

**PERÚ**Ministerio
de EducaciónDirección Regional
de Educación
de Lima MetropolitanaUnidad de Gestión
Educativa Local N° 03**"Año de la esperanza y el fortalecimiento de la democracia"****Primer colegio Nacional Benemérito de la República de****NUESTRA SEÑORA DE GUADALUPE**

Unidad Didáctica N.º 3 – Área: Arte y Cultura

I. DATOS GENERALES

Título de la Unidad	"El arte como oportunidad de emprendimiento y desarrollo personal"
Institución Educativa	Primer Colegio Nacional Benemérito de La República de Nuestra Señora de Guadalupe
Docente	Vivian Wendy Becerra Rodriguez
Área	Arte y Cultura
Nº de Bimestre	Segundo
Grado y Sección	5to A, B, C, D, E, F, G, H
Duración	25 de mayo al 26 de junio del 2026 (5 semanas)

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Los estudiantes diseñarán y desarrollarán un **proyecto artístico de emprendimiento cultural** (portafolio, puesta en escena, producción visual o musical) orientado a su desarrollo personal y proyecto de vida. A través de un proceso de mejora continua, los estudiantes demostrarán perseverancia, esfuerzo y alta calidad en sus producciones, potenciando sus habilidades artísticas y creativas como un medio de autorrealización y sostenibilidad económica dentro de su comunidad.

COMPETENCIAS de ÁREA	CAPACIDADES	Evidencia de aprendizaje	Instrumento de evaluación
APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO-CULTURALES	Percibe manifestaciones artístico-culturales Contextualiza manifestaciones artístico-culturales Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales	Presentación de una obra artística mejorada como medio de autorregulación y sostenibilidad económica dentro de su comunidad	Ficha de cotejo Rubrica
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Comprende las relaciones entre los elementos naturales y Explora y experimenta los lenguajes artísticos Aplica procesos creativos Evalúa y comunica sus procesos y proyectos		

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	Define metas de aprendizaje Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje
SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TICS	Personaliza entornos virtuales. Gestiona información del entorno virtual. Interactúa en entornos virtuales. Crea objetos virtuales en diversos formatos
GESTIONA RESPONSABLEMENTE LOS RECURSOS ECONÓMICOS	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero Toma decisiones económicas y financieras

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SE PROPONEN	SE DEMUESTRAN CUANDO
------------------------	---------	---------------------------	----------------------

Enfoque Búsqueda de la excelencia	Flexibilidad y apertura	Disposición para adaptarse a los cambios, modificando si fuera necesario la propia conducta para alcanzar determinados objetivos cuando surgen dificultades, información nueva o situaciones nuevas.	Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen.
-----------------------------------	-------------------------	--	--

III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA
En el contexto escolar, se observa que los estudiantes no siempre reconocen el potencial de sus habilidades artísticas como una oportunidad para el desarrollo de iniciativas emprendedoras vinculadas a su proyecto de vida. Desde el área de Arte y Cultura, se propone el diseño y producción de bienes o servicios artísticos con valor simbólico y potencial comercial, promoviendo la creatividad, la innovación y la mejora continua. ¿Cómo podemos transformar nuestras capacidades artísticas en propuestas de emprendimiento que aporten a nuestro proyecto de vida?

IV. SECUENCIA DE SESIONES:

Nº DE SESION	TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	CRONOGRAMA (SEMANAS)				
		1	2	3	4	5
1	PREPARACIÓN PSICO FÍSICA: RUTINAS DE CALENTAMIENTO	X				
2	PROYECTO CULTURAL E INNOVACIÓN CREATIVA	X	X			
3	REPERTORIO: TEATRAL- DANZARIO- MUSICAL	X	X	X		
4	PRODUCCIÓN: TEATRAL- DANZARIO- MUSICAL	X	X	X	X	
5	IDENTIDAD ARTÍSTICA Y ESTILO PERSONAL	X	X	X	X	X

V. RECURSOS Y MATERIALES:

RECURSOS Y MATERIALES		
MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIOS DE APRENDIZAJE
Mobiliario: Pizarra, escritorio, carpetas. Útiles de escritorio: plumones, papelógrafos. Afiches, carteles. Hojas y/o papeles impresos. instrumentos musicales, usb, parlante, temperas, colores Multimedia (tal vez sea difícil disponer de ello en los primeros días, por tanto, pueden mantenerlo u obviarlo) Ficha con propuesta de normas de conducta. (<i>Referencial para aunar criterios para consolidar nuestras normas de conducta</i>) <i>Los tutores la trabajan como fundamental para unificar esfuerzos para mejorar nuestra disciplina.</i>	Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB), MINEDU. https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/unidades-primaria/quinto-grado/unidad1-quintogrado.pdf Orientaciones Programa Habilidades Socioemocionales Ciclo VI - VII, MINEDU. https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/3470566-orientaciones-para-el-desarrollo-del-programa-de-habilidades-socioemocionales-ciclo-vi-secundaria	Aula de clase Patio Aula de Innovación Educativa

Lima, 21 de mayo del 2026

Lic. Vivian W. Becerra Rodriguez
Docente

Lili Viera
Coordinadora de Área

Beatriz Cuestas Robladillo
Coordinadora Pedagógica

Dr. Bustillos Álamo Sprenger
Subdirector