento que caracterice a su comunidad, el lugar en el que instalará su escultura, y explica por qué eligió ese espacio.
- Ensambla su escultura y la instala para generar reflexión en su familia sobre los problemas ambientales que está causando el uso desmedido del plástico desechable. Toma en cuenta su planificación y la elaboración de bocetos previos, los cuales muestran cómo quedará su trabajo de frente y de perfil.
- Narra el proceso de creación de su proyecto artístico desde el principio hasta el final, incluyendo las modificaciones que efectuó para mejorar su trabajo. Evalúa su proyecto a partir de los comentarios y reflexiones de su familia sobre el propósito de su instalación escultórica.

Es importante que la o el docente, junto con sus estudiantes, analice estos criterios de evaluación antes y durante la elaboración del producto para asegurarse de que hayan comprendido.

e

¿Qué hacen las y los estudiantes a partir de la situación significativa planteada?

Para iniciar el desarrollo del proyecto artístico, la o el docente brinda la siguiente información: *“En el año 2019, se estimó que en el mundo se compran un millón de botellas de plástico cada minuto y, cada año, se utilizan 500.000 millones de bolsas²”*. Enseguida, comparte alguna experiencia personal en relación con el uso del plástico desechable y luego motiva a sus estudiantes a contestar algunas preguntas:

² Noticias ONU (2019) Compromiso mundial para reducir los plásticos de un solo uso. Recuperado de <https://news.un.org/es/story/2019/03/1452961> (Fecha de consulta: 04/01/2021)



¿Qué es el plástico de desecho o de un solo uso? ¿Qué plástico de desecho utilizan más en tu casa? ¿Dónde termina todo ese plástico de desecho?

A partir de ello, la o el docente recoge los saberes previos de sus estudiantes, y luego les propone leer un breve texto que trata sobre lo que significa el término “instalación escultórica”:

¿Qué es una instalación escultórica?

Es un “género artístico que trata sobre la relación entre el objeto artístico y el espacio que este ocupa, y con el que se establece un diálogo indisoluble”³. Por ejemplo, muchos artistas crean sus obras de arte utilizando como principal material el plástico de botellas, vasos y otros utensilios, buscando llamar la atención y crear conciencia sobre el cuidado del ambiente en la sociedad. Para ello, instalan su escultura en un espacio, donde la pieza llame la atención, en un lugar donde la mayor cantidad de personas la puedan percibir.

Para que los estudiantes tengan mayor entendimiento de lo que es una instalación escultórica, la o el docente presenta ejemplos de artistas locales, nacionales e internacionales, en los que se evidencie cómo, a través del arte, se puede generar reflexión en la sociedad sobre el uso desmedido del plástico, y sobre cómo este material está contaminando el ambiente.

A continuación, la o el docente orienta a sus estudiantes, explicando que, para elaborar su trabajo, es importante que también lean el texto “La escultura y la técnica del ensamblado”, el cual se presenta a continuación:

³ Universitat Oberta de Catalunya (2019) *Arte Toolkit. Instalación escultórica*. Recuperado de <http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/instalacion-escultorica/#:~:text=Entendemos%20por%20instalaci3n%20escult3rica%20el,se%20establece%20un%20di3logo%20indisoluble> (Fecha de consulta: 03/01/2021)



La escultura y la técnica del ensamblado

La escultura es el arte de tallar, esculpir o modelar, con materiales como arcilla, piedra, madera, mármol y otros, para representar figuras en tres dimensiones⁴, alto, ancho y profundidad. Otra manera de elaborar una escultura es utilizando la técnica del ensamblado, la cual consiste en unir distintos materiales u objetos que no han sido diseñados para hacer arte, sino que han sido descubiertos por los artistas, para crear sus trabajos con el propósito de expresar diversos mensajes o emociones⁵.



Foto: Havoc-106358849
Shutterstock/Havoc.

Luego de que las y los estudiantes hayan leído los textos anteriores, el o la docente formula las siguientes preguntas para recoger sus impresiones:

¿Alguna vez viste alguna escultura ensamblada completamente con plástico de desecho?, ¿cómo era? ¿Qué materiales de plástico de desecho utilizarías para ensamblar tu propia escultura?

Enseguida, la o el docente sugiere a sus estudiantes que se ubiquen en un espacio adecuado en casa para elaborar su proyecto artístico y les solicita que registren todo su proceso de creación en formato escrito o de audio. Además, les menciona que, a lo largo de su proceso de creación, deberán realizar las modificaciones que consideren necesarias para mejorar su trabajo.

4 Biblioteca Nacional de España. (s.f.). La escultura, el taller y la Biblioteca Nacional. Recuperado de <http://www.bne.es/permalink/78b535c6-bb9c-11e2-8333-0018fe323fc3.pdf> (Fecha de consulta: 04/01/2021)

5 Tvmacay. (2014). Assemblage o Ensamblaje Artístico, glosario. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5o9s0ChFwf0> (Fecha de consulta: 04/01/2021)



A continuación, la o el docente explica a sus estudiantes que, para elaborar su proyecto, deben observar cómo se usa el plástico de desecho en su casa y qué pasa luego con él. Además, les pide que recolecten piezas de plástico de desecho que puedan servir para elaborar su trabajo.

Luego, la o el docente pide a sus estudiantes que observen las piezas de plástico de desecho que recolectaron. Indica que deben ensamblarlas teniendo en cuenta sus tamaños, colores y formas; y que deben combinar, unir, o encajar las piezas unas con otras.

A continuación, la o el docente explica a sus estudiantes que deben planificar la elaboración de su proyecto artístico y que, para ello, deben considerar las ideas que les generó su experimentación previa con las piezas de plástico de desecho, la observación de cómo se usa este material en casa y qué pasa luego con él. Además, deben incluir el mensaje que desean transmitir, algún elemento que caracterice a su comunidad y el lugar en el que instalarán su escultura. Es importante que los estudiantes expliquen por qué eligieron su espacio de exposición.

Enseguida, para instalar su escultura, la o el docente pide a sus estudiantes que, en primer lugar, revisen su planificación y que elaboren bocetos previos que representen sus ideas sobre cómo les gustaría que se vea su escultura de frente y de perfil. Finalmente, indica a sus estudiantes que ensamblen su escultura y la instalen en el lugar que previamente definieron.

Luego, para recoger información que permita a los estudiantes evaluar su proyecto artístico, la o el docente los invita a presentar su instalación escultórica a sus familias, y les indica que deben registrar las reflexiones y comentarios recibidos sobre el propósito de su instalación escultórica, para usarlos como insumos para evaluar su proyecto.

A continuación, la o el docente pide a sus estudiantes narrar en un audio o de manera escrita el proceso que siguieron para crear su proyecto artístico desde el principio hasta el final. En su narración, los estudiantes deben considerar las modificaciones que hicieron para mejorar su trabajo y la evaluación que realizaron a partir de los comentarios y reflexiones de su familia sobre su instalación escultórica. Además, el docente les pide completar las siguientes frases:

- *Lo que más me ha impactado de elaborar esta experiencia es _____*
_____.
- *La mayor dificultad que tuve al elaborar mi proyecto artístico fue _____*
y lo resolví _____.
- *Si pudiera mejorar algo de mi proyecto artístico, mejoraría _____*
_____.

Sugerimos que, para difundir los proyectos artísticos las y los docentes, junto a sus estudiantes, organicen el Festival Virtual “¡Menos plástico por un mejor planeta!”, para crear conciencia mediante la difusión y muestra de sus proyectos artísticos.



f

Ejemplos de evidencias de estudiantes y descripción de los hallazgos⁶

A continuación, les presentamos un ejemplo de evidencia a partir de la situación significativa, producida por un estudiante. Esta evidencia estará acompañada de un análisis que nos permitirá reconocer los logros del estudiante, así como los aspectos que puede o necesita seguir mejorando.

Para la lectura de este apartado es importante tener en cuenta que lo que se presenta es un ejemplo de evidencia que solo proporciona información de algunos desempeños de la competencia en cuestión. Por ese motivo, la información que se recoja sobre el progreso de esta competencia tiene la finalidad de proporcionar ejemplos de cómo se analizan evidencias.

Evidencia: Un proyecto artístico, que genere reflexión sobre el problema ambiental que está causando el uso desmedido del plástico desechable, a través de la elaboración de una instalación escultórica. En dicho proyecto artístico analizaremos los siguientes criterios:

- Experimenta con la técnica del ensamblado combinando, encajando o uniendo materiales de plástico de desecho, según sus tamaños, colores y formas.
- Planifica la elaboración de su proyecto artístico según las ideas que le generó su experimentación previa con el material de plástico y la técnica del ensamblado. Además, incluye el mensaje que desea transmitir en su trabajo, algún elemento que caracterice a su comunidad, el lugar en el que instalará su escultura, y explica por qué eligió ese espacio.
- Ensambla su escultura y la instala para generar reflexión en su familia sobre los problemas ambientales que está causando el uso desmedido del plástico desechable. Toma en cuenta su planificación y la elaboración de bocetos previos, los cuales muestran cómo quedará su trabajo de frente y de perfil.
- Narra el proceso de creación de su proyecto artístico desde el principio hasta el final, incluyendo las modificaciones que efectuó para mejorar su trabajo. Evalúa su proyecto a partir de los comentarios y reflexiones de su familia sobre el propósito de su instalación escultórica.

⁶ El ejemplo de evidencia se ha tomado de manera textual, tal como ha sido elaborado por el estudiante.



Evidencia: Proyecto artístico elaborado por un estudiante de 12 años

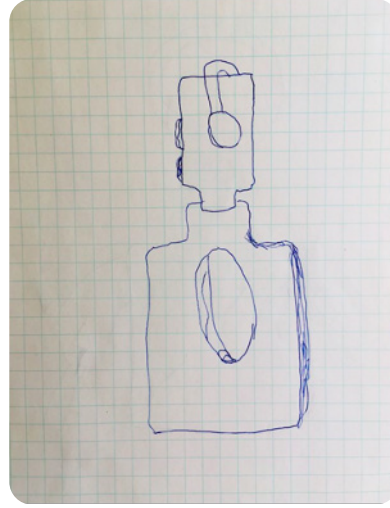
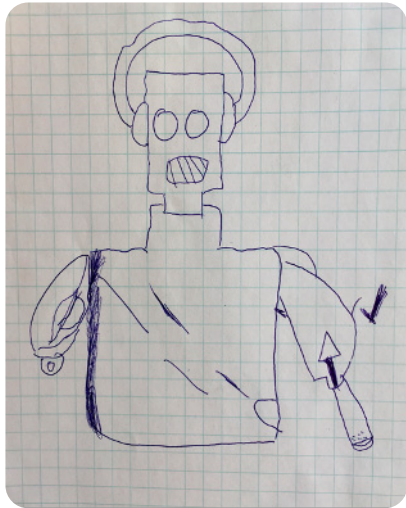


Fotos de la experimentación que hizo el estudiante utilizando la técnica del ensamblado.

Planificación:
1.- Ideas: Una flor, robots, un niño
2.- Mensaje: Que las personas vean mi trabajo y piensen y reflexionen sobre el plástico que usan cada día y que contaminan el ambiente en el que vivimos.
3.- Materiales: botones, botellas, tubos, roscas, etc. Ensamblaré mi escultura con cinta y encajando.
4.- Instalaré mi escultura en las gradas de mi casa para que toda mi familia la vea y vean que la hice con el plástico que usamos.

Foto de la planificación del estudiante.

Transcripción
Planificación.-
1.- **Ideas:** Una flor, robots, un niño.
2.- **Mensaje:** Que las personas vean mi trabajo y piensen y reflexionen sobre el plástico que usan cada día y que contaminan el ambiente en el que vivimos.
3.- **Materiales:** botones, botellas, tubos, roscas, etc. Ensamblaré mi escultura con cinta y encajando.
4.- Instalaré mi escultura en las gradas al aire libre de mi casa para que toda mi familia la vea y vean que la hice con el plástico que usamos.



Fotos de bocetos de frente y de perfil.



Fotos de la instalación escultórica.



Primero observe que cosas de plástico de un solo uso que había en mi casa, con creatividad empecé a encajar el plástico con la técnica del ensamblado. Luego tome fotografías de mis ideas y anoté paso a paso y dibujé en una libreta, una vez que tenía mi modelo hecho, empecé a armar mi escultura, cuando terminé de armar mi escultura la puse al aire libre de mi casa, donde tenemos muchas plantas, en ese lugar todos mis familiares podían ver mi escultura para reflexionar sobre el plástico de un solo uso.

Modifiqué mi escultura con una chuspa hecha de envolturas de caramelos para representar a mi ciudad.

La reacción de mis padres y tíos fue de asombro y alegría porque vieron que soy capaz de lograr lo que me propongo.

- Lo que más me ha impactado de elaborar esta experiencia es de cómo utilizamos tanto plástico que no dura 24 horas en nuestra casa.
- La mayor dificultad que tuve al elaborar mi escultura fue unir los plásticos y lo resolví utilizando cinta de embalaje grueso.
- Si pudiera mejorar algo de mi escultura mejoraría el brazo izquierdo ya que no quedó como imaginaba.

Transcripción

Primero observé que cosas de plástico de un solo uso que había en mi casa, con creatividad empecé a encajar el plástico con la técnica del ensamblado. Luego tomé fotografías de mis ideas y anoté paso a paso y dibujé en una libreta, una vez que tenía mi modelo hecho, empecé a armar mi escultura, cuando terminé de armar mi escultura la puse al aire libre de mi casa, donde tenemos muchas plantas, en ese lugar, todos mis familiares podrían ver mi escultura para reflexionar sobre el plástico de un solo uso.

Modifiqué mi escultura con una chuspa hecha de envolturas de caramelos para representar a mi ciudad.

La reacción de mis padres y tíos fue de asombro y alegría porque vieron que soy capaz de lograr lo que me propongo.

- Lo que más me ha impactado de elaborar esta experiencia es de cómo utilizamos tanto plástico que no dura 24 horas en nuestra casa.
- La mayor dificultad que tuve al elaborar mi escultura fue unir los plásticos y lo resolví utilizando cinta de embalaje grueso.
- Si pudiera mejorar algo de mi escultura, mejoraría el brazo izquierdo ya que no quedó como imaginaba.

Fotos de la narración del proceso creativo.



Con respecto a la evidencia, podemos verificar que el estudiante elaboró su proyecto artístico a partir de la experimentación previa con la técnica del ensamblado. Combinó materiales de plástico de desecho según sus tamaños y formas. Encajó dos botellas y unió piezas de diversos tamaños con cinta de embalaje. Sin embargo, en su experimentación, no se observa el uso de los colores en el material. Además, se observa que utilizó otros materiales que encontró en casa, los cuales no necesariamente son objetos de plástico de desecho inmediato.

En relación con la planificación para elaborar el proyecto artístico, se observa que el estudiante incluyó las ideas que obtuvo durante su experimentación con la técnica del ensamblado, el mensaje que le gustaría transmitir: *“Que las personas vean mi trabajo y piensen y reflexionen sobre el plástico que usan cada día y que contamina el ambiente en el que vivimos”*, la selección de los materiales que utilizó y justificó la elección del espacio donde instaló su escultura. Sin embargo, en su planificador, no incluye ningún elemento que caracterice a su comunidad.

En cuanto a la elaboración de su escultura, se observa que tomó en cuenta su planificación y sus bocetos previos. Además, instaló su escultura, en el lugar que previamente definió, con el propósito de que sus familiares puedan ver su trabajo, y reflexionen sobre el potencial contaminante del plástico de desecho. Al comparar el boceto de frente con la imagen de la instalación escultórica se observa que el estudiante realizó algunas modificaciones en su escultura como la no inclusión de los auriculares y la supresión de la boca del personaje.

Respecto a la narración de su proceso de creación, se evidencia que inició su proyecto artístico observando cómo se usa el plástico descartable en su casa. Luego, comenta cómo encajó las piezas de plástico con la técnica de ensamblado y cómo esta actividad le ayudó a generar ideas. Para ilustrar este proceso, proporciona fotografías. Posteriormente, menciona los dibujos que realizó para bocetar su escultura. Manifiesta también que instaló su escultura en un lugar visible para toda su familia. De esta manera, justificó la elección del espacio de exposición.

Del mismo modo, alude a una modificación que realizó para mejorar su escultura: *“Modifiqué mi escultura con una chuspa hecha de envolturas de caramelos para representar a mi ciudad”*. Ello evidencia que, aunque no incluyó un elemento que caracterice al lugar en el que vive, lo tuvo en cuenta en su boceto (se observan líneas y un círculo que representan la chuspa que menciona), y también en su escultura y en la narración del proceso de su creación artística.

En cuanto a los comentarios y reflexiones de su familia con respecto a la instalación escultórica, el estudiante menciona que sus padres y tíos reaccionaron con asombro y alegría, porque vieron que es capaz de lograr lo que se proponga. Sin embargo, no se logra verificar la evaluación del proyecto a partir de los comentarios y reflexiones de la familia sobre el propósito del proyecto artístico. Finalmente, se evidencia lo que le impactó al elaborar el proyecto, las dificultades que tuvo, cómo las superó y las mejoras que haría a su trabajo, al completar las frases.

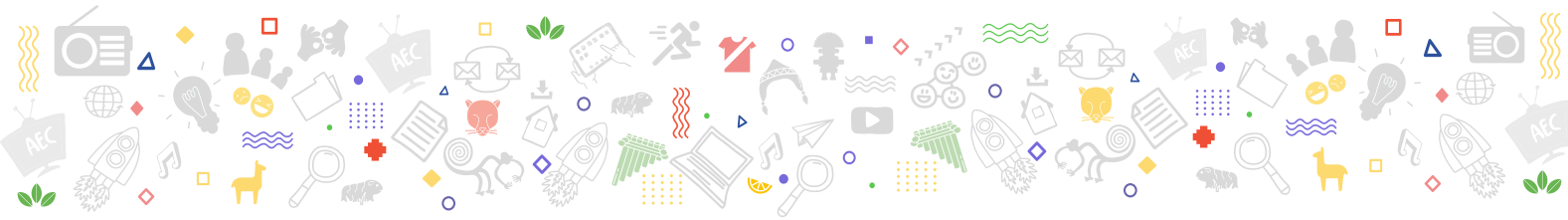


En resumen, para la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, recomendamos al estudiante que se encuentra en proceso de alcanzar la competencia, que al elaborar sus próximos proyectos artísticos, continúe explorando formas alternativas de combinar materiales, según la técnicas artística a aplicar, para la resolución de problemáticas. Además, debe seguir planificando y elaborando sus proyectos artísticos, para comunicar ideas y experiencias personales y sociales, incorporando influencias de su propia comunidad. Asimismo, seguir registrando sus procesos de creación, realizando modificaciones para mejorarlos, planificando los espacios de presentación de sus proyectos, y evaluar si logra sus intenciones de manera efectiva.

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA 2

“Una canción familiar que nos une”

(Situación significativa sugerida para estudiantes de segundo grado de educación secundaria).



a

Competencias a evaluar a partir de la situación significativa planteada

- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

b

Nivel de exigencia propuesto para la situación significativa planteada

Para diseñar esta situación significativa, se ha tomado como referencia el estándar de la competencia del ciclo VI de la Educación Básica Regular⁷.

- 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. 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. 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.

⁷ Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de Educación Básica. Lima, Perú: Ministerio de Educación. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacionalde-la-educacion-basica.pdf>



Recordemos que el objetivo de esta situación es identificar el nivel de desarrollo actual de cada estudiante en relación con las competencias involucradas. Por ello, en el caso de estudiantes que iniciarán segundo grado de secundaria, no se debe centrar la atención en verificar si lograron o no lo que plantea el estándar de este ciclo, como ya sabemos no es exigible para los estudiantes hasta finalizar el ciclo. Lo importante es que las y los estudiantes pongan en práctica sus competencias en el nivel que hayan alcanzado para identificar los logros y los aspectos a fortalecer en cada uno de ellos para la mejora de sus aprendizajes. Desde luego, podemos adaptar y calibrar la dificultad de esta situación de acuerdo a las características y situación de contexto de las y los estudiantes que tengamos a cargo.

C

Situación significativa propuesta a las y los estudiantes

Enrique es un estudiante de 2^{do} de secundaria que entiende que, en el contexto de pandemia, debe permanecer en casa junto a su familia, y que aún no puede realizar muchas de las actividades y pasatiempos que antes practicaba. A pesar de que Enrique siempre ha tenido una buena relación familiar, en las últimas semanas, se ha dado cuenta de que la convivencia familiar ya no es la misma. Incluso su estado de ánimo ha cambiado, porque considera que pasan juntos mucho tiempo en casa, lo cual está generando un distanciamiento entre ellos.

Hace poco, Enrique ha escuchado en la radio una canción que aprendió a cantar de sus padres e, inmediatamente, recordó diversos momentos familiares gratos. Por ello, ha decidido reunir a su familia para recordar junto a ellos esos momentos, escuchando y cantando las canciones que identifican a su familia. En este contexto, planteamos la siguiente pregunta a los estudiantes: **¿Cómo, a través de un proyecto artístico, generarías espacios para compartir experiencias, emociones y sentimientos en familia, para mejorar su convivencia?**

Para dar respuesta a esta pregunta, se plantea a los estudiantes el desafío de crear un proyecto artístico. El insumo principal serán los recuerdos de vivencias familiares que asocien a determinadas canciones que identifican a la familia. Este proceso creativo será un espacio, donde los familiares puedan compartir experiencias, emociones y sentimientos.

La situación significativa planteada también permite recoger información relacionada con competencias asociadas a las áreas de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, y Comunicación.



d

¿Qué evidencias producirán las y los estudiantes a partir de esta situación significativa?

A lo largo de esta situación significativa, iremos obteniendo de cada uno de las y los estudiantes la siguiente evidencia (producciones o actuaciones):

Evidencia (Crea proyectos desde los lenguajes artísticos): Un proyecto artístico que genere espacios para compartir experiencias, emociones y sentimientos en familia, para mejorar la convivencia en el hogar, a través de la elaboración de un fanzine. El proyecto artístico se analizará considerando los siguientes criterios:

- Experimenta doblando, plegando y recortando papel. Traza diversos tipos de líneas utilizando varias técnicas de dibujo y materiales que tenga a su disposición.
- Planifica su proyecto artístico a partir de la selección de una canción que identifica a su familia. La canción es elegida con la participación de su familia. Define el formato (virtual o físico), incluye el título, elige los materiales (de acuerdo con las técnicas que utilizará), selecciona los tipos de líneas, e incorpora algún elemento cultural de su comunidad.
- Elabora el prototipo de su fanzine considerando los elementos que contendrá cada una de las páginas, y teniendo en cuenta los aspectos que consideró en su planificación.
- Elabora su fanzine basándose en su planificación y su prototipo para generar un espacio donde pueda compartir experiencias, emociones y sentimientos en familia.
- Narra las etapas de su proceso de creación, reflexionando sobre la efectividad de su proyecto, sobre las modificaciones que realizó y sobre las mejoras que haría en sus próximos proyectos. En la narración, toma en cuenta las reacciones y comentarios de su familia con respecto a su trabajo creativo.

Es importante que la o el docente, junto con sus estudiantes, analice estos criterios de evaluación antes y durante la elaboración del producto para asegurarse de que hayan comprendido.

e

¿Qué hacen las y los estudiantes a partir de la situación significativa planteada?

Para llevar a cabo este primer momento de la situación significativa, la o el docente comparte parte de una canción con sus estudiantes. Luego, comenta los recuerdos familiares gratos que le vienen a la memoria a propósito de la canción que acaban de escuchar. A continuación, plantea algunas preguntas para generar un diálogo con las y los estudiantes:

- ¿Qué canción te genera recuerdos gratos con tu familia?
- ¿Cuál es la canción que consideras que representa a tu familia? ¿Por qué?
- ¿Qué experiencias vienen a tu mente cuando la escuchas?

En seguida, la o el docente sugiere a sus estudiantes que utilicen su bitácora para dar respuesta a las interrogantes, hacer sus apuntes, realizar trazos, y otras actividades relacionadas. De igual manera, solicita que se ubiquen en un espacio adecuado en casa para elaborar su proyecto artístico y que registren todo su proceso de creación en formato escrito o de audio. Además, les menciona que, a lo largo de su proceso de creación, deberán realizar las modificaciones que consideren necesarias para mejorar su trabajo.

A continuación, la o el docente pide a sus estudiantes que conversen con sus familiares para que, juntos, elijan la canción que los representa.

Enseguida, les explica a sus estudiantes las actividades que realizarán para elaborar su proyecto artístico. Para ello, les pide que lean un pequeño texto titulado ¿Qué es un fanzine?

¿Qué es un fanzine?⁸

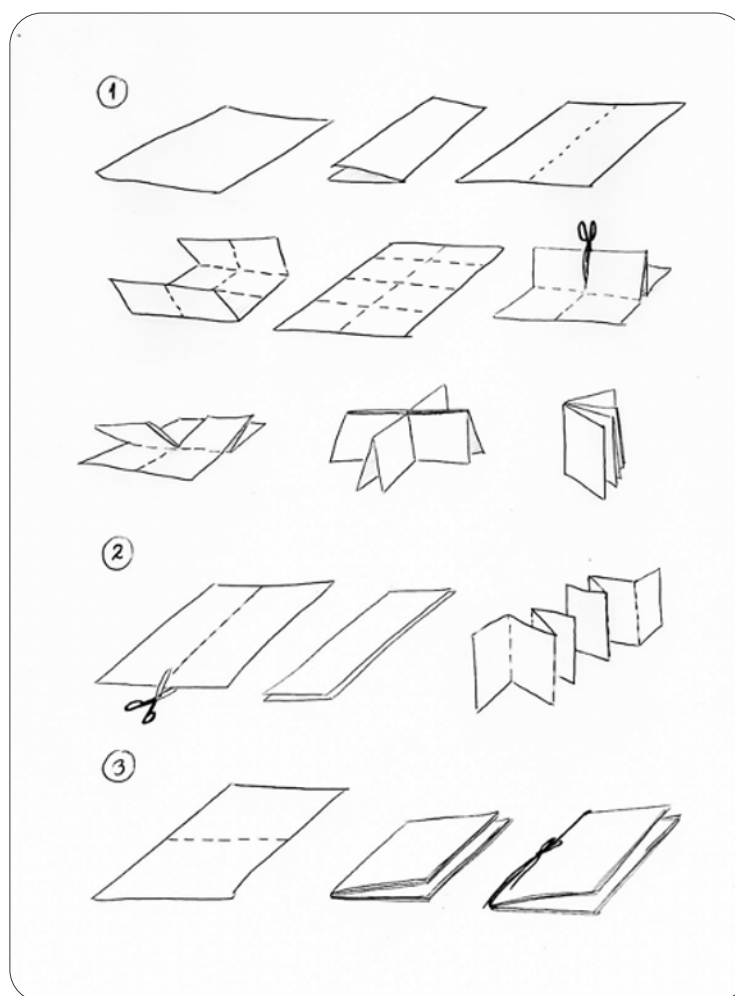
Un fanzine es una publicación independiente, casera y de corto tiraje que, cualquier persona puede elaborar utilizando pocos recursos y mucha imaginación. Sirve para comunicar descubrimientos, pensamientos, opiniones, inquietudes y reflexiones. En su interior, se pueden incluir elementos como fotografías, recortes, artículos, críticas, cómics, dibujos, textos y otros contenidos.



Ejemplos de fanzine.

Luego de que los estudiantes hayan leído el texto, la o el docente les muestra un par de ejemplos de fanzine, además explica que existen diversos formatos para elaborarlos y que incluso pueden crear el suyo. A continuación, el maestro o la maestra solicita a los estudiantes observar el siguiente gráfico. Esta imagen muestra cómo elaborar diversos formatos de fanzine. Con este ejemplo, les pide a sus estudiantes que experimenten doblando, plegando y recortando papel, con la finalidad de que elijan o propongan el formato que utilizarán.

⁸ Adaptado de Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s.f.). *La aventura de aprender, Paso a paso*. Recuperado de <http://laaventuradeaprender.intef.es/guias/como-hacer-un-fanzine/paso-a-paso> (Fecha de consulta: 02/03/2021)



Ejemplos de formato de fanzine.

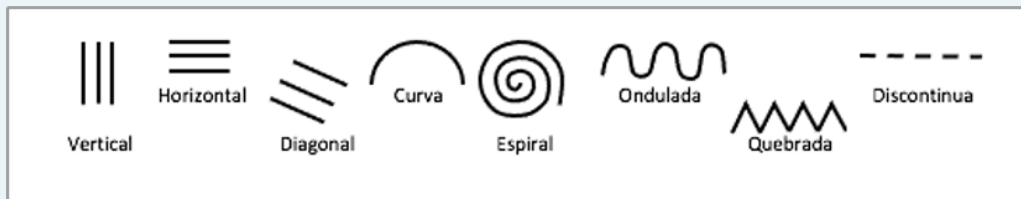
Luego, la o el docente invita a sus estudiantes a leer la información que se encuentra a continuación. El texto presenta la definición sobre la línea y sus tipos.

La línea⁹

Podemos definir la línea como un punto en movimiento, pero cuando la representamos plásticamente encima de un soporte, que puede ser un papel, un lienzo u otro material, le damos longitud y grosor. El aspecto de las líneas cambia cuando utilizamos distintos materiales, instrumentos y papeles.

⁹ Junta de Andalucía. (s.f.). *Elementos del lenguaje visual. Tipos de líneas*. Recuperado de http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/11000289/helvia/aula/archivos/repositorio/0/90/teoria_1_ESO_-_7_ELEMENTOS_DEL LENGUAJE_VISUAL.pdf (Fecha de consulta: 02/01/2021)

Tipos de línea



Existen diversos tipos de líneas: las simples, las rectas o las curvas; las elaboradas en un solo trazo, y las líneas compuestas, formadas por dos o más líneas rectas o curvas.

Los trazos de las líneas de manera vertical, horizontal y diagonal poseen un valor expresivo. Por ejemplo, cuando visualizamos líneas horizontales, estas nos brindan una sensación de estabilidad, calma y equilibrio. Las líneas verticales brindan una sensación menos estable, pero de manera equilibrada. De esta manera, ofrecen la sensación de elevación. Las líneas diagonales brindan la sensación de inestabilidad, pero con mayor dinamismo.

Enseguida, la o el docente les pide a sus estudiantes que tengan en cuenta la información sobre la línea y sus tipos, para experimentar. Los estudiantes realizarán trazos cortos o largos, superpondrán líneas o realizarán sus trazos de otras maneras. Para ello, deberán utilizar diversas técnicas de dibujo, según los materiales que tengan en casa. Se pueden usar lápices de color, lapiceros, plumones, u otros materiales no convencionales, como tintes naturales. De este modo, descubrirán las posibilidades plásticas y creativas que ofrece cada material y decidirán qué tipos de línea aplicarán en su fanzine.

A continuación, el profesor o profesora explica a sus estudiantes que deberán planificar su proyecto artístico. Para ello, seleccionarán, a partir del diálogo con su familia, una canción que los identifique. Además, deben incluir el formato en el que trabajarán (virtual o físico), el título que tendrá su fanzine, los materiales (que se seleccionarán según las técnicas que decidan utilizar), diversos tipos de líneas, algún elemento cultural que caracterice a su comunidad y otros elementos plásticos que los estudiantes decidan incluir.

Seguidamente, la o el docente explica a sus estudiantes que es momento de elaborar su fanzine. Para ello, en primer lugar, deben revisar su planificación con detenimiento. De acuerdo con el orden de actividades, acto seguido, elaborarán un prototipo de cómo quieren que quede su fanzine.

Luego, en base al prototipo realizado, los estudiantes deberán elaborar su fanzine, teniendo en cuenta que con él generarán un espacio en el que podrán compartir experiencias, emociones y sentimientos con su familia.



A continuación, la o el docente pide a sus estudiantes que elaboren un pequeño plan en el que consideren los aspectos necesarios a tener en cuenta para llevar a cabo la presentación de su fanzine a su familia. Luego, deberán presentar su trabajo, para recordar junto a sus familiares momentos gratos y quizá animarse a cantar juntos aquella canción que inspiró la elaboración del fanzine. Además, los estudiantes deben registrar las reacciones y comentarios de su familia sobre su trabajo.

Finalmente, los estudiantes deben narrar en formato escrito o de audio las etapas de su proceso de creación. Deben incluir su reflexión sobre la efectividad de su proyecto, las modificaciones que realizaron y las mejoras que harían en sus próximos proyectos. Asimismo, deben tomar en cuenta las reacciones y los comentarios de su familia sobre su fanzine. Finalmente, deberán completar las siguientes frases:

- *Lo que más me ha impactado de elaborar mi fanzine es* _____
_____.
- *La mayor dificultad que tuve al elaborar mi proyecto artístico fue* _____
_____ *y lo resolví* _____.
- *Si pudiera mejorar algo de mi trabajo, mejoraría* _____
_____.

f

Ejemplos de evidencias de estudiantes y descripción de los hallazgos¹⁰

A continuación, les presentamos un ejemplo de evidencia a partir de la situación significativa, producida por un estudiante. Esta evidencia estará acompañada de un análisis que nos permitirá reconocer los logros del estudiante, así como los aspectos que puede o necesita seguir mejorando.

Para la lectura de este apartado es importante tener en cuenta que lo que se presenta es un ejemplo de evidencia que solo proporciona información de algunos desempeños de la competencia en cuestión. Por ese motivo, la información que se recoja sobre el progreso de esta competencia tiene la finalidad de proporcionar ejemplos de cómo se analizan evidencias.

Evidencia: Un proyecto artístico que genere espacios para compartir experiencias, emociones y sentimientos en familia, para mejorar la convivencia en el hogar, a través de la elaboración de un fanzine. El proyecto artístico se analizará considerando los siguientes criterios:

¹⁰ El ejemplo de evidencia se han tomado de manera textual, tal como han sido elaborado por el estudiante.



- Experimenta doblando, plegando y recortando papel. Traza diversos tipos de líneas utilizando varias técnicas de dibujo y materiales que tenga a su disposición.
- Planifica su proyecto artístico a partir de la selección de una canción que identifica a su familia. La canción es elegida con la participación de su familia. Define el formato (virtual o físico), incluye el título, elige los materiales (de acuerdo con las técnicas que utilizará), selecciona los tipos de líneas, e incorpora algún elemento cultural de su comunidad.
- Elabora el prototipo de su fanzine considerando los elementos que contendrá cada una de las páginas, y teniendo en cuenta los aspectos que consideró en su planificación.
- Elabora su fanzine basándose en su planificación y su prototipo para generar un espacio donde pueda compartir experiencias, emociones y sentimientos en familia.
- Narra las etapas de su proceso de creación, reflexionando sobre la efectividad de su proyecto, sobre las modificaciones que realizó y sobre las mejoras que haría en sus próximos proyectos. En la narración, toma en cuenta las reacciones y comentarios de su familia con respecto a su trabajo creativo.

Evidencia: Proyecto artístico elaborado por un estudiante de 14 años

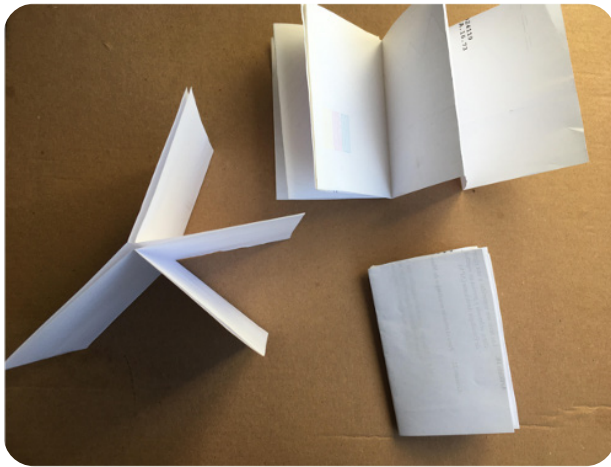


Foto del doblado, plegando y recortando de papel.



Foto de la experimentación con los tipos de líneas.

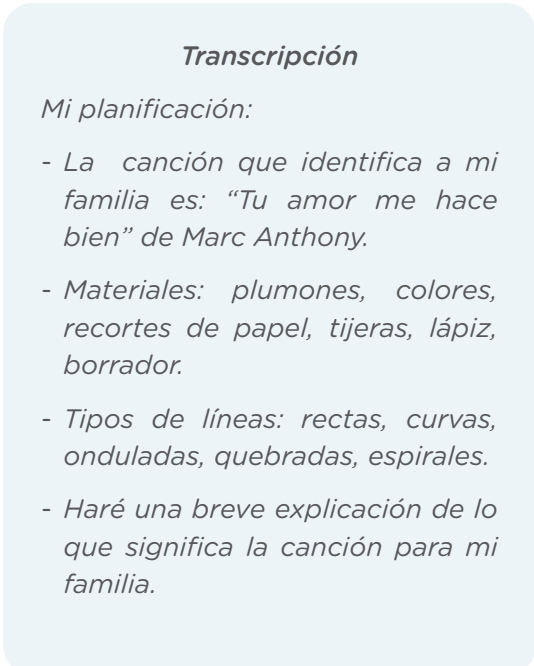
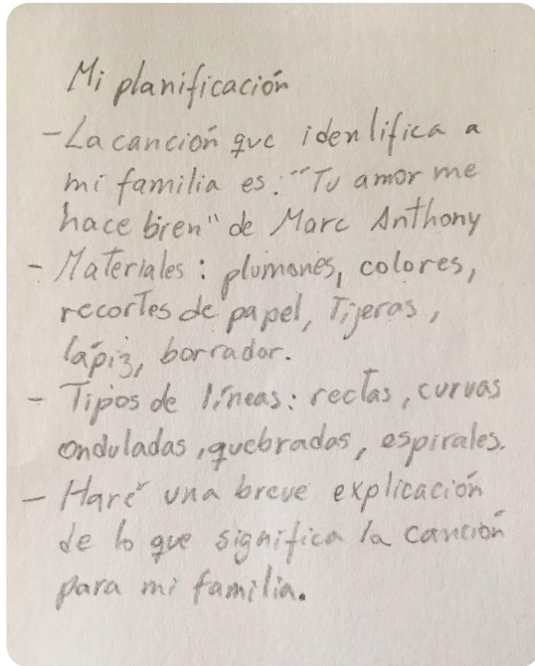
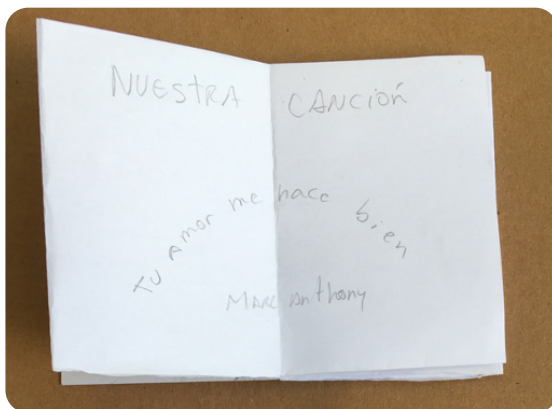
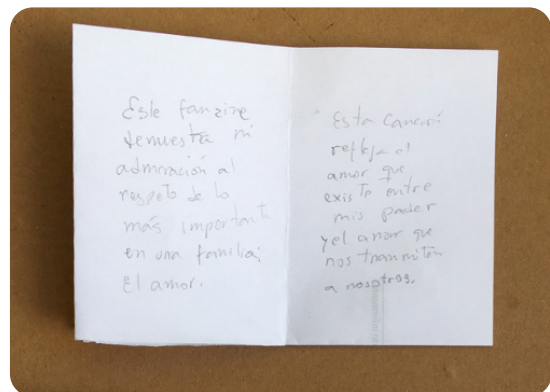
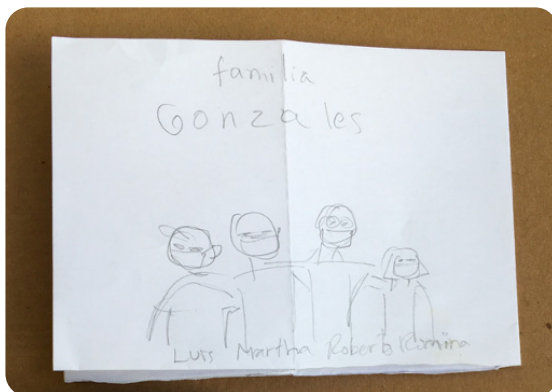
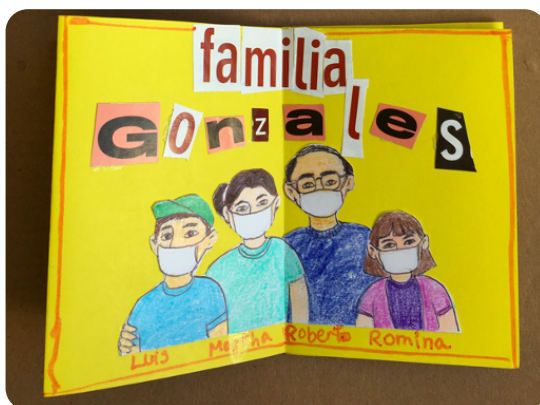
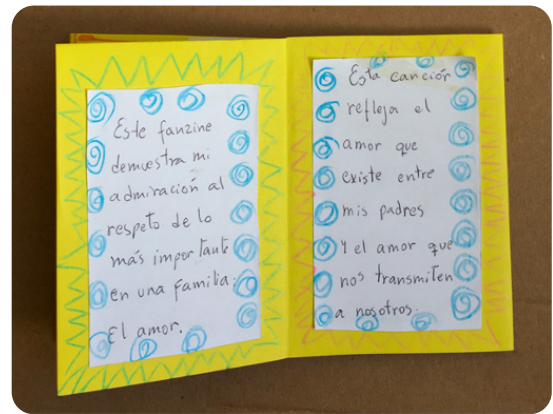
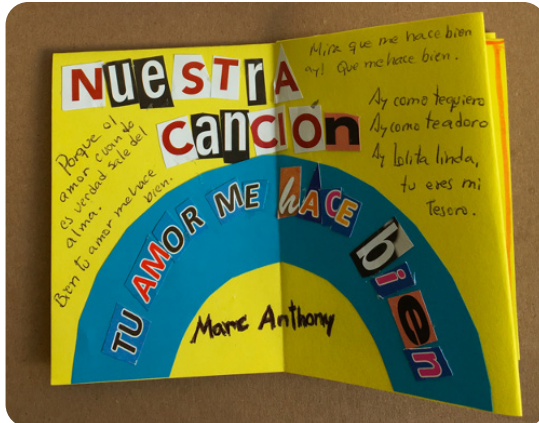


Foto de la planificación del proyecto artístico.



Fotos del prototipo de fanzine.



Fotos de cada página del fanzine.

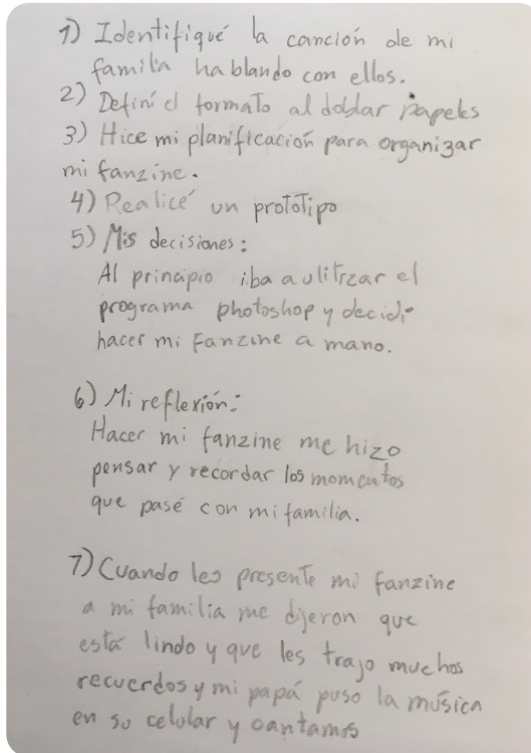
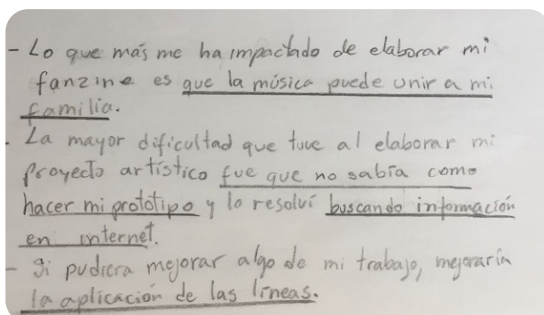


Foto de la narración del proceso creativo.

Transcripción

- 1) Identifiqué la canción de mi familia hablando con ellos.
- 2) Definí el formato al doblar papeles.
- 3) Hice mi planificación para organizar mi fanzine.
- 4) Realicé un prototipo
- 5) Mis decisiones:
Al principio iba a utilizar el programa Photoshop y decidí hacer mi fanzine a mano.
- 6) Mi reflexión:
Hacer mi fanzine me hizo pensar y recordar los momentos que pasé con mi familia.
- 7) Cuando les presente mi fanzine a mi familia me dijeron que está lindo y que les trajo muchos recuerdos y mi papá puso la música en su celular y cantamos.



Transcripción

- Lo que más me ha impactado de elaborar mi fanzine es que la música puede unir a mi familia.
- La mayor dificultad que tuve al elaborar mi proyecto artístico fue que no sabía como hacer mi prototipo y lo resolví buscando información en internet.
- Si pudiera mejorar algo de mi trabajo, mejoraría la aplicación de las líneas.



Con respecto a la evidencia presentada, podemos identificar que el estudiante empezó a elaborar su proyecto artístico experimentando con el doblado, es decir, plegando y recortando el papel. Al revisar los trazos de líneas, se observa que el estudiante utilizó un lápiz para imitar las formas que muestra el texto sobre la línea y sus tipos.

En la planificación, se observa la elección de la canción que identifica a su familia, los materiales y los tipos de líneas que utilizará. Además, el estudiante explica lo que significa la canción para su familia. Sin embargo, no incluye el formato, el título y tampoco un elemento cultural de su comunidad.

En el prototipo, se observa que seleccionó el formato con el que realizará su fanzine, que organizó los elementos que contendrá cada una de las páginas de su trabajo y que utilizó un lápiz para representar los tipos de líneas que empleará. También, se observa el título de su fanzine, el cual no incluyó en la planificación de su proyecto.

Se observa que, para producir su fanzine, el estudiante ha considerado el prototipo que elaboró previamente. Aplicó algunas técnicas de dibujo utilizando materiales como plumones, lapiceros, lápices de color, corrector líquido y la técnica del collage, pues pegó papeles de colores y diversos tipos de letras. También, se observa la aplicación de líneas onduladas, rectas, discontinuas, quebradas y en espiral. Además, incluyó otros elementos como el dibujo de su familia, a quienes representó con mascarillas.

En la narración que el estudiante realizó sobre su proceso de creación, menciona los pasos que siguió y las decisiones que tomó para elaborar su fanzine. Además, afirma que, al elaborar su fanzine, pensó y recodó momentos con su familia. De igual manera, incluyó los comentarios y reflexiones que realizaron sus familiares con respecto al proyecto artístico. El estudiante agrega que su papá puso la canción en su celular y la cantaron todos juntos.

Al completar las frases, manifestó que lo que más le ha impactado al elaborar su fanzine es que la música tuvo la capacidad de unir a su familia. Esta afirmación permite concluir que ha conversado con ellos, que les ha presentado su trabajo y que han compartido momentos a partir de la música que los identifica. Refiere también que la dificultad que tuvo al elaborar su proyecto artístico, la resolvió buscando información en Internet. Esto permite inferir que el estudiante buscó soluciones a sus dificultades de forma autónoma. La última frase la completó indicando que lo que mejoraría en su trabajo sería la aplicación de las líneas. Ello permite inferir que el estudiante ha adoptado una posición crítica al revisar su fanzine y notar lo que podría mejorar.

En resumen, para la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, recomendamos al estudiante que se encuentra en proceso de alcanzar la competencia, que al elaborar sus próximos proyectos artísticos, experimente y use los elementos del arte, teniendo en cuenta la aplicación de técnicas y materiales para sus necesidades de expresión y comunicación. Además, que continúe desarrollando sus ideas investigando una serie de recursos; que planifique y elabore sus proyectos, utilizando los elementos de los lenguajes del arte, y que considere



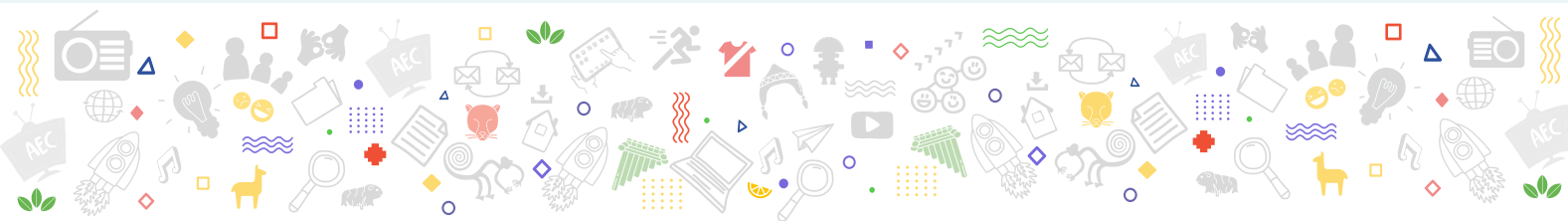
incorporar influencias de su propia cultura. Debe continuar registrando las etapas de sus procesos de creación, para reflexionar sobre la efectividad de sus proyectos, modicándolos y estableciendo estrategias de mejora para que sus proyectos sigan impactando a futuro. Finalmente, continuar planificando la presentación de sus proyectos, considerando sus intenciones y el público al que se dirige.

Es necesario que, como docente del área, se asegure de que sus estudiantes entiendan los criterios que se tomarán en cuenta para elaborar sus proyectos artísticos. Es imprescindible que los estudiantes entiendan el proceso creativo que deben seguir. De este modo, sabrán qué aprendizajes deben demostrar frente a la situación significativa propuesta.

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA 3

“Arte para reflexionar sobre la contaminación acústica”

(Sugerida para estudiantes de tercer grado de secundaria en adelante).



a Competencias a evaluar a partir de la situación significativa planteada

- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

b Nivel de exigencia propuesto para la situación significativa planteada

Para diseñar esta situación significativa se ha tomado como referencia el estándar de la competencia del ciclo VII de la Educación Básica Regular¹¹.

- 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

11 Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica*. Lima, Perú: Ministerio de Educación. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacionalde-la-educacion-basica.pdf>



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.

Recordemos que el objetivo de esta situación es identificar el nivel de desarrollo actual de cada estudiante en relación con las competencias involucradas. Por ello, en el caso de estudiantes que iniciarán tercer grado de secundaria, no se debe centrar la atención en verificar si lograron o no lo que plantea el estándar de este ciclo, como ya sabemos no es exigible para los estudiantes hasta finalizar el ciclo. Lo importante es que las y los estudiantes pongan en práctica sus competencias en el nivel que hayan alcanzado para identificar los logros y los aspectos a fortalecer en cada uno de ellos para la mejora de sus aprendizajes. Desde luego, podemos adaptar, adecuar o contextualizar esta situación de acuerdo a las características y situación de contexto de las y los estudiantes que tengamos a cargo.

C

Situación significativa propuesta a las y los estudiantes

Adriana, quien cursa el 4to de secundaria, vive en una calle concurrida, cada día, sobre todo en las mañanas, mientras está realizando sus actividades de Aprendo en casa, escucha ruidos de motores de carros y motos, anuncios en altoparlante, alarmas, el sonido de las bocinas, la música que sus vecinos escuchan en alto volumen y otros ruidos que no le permiten estudiar. En algunas ocasiones, esos sonidos fuertes y ruidos le causan fastidio y se distrae fácilmente.

Por ello, Adriana ha decidido elaborar un proyecto artístico que difundirá en las redes sociales para generar reflexión sobre cómo afecta la contaminación sonora en su barrio. Ante esta situación, planteamos la siguiente pregunta: ***¿Cómo, a través del arte y la tecnología, podemos generar reflexión sobre los problemas originados por la contaminación sonora que se produce en nuestra comunidad?***

A partir de la pregunta planteada, las y los estudiantes deberán elaborar un proyecto artístico con la finalidad de generar reflexión en la comunidad sobre los problemas generados por la contaminación sonora, para mostrarlo en el Festival virtual de Arte ambiental que organizarán junto a su profesor o profesora.

La situación significativa planteada, también permite el recojo de información relacionada con competencias asociadas a las áreas de Ciencias Sociales, Ciencia y Tecnología, y Comunicación.



d

¿Qué evidencias producirán las y los estudiantes a partir de esta situación significativa?

A lo largo del desarrollo de esta situación significativa, iremos obteniendo la siguiente evidencia de cada uno de nuestros estudiantes:

Evidencia (Crea proyectos desde los lenguajes artísticos): Un proyecto artístico que contribuya a generar reflexión en nuestra comunidad sobre los problemas generados por la contaminación acústica, a través de la elaboración de un mapa sonoro interactivo. El proyecto artístico se analizará con los siguientes criterios:

- Experimenta probando las posibilidades creativas que ofrecen las funciones Insertar, Dibujo, Transiciones y Animación de un programa de presentación como PowerPoint u otro similar.
- Planifica la elaboración de su mapa sonoro interactivo, teniendo en cuenta las funciones: Insertar, Dibujo, Transición y Animación de un programa presentación como PowerPoint u otro similar. Asimismo, incluye referentes culturales de su localidad, mensajes, experiencias, ideas que surgen de las entrevistas que realiza sobre la contaminación sonora, audios de los sonidos contaminantes de la comunidad en la que vive, y además elementos como fotos, dibujos, mapas, texto y otros.
- Elabora bocetos que reflejan sus ideas sobre cómo quedaría gráficamente su mapa sonoro interactivo, teniendo en cuenta la planificación realizada.
- Elabora su mapa sonoro interactivo, considerando su planificación y boceto previo.
- Narra de manera escrita o en audio los procesos usados en el desarrollo de su trabajo, a partir del registro de su proceso creativo. Define el público al que presentará su mapa sonoro interactivo, para evaluar la efectividad de su proyecto, según los comentarios y sugerencias que reciba. Describe el impacto que le generó elaborar el proyecto artístico.

Es importante que la o el docente, junto con sus estudiantes, analice estos criterios de evaluación antes y durante la elaboración del producto para asegurarse de que hayan comprendido.

e

¿Qué hacen las y los estudiantes a partir de la situación significativa planteada?

Para empezar a desarrollar esta situación significativa, la o el docente presenta el siguiente texto:



La contaminación acústica, una amenaza invisible¹²

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), la contaminación acústica es uno de los factores ambientales que está causando muchos problemas de salud. Por ejemplo, cuando escuchamos taladrar el piso, el claxon que tocan los conductores, las alarmas de los carros, cuando los aviones sobrevuelan el cielo, los altoparlantes y demás. Los epicentros de la contaminación son las ciudades que, aunque estos ruidos sean invisibles y que la crisis del coronavirus ha reducido en gran medida porque las personas se están quedando en casa, la contaminación sonora o acústica es demasiado perjudicial para los seres humanos, pero también para los animales. Sin embargo, no todo sonido se puede considerar contaminación sonora, la definición de la OMS de ruido es cualquier sonido superior a 65 decibelios (dB), lo que significa que el ruido se vuelve dañino cuando supera los 75 dB y es doloroso a partir de los 120 dB. Por lo tanto, recomienda no superar los 65 dB durante el día y también indica que para tener un sueño reparador el ruido en la noche no debe superar los 30 dB.

En seguida, la o el docente genera un espacio de diálogo con sus estudiantes y comparte alguna experiencia personal relacionada a la contaminación sonora. Luego, plantea las siguientes preguntas: ¿Qué situaciones relacionadas con la contaminación sonora están ocurriendo en el lugar en el que vives? ¿Te afecta de alguna manera la contaminación sonora que ocurre en tu localidad?, ¿cómo? Estas preguntas pueden variar según las respuestas de sus estudiantes.

A continuación, el maestro o la maestra presenta un texto adicional que explica qué es un mapa sonoro.

¿Qué es un mapa sonoro?

Un Mapa sonoro o conocido también como mapa de ruido o acústico, reúne datos del entorno acústico de diversos lugares, sirve para generar experiencias auditivas sobre eventos sonoros y conocer las condiciones sonoras de algún lugar¹³. Por ejemplo, en este caso elaboraremos un mapa sonoro interactivo que trate situaciones sobre la contaminación ambiental provocada por el sonido excesivo que se produce en el lugar en el que vivimos.

Luego de que los estudiantes hayan leído el texto, la o el docente aclara las dudas que surjan con respecto a qué es un mapa sonoro interactivo. Además, les solicita investigar más al respecto.

¹² Iberdrola. (2021). *Contaminación acústica*. Recuperado de <https://www.iberdrola.com/medio-ambiente/que-es-contaminacion-acustica-causas-efectos-soluciones> (Fecha de consulta: 13/02/2021)

¹³ ACUSTICA UACH. (s.f.). *Mapa sonoro*. Recuperado de <https://www.acusticauach.cl/mapa/> (Fecha de consulta: 03/01/2021)



En seguida, les explica que deberán registrar el desarrollo de su proyecto artístico (en formato escrito o de audio) con el propósito de reflexionar sobre cómo empezaron y culminaron su trabajo. Igualmente, indica a sus estudiantes que el documento servirá para evaluar y mejorar su proyecto. Del mismo modo, el o la docente sugiere que se ubiquen en un espacio adecuado en casa para elaborar su proyecto artístico. Asimismo, les menciona que, a lo largo de su proceso de creación, deberán realizar las modificaciones que consideren necesarias para la mejora de su trabajo.

Enseguida, explica a sus estudiantes que deben elaborar preguntas para recoger información de su familia o amistades (mínimo a tres personas) sobre cómo les afecta la contaminación sonora que ocurre en el lugar en el que viven.

A continuación, la o el docente solicita a los estudiantes que registren los sonidos fuertes y ruidos que ocurren alrededor de su casa. Para tal fin, deben utilizar un celular u otro dispositivo electrónico en diferentes momentos y espacios del lugar en el que viven.

Posteriormente, la o el docente pide a sus estudiantes que experimenten con las funciones Insertar, Dibujo, Transición y Animación para descubrir las posibilidades que ofrece el programa de presentación PowerPoint u otro de su elección. En el caso de que los estudiantes decidan trabajar con materiales físicos, les indica que deberán utilizar los recursos que tengan en casa. Solicita a las y los estudiantes que experimenten con ellos y a que prueben las posibilidades creativas que ofrecen para crear un mapa sonoro.

A continuación, pide a sus estudiantes que planifiquen la elaboración de su mapa sonoro interactivo, teniendo en cuenta la selección de las funciones del programa de presentación con el que experimentaron. También, les pide incluir referentes culturales de su localidad, mensajes, experiencias, ideas a partir de las entrevistas que realizaron sobre cómo afecta la contaminación sonora, y que incorporen fotos, dibujos, mapas, textos, audios y otros.

Luego, la o el docente explica a sus estudiantes que deben elaborar un boceto previo que refleje sus ideas de cómo quieren que quede su mapa sonoro interactivo. Para ello, deben tener en cuenta los aspectos que consideraron en su planificación.

En seguida, las y los estudiantes deberán elaborar su mapa sonoro interactivo de acuerdo con su boceto previo y la planificación de su proyecto artístico.

A continuación, la o el docente indica a sus estudiantes que, cuando terminen de elaborar su mapa sonoro, deben presentarlo por lo menos a dos personas, quienes observarán y probarán la interactividad del trabajo. Además, las y los estudiantes plantearán preguntas a sus espectadores para recoger comentarios y sugerencias de mejora.

Finalmente, la o el docente solicita a sus estudiantes que incluyan en la narración de su proceso creativo las modificaciones y mejoras que realizaron, la evaluación de su trabajo (teniendo en cuenta las opiniones y sugerencias de sus amistades o familia sobre la interactividad del mapa sonoro). Además, deberán completar las frases sobre su experiencia y el impacto que les generó elaborar su trabajo.



- *Lo que más me ha impactado de elaborar este proyecto artístico es _____*
_____.
- *La mayor dificultad que tuve al elaborar mi mapa sonoro fue _____*
_____ *y lo resolví _____*.
- *Si pudiera mejorar algo de mi trabajo, mejoraría _____*
_____.
- *Lo que aprendí en este proyecto artístico lo podré aplicar en _____*
_____.
- *Lo que me gustaría seguir aprendiendo a partir de este trabajo es _____*
_____.

Se les sugiere organizar el Festival Virtual de “Arte ambiental” junto con sus estudiantes, para mostrar a la comunidad sus mapas sonoros interactivos.

f

Ejemplos de evidencias de estudiantes y descripción de los hallazgos¹⁴

A continuación, les presentamos un ejemplo de evidencia a partir de la situación significativa, producida por un estudiante. Esta evidencia estará acompañada de un análisis que nos permitirá reconocer los logros del estudiante, así como los aspectos que puede o necesita seguir mejorando.

Para la lectura de este apartado es importante tener en cuenta que lo que se presenta es un ejemplo de evidencia que solo proporciona información de algunos desempeños de la competencia en cuestión. Por ese motivo, la información que se recoja sobre el progreso de esta competencia tiene la finalidad de proporcionar ejemplos de cómo se analizan evidencias.

Evidencia: Un proyecto artístico que contribuya a generar reflexión en nuestra comunidad sobre los problemas generados por la contaminación acústica, a través de la elaboración de un mapa sonoro interactivo. El proyecto artístico se analizará con los siguientes criterios:

- Experimenta probando las posibilidades creativas que ofrecen las funciones Insertar, Dibujo, Transiciones y Animación de un programa de presentación como PowerPoint u otro similar.
- Planifica la elaboración de su mapa sonoro interactivo, teniendo en cuenta las funciones: Insertar, Dibujo, Transición y Animación de un programa de presentación como PowerPoint u otro similar. Asimismo, incluye referentes culturales de su localidad, mensajes, experiencias, ideas que surgen de las entrevistas que

¹⁴ Los ejemplos de las evidencias se han tomado de manera textual, tal como han sido elaborados por las y los estudiantes.



realiza sobre la contaminación sonora, audios de los sonidos contaminantes de la comunidad en la que vive, y además elementos como fotos, dibujos, mapas, texto y otros.

- Elabora bocetos que reflejan sus ideas sobre cómo quedaría gráficamente su mapa sonoro interactivo, teniendo en cuenta la planificación realizada.
- Elabora su mapa sonoro interactivo, considerando su planificación y boceto previo.
- Narra de manera escrita o en audio los procesos usados en el desarrollo de su trabajo, a partir del registro de su proceso creativo. Define el público al que presentará su mapa sonoro interactivo, para evaluar la efectividad de su proyecto, según los comentarios y sugerencias que reciba. Describe el impacto que le generó elaborar el proyecto artístico.

Evidencia: Proyecto artístico, mapa sonoro elaborado por un estudiante de 16 años



Captura de pantalla de la exploración de las funciones de PowerPoint.

Planificación:

Funciones del programa presentación PowerPoint:
Insertar, Formas: Cuadrado, explosión, cuadro de texto, iconos, sonidos, línea.
Dibujar: Bolígrafo, lápiz.

- Referente cultural de mi localidad: Los sonidos de mi ciudad y algunos mantos peruanos.
- Mensajes: Estamos rodeados de ruido que contamina el ambiente en el que vivimos, quiero mostrar los ruidos que se escuchan cerca a mi casa colocando fotos, a los sonidos que grabé.
- Otros elementos: Incluiré fotos, dibujos, mapas, colores, texto, y audios.



Transcripción

Planificación:

- Funciones del programa presentación PowerPoint: Insertar, Formas: Cuadrado, explosión, cuadro de texto, íconos, sonidos, línea. Dibujar: Bolígrafo, lápiz.
- Referente cultural de mi localidad: Los sonidos de mi ciudad y algunos mantos peruanos.
- Mensajes: Estamos rodeados de ruido que contamina el ambiente en el que vivimos, quiero mostrar los ruidos que se escuchan cerca a mi casa colocando fotos, a los sonidos que grabé.
- Otros elementos: Incluiré fotos, dibujos, mapas, colores, texto, y audios.

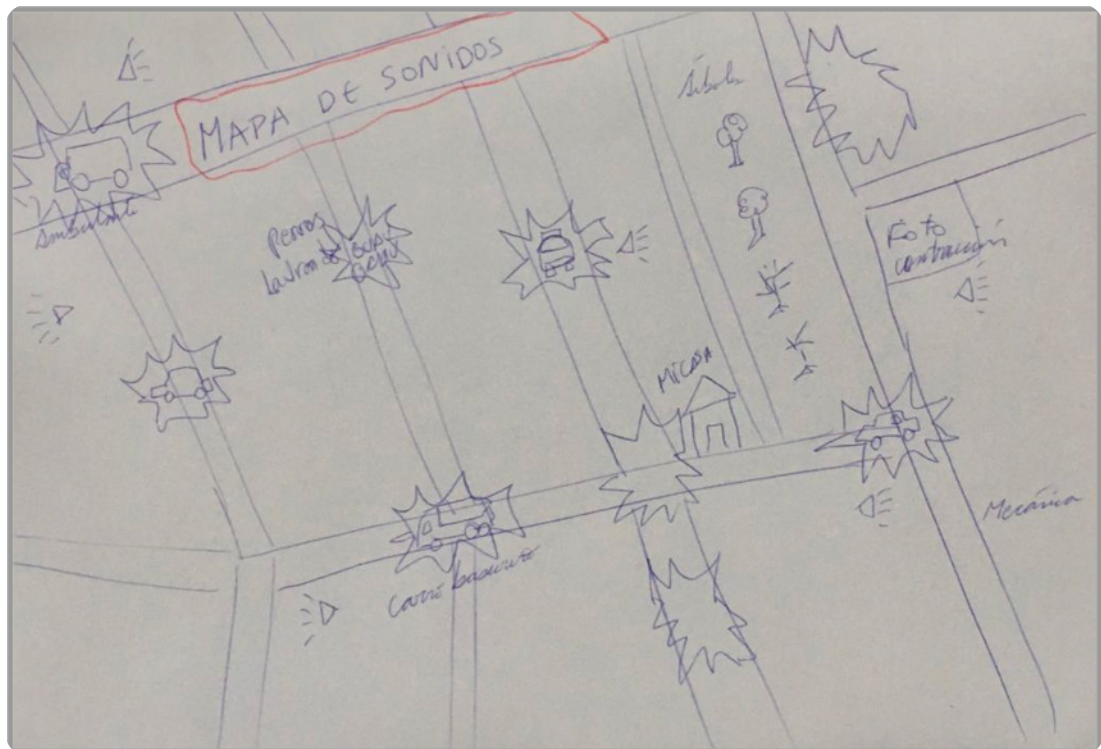


Foto del boceto que elaboró el estudiante.

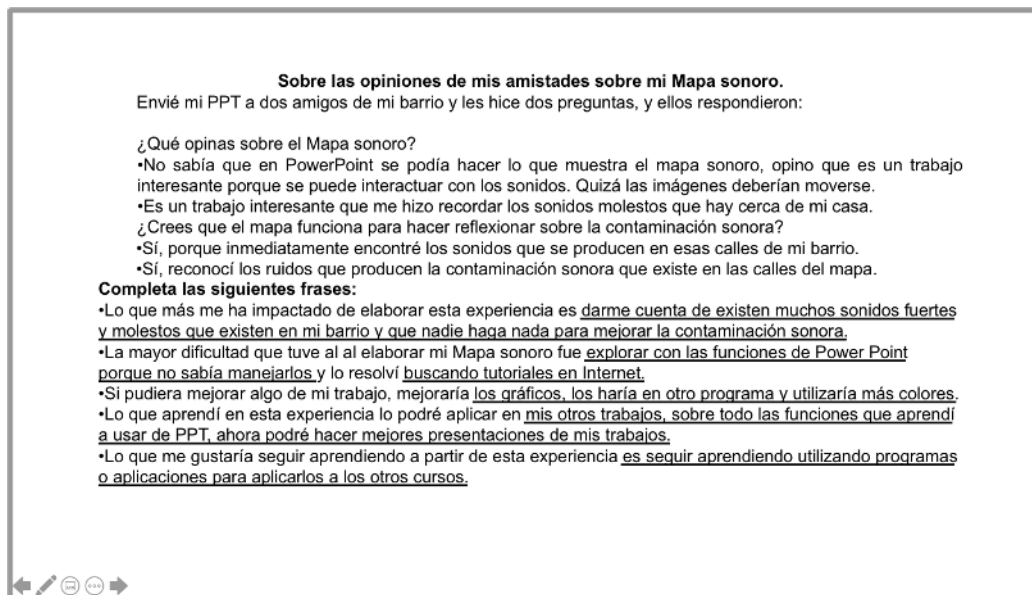


Captura de pantalla del mapa sonoro que elaboró el estudiante.

Etapas de mi creación.

1. Primero grabé en varios momentos diversos sonidos que ocurren en mi barrio.
2. Hice preguntas que después se las planteé a tres personas sobre la contaminación sonora:
Le pregunté a tres personas: a mi tío, a una amiga y a un amigo del colegio.

¿Cuáles son los sonidos que son más molestos en el lugar en el que vives?
Respuestas:
• Los altoparlantes.
• Los sonidos de los buses y sus bocinas.
• Los sonidos de las fábricas
¿En qué momentos del día escuchan más ruidos?
Respuestas:
• En la mañana y tarde
• Todo el día hasta las 9 de la noche
• Desde las 11 de la mañana hasta las 5 de la tarde
¿Cómo afecta tu vida los ruidos que se escuchan al rededor de tu casa?
Respuestas:
• Me molesta
• Me duele la cabeza
• Me fastidia y me desconcentra
3. Experimenté con las funciones del programa PowerPoint
4. Hice mi boceto
5. Elaboré mi mapa sonoro
6. Elaboré preguntas antes de compartir mi mapa sonoro
7. Completé frases



Capturas de pantalla sobre la narración de las etapas de su creación.

Transcripción

Etapas de mi creación.

- 1) *Primero grabé en varios momentos diversos sonidos que ocurren en mi barrio.*
- 2) *Hice preguntas que después se las planteé a tres personas sobre la contaminación sonora:*

Le pregunté a tres personas: a mi tío, a una amiga y a un amigo del colegio.

¿Cuáles son los sonidos que son más molestos en el lugar en el que vives?

Respuestas:

- Los altoparlantes.*
- Los sonidos de los buses y sus bocinas.*
- Los sonidos de las fábricas*

¿En qué momentos del día escuchan más ruidos?

Respuestas:

- En la mañana y tarde*
- Todo el día hasta las 9 de la noche*
- Desde las 11 de la mañana hasta las 5 de la tarde*

¿Cómo afecta tu vida los ruidos que se escuchan al rededor de tu casa?

Respuestas:

- Me molesta*
- Me duele la cabeza*
- Me fastidia y me desconcentra*

- 3) Experimenté con las funciones del programa PowerPoint
- 4) Hice mi boceto
- 5) Elaboré mi mapa sonoro
- 6) Elaboré preguntas antes de compartir mi mapa sonoro
- 7) Completé frases

Sobre las opiniones de mis amistades sobre mi Mapa sonoro.

Envié mi PPT a dos amigos de mi barrio y les hice dos preguntas, y ellos respondieron:

¿Qué opinas sobre el Mapa sonoro?

- No sabía que en PowerPoint se podía hacer lo que muestra el mapa sonoro, opino que es un trabajo interesante porque se puede interactuar con los sonidos. Quizá las imágenes deberían moverse.
- Es un trabajo interesante que me hizo recordar los sonidos molestos que hay cerca de mi casa.

¿Crees que el mapa funciona para hacer reflexionar sobre la contaminación sonora?

- Sí, porque inmediatamente encontré los sonidos que se producen en esas calles de mi barrio.
- Sí, reconocí los ruidos que producen la contaminación sonora que existe en las calles del mapa.

Completa las siguientes frases:

- Lo que más me ha impactado de elaborar este proyecto artístico es darme cuenta de existen muchos sonidos fuertes y molestos que existen en mi barrio y que nadie haga nada para mejorar la contaminación sonora.
- La mayor dificultad que tuve al elaborar mi Mapa sonoro fue explorar con las funciones de Power Point porque no sabía manejarlos y lo resolví buscando tutoriales en Internet.
- Si pudiera mejorar algo de mi trabajo, mejoraría los gráficos, los haría en otro programa y utilizaría más colores.
- Lo que aprendí en este proyecto lo podré aplicar en mis otros trabajos, sobre todo las funciones que aprendí a usar de PPT, ahora podré hacer mejores presentaciones de mis trabajos.
- Lo que me gustaría seguir aprendiendo a partir de este trabajo es seguir aprendiendo utilizando programas o aplicaciones para aplicarlos a los otros cursos.



El presente análisis se realizó observando la producción que el estudiante remitió en un archivo con el formato del programa PowerPoint. No obstante, en el presente ejemplo de situación, se muestran las capturas de pantalla del proyecto artístico.

Con respecto a la evidencia, podemos verificar que el estudiante ha experimentado con las posibilidades creativas que ofrecen las funciones del programa PowerPoint. Podemos apreciar que ha usado las herramientas Insertar formas, Dibujos, Íconos y Sonido. Sin embargo, no se observa que haya experimentado con las funciones Transición y Animación. A pesar de ello, el estudiante podrá seguir examinando las funciones del *software* con la finalidad de aplicar lo aprendido en otros proyectos similares.

En lo que concierne a la planificación del proyecto, se aprecia que las funciones del *software* que aplicó en su trabajo son las mismas con las que experimentó previamente. Asimismo, menciona que utilizará los sonidos de su comunidad y los mantos peruanos como referentes culturales de su comunidad. De igual manera, sobre los mensajes, experiencias e ideas, afirma: *“Estamos rodeados de ruido que contamina el ambiente en el que vivimos, quiero mostrar los ruidos que se escuchan cerca a mi casa colocando fotos, a los sonidos que grabé.”* Los otros elementos que incluyó en su planificación son fotos, dibujos, colores, texto y audios.

En el boceto, se observa que el estudiante representa las calles aledañas a su casa. Incluye dibujos de vehículos y formas geométricas para representar las imágenes que colocará. También representa su casa, algunos árboles y los íconos de los sonidos. De igual manera, agrega textos y espacios que indican que allí habrá una foto. Se puede confirmar que muchas características coinciden con las que consideró en la planificación de su proyecto artístico.

En el mapa sonoro, se verifican las funciones que utilizó del programa PowerPoint, siendo las mismas que consideró en su planificación. Estas son Insertar formas e íconos (para introducir imágenes) y Dibujar (para delinear las calles). Asimismo, los referentes culturales de su localidad que se aprecian son los sonidos que caracterizan a su ciudad y los mantos peruanos. Además, se observa otros elementos como fotos recortadas digitalmente, diversos íconos, el uso de colores transparentes en las formas, el texto, y las onomatopeyas de sonidos fuertes que simbolizan el mensaje y las ideas que desea transmitir.

Se observa que el estudiante ha registrado los pasos que siguió para crear su proyecto artístico. Cada etapa ha sido enumerada de principio a fin. Aquí ha incluido las opiniones de dos amigos sobre la efectividad de su mapa sonoro. Para ello, indica las preguntas que planteó y las respuestas que recibió. Del mismo modo, completó las frases sobre la elaboración y presentación de su mapa sonoro y señaló que existen muchos sonidos fuertes y molestos en su barrio y que nadie propone nada para mejorar la situación. Asimismo, menciona las dificultades que tuvo y cómo las solucionó. Finalmente, manifiesta lo que podría mejorar de su mapa sonoro, lo que quisiera aplicar en otros proyectos y lo que le gustaría seguir aprendiendo.

En resumen, para la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, recomendamos al estudiante que se encuentra en proceso de alcanzar la competencia, que, al elaborar sus próximos proyectos artísticos, y para lograr sus propósitos comunicativos y expresivos, que experimente, de acuerdo con sus intenciones,



con medios no convencionales como el programa de presentación PowerPoint u otro de su elección. Asimismo, planificar y elaborar su proyecto artístico utilizando referentes culturales y tecnologías, de acuerdo con el mensaje, las experiencias y las ideas que quiere transmitir. Del mismo modo, seguir registrando los procesos que usó para desarrollar y evaluar la efectividad de su proyecto, según los comentarios y sugerencias de mejora que reciba. Finalmente, reflexionar sobre el impacto que le generó la elaboración de su proyecto artístico.

Es necesario que, como docente del área, se asegure de que sus estudiantes entiendan los criterios que se tomarán en cuenta para elaborar sus proyectos artísticos. Es imprescindible que los estudiantes entiendan el proceso creativo que deben seguir. De este modo, sabrán qué aprendizajes deben demostrar frente a la situación significativa propuesta.

Para el desarrollo de la competencia relacionada con la creación de proyectos artísticos, debemos partir de situaciones significativas desafiantes y cercanas al estudiante. Es sustancial brindarles oportunidades para que desarrollen y pongan en acción su creatividad, a través de los lenguajes artísticos como vehículo para comunicar mensajes, ideas y sentimientos que atañen tanto a su realidad social como personal.

Se espera que a partir del portafolio 2020, los niveles de logro registrados en el SIAGIE en el 2020, la carpeta de recuperación (en el caso del estudiante que la desarrolló) y la evidencia recogida en esta etapa de diagnóstico, el docente pueda brindar retroalimentación oportuna a su estudiante y determinar si ha logrado los aprendizajes esperados para el grado (estándar y desempeños). Este análisis le permitirá determinar si el estudiante requiere de un periodo de consolidación o continuar con los aprendizajes planteados para el 2021 según la RVM-193-2020-MINEDU.