



**ORIENTACIONES
PEDAGÓGICAS
2019**



ÍNDICE

ÍNDICE



Prólogo	5
Finalidad de las orientaciones pedagógicas	7
El enfoque de Expresarte	9
Los lenguajes artísticos aplicados en Expresarte	9
Vínculos de Expresarte con el Currículo Nacional de la Educación Básica y el área de Arte y Cultura	14
Competencias de Arte y Cultura	18
Vínculos de Expresarte con otras competencias	20
Vínculos de Expresarte con los enfoques transversales	22
Procesos para el desarrollo de las competencias de Arte y Cultura	26
El proceso de análisis crítico	26
El proceso creativo	32
Los elementos del arte	38
La evaluación formativa en Expresarte	39
Herramientas para la planificación pedagógica	41
Planificación a largo plazo: Plan Artístico Cultural (PAC)	41
Planificación a corto plazo: Unidades didácticas	44
a. Unidades de aprendizaje y sus sesiones (Minedu, 2017a)	44
b. Proyectos artísticos	45
Pautas para la atención a estudiantes con necesidades educativas específicas	47
Organización de los talleres Expresarte	51
Componentes	51
Componente pedagógico	51
Componente de escuela y comunidad	52
Grupos y niveles	54
La proyección comunitaria	55
En las muestras de cierre	55
En las funciones didácticas	56

EL OBJETIVO DEL

ARTE

es representar

NO 

la apariencia externa
de las cosas,

SINO  

SU SIGNIFICADO

INTERIOR.



ARISTÓTELES

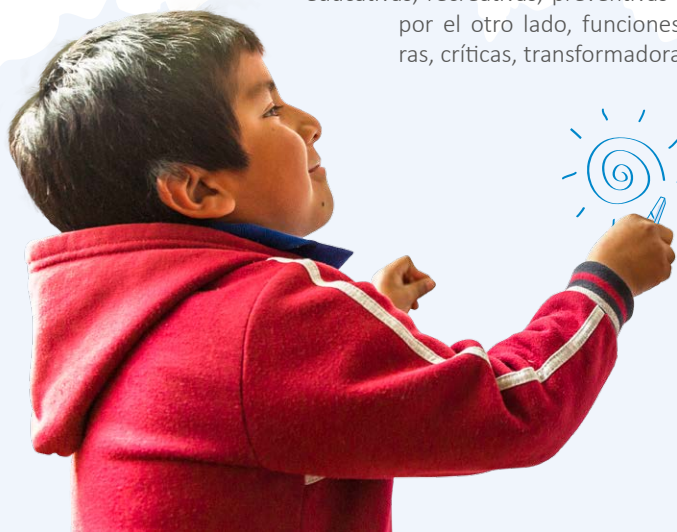
1. PRÓLOGO

Querid@ Promotor@ Cultural,
¡Bienvenid@ al equipo de Expresarte!



La educación artística y cultural ha cobrado mayor importancia en la agenda iberoamericana, ya que representa un campo de reflexión y práctica educativa emergente. Asumida como experiencia y práctica transformadora, permite a las personas cambiar su entorno individual, social y comunitario a partir de explorar y asumir diversas prácticas éticas y estéticas (Jiménez, Aguirre & Pimentel, 2009).

En ese contexto, el Ministerio de Educación ha visto la oportunidad de proveer espacios complementarios para el buen uso del tiempo libre con el objetivo de contribuir al desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes de escuelas públicas y privadas, usando la educación artística y cultural como una herramienta de cambio social. Así, las actividades educativas complementarias de la Unidad de Arte y Cultura se fundamentan en la afirmación de que la educación artística y cultural es una de las áreas con mayor potencial para contribuir al cambio del entorno individual, social y comunitario. De este modo, la actividad artística, quizás como ninguna otra práctica humana, cumple múltiples funciones y sobrepasa la función estética, que es su especificidad (Sorín, 2004). Las artes van mucho más allá; por un lado, desempeñan funciones expresivas, comunicativas, cognitivas, educativas, recreativas, preventivas y terapéuticas; por el otro lado, funciones cohesionadoras, críticas, transformadoras y políticas.





Expresarte es una actividad educativa complementaria que fomenta el desarrollo de aprendizajes vinculados al Currículo Nacional de la Educación Básica, en particular las del área curricular de Arte y Cultura. Se gestiona desde la Unidad de Arte y Cultura, perteneciente a la Dirección de Educación Básica Regular del Ministerio de Educación (Minedu). Tiene como finalidad generar espacios para el buen uso del tiempo libre para el desarrollo de actividades artístico-culturales, promoviendo la formación integral de las estudiantes y los estudiantes, y fortaleciendo su autonomía y la de sus instituciones educativas (II.EE.), así como su vinculación con el entorno.

Este documento explica la propuesta pedagógica de Expresarte a nivel teórico y práctico. Tiene como objetivo brindar orientaciones para mediar y facilitar la enseñanza y el aprendizaje que se desarrollan en estos talleres. No obstante, dado que nuestro país es un espacio en el que convergen varias culturas y contextos diferentes, este documento sirve como una orientación que deberá ser adaptada a cada contexto educativo, sociocultural, político, económico y ambiental de cada institución educativa.

Asimismo, esperamos que sea una herramienta para orientar a los actores educativos vinculados a Expresarte y a vincular al estudiante con la escuela y a acercar esta a su comunidad, recuperando su función social y generando una dinámica de colaboración e interaprendizaje con las diversas organizaciones e instituciones que apuntan al desarrollo educativo y humano en cada localidad del Perú.

Estamos seguros de que se verán beneficiados promotores, directores de las UGEL y de las instituciones educativas involucradas en la implementación de los núcleos de Expresarte y aquellos interesados en adquirir información relacionada con los procesos que intervienen en la organización, diseño y desarrollo de situaciones de enseñanza y aprendizaje desde las artes, a través de los núcleos de Expresarte. Ellos brindarán aportes de su propia imaginación y creatividad.

Los autores

2. FINALIDAD DE LAS ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS

Se espera que este documento sea de utilidad en el trabajo de los diferentes actores educativos que están involucrados en la implementación de Expresarte y de la educación artístico-cultural. Contribuye a lo siguiente:


Reconocer, valorar y adaptar buenas prácticas de enseñanza y aprendizaje artístico que permitan innovar y mejorar la propia labor del promotor cultural.

Comprender el sentido y la finalidad de los talleres de Expresarte en la escuela.


Dominar estrategias que promuevan metodologías activas y participativas en el ámbito de la educación artística y cultural.

Comprender cómo el uso de los distintos lenguajes artísticos como herramientas al servicio de la creación, la expresión, la comunicación y la comprensión de la realidad, desarrollan habilidades y destrezas necesarias para la formación integral.

Adquirir habilidades y recursos para planificar, desarrollar y evaluar situaciones de aprendizaje en las artes y proyectos artísticos para la escuela (o fuera de ella).




Colaborar con distintos actores de la comunidad educativa y del entorno social en el diseño y planificación de proyectos artístico-culturales, creando una cultura de trabajo interdisciplinario y colaborativo.




Fomentar la integración saludable del estudiante en un entorno de comunidad dentro de la escuela y fuera de ella.

Conocer y desarrollar proyectos artístico-culturales que integren los diversos lenguajes artísticos, así como los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación.



Estimular actitudes y hábitos de reflexión e indagación ante los retos que plantea la educación artística.



Promover la participación activa de las estudiantes y los estudiantes en favor de su confianza personal y del bien común.

3. EL ENFOQUE DE EXPRESARTE

Los talleres de Expresarte se basan en la premisa de que la educación artística y cultural es una de las áreas con mayor potencial para contribuir al cambio del entorno individual, social y comunitario. Ello en tanto las artes también desempeñan funciones expresivas, comunicativas, cognitivas, educativas, recreativas, preventivas y terapéuticas, por un lado; cohesionadoras, críticas, transformadoras y políticas, por otro.

Los talleres de Expresarte buscan que los estudiantes de educación básica regular (EBR) cuenten con oportunidades para desarrollar habilidades cognitivas, socioemocionales y ciudadanas mediante actividades educativas, artísticas y culturales fuera del horario de clases.

Además, los talleres son una manera de:

- Potenciar el desarrollo de las competencias críticas y creativas del área curricular de Arte y Cultura.
- Fortalecer el desarrollo de valores y actitudes de las estudiantes y los estudiantes.

LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS APLICADOS EN EXPRESARTE

En los talleres de Expresarte las estudiantes y los estudiantes tendrán experiencias en diversos lenguajes artísticos, en los que surgirá la necesidad de usar dos de ellos o más de manera integrada para la creación de trabajos o proyectos de este tipo. Estos lenguajes pueden incluir:

- Danza
- Teatro o artes dramáticas
- Música
- Artes visuales
- Artes audiovisuales
- Otros vinculados al contexto de los estudiantes (por ejemplo, el tejido o los rituales, la cultura digital)

En la danza, las estudiantes y los estudiantes utilizan el cuerpo para comunicar y expresar significados a través de movimientos voluntarios. Esta práctica integra la coreografía, la performance y la apreciación necesaria para bailar y hacer bailar.

En la música escuchan, componen y tocan melodías de una amplia gama de estilos, tradiciones y contextos. Crean sonidos en el tiempo y el espacio, y hacen análisis crítico de la música.

En artes audiovisuales, utilizan las tecnologías de comunicación para explorar creativamente, hacer e interpretar historias, ideas y el mundo que les rodea. Se involucran los sentidos, la imaginación y el intelecto a través de trabajos artísticos en medios digitales que responden a diversas influencias culturales, sociales y de las prácticas de comunicación de hoy en día.

En teatro o arte dramático exploran y representan mundos reales y ficticios a través del uso del lenguaje corporal, el gesto y el espacio para crear significado como intérpretes y como espectadores. Las estudiantes y los estudiantes crean, ensayan, realizan y analizan críticamente en este lenguaje.

En artes visuales experimentan y exploran los conceptos de artistas y obras de arte. Aprenden sobre las prácticas de artes visuales y a través de ellas, incluyendo los campos del arte, la artesanía y el diseño. Desarrollan habilidades prácticas y el pensamiento crítico que completan su trabajo como artistas y como público.

A pesar de que la danza, el teatro, las artes visuales, la música y las artes audiovisuales se describen de forma individual en las artes, las estudiantes y los estudiantes necesitan recibir oportunidades de apreciar y crear proyectos artísticos que les permita una fusión de lenguajes y otras disciplinas no artísticas para crear trabajos innovadores y vinculados a su realidad.

Para ello, se propone lo siguiente:

Combinar el teatro con la música y otras prácticas visuales (por ejemplo, el video).

Combinar los procesos típicos de los diferentes lenguajes artísticos.

Involucrar otras áreas de aprendizaje para el desarrollo de proyectos interdisciplinarios.

Crear en espacios físicos, virtuales o digitales.

Combinar medios y materiales tradicionales y contemporáneos.

Crear individualmente o en colaboración con otros.

En este proceso se espera que las estudiantes y los estudiantes puedan interactuar con el trabajo de otros artistas locales y globales como una manera de inspirarse, despertar su propia imaginación y desarrollar su sentido crítico. Para ello, deben tener acceso a ejemplos de manifestaciones artístico-culturales y observarlas, escucharlas, investigarlas, comprenderlas y reflexionar sobre ellas.

Asimismo, de acuerdo a Grade (2014), Catterall, Dumais y Hampden-Thompson (2012) y el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2011) la práctica de los diversos lenguajes artísticos puede conllevar los siguientes beneficios:

Lenguaje artístico	Situaciones de aprendizaje	Beneficios en la formación integral
Teatro	La estudiante o el estudiante interpretan a un personaje y aprenden un guion.	<ul style="list-style-type: none"> • Mejora su expresión oral y corporal. • Favorece la espontaneidad. • Favorece la construcción de la confianza. • Mejora su memoria a largo plazo. • Mejora su comprensión lectora. • Aumenta su interés por la lectura. • Mejora su vocabulario.
Música	La estudiante o el estudiante canta o ejecuta instrumentos musicales y los presenta a sus compañeros o comunidad educativa de forma grupal o individual.	<ul style="list-style-type: none"> • Mejora su concentración. • Mejora su memoria a largo plazo. • Mejora la atención. • Mejora su autocontrol. • Mejora su autoestima. • Desarrolla la perseverancia. • Favorece la construcción de la confianza. • Favorece el trabajo en equipo.
Artes visuales	La estudiante o el estudiante dibuja, pinta o realiza trabajos artísticos con diversos materiales que explora libremente.	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su imaginación. • Desarrolla su creatividad. • Desarrolla el sentido de apreciación. • Es más reflexivo. • Favorece la expresividad. • Desarrolla la coordinación motora fina y visomotora.
Danza	Las estudiantes y los estudiantes realizan interpretaciones artísticas corporales, sean danzas folclóricas, bailes urbanos u otras.	<ul style="list-style-type: none"> • Aporta al desarrollo motor. • Desarrolla su sentido rítmico • Conoce su cuerpo en relación con su entorno. • Favorece la inteligencia espacial. • Favorece la expresión colectiva. • Favorece la salud corporal. • Promueve el trabajo en equipo.

El trabajo integrado e interdisciplinario que se propone en los talleres de Expresarte se vincula con el enfoque del área de Arte y Cultura del Currículo Nacional de la Educación Básica (2016), que se explicará en el siguiente capítulo.

A sunburst graphic consisting of several short, dashed black lines radiating from a central point above the text.

LA ACTIVIDAD

artística

NO USA

un lenguaje

YA HECHO,

SINO QUE
crea el lenguaje.



COLLINGWOOD



VÍNCULOS DE EXPRESARTE CON EL CURRÍCULO NACIONAL DE LA EDUCACIÓN BÁSICA Y EL ÁREA DE ARTE Y CULTURA



Expresarte se enmarca en la propuesta del área curricular de Arte y Cultura planteada en los programas curriculares de primaria y secundaria del Currículo Nacional de la Educación Básica. Esta área reconoce que todas las personas tienen un potencial creativo que deben desarrollar plenamente y reafirma el derecho de todo estudiante a participar en la vida artística y cultural de su país (Unesco, 2006) como herramienta de identidad personal y territorial. El área plantea dos enfoques que orientan la enseñanza y el aprendizaje: el **multicultural** e **interdisciplinario** (Minedu, 2016a).



Es multicultural porque:

- Cualquier manifestación artística o expresión cultural, incluyendo aquellas generadas o difundidas en un espacio popular o virtual, puede ser materia de estudio en la escuela y es valorada por su propia existencia y por la experiencia estética que supone.
- Considera las artes como construcciones culturales complejas y en constante cambio, que se manifiestan en diversos espacios, no solo en instituciones.
- Busca ser más inclusiva y cercana a la realidad multicultural que caracteriza a nuestro país, revalorando manifestaciones artístico-culturales locales y cercanas a la realidad cotidiana del estudiante, pero siempre situada y relacionada con el mundo global.
- Promueve la incorporación de manifestaciones artístico-culturales indígenas, urbanas, rurales, migrantes o juveniles, entre otras.
- Favorece el desarrollo de la identidad, de valores personales y colectivos, y promueve consecuentemente un verdadero diálogo intercultural.
- Busca la apropiación del patrimonio cultural que se puede estar perdiendo porque no se valora lo suficiente en todas las instituciones educativas.

Es interdisciplinario porque conduce a:

- **La integración de distintos lenguajes artísticos**, pues plantea un proceso de exploración y producción creativa en el cual muchas veces surge la necesidad de usar dos o más de estos lenguajes de manera articulada para la creación estética.
- **La integración del arte con otras disciplinas y saberes no artísticos** para el tratamiento de temáticas como igualdad de género, ambiente o cuestiones relacionadas con las tecnologías de la información.



¿Cómo se puede concretar en un taller de Expresarte el enfoque multicultural e interdisciplinario? A continuación, se presenta un proyecto realizado con estudiantes de primaria de la comunidad Kukama Kukamiria en el caserío de Santo Tomás, Iquitos, región Loreto, el cual ayuda a responder esta pregunta.

Producción de videos animados sobre cuentos y leyendas de la comunidad de Santo Tomás en Loreto

Antecedentes

Este proyecto de producción de videos animados estuvo dirigido por los artistas Pablo Taricuarima y Lorena Orillo con estudiantes de la comunidad de Santo Tomás, en el distrito de San Juan Bautista, departamento de Loreto. Asimismo, formó parte de un proyecto educativo de la Asociación Cultural Yrapakatun, enfocado en salvaguardar la lengua originaria kukama kukamiria y fomentar conductas relacionadas con su reconocimiento, valoración y preservación.

Descripción

Los miembros de la Asociación Cultural Yrapakatun están orgullosos de su cultura, su idioma originario y costumbres, pero han encontrado que este patrimonio se está perdiendo en la actualidad, sobre todo la lengua materna. En sus esfuerzos por preservar la lengua kukama kukamiria, han decidido realizar **un proyecto artístico para promover el encuentro entre los diversos miembros de la comunidad y recopilar de manera audiovisual los cuentos y leyendas relatados oralmente** que los adultos mayores han transmitido de una generación a la siguiente.

Con la participación de estudiantes y docentes de la escuela de Santo Tomás, la propuesta consiste en **registrar los cuentos narrados, primero de manera escrita, para luego representarlos a través de un video animado** usando la técnica del *stop motion*². De esta manera,

las estudiantes y los estudiantes no solo aprenderán a escuchar y comprender las historias en la lengua originaria, sino que dialogarán, despertarán su imaginación, generarán ideas, crearán sus propios videos y los compartirán con los demás miembros de la comunidad.

Los docentes de la escuela de la comunidad de Santo Tomás son conscientes de la oportunidad que tiene el proyecto para el desarrollo de diversos aprendizajes en sus estudiantes. Por ello, **los ayudan a planificar el proceso** que seguirán para la producción y producción de sus videos. Organizados en grupos, escuchan las narraciones orales de abuelas y adultos mayores de la comunidad y las registran de manera escrita. Luego, elaboran una secuencia gráfica que representa la historia que quieren contar.



Una vez elaborada su secuencia, **deciden qué materiales, técnicas y recursos de su localidad usarán** para la creación de sus videos. En un grupo eligen contar su historia usando materiales de su entorno como la arcilla del río, pequeñas piedras, palitos y hojas; en otro grupo usan el lenguaje teatral y elementos del entorno (como una canoa y un remo) para representar las diferentes escenas de su historia. Finalmente, crean secuencias de tomas fotográficas que luego animan usando una aplicación tecnológica sencilla para la edición de videos animados.

De esta manera, las estudiantes y los estudiantes aprenden a pensar de manera divergente y creativa para la resolución de un problema, mientras generan conocimientos basados en la percepción y acercamiento sensible a su realidad.



Imágenes fijas tomadas del video animado sobre la leyenda La mujer de Dios, narrada por Juana Aquituarí en lengua originaria y representada por estudiantes de Santo Tomás. Como se puede apreciar, se usaron materiales de su propio entorno. Fuente: DIGEIBRA-Minedu

1 Stop motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías, cuadro por cuadro. La animación se puede realizar con objetos de plastilina o cualquier otro material maleable, o utilizando objetos rígidos.

COMPETENCIAS DE ARTE Y CULTURA

El área de Arte y Cultura se ocupa de promover y facilitar que las estudiantes y los estudiantes desarrollen e interrelacionen las siguientes competencias:

- **Competencia 1. Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales (Minedu, 2016b, pp. 35-36)**

Se define como la interacción entre el estudiante y diversas manifestaciones artístico-culturales para que puedan observarlas, escucharlas, investigarlas, comprenderlas y reflexionar sobre ellas. Le permite desarrollar habilidades para percibir, describir y analizar sus cualidades estéticas, para ayudarlo a “leer” y entender el arte que observa y experimenta. Supone comprender y apreciar los contextos específicos en que se originan estas manifestaciones y entender que tener conocimiento sobre estos contextos mejora nuestra capacidad de apreciar, producir y entendernos a nosotros mismos, a otros y al entorno. También implica emitir juicios de valor cada vez más informados, basándose en los conocimientos obtenidos en el proceso de apreciación crítica. Esta competencia implica combinen o integren las siguientes capacidades:



- o **Percibe manifestaciones artístico-culturales:** consiste en usar los sentidos para observar, escuchar, describir y analizar las cualidades visuales, sonoras y kinestésicas de diversas manifestaciones artístico-culturales.
- o **Contextualiza manifestaciones artístico-culturales:** significa informarse acerca de la cultura en que se origina una manifestación artísti-

ca para entender cómo el contexto social, cultural e histórico influyen en su creación y la manera en que transmite sus significados.

- o **Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales:** supone interpretar las intenciones y significados de manifestaciones artístico-culturales que hayan visto o experimentado y emitir juicios de valor, entrelazando información obtenida a través de la percepción, el análisis y la comprensión de los contextos.

• **Competencia 2: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos (Minedu, 2016b, pp. 37-38)**

Implica que la estudiantes o el estudiante use los diversos lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos. Pone en práctica habilidades imaginativas, interpretativas, creativas y reflexivas para exponer ideas, planificar, concretar propuestas y evaluarlas de manera continua. Para ello, hace uso de recursos y conocimientos que ha desarrollado en su interacción con el entorno, con manifestaciones artístico-culturales diversas y con los diversos lenguajes artísticos. Experimenta, investiga y aplica los diferentes materiales, técnicas y elementos del arte con una intención específica. Asimismo, reflexiona sobre sus procesos y creaciones, y los socializa con otros a fin de seguir desarrollando sus capacidades críticas y creativas. Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- o **Explora y experimenta los lenguajes artísticos:** significa experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de los medios, instrumentos y técnicas de los diversos lenguajes artísticos.
- o **Aplica procesos creativos:** supone generar ideas, investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo en relación con una intención específica.
- o **Evalúa y comunica sus procesos y proyectos:** supone registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros para profundizar en ellos y reflexionar sobre sus ideas y experiencias.

Ambas competencias están intrínsecamente conectadas. Juntas proporcionan a los estudiantes el conocimiento y las habilidades que necesitan como **creadores o intérpretes y espectadores críticos.**

VÍNCULOS DE EXPRESARTE CON OTRAS COMPETENCIAS

Sabemos que las artes cumplen múltiples funciones. Por ello, además de desarrollar las competencias artísticas y culturales, la educación artística y cultural contribuye al fortalecimiento de otras competencias del currículo vinculadas al desarrollo socioemocional y ciudadano, como las que se muestran en el siguiente cuadro:



Competencias del CNEB	Ejemplos de desempeños en Expresarte
Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se adapta adecuadamente y refuerza su identidad dentro del grupo. Valora y comparte sus gustos, intereses y su bagaje cultural. Reconoce sus habilidades artísticas y personales y el valor de su aporte personal al colectivo.
Convive y participa democráticamente	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa adecuadamente con los demás y se muestra empático con todos. Reconoce positivamente las diferencias y otras perspectivas. Dialoga y colabora para convivir pacífica y democráticamente. • Asume la práctica artística con responsabilidad y autonomía. Presta atención a los detalles y busca la mejora continua. • Trabaja cooperativamente buscando consensos y el bien común. Participa activamente de las creaciones colectivas, asumiendo diversos roles y responsabilidades dentro del grupo. Contribuye al fortalecimiento de los vínculos comunitarios.

Asimismo, se vincula con las competencias transversales:

- **Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las tecnologías de la información y comunicación (TIC)** cuando usan y experimentan con una variedad de tecnologías emergentes como la fotografía, el video y otros medios digitales para integrarlos a los medios de expresión tradicional. De esta manera, se potencian la expresión, la creatividad y la motivación de los alumnos, y se familiarizan con el lenguaje y el quehacer del arte contemporáneo.
- **Gestiona su aprendizaje de manera autónoma** cuando participan en el desarrollo de un plan, cuando determinan cómo van a desarrollar un proyecto, cuando cumplen un rol de gestión en un trabajo cooperativo como el diseño de un mural o una escultura para un espacio público, y cuando participan de la discusión, crítica, reflexión y evaluación de su propio trabajo y el de los demás.



© Ministerio de Cultura

VÍNCULOS DE EXPRESARTE CON LOS ENFOQUES TRANSVERSALES

El Currículo Nacional de la Educación Básica establece siete enfoques transversales que aportan al desarrollo del estudiante que queremos formar. Es importante que desde Expresarte podamos poner en práctica los valores y las actitudes que estos enfoques nos plantean.



Para responder al **enfoque De Derechos**, se busca reafirmar el derecho de todo estudiante a gozar de oportunidades para un desarrollo pleno y armonioso, que incluye su participación en la vida artística y cultural de su país (Unesco, 2006). Incluye expresarse libremente desde los diferentes lenguajes artísticos y participar activamente en la vida cultural de su comunidad, así como gozar del derecho al juego y a la recreación.



Para responder al **enfoque Inclusivo o de Atención a la Diversidad**, se reconoce que todas las personas tienen un potencial creativo y deben desarrollarse plenamente. También reconoce que la diversidad cultural se manifiesta a través de los distintos modos de creación artística. La inclusión de diversos lenguajes artísticos ayuda a desarrollar competencias para expresarse, comunicar y desenvolverse de maneras alternativas en diferentes situaciones.



Para responder al **enfoque Intercultural**, se promueve la presencia equitativa de manifestaciones artísticas de diversas culturas y la posibilidad de generar expresiones culturales compartidas. Asimismo, se promueve el conocimiento y la sensibilización acerca de las diversas manifestaciones indígenas, urbanas, rurales, migrantes o juveniles, entre otras, incorporando la transmisión de sus saberes a la enseñanza. Ello desarrolla actitudes de autoconocimiento, apertura y reconocimiento de los propios códigos culturales y los de otros, lo cual refuerza las identidades y los valores personales y colectivos y, consecuentemente, el diálogo intercultural que conlleva una mejor convivencia.



© Susana Torres.



Para responder al **enfoque de Igualdad de Género**, se otorga un espacio equitativo a las creaciones de mujeres y hombres. Se fomenta el planteamiento de problemas creativos que no contienen elementos discriminatorios, evitando estereotipos, prejuicios y concepciones erradas sobre el comportamiento de mujeres y hombres. Además, se resalta el potencial que tienen las estudiantes y los estudiantes para desempeñarse en diversos roles tradicionalmente masculinos o femeninos (por ejemplo, en obras de teatro o en danzas tradicionales).

Para responder al **enfoque Ambiental**, se dan muchas oportunidades para integrar la educación ambiental a la enseñanza. La naturaleza inspira y ofrece puntos de partida para la creación de proyectos artísticos. El arte también promueve que los estudiantes comprendan el propósito y el diseño en la creación de ambientes sostenibles. Los proyectos artísticos deben reflejar ese compromiso por el ambiente y pasar de ser un discurso a una acción permanente que se manifieste en el cuidado de los materiales y del entorno, una conciencia acerca de la procedencia de los insumos, el empleo de la energía y la generación de desechos, buscando siempre un manejo sostenible de todas las variables mencionadas. Asimismo, promueve la valoración de saberes ancestrales que son expresión de una relación más armoniosa y sostenible del ser humano con la naturaleza.

Para responder al **enfoque de Orientación**



al Bien Común, se promueve el ejercicio del bien común cuando los estudiantes aprecian y practican manifestaciones artístico-culturales que comparten y que les permiten comunicarse entre sí. Las artes en comunidad permiten una asociación solidaria de personas en las que todos se relacionan recíprocamente. Por medio de la práctica artística colectiva, los estudiantes pueden proponer, dialogar, interactuar, crear de manera colectiva y propiciar espacios de debate en torno a sus creaciones, demostrando empatía, responsabilidad, equidad y justicia que contribuyen a reforzar el sentido de comunidad.



Para responder al **enfoque Búsqueda de la Excelencia**, se utilizan al máximo las potencialidades creativas y críticas para responder a problemas. A través de las artes, el estudiante desarrolla su capacidad para enfrentar el cambio y adaptarse a situaciones nuevas. Asimismo, construye y transforma su realidad y busca una calidad de vida identificada con la belleza, que contribuye, a su vez, a la convivencia armoniosa. Una persona con experiencia en las artes desarrolla su sensibilidad, su capacidad para imaginar, generar ideas, planificar y trabajar en equipo, desarrollando habilidades sociales y de comunicación que le permiten tener más posibles respuestas frente a los constantes cambios del mundo actual.



es permitirte
cometer errores.

El arte


es conocer

cuáles
mantener.



SCOTT ADAMS

5. PROCESOS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS DE ARTE Y CULTURA



Tal como se describió en el punto anterior, el área de Arte y Cultura del Currículo Nacional busca promover que las estudiantes y los estudiantes pasen la mayor parte del tiempo haciendo arte o actividades creativas que partan de situaciones significativas. Asimismo, apreciar el arte de otros es una manera de obtener referentes de imágenes o de otras expresiones artístico-culturales que pueden nutrir sus propias creaciones.

Para ayudar al desarrollo de las dos competencias de Arte y Cultura, existen dos procesos:

- a) **El proceso de análisis crítico** para el desarrollo de la competencia “Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales”
- b) **El proceso creativo** para el desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”

A continuación, se describen las etapas de cada proceso y se ofrecen ejemplos que pueden orientar su práctica en los talleres de Expresarte:

EL PROCESO DE ANÁLISIS CRÍTICO

Los estudiantes necesitan ser guiados durante las etapas de este proceso. A medida que aprenden los pasos, serán cada vez más independientes en su capacidad para desarrollar y expresar una respuesta a una manifestación artístico-cultural. Aprenden a acercarse a estas manifestaciones cuidadosamente, reteniendo el juicio hasta que tengan suficiente información para responder de manera informada.

El proceso está destinado a ser utilizado por los estudiantes de manera flexible, teniendo en cuenta sus experiencias previas y el contexto en el que se

experimentan las diversas formas de arte y obras. El contexto cultural del trabajo debe tomarse en consideración a lo largo del proceso de análisis crítico. No obstante, se debe enfatizar que el proceso de apreciación crítica no se usa de forma aislada, ya que forma parte del proceso creativo.

El proceso de análisis crítico considera los siguientes aspectos:

- Una reacción inicial
- Una descripción de lo que observa o experimenta
- Análisis e interpretación
- Consideración del contexto cultural
- La expresión de un punto de vista informado

El proceso de análisis crítico²



² Adaptado de *The Ontario Curriculum. Grades 1-8. The Arts.*

Reacción inicial

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Expresa su reacción inicial de diferentes maneras, incluso de manera activa (por ejemplo, realiza un movimiento o expresa su reacción de manera dramática frente a una pintura). 	<ul style="list-style-type: none"> - Anima a las estudiantes y los estudiantes a expresar su primera reacción a un trabajo artístico u obra de arte. - Puede hacer preguntas como las siguientes: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es tu primera impresión? • ¿En qué te hace pensar este trabajo u obra? • ¿A qué te recuerda este trabajo u obra? • ¿Qué te hace sentir? • ¿Qué te sorprende, desconcierta o llama la atención? ¿Cuáles son tus preguntas? • ¿Qué conexiones puedes hacer entre este trabajo y tu propia experiencia? - Les recuerda que no hay respuestas incorrectas si sus respuestas son sinceras.

Descripción de lo que observa o experimenta

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Hace una lluvia de ideas y enumera de manera simple todo lo que ve o escucha en el trabajo. - Describe las ideas, imágenes, elementos o efectos que observa en el trabajo (por ejemplo: azul, forma orgánica, una pose inicial baja y extendida, notas altas, rápidas o voz alta). 	<ul style="list-style-type: none"> - Pide al estudiante hacer una lluvia de ideas y enumerar de manera simple (por ejemplo en una lista) todo lo que ve o escucha en el trabajo. Ejemplos de preguntas orientadoras: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué ves cuando examinas el trabajo de cerca? • ¿Qué atrae tu atención en el trabajo? • ¿Qué puedes ver, oír, oler, sentir, saborear cuando examinas el trabajo? • ¿Qué destaca para ti? ¿Qué notas (por ejemplo, elementos)? • ¿Qué elementos o cualidades escuchas o ves en este trabajo (por ejemplo: ritmo fuerte y repetido, movimientos rápidos y lentos de la parte superior del cuerpo, colores vibrantes de pintura, pinceladas o líneas fuertes, un personaje que habla con claridad y convicción)?

Análisis e interpretación

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Describe cómo el artista usa los elementos, materiales y conceptos específicos del lenguaje artístico. - Conecta sus propias perspectivas, asociaciones y experiencias con las características encontradas en el trabajo. - Intenta descubrir lo que el artista ha hecho para lograr ciertos efectos. - Señala las evidencias de sus interpretaciones en los mismos trabajos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alienta a los estudiantes y los estudiantes a identificar cómo se han utilizado los elementos individuales y cómo se relacionan entre sí. - Puede pedir analizar las características generales y las de composición del trabajo (por ejemplo, cómo el artista usa y manipula diversos elementos, sonidos, movimientos, palabras, imágenes o ideas). <p>Ejemplos de preguntas orientadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué elementos y principios se utilizan en este trabajo? • ¿Cómo se organizan, combinan o arreglan los elementos? • ¿Cómo evoca ideas, sentimientos e imágenes? • ¿En qué crees que el artista trabajó con especial énfasis mientras creaba este trabajo? ¿Qué llama tu atención? • ¿Cuál crees que es el tema o los temas del trabajo? (¿Qué intenta comunicar el artista y por qué?). • ¿Por qué crees que el coreógrafo, compositor, dramaturgo o artista visual creó este trabajo? • ¿Qué mensaje o significado crees que transmite el trabajo? • ¿De qué manera este mensaje coincide o contrasta con tu propia visión del mundo?

Consideración del contexto cultural

Saber algo sobre el contexto en el que se creó o se originó una manifestación artístico-cultural puede arrojarnos una luz valiosa sobre su significado, aun cuando no exista un solo significado o verdad en torno a ella, ni una única forma de responder frente a ella. **La investigación** sobre el contexto en el que un artista vivió y trabajó no siempre necesita ser en forma de trabajo escrito. Los docentes también podrían sugerir que un estudiante actúe como reportero y entreviste a otro estudiante, que actúe como pintor, compositor, dramaturgo o coreógrafo y hable sobre las condiciones de vida del momento en que vivió el artista. También puede contarles información sobre la obra

o el artista a modo de historia. El objetivo del proceso de análisis crítico y de la contextualización es mostrar a los estudiantes un repertorio de estrategias y posibilidades que aporte a su propio trabajo creativo. Los docentes necesitan asegurar que participen en actividades significativas relacionadas con el arte y no deberían pedirles que simplemente memoricen datos como los nombres de los artistas, los títulos o fechas de las obras que investigan.

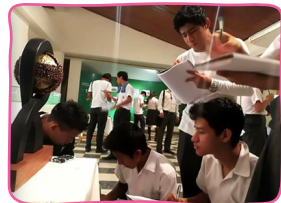
Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<p>Puede hacer su propia investigación o los profesores pueden darle información y apoyarlo en discusiones e investigaciones sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eventos en la vida del artista • El clima social, político y cultural en el momento en que se creó una obra • Las similitudes y diferencias entre trabajos específicos del pasado y el presente • La forma en que una manifestación artístico-cultural representa la perspectiva de las personas dentro de un grupo específico (por ejemplo, social o cultural) • Ejemplos de otras obras creadas en el mismo periodo o una comparación de trabajos sobre un mismo tema o tema similar creados por una variedad de artistas en diferentes tiempos y lugares • Las expectativas y las preferencias artísticas de las personas en el momento en que se creó el trabajo • La recepción crítica inicial del trabajo • Las responsabilidades de un público, incluidas las actitudes básicas de respeto del público y la responsabilidad del individuo de reconocer cualquier sesgo personal que pueda influir en su respuesta a una manifestación (por ejemplo, prejuicios culturales o experiencias pasadas con las artes) 	<p>Para guiar al estudiante, los maestros pueden hacer preguntas como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aspectos interesantes has aprendido sobre la vida y el trabajo del artista? ¿Hay algo importante que necesitamos saber para entender el significado de su trabajo? • ¿Las condiciones de trabajo de las personas en la época que este artista vivió y lo desarrolló eran más o menos favorables de lo que son hoy? ¿Por qué y de qué manera? • ¿Por qué diferentes personas pueden ver o entender una obra de manera diferente? (Por ejemplo, sus abuelos pueden entender diferente que ustedes al ver el mismo trabajo u obra). • ¿Te sorprendió algo que descubriste? ¿Qué?

Expresión de un punto de vista informado

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Compara su punto de vista después de la reflexión y el análisis con su reacción inicial, y hace conexiones con otras obras de arte que haya visto u oído. - Reflexiona si ha aprendido algo que puede aplicar a su propio trabajo. 	<p>Ejemplos de preguntas orientadoras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Con qué eficacia el artista selecciona y combina elementos para lograr un efecto intencional en este trabajo? (Es decir, ¿qué funciona?) • ¿Qué no funciona y por qué? • ¿Ha cambiado tu punto de vista desde la primera reacción que tuviste frente al trabajo? Si es así, ¿cómo ha cambiado? • ¿Han cambiado tus ideas o sentimientos sobre el trabajo desde tus primeras impresiones? Si es así, ¿cómo han cambiado? • ¿Qué te hizo cambiar de opinión? • Si no has cambiado de opinión, ¿puedes explicar ahora tu primera reacción de manera más completa o precisa? • ¿Qué conexiones puedes hacer ahora entre este trabajo y tu propia experiencia? • ¿Es este un trabajo importante? ¿Por qué?

Actividad de apreciación crítica de manifestaciones artístico-culturales locales

Museo Iquitos, Maynas



EL PROCESO CREATIVO

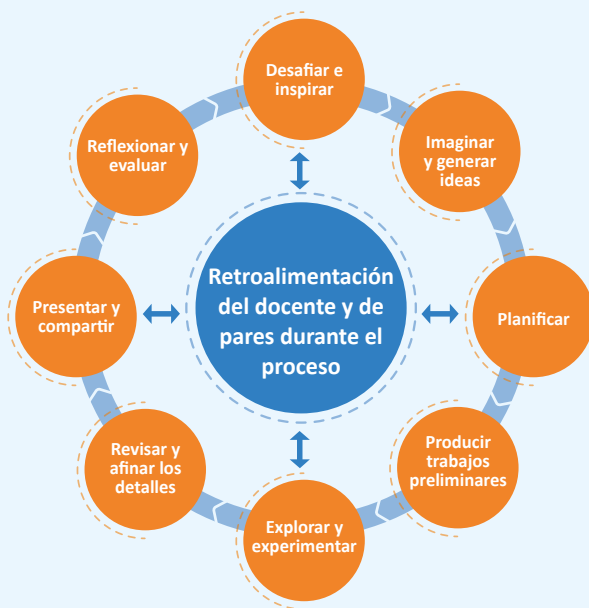
Los estudiantes aprenden a usar el proceso creativo para desarrollar la competencia: “Crea proyectos creativos desde los lenguajes artísticos”. El proceso creativo considera las siguientes etapas:

- Desafiar e inspirar mediante una situación significativa.
- Imaginar y generar ideas para su propia creación (de manera individual o colectiva).
- Planificar su trabajo.
- Explorar y experimentar con materiales, recursos, instrumentos, etc.
- Producir trabajos preliminares (por ejemplo, bocetos, secuencias de danza).
- Revisar y afinar los detalles de su trabajo.
- Presentar y compartir.

Este proceso llevará a veces a los estudiantes a través de todas las etapas, comenzando con un desafío que da como resultado un producto final sobre el cual se reflexiona y se evalúa. En otras ocasiones, el proceso solo puede ser concretado hasta la fase de exploración y experimentación.

El proceso creativo³

Este proceso llevará a veces a los estudiantes a través de todas las etapas, comenzando con un desafío que da como resultado un producto final sobre el cual se reflexiona y se evalúa. En otras ocasiones, el proceso solo puede ser concretado hasta la fase de exploración y experimentación.



³ Adaptado de *The Ontario Curriculum. Grades 1-8. The Arts.*

Desafiar e inspirar

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza ideas creativas inspiradas en el desafío o estímulo para la creación (pueden ser presentadas por el docente o pueden surgir de una situación emergente). - Explora con su cuerpo, con materiales, con gestos, con sonidos, etc. - Utiliza la investigación, toma notas, selecciona. - Participa en el desarrollo de un plan o descripción de criterios para evaluar el éxito o el logro de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Inicia partiendo de una situación significativa relacionada con los intereses, características y contextos de los estudiantes. Introduce la idea o el tema, un desafío, presenta un estímulo, inspiración o experiencia. - Proporciona ejemplos y metas de aprendizaje. - Establece expectativas, define parámetros y ayuda a desarrollar criterios para evaluar el éxito o el logro del aprendizaje.

Imaginar y generar ideas

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Se inspira en el desafío o estímulo para realizar una lluvia de ideas verbal o corporal (por ejemplo, listas, bocetos, discusiones y planteamiento de preguntas basadas en sus saberes y experiencias previas). - Define el problema de una manera única. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observa, escucha, solicita con preguntas y propone opciones.

Planificar

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Recopila información, realiza storyboards, discute, determina cómo va desarrollar su exploración (por ejemplo, investigación en redes). - Indica lo que está intentando hacer o explica la idea que va a desarrollar. - Hace elecciones sobre los lenguajes, herramientas, materiales, estrategias y elementos artísticos que utilizará. 	<ul style="list-style-type: none"> - Proporciona variedad de materiales y recursos. - Hace preguntas y modela estrategias de planificación. - Comparte una variedad de modelos de planificación. - Estructura la planificación y proporciona opciones (por ejemplo, asigna grupos, roles de gestión para los estudiantes).

Producir trabajos preliminares

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Lleva a cabo las decisiones artísticas que ha tomado y trabaja en una intención clara para un público objetivo. - Crea el trabajo (es decir, plasma su idea). 	<ul style="list-style-type: none"> - Hace preguntas sobre el significado y el público objetivo o intención. - Observa aspectos específicos del trabajo y da retroalimentación descriptiva (por ejemplo, verbal y escrita). - Anima a las estudiantes y los estudiantes a razonar, comunicar ideas; hace conexiones y aplica conocimientos y habilidades.

Explorar y experimentar

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza una variedad de elementos del arte, técnicas o recursos (según sea apropiado) en respuesta al desafío, estímulo o inspiración proporcionado, emergente o establecido por el docente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Continúa brindando variedad de materiales y recursos para actividades abiertas. - Continúa haciendo preguntas y brindando instrucciones directas estratégicamente. - Proporciona referencias de elementos, técnicas, convenciones y principios (según corresponda para cada lenguaje artístico). - Proporciona refuerzo positivo para que el estudiante tome riesgos; espera a que tenga un foco claro en su trabajo y que maduren sus ideas. - Proporciona tiempo para practicar.

Revisar y afinar los detalles del trabajo

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Comparte el trabajo preliminar con sus compañeros, se presta a opiniones externas, desarrolla y refina los aspectos formales (elementos, técnicas y principios). - Vuelve a trabajar sobre la pieza para construir sus fortalezas e incorporar la retroalimentación. - Desarrolla y modifica la idea inicial; hace elecciones y adapta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Continúa haciendo preguntas sobre el significado y la audiencia prevista. - Continúa brindando numerosas oportunidades de aprendizaje que son variadas y apoya las necesidades de aprendizaje y experiencias de los estudiantes. - Observa y proporciona retroalimentación descriptiva; anima a los estudiantes a buscar alternativas y dar razones para sus decisiones. - Da tiempo y oportunidades para la reflexión y la revisión.

Presentar y compartir

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Identifica una audiencia (por ejemplo, profesores, padres, compañeros, comunidad, etc.) y prepara un espacio para compartir su trabajo. Culmina su producción. 	<ul style="list-style-type: none"> - Promueve la conversación sobre las artes entre estudiantes. - Hace los arreglos necesarios para asegurar que los artistas o expositores compartan con una audiencia apropiada. - Promueve el intercambio colaborativo de ideas y estrategias y ayuda a estructurar el intercambio entre estudiantes. - Da apoyo.

Reflexionar y evaluar

Lo que hace el estudiante	Lo que puede hacer el docente
<ul style="list-style-type: none"> - Reflexiona sobre el proceso y el grado de éxito e identifica nuevos objetivos y oportunidades de aprendizaje, así como los próximos pasos a seguir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anima a la reflexión: Cuéntame de tu trabajo o lo que pretendías comunicar. ¿Por qué? Entre los ejemplos de preguntas orientadoras para ayudarlos a reflexionar sobre su propio trabajo, se pueden incluir: <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera crees que tu trabajo es exitoso? • ¿Cómo afectó a la audiencia? ¿Resultó de la manera que pretendías? • ¿Cómo modificarías este trabajo para un público diferente o para enviar un mensaje diferente? - Vincula los criterios de evaluación a las acciones realizadas en las sesiones de aprendizaje. - Proporciona una variedad de instrumentos y métodos de evaluación para acomodarlos a los diversos estilos de aprendizaje de los estudiantes. - Da retroalimentación descriptiva. - Evalúa sobre la base de un cuerpo de evidencias recopiladas a lo largo del tiempo.

Ejemplo de proyecto artístico-interdisciplinario que considera las etapas del proceso creativo

Descripción. En el colegio N.o 7054 de Villa María del Triunfo (Lima), los estudiantes de secundaria constantemente invaden los espacios de juego de primaria, lo cual les causa malestar. Los estudiantes de sexto grado piensan que una posible solución es diseñar juegos tradicionales que serán pintados en la zona de recreo de primaria para que las niñas y niños tengan un espacio de juego bien delimitado. Invitarán a los chicos de secundaria a ayudarlos a pintar los juegos y ser solidarios con los más pequeños. Con ello, se espera que los estudiantes de primaria generen mejores vínculos con los de secundaria y se sientan más seguros. Para ello, investigarán sobre juegos tradicionales y harán sus propios diseños en grupos cooperativos.

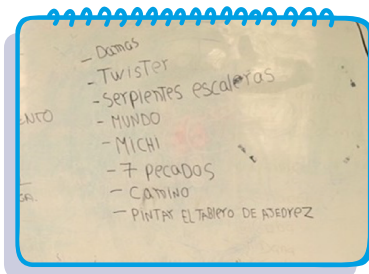
Etapas del proceso creativo

1. Desafiar e inspirar



La docente presenta la situación de conflicto a sus estudiantes como estímulo para el desarrollo de un proyecto creativo. El desafío consiste en plantear una solución para el conflicto, diseñando y pintando juegos tradicionales en el patio de primaria que realmente sean útiles y bien elaborados para ser aprovechados por los estudiantes más pequeños del plantel.

2. Imaginar y generar ideas

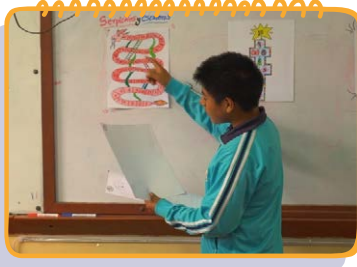


En grupos cooperativos, los estudiantes y los docentes hacen una lluvia de ideas sobre los juegos tradicionales que podrían pintar o implementar para cumplir con su objetivo de acuerdo con sus saberes previos. Luego, recopilan información sobre el juego que les gustaría crear para tomar decisiones sobre cuál va a ser el producto final.



3. Planificar

Las estudiantes y los estudiantes planifican las tareas previstas, los encargados de cada una y el calendario para concretarlas. Además, planifican qué materiales necesitarán, dónde los ubicarán y qué medidas adoptarán, entre otros aspectos.



4. Producir trabajos preliminares

Después de haber recopilado información sobre el juego que les gustaría crear, dibujan los juegos que quieren diseñar para el patio de primaria.

Después de crear bocetos, los presentan a sus compañeras y compañeros para elegir entre todas las mejores ideas según la intención del proyecto.



5. Explorar y experimentar

Las estudiantes y los estudiantes amplían sus ideas en el patio. Utilizan una variedad de materiales, técnicas y recursos adecuados para su proyecto.

Experimentan con diferentes colores, tipos de línea, formas, medidas, ubicaciones en el espacio a fin de encontrar la idea final del producto deseado.



6. Revisar y afinar los detalles del trabajo

Invitan a sus compañeras y compañeros a dar opiniones externas sobre el trabajo avanzado que les permitan afinar su trabajo. Vuelven a trabajar en aquellas partes del juego que creen que pueden mejorar. Aplican sus nuevos conocimientos para lograr el fin deseado.



7. Presentar y compartir

Terminan su producción cuando presentan su trabajo en público (parte de la comunidad educativa como profesores, padres de familia, compañeros, etc.).



8. Reflexionar y evaluar

Reflexionan sobre el proceso creativo y sobre los resultados que obtuvieron. Identifican nuevos objetivos y oportunidades de aprendizaje, así como nuevos pasos a seguir.

LOS ELEMENTOS DEL ARTE

A través de la participación en varias experiencias de apreciación y creación en los diversos lenguajes artísticos, las estudiantes y los estudiantes pueden ir desarrollando una comprensión de los siguientes conocimientos y conceptos:

Elementos fundamentales	
Elementos visuales	Línea, forma y volumen, color, textura y espacio Principios: armonía y unidad, contraste, repetición y ritmo, variedad, énfasis, proporción, equilibrio y movimiento
Elementos de la danza	Cuerpo, espacio, tiempo, energía y relación
Elementos dramáticos	Rol/personaje, relación, tiempo, espacio, tensión, foco y énfasis
Elementos sonoros o musicales	Duración, altura, dinámicas y otros reguladores expresivos, timbre, textura/armonía y forma

Las estudiantes y los estudiantes deberán aprender sobre los conceptos de los diversos lenguajes artísticos a través de actividades significativas y creativas.



LA EVALUACIÓN FORMATIVA EN EXPRESARTE

Los talleres de Expresarte son espacios en los cuales los estudiantes fortalecen sus competencias artístico-culturales y socioemocionales a través de diversos lenguajes artísticos, y contribuyen en su integración activa y saludable a la vida en comunidad. En ese sentido, la evaluación debe ser considerada como un proceso en sí, y no con la finalidad de calificar el nivel de avance; debe ser una retroalimentación que considere el desarrollo natural de cada uno.

Los promotores culturales deben realizar el proceso de retroalimentación de manera permanente y mediante una variedad de medios, considerando su capacidad para explorar y desarrollar ideas, experimentar y usar las diversas herramientas, instrumentos y materiales, atender los detalles de su trabajo, y expresar ideas y sentimientos, entre otras.

A continuación, se brinda una serie de pautas consideradas como parte de la retroalimentación:

- Observar el desempeño de los estudiantes identificando sus avances, dificultades y fortalezas, así como otros aspectos que requieren atención.
- Brindar al estudiante comentarios específicos, reflexiones, preguntas, sugerencias e información sobre sus progresos.
- Ofrecer al estudiante modelos de trabajo y procedimientos para que los use como referentes de lo que se espera de él y para orientar su propio trabajo.
- Reajustar su planificación, es decir, las situaciones, los recursos y las estrategias de enseñanza y aprendizaje para atender las necesidades que presentan los estudiantes.

La
creatividad
requiere
coraje.

❧ HENRI MATISSE ❧

6.

HERRAMIENTAS PARA LA PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA



Todo proceso de planificación parte de conocer las necesidades e intereses de los estudiantes y, con base en ello, plantear los aprendizajes que se busca que alcancen. Las actividades y los recursos que elijamos deben permitirlo. En otras palabras, nuestra planificación debe estar vinculada principalmente al desarrollo de las siguientes competencias:

- **Aprecia críticamente manifestaciones artístico-culturales.**
- **Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.**

Sin, embargo, como ya se ha mencionado anteriormente, también podemos contribuir al desarrollo de otras competencias del CNEB, vinculadas al desarrollo socioemocional y ciudadano.

PLANIFICACIÓN A LARGO PLAZO: PLAN ARTÍSTICO CULTURAL (PAC)

Este documento pedagógico permite planificar y organizar las actividades que se desarrollarán durante todo un ciclo. Es decir, el promotor cultural deberá elaborar este documento para el primer y segundo ciclo. La elaboración del PAC es flexible y debe adecuarse a las necesidades de la comunidad educativa, siempre con una mirada pedagógica retadora que busque organizar talleres con lenguajes artísticos independientes o integrados, en productos individuales o proyectos artísticos más ambiciosos. No debe olvidarse que el desarrollo de habilidades sociales y emocionales debe ir de la mano con el desarrollo de las habilidades artísticas, dándole importancia tanto (e incluso más) al proceso de aprendizaje que a los productos artísticos finales.

Para la elaboración del PAC, se deben tomar en cuenta las tres etapas del proceso de planificación que se muestran en el siguiente gráfico (Minedu, 2017a):



Es importante recordar que las tres preguntas de este proceso son claves y que se debe procurar tenerlas en mente al momento de planificar.

El promotor cultural puede planificar una o dos unidades independientes; es decir, en cada una de ellas se debe plantear propósitos de aprendizaje específicos relacionados a las competencias de Arte y Cultura y a otras competencias del CNEB vinculadas. En la unidad o unidades restantes, se puede desarrollar un proyecto artístico-cultural que integre dos o más lenguajes artísticos que parta de una situación significativa que responda a los intereses y motivaciones de los estudiantes y permita desarrollar los propósitos de aprendizaje.

A continuación, se muestra la estructura del PAC:

Plan Artístico Cultural (PAC)

Hay tres aspectos a tener en cuenta para la elaboración del PAC:

1. El diagnóstico de la institución educativa y las necesidades, características e intereses de los estudiantes orienta la planificación.
2. El PAC es flexible y el promotor cultural tiene la libertad de organizar secuencialmente sus actividades en unidades, pequeños proyectos o en un proyecto grande por ciclo.
3. Las situaciones a abordar en las unidades y proyectos deben permitir el desarrollo de los propósitos de aprendizaje (competencias y actitudes vinculadas a los enfoques transversales).

Primer ciclo (abril – julio)

Las dos primeras unidades pueden partir de situaciones significativas para los estudiantes y plantear la exploración libre o el desarrollo de productos individuales o colectivos.

En el tiempo restante se apunta a que el promotor cultural pueda organizar un proyecto artístico con cada uno de sus grupos o incluso juntando grupos de ser pertinente.

Unidad 1

Unidad 2

Unidad 3

Unidad 4

Proyecto artístico

Segundo ciclo (agosto – diciembre)

Las unidades, tanto del primer ciclo como del segundo, deben responder a las competencias del Currículo Nacional.

Los proyectos deben abordar situaciones relacionadas con el diagnóstico y los intereses de los estudiantes y tienen su propia estructura (ver más adelante)

Unidad 1

Unidad 2

Unidad 3

Unidad 4

Proyecto artístico



PLANIFICACIÓN A CORTO PLAZO: UNIDADES DIDÁCTICAS

a. Unidades de aprendizaje y sus sesiones (Minedu, 2017a)

La unidad didáctica permite plantear una visión detallada de cómo se desarrollarán, evaluarán y alcanzarán los propósitos de aprendizaje previstos en la planificación de cada ciclo en un tiempo más corto. Asimismo, organiza la secuencia de sesiones de aprendizaje que permitirán el desarrollo de los aprendizajes planteados en dicha planificación.

A continuación, se presentan los criterios a considerar en el proceso de planificación de unidades didácticas:

1. Los propósitos de aprendizaje de la unidad abarcan el desarrollo de varias competencias (de Arte y Cultura y/o de otras áreas).
2. Las competencias permiten la combinación de sus capacidades.
3. Las actitudes de los enfoques transversales que se priorizan, se relacionan con la situación significativa y al ser observables deben retroalimentarse.
4. El título de la unidad didáctica sintetiza la situación significativa y da una visión global de lo que se abordará en ella.
5. La descripción de la situación significativa plantea un desafío para las estudiantes y los estudiantes, es decir:

- Está enmarcada en un contexto real o simulado. Puede abordar un problema, un interés, una necesidad, así como restricciones o limitaciones que le dan sentido al reto o desafío que se propone.
 - Los retos son planteados mediante preguntas o consignas que ayudan a despertar el interés de los estudiantes y abarcan las competencias previstas en la unidad.
 - El reto es posible de lograr por las estudiantes y los estudiantes, ya que considera sus saberes previos y permite un nuevo aprendizaje.
 - Existe relación entre el reto y los productos que realizarán los estudiantes, los cuales brindarán evidencias de los aprendizajes.
6. Existe coherencia entre los propósitos de aprendizaje y las actividades que se diseñan para lograrlos.
7. Los registros de evaluación permiten recoger o valorar las fortalezas y dificultades para poderlos retroalimentar y para poder ajustar la planificación acorde a las necesidades de los estudiantes.
9. La secuencia de sesiones provee oportunidades y el soporte necesario para acompañar a los estudiantes en el logro de los aprendizajes de la unidad didáctica, y procura que pongan en práctica las competencias implicadas en la unidad.
10. En la secuencia de sesiones se plantean momentos en los que se brindará retroalimentación formal o informal a los estudiantes.

b. Proyectos artísticos

El proyecto artístico se desarrolla bajo la lógica de un proyecto de aprendizaje. Al respecto, el Ministerio de Educación (2019) ha elaborado el fascículo para inicial denominado Guía de Orientación para desarrollar Proyectos de Aprendizaje en Educación Inicial, en el que se define el proyecto de aprendizaje de la siguiente manera:

Una forma de desarrollar aprendizajes de manera integral, partiendo de los intereses y necesidades de los niños, así como de las problemáticas-relacionadas a su vida y a su contexto. Se planifican, desarrollan y evalúan con la activa participación de los niños, ello implica su intervención en la toma de decisiones de las actividades que se desarrollan, brindándoles oportunidades para investigar, diseñar o plantear alternativas de solución; desarrollando así sus competencias de manera activa, creativa y colaborativa.

Debemos buscar que se comprometan y que sean protagonistas de la construcción de sus aprendizajes, que aprendan a trabajar en equipo, que investiguen, vivencien y reflexionen sobre actividades artísticas y culturales.

Para el desarrollo del proyecto artístico, se propone considerar las etapas del proceso creativo (ver ejemplo de proyecto artístico-interdisciplinario que considera las etapas del proceso creativo en las páginas 36 a 38).



Adicionalmente, se han identificado otras estrategias útiles para la enseñanza en Arte y Cultura, disponibles en las Orientaciones para la enseñanza del área de Arte y Cultura. Guía para docentes de Educación Primaria.⁴



4 Ministerio de Educación (2018). Orientaciones para la enseñanza del área de Arte y Cultura. Guía para docentes de Educación Primaria. Recuperado de <http://www.perueduca.pe/documentos/235015816/253278981/orientaciones-ensenanza-arte-cultura.pdf>



PAUTAS PARA LA ATENCIÓN A ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS

Según la Ley General de Educación N.° 28044 (17 de julio de 2003), la educación es un derecho fundamental de toda persona, ya que le permite desarrollar el máximo de sus potencialidades, así como integrarse en la vida comunitaria y participar en la sociedad. Desde el Currículo Nacional de la Educación Básica (2016a) se plantea como reto garantizar que todos los estudiantes del sistema educativo obtengan resultados de aprendizaje de calidad, independientemente de sus diferencias culturales, sociales, étnicas, religiosas, de género, condición de discapacidad o estilos de aprendizaje.

Por ello, la iniciativa pedagógica *Expresarte* apuesta por contar con espacios en los que las niñas, niños y adolescentes sean tratados con respeto, en libertad y sin discriminación.

A continuación, se indican algunas orientaciones generales que pueden ser tomadas por el promotor cultural para lograr una convivencia inclusiva en los talleres (Minedu, 2017c, p. 4):

- Contar con un espacio adecuado y de fácil acceso para todos. Por ejemplo, en el caso de contar con estudiantes con alguna discapacidad motora, se recomienda tener el aula en un primer nivel.
- Permitir el acompañamiento del padre y madre de familia o tutor de la niña, niño o adolescente a los talleres cuando se considere necesario para estimular la confianza de los estudiantes con el espacio y los integrantes del equipo.

- Promover y facilitar el uso de información sobre las características y necesidades de los estudiantes en condición de discapacidad para promover su desarrollo integral.
- El Plan Artístico Cultural incluye a todos los estudiantes de acuerdo a sus características y necesidades de aprendizaje.
- Involucrar a los padres y madres de familia y miembros de la comunidad educativa para mejorar el proceso de inclusión de los niños con necesidades específicas asociadas a una discapacidad.
- Promover el trabajo colaborativo de la comunidad docente para la mejora de la atención niños con necesidades específicas asociadas a una discapacidad.
- Propiciar un ambiente de respeto que promueva la convivencia democrática entre las estudiantes y los estudiantes.
- Involucrar activamente a todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje y ofrecer altas expectativas a los niños con necesidades específicas asociadas a una discapacidad.
- Evaluar el progreso de aprendizaje de los niños con necesidades específicas asociadas a una discapacidad para brindar retroalimentación y adaptar su enseñanza de acuerdo a las características y necesidades de cada uno.

Asimismo, el marco de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad señala que los Estados parte adoptarán las medidas pertinentes para que las personas con discapacidad puedan desarrollar y utilizar su potencial creativo, artístico e intelectual, no solo en su propio beneficio sino también para el enriquecimiento de la sociedad. En este contexto, presentamos las siguientes consideraciones (Minedu, 2017b):

- En el caso de estudiantes con afectaciones severas, la incorporación de los materiales, herramientas e instrumentos de los diversos lenguajes artísticos en ámbitos pedagógicos ofrece una oportunidad adicional de juego, diversión y entretenimiento que predispone a abordar los contenidos pedagógicos del currículo con mayor plasticidad y tolerancia. Cada actividad con sus respectivos objetivos puede ser aplicada tanto de manera individual como grupal, según la profundidad que el caso demande.
- Ciertos contenidos pedagógicos del área cognitiva —como el aprendizaje de los números, de conceptos de tiempo y duración, la identificación de colores y formas, la consciencia y conceptos del espacio,

entre otros— pueden ser trabajados de manera integrada con el área de Arte y Cultura. Se pueden ofrecer actividades que estimulen las diversas vías sensoriales en conjunto. Esto puede ser logrado mediante la entonación de canciones y rimas acompañadas de imágenes y movimiento, entre otras.

- Los diferentes lenguajes artísticos permiten la expresión de determinadas emociones con códigos y claves sociales necesarios para la interacción y la socialización.
- En cuanto a lo motriz y corporal, las artes pueden ser utilizadas para promover distintas calidades de movimiento, imitación motriz, seguimiento de consignas, directivas para el logro de objetivos y destrezas corporales, motricidad gruesa y fina, el entretenimiento y estado activo de los niños, permitiendo instancias lúdicas que enriquezcan y estimulen el proceso de aprendizaje en contenidos curriculares.
- Las artes resultan ser un excelente ámbito de socialización en la medida en que incrementan el disfrute y la participación entre pares.



🌀 Aprende 🌀
= las reglas =
como un

profesional,

para que puedas
romperlos,
como un

artista 🍂

🌀 PABLO PICASSO 🌀

7. ORGANIZACIÓN DE LOS TALLERES EXPRESARTE



COMPONENTES

La actividad educativa complementaria Expresarte está compuesta por dos componentes:

Componente pedagógico

Está orientado a la ejecución de acciones para implementar la propuesta pedagógica Expresarte en los talleres. Permite el desarrollo de las competencias que promueve el CNEB a través de estrategias de enseñanza más abiertas y lúdicas bajo una adecuada planificación pedagógica.

a) Contenido de talleres

Los promotores culturales proponen actividades o proyectos de artes integradas que prioricen el trabajo colectivo y la creación, y que permitan el desarrollo de los valores y actitudes que promueven los enfoques transversales del CNEB para que se traduzcan en comportamientos observables. Asimismo, debe promover la integración saludable de los estudiantes en un entorno de comunidad, dentro y fuera de la escuela.

b) Fortalecimiento de capacidades

Este subcomponente pedagógico plantea el fortalecimiento de capacidades que promuevan:

- o Un aprendizaje a través de estrategias abiertas y lúdicas identificadas a partir de las motivaciones de la estudiante y el estudiante.

- o Una evaluación formativa a través del uso de estrategias de retroalimentación que tomen en cuenta la diversidad de los estudiantes.
- o El desarrollo de competencias, que toma como fundamentos las teorías cognitivas, constructivistas y el aprendizaje “situado” en contextos reales, así como su posterior aplicación en situaciones similares.

El fortalecimiento de capacidades que se propone deberá brindarlo un profesional experto del Minedu, la DRE o la UGEL a los promotores culturales y a los docentes de aula del área curricular vinculada al taller complementario o, en general, de la institución educativa núcleo.

Componente de escuela y comunidad

Ser una institución educativa núcleo implica orientar esfuerzos, recursos e instalaciones al desarrollo de una cultura escolar abierta que priorice el intercambio y la sana convivencia entre las estudiantes y los estudiantes de distintos grados, niveles y escuelas; también implica articular la escuela con la comunidad educativa y su entorno social.

a) Generación de condiciones en la institución educativa

Las condiciones que se deben facilitar en las instituciones educativas núcleo de Expresarte son las siguientes:

- o Acondicionamiento de espacios para el desarrollo de talleres (disposición de aulas o espacios para la práctica del taller, almacenamiento de materiales y trabajos, limpieza y servicios higiénicos).
- o Seguridad en las horas de entrada, desarrollo del taller y salida, de acuerdo a los horarios establecidos en la institución educativa núcleo.
- o Convocatoria a estudiantes de la institución educativa núcleo y de las II.EE. cercanas, públicas y privadas, mediante acciones de comunicación local en coordinación con los especialistas de la UGEL y los promotores culturales.

b) Proyección comunitaria

Las instituciones educativas que implementan la actividad educativa complementaria Expresarte involucran activamente a la comunidad educativa y a su entorno social a fin de que la escuela sea entendida como parte de este. Así, las acciones de proyección comunitaria que se deben aplicar son las siguientes:

- o Muestras abiertas a la comunidad educativa y su entorno sobre los proyectos artísticos y culturales desarrollados en los talleres.
- o Creación o cocreación de proyectos artísticos y culturales con actores de la comunidad que desarrollen actividades similares para favorecer el aprendizaje a partir del intercambio de experiencias y su presentación mediante funciones didácticas abiertas a la comunidad.



GRUPOS Y NIVELES

La actividad educativa complementaria Expresarte está dirigida a estudiantes de la EBR desde tercer grado de educación primaria hasta quinto grado de educación secundaria. Asimismo, los talleres complementarios Expresarte desarrollan dos niveles de enseñanza con el fin de que, desde sus propios intereses y deseos, las estudiantes y los estudiantes vivan la mejor experiencia formativa y creativa.

Existen dos tipos de talleres que se organizan en cuatro grupos de edad, los cuales son inclusivos y se implementan progresivamente. Estos dan paso a la conformación de seis equipos de Expresarte en la institución educativa núcleo. A continuación, el detalle:

- i. Talleres de exploración de las artes: comprende la exploración libre y guiada de los diversos lenguajes artísticos para la creación de proyectos individuales y colectivos. Al final del ciclo se promueve la creación conjunta de un proyecto artístico integrado, con el propósito de atender los diversos intereses de los estudiantes y potenciar la creatividad del grupo.
- ii. Talleres especializados: comprende la introducción a un lenguaje artístico específico con mayor profundidad, con el propósito de atender a estudiantes con intereses o habilidades específicas.

Estos talleres y los grupos etarios se resumen en el siguiente cuadro:

Niveles/Grupo etario	GA (3.º y 4.º Primaria)	GB (5.º y 6.º Primaria)	GC (1.º a 3.º Secundaria)	GD (4.º y 5.º Secundaria)
Talleres de exploración de las artes	1	1	1	---
Talleres especializados	---	1	1	1



LA PROYECCIÓN COMUNITARIA

En primer lugar, se debe entender que los principales objetivos de la proyección comunitaria son (i) construir una cultura escolar abierta que priorice el intercambio y la convivencia armoniosa entre niñas, niños y adolescentes de distintos grados, niveles y escuelas; y (ii) promover la articulación de la escuela con los actores de su comunidad educativa y su entorno social para generar espacios de participación activa con padres de familia, tutores y otras instituciones u organizaciones a favor de la formación integral de las estudiantes y los estudiantes.

Así, la proyección comunitaria se concreta a través de las muestras de cierre y de las funciones didácticas con sus respectivas propuestas de articulación local en favor de la formación integral de los estudiantes.

En las muestras de cierre

Estas se realizan al finalizar cada ciclo de talleres de Expresarte. Se caracterizan por recoger y mostrar los resultados del proceso formativo que los estudiantes desarrollan durante los talleres de Expresarte. La forma de evidenciarlo será a través de una presentación o exposición colectiva por cada institución educativa núcleo a modo de proyecto artístico cultural que refleje una temática de interés de los estudiantes y de la comunidad educativa, involucrando el intercambio y la convivencia entre niñas, niños y adolescentes de diferentes instituciones educativas.

Asimismo, las muestras de cierre deberán contar con la asistencia y participación de los padres de familia, tutores, docentes, equipo directivo de la institución educativa y la comunidad en general con el fin de que reconozcan los resultados y los desempeños alcanzados por los estudiantes en los talleres de Expresarte, así como la efectividad de la propuesta pedagógica de esta iniciativa en la formación integral de los estudiantes de la EBR desde un espacio complementario a la jornada regular escolar.

En las funciones didácticas

Las funciones didácticas se aplican durante el periodo lectivo de los talleres de Expresarte en la institución educativa núcleo o en algún otro espacio de la comunidad con las condiciones necesarias para su desarrollo. Se caracterizan por la participación activa de las estudiantes y los estudiantes en la organización y creación de las funciones. Además, las funciones didácticas buscan proponer y mostrar los resultados del trabajo colectivo entre la institución educativa núcleo y otra organización (pública, social o privada) con una propuesta artístico-cultural de la localidad. Esto se evidencia en la creación de un proyecto artístico-cultural con la asistencia técnica de un punto de cultura, una escuela nacional de formación artística, una asociación artístico-cultural o una empresa local con este tipo de iniciativa involucrada con el entorno comunitario de la institución educativa núcleo.

De esa manera, las funciones didácticas promueven el trabajo articulado de la institución educativa con actores de la comunidad educativa y su entorno social a fin de que la escuela sea entendida como elemento integrador en su entorno. Específicamente, se debe evidenciar el trabajo articulado entre la propuesta pedagógica de Expresarte y la propuesta artística de la organización cultural comunitaria.

BIBLIOGRAFÍA

- Catterall, James; Dumais, Susan & Hampden-Thompson, Gillian (2012). *The arts and achievement in at-risk youth: findings from four longitudinal studies*. Washington, D.C.: National Endowment for the Arts.
- Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2011). *Estudio Medición de Impacto programa Fomento de la Creatividad* (web) Recuperado de www.observatoriocultural.gob.cl. Sección Observatorio Cultural. Publicado: junio de 2013. Consultado el 12 de marzo de 2018.
- Grade (2014). *Consultoría para la elaboración del perfil de entrada, medición y análisis de indicadores de impacto y procesos y cálculo de rentabilidad social del proyecto Sinfonía por el Perú: Música e inclusión social*. Lima, Perú.
- Jiménez, Aguirre & Pimentel (2009). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. Madrid, España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Recuperado de <http://www.oei.es/metas2021/EDART2.pdf>
- *Ley General de Educación N.° 28044*. Congreso de la República del Perú, Lima, Perú, 17 de julio de 2003. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf. Consultado el 15 de agosto de 2018.
- Ministerio de Cultura (s.f.). *La Combi-arte rodante y Videoteca de las Culturas*. Recuperado de <http://puntosdecultura.pe/puntoscultura/la-combi-arte-rodante>
- Ministerio de Educación del Perú (2016a). *Currículo Nacional de la Educación Básica (primera edición)*. Lima: Minedu.
- Ministerio de Educación del Perú (2016b). *Estándares de Aprendizaje. En Currículo Nacional de Educación Básica*. Lima: Minedu.

-
- Ministerio de Educación del Perú (2017a). *Cartilla de planificación curricular para educación primaria*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/cartilla-planificacion-curricular.pdf>. Consultado el 12 de marzo de 2018
 - Ministerio de Educación del Perú (2017c). *Evaluación del Desempeño Docente. Manual de aplicación. "Escuela Valora 2017"*. Lima: Minedu.
 - Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura (2006). Hoja de ruta para la educación artística. *Conferencia Mundial sobre la Educación Artística: construir capacidades creativas para el siglo XXI* - Lisboa, 6-9 de marzo de 2006. Lisboa: Unesco.
 - Sorín, M. (2004). *Niñas y niños nos interpelan. Violencia, prosocialidad y producción infantil de subjetividades*. Barcelona: Icaria Editorial.
 - Ministerio de Educación (2018). *Orientaciones para la enseñanza del área de Arte y Cultura. Guía para docentes de Educación Primaria*. Recuperado de <http://www.perueduca.pe/documents/235015816/253278981/orientaciones-ensenanza-arte-cultura.pdf>

LA
educación

NO TRANSFORMA
EL MUNDO,

transforma

A LAS
personas


QUE CAMBIARÁN

EL MUNDO.

PAULO FREIRE