



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓNUNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
N°03PCNBR
"Nuestra Señora
de Guagalupe"*"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"***SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2****Unidad 05: "Revaloración de la diversidad cultural a través de los lenguajes artísticos"****Título de la Sesión: Proyecto Cultural e innovación creativa****I. DATOS INFORMATIVOS:**

Docente	Vivian W. Becerra Rodriguez	Área	Arte y Cultura	Nivel	Secundaria
Ciclo	VII	Grado	5°	Secciones	A, B,C,D,E,F,G,H
Período Escolar	II BIMESTRE	Semana/fecha/hrs.	Semana 2 01 al 05 de junio 3 horas	Número de Sesiones	2

II. PROPÓSITOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Que los estudiantes comprendan cómo las manifestaciones artísticas pueden transformarse en proyectos culturales sostenibles e innovadores que respondan a problemáticas de su entorno, diseñando de manera colaborativa un boceto o árbol de problemas y propuesta de proyecto (teatral, danzario o musical), sustentando su viabilidad e intención social a través de una sustentación oral o escrita.

Competencias y capacidades	Desempeños Precisos	Evidencia	Instrumentos
APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO-CULTURALES Contextualiza manifestaciones artístico-culturales Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Explora y experimenta los lenguajes artísticos Aplica procesos creativos Evalúa y comunica sus procesos y proyectos	Emite juicios de valor sobre proyectos culturales existentes que usan la innovación y las artes escénicas como motor de cambio social. Explica cómo el contexto de su comunidad influye en la temática y viabilidad del proyecto artístico que planea desarrollar. Genera ideas colectivas innovadoras y planifica la estructura inicial de un proyecto cultural integrado a partir de una problemática de su entorno. Diseña un boceto organizador o infografía de la propuesta, definiendo objetivos, público y disciplinas escénicas implicadas.	Cuadro comparativo donde identifican una problemática local y seleccionan un lenguaje artístico (teatro, danza o música) para intervenir en ella. Estructura inicial del Proyecto Cultural (Árbol de problemas + Infografía del Concepto Creativo) sustentado de manera oral o escrita en equipo.	Lista de Cotejo
Competencias Transversales / capacidades	Desempeños Precisos	Evidencia	Instrumentos
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA - Define metas de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TICS	Determina metas viables basadas en sus destrezas individuales y grupales para culminar el diseño conceptual del proyecto cultural dentro del tiempo asignado. Utiliza de manera colaborativa y responsable herramientas digitales de diseño gráfico (como Canva) o procesadores de texto compartidos	Ficha de metas grupal donde distribuyen roles específicos (coordinador, diseñador, redactor, expositor). Enlace del lienzo digital o archivo exportado de la propuesta visual colectiva.	Lista de Cotejo

Optimiza el desarrollo de proyectos cuando comparte información en redes virtuales.	para estructurar el boceto visual de su proyecto cultural.		
Enfoques Transversales	Valores	Actitudes	Acciones Observables
Orientación al Bien Común	Solidaridad y Responsabilidad	Disposición a valorar y proteger los bienes compartidos y los espacios de convivencia de la comunidad escolar y local.	Los estudiantes proponen proyectos artísticos que buscan mitigar un problema real de su escuela o barrio (como el acoso escolar, la contaminación o la pérdida de identidad local), demostrando empatía y compromiso social.

I. SECUENCIA DIDÁCTICA

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO APROX.	RECURSOS
INICIO Motivación El docente da la bienvenida y presenta un video corto de 3 minutos o un caso documentado sobre un proyecto de innovación creativa exitoso, por ejemplo: "Circonvalación" (teatro circo social comunitario) o "Kimba Fá" (percusión con objetos reciclados en Perú). Los estudiantes observan cómo el arte puede transformar un entorno vulnerable. Saberes previos El docente genera una lluvia de ideas a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué elementos diferencian una simple presentación artística de fin de año de un "Proyecto Cultural con impacto social"? ¿Cómo creen que se puede usar la danza, el teatro o la música para convencer a la comunidad de cuidar el medio ambiente o rechazar la violencia? Problematicación Se plantea la situación retadora: "Muchas veces vemos el arte como mero entretenimiento. Sin embargo, los grandes cambios sociales necesitan de la creatividad para tocar el corazón de las personas. En esta sesión nos convertiremos en gestores culturales. El reto es: ¿Cómo crear una propuesta escénica innovadora que resuelva una necesidad real de nuestra comunidad escolar, promoviendo el bien común y la inclusión de todos?" Conflicto Cognitivo ¿Un proyecto cultural puede considerarse exitoso si a nivel artístico es perfecto pero no logra generar ningún impacto o reflexión en el público que lo observa?	25'	Proyector multimedia, video o infografía de casos de éxito en gestión cultural, pizarra y plumones.
DESARROLLO Gestión y Acompañamiento El docente presenta una matriz técnica con los componentes clave de la <i>Gestión Cultural y la Economía Creativa</i> aplicada a la escuela: Diagnóstico, Idea Creativa, Lenguajes Artísticos (Teatral-Danzario-Musical) y Público Objetivo. Preguntas Guías de Análisis Crítico: ¿Qué recursos expresivos e innovadores utiliza el referente observado para capturar la atención del público de forma inmediata? ¿A qué público específico creen que se dirige la propuesta analizada y por qué se seleccionó ese lenguaje artístico en particular? ¿De qué manera la innovación en el uso de materiales o espacios no convencionales (calle, patios, redes) añade valor al mensaje social del proyecto?	85'	Cartulinas, plumones de colores, notas adhesivas, plantillas de árboles de problemas

Trabajo Colaborativo: Los estudiantes trabajan en los equipos mixtos consolidados desde la sesión anterior. Cada grupo recibe una cartulina o abre un lienzo digital cooperativo. Actividad Práctica: Los equipos deben estructurar la base de su proyecto artístico integral, el cual se desarrollará a lo largo de las sesiones 3, 4 y 5 (repertorio, producción e identidad). Diseñan un "Árbol de Problemas Artístico" donde: ● Las raíces: Son las causas de la problemática elegida (ej. falta de empatía en las aulas). ● El tronco: Es el problema central que abordarán. ● Las ramas y hojas: Son las soluciones creativas a través de los lenguajes integrados (Teatro, Danza o Música). A la par, elaboran un Boceto Conceptual (Infografía) que precise: Nombre del proyecto, eslogan, justificación, público objetivo y la corriente estética o lenguaje escénico predominante (ej. teatro musical interactivo, danza-teatro contemporánea, ensambles con percusión alternativa). El docente asesora a cada equipo con estrategias de <i>retroalimentación formativa por descubrimiento</i>, cuestionando: <i>¿Su propuesta contempla cómo incluir a los alumnos que son tímidos? ¿Qué elementos innovadores están sumando al uso de la música o la escena?</i>		impresas, tabletas o celulares con acceso a entornos de codiseño (Canva / Jamboard / Docs), fichas guía de gestión cultural.
CIERRE ● Evaluación Técnica de "Galería de Proyectos". Dos miembros de cada grupo se quedan en su estación para exponer el boceto de su proyecto cultural a los compañeros visitantes, mientras que los demás rotan por el aula evaluando las ideas mediante aportes en notas adhesivas. Las propuestas pueden ser sustentadas de forma oral o mediante el registro gráfico. ● Metacognición <i>¿Por qué es crucial diagnosticar las necesidades de nuestro entorno antes de ponernos a crear o ensayar una obra artística? ¿Cómo influyeron las diversas opiniones y habilidades de mi equipo en la transformación de una idea simple en una propuesta verdaderamente innovadora? ¿De qué manera el proyecto que estamos ideando promueve de forma activa el bienestar común dentro de nuestra institución educativa?</i>	25'	Lista de Cotejo

II. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Competencia y capacidades	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO-CULTURALES Percibe manifestaciones artístico-culturales Contextualiza manifestaciones artístico-culturales CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Explora y experimenta los lenguajes artísticos Aplica procesos creativos	Explica de forma clara y argumentada cómo su propuesta de proyecto cultural responde a un contexto y necesidad social específica de su entorno. Analiza con criterio técnico la pertinencia del lenguaje artístico elegido en función del público objetivo planteado. Diseña un boceto conceptual organizado (árbol de problemas/infografía) demostrando innovación, claridad en las intenciones artísticas y coherencia estética. Propone alternativas creativas e innovadoras en el uso de recursos y espacios para potenciar el impacto social de su proyecto escénico. Trabaja de forma colaborativa distribuyendo roles equitativos que valoran la diversidad del grupo.	Lista de Cotejo

III. ADAPTACIÓN CURRICULAR (SOLO EN EL CASO DE TENER ESTUDIANTES INCLUSIVOS)

Para asegurar que todos los estudiantes, especialmente aquellos que requieran atenciones diferenciadas o presenten necesidades educativas especiales, participen con éxito en la ideación del proyecto, se aplican las siguientes adaptaciones:

- **Adaptación de Acceso:**
 - **Organizadores Gráficos Estructurados:** Se proporciona el formato del "Árbol de Problemas" impreso en tamaño A3 con siluetas muy marcadas y conectores lógicos visuales claros para los equipos que requieran soporte en la estructuración de ideas.
 - Se permite el uso de bancos de imágenes iconográficas precortadas para aquellos estudiantes que prefieran plasmar el concepto temático del proyecto mediante lenguaje visual en lugar de texto escrito extenso.
- **Adaptación Metodológica:**
 - **Andamiaje y segmentación de la tarea:** El proceso de ideación se divide en micro-pasos guiados por tiempos específicos medidos por el docente (Ej: *"Primeros 10 minutos: definimos el problema central. Siguiendo 10 minutos: elegimos si será teatro, danza o música"*). Esto evita la sobrecarga cognitiva y la dispersión.
 - Instrucciones con soporte bimodal: Cada consigna de trabajo colaborativo se explica verbalmente y se deja fija en la pizarra mediante tarjetas de palabras clave.
- **Adaptación de Evaluación:**
 - **Flexibilidad en los canales de salida:** Durante la dinámica de la "Galería de Proyectos", los estudiantes con dificultades en el habla o timidez extrema pueden optar por sustentar su propuesta apoyándose en esquemas visuales, textos breves digitales o nombrando un portavoz de equipo, priorizando su valioso aporte en la fase de diseño técnico e ideas iniciales.
 - **Énfasis en el proceso colaborativo:** Se valora el progreso de la idea, la iniciativa y el respeto por el consenso grupal por encima de la complejidad técnica de la redacción del proyecto.
- **Acompañamiento:**
 - **Estrategia de Roles Claros (Pares de Apoyo):** En los equipos con estudiantes inclusivos, se asignan roles altamente específicos y alcanzables. Por ejemplo, si un estudiante destaca en dibujo, se le asigna el rol de ilustrador principal de la infografía del concepto creativo, asegurando que su talento sea el núcleo del trabajo del grupo.
- **Ritmo de Aprendizaje:**
 - Se flexibilizan los tiempos de entrega del boceto conceptual. Si un equipo requiere más espacio para madurar la idea, se le permite consolidar el esquema visual durante la primera parte de la siguiente sesión, ofreciéndoles pautas de simplificación de objetivos para evitar la frustración.

Lima, 20 de abril del 2026

Vivian Wendy Becerra Rodriguez
Docente

Dr. Bustillos Álamo Sprenger
Subdirector

Beatriz Cuestas Robladillo
Coordinadora Pedagógica

LISTA DE COTEJO

TÍTULO DE LA SESIÓN: Proyecto Cultural e innovación creativa

DOCENTE: Vivian W. Becerra Rodriguez

CURSO: Arte y Cultura

GRADO: 5TO Sec.

FECHA: Del 01 al 05 de junio

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	LOGRO ESPERADO (A)	EN PROCESO (B)	EN INICIO (C)
1	Sustenta críticamente la relación entre el problema del contexto y el lenguaje artístico seleccionado.			
2	Co-diseña el boceto conceptual del proyecto manifestando ideas creativas e innovadoras.			
3	Colabora de manera activa asumiendo roles con responsabilidad dentro del colectivo.			
4	Utiliza de forma pertinente recursos físicos o entornos virtuales para plasmar sus ideas.			
5	Observaciones / Necesidades de retroalimentación formativa			