

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

TITULO DE LA UNIDAD: Trazos con sentido: Expresión visual, consumo consciente y libertad financiera"

I. DATOS INFORMATIVOS

I.E. : Francisco López de Romaña

AREA : Arte y Cultura

GRADO : Quinto **SECCION:** A, B y C

PROFESOR : Paolo André Justo Ugarte

DURACION : Del 10 de agosto al 04 de Setiembre **N.º Horas :2**

II. SITUACION:

- **Situación Significativa:** Los estudiantes de 5.º de secundaria están próximos a egresar y enfrentan de forma cotidiana el manejo de su dinero (propinas, primeros ingresos o presupuestos personales). Sin embargo, se evidencia un **manejo ineficiente del dinero diario** y una **falta de cultura de ahorro**, impulsados frecuentemente por la presión social de consumo (moda, tecnología, salidas). Esta dinámica genera conflictos emocionales como ansiedad, frustración o culpa.
- Frente a ello, nos preguntamos:
- *¿Cómo podemos reflejar críticamente nuestras decisiones financieras a través del arte visual? ¿De qué manera la creación de un cómic o narrativa visual nos permite resignificar el valor del dinero, resistir la presión social y plasmar la satisfacción de alcanzar una meta financiera ética?*

ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	PRODUCTO
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales al evaluar las propiedades expresivas de los elementos de las artes, las técnicas y los lenguajes en relación con los contextos social, cultural e histórico en los que se produjeron. Comprende y analiza los diversos impactos que puede generar una obra en el espectador y en la sociedad. Explica las intenciones del creador o colectivo, evalúa la efectividad de los	Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	<i>Percibe manifestaciones artístico-culturales.</i>	Analiza y evalúa cómo los elementos del arte y los lenguajes integrados generan efectos estéticos e impactos específicos en el espectador.	
		<i>Contextualiza manifestaciones artístico-culturales.</i>	Explica y sintetiza los cambios, permanencias y funciones sociales del arte relacionándolos con contextos históricos, políticos y socioculturales.	

medios y técnicas según la intención comunicativa y emite juicios críticos fundamentados, comparando distintas perspectivas y visiones del mundo.		<i>Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales</i>	Sustenta y argumenta posturas críticas fundamentadas sobre el valor ético, estético o cultural de las obras, contrastando diversas perspectivas.	Cómico o historieta con identidad visual propia y carga narrativa emocional
Crea proyectos artísticos individuales o colaborativos que integran diversos lenguajes, técnicas, medios y recursos tradicionales o digitales para comunicar ideas complejas, sentimientos o posturas críticas. Planifica y desarrolla sus proyectos evaluando la viabilidad de sus propuestas en función del tiempo y los recursos disponibles. Modifica y ajusta sus trabajos a partir de la autoevaluación, la coevaluación y la retroalimentación recibida. Documenta de forma rigurosa su proceso de creación y presenta sus proyectos analizando el impacto logrado en el público y en su entorno.	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes artísticos	Selecciona e integra intencionalmente diversos lenguajes artísticos, recursos no convencionales y nuevas tecnologías para transmitir conceptos complejos.	
		Aplica procesos creativos.	Diseña y ejecuta un proceso metodológico completo (investigación, planificación, resolución de problemas y gestión de tiempos/recursos).	
		Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Documenta sistemáticamente su proceso creativo, analiza la efectividad de su mensaje y evalúa el impacto o	

			respuesta lograda en el público.	
--	--	--	----------------------------------	--

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑO
SE DESENVUELVE EN ENTORNO VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC	<i>Personaliza entornos virtuales</i>	<i>Navega en diversos entornos virtuales adaptando funcionalidades básicas de acuerdo con sus necesidades de manera pertinente y responsable</i>
	<i>Gestiona información del entorno virtual</i>	<i>Clasifica información de diversas fuentes y entornos digitales teniendo en cuenta la pertinencia y exactitud del contenido reconociendo los derechos del autor. (ejemplo: explorador de Google)</i>
	<i>Interactúa en entornos virtuales</i>	<i>Utiliza herramientas multimedia e interactivas cuando desarrolla capacidades relacionadas con diversas áreas del conocimiento. Ejemplo: Uso de móviles, pc, pizarras interactivas</i>
	<i>Crea objetos virtuales en diversos formatos</i>	<i>Elabora proyectos escolares de su comunidad y localidad utilizando documentos y presentaciones digitales Ejemplo (Spot publicitarios, diapositivas, etc)</i>
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	<i>Define metas de aprendizaje</i>	<i>Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus experiencias asociadas, necesidades, prioridades de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante</i>
	<i>Organiza acciones estratégica para alcanzar sus metas de aprendizaje</i>	<i>Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que se dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades</i>
	<i>Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje</i>	<i>Revisa la aplicación de estrategias, procedimientos y recursos y aportes de sus pares para realizar ajustes o cambios en sus acciones que permitan llegar a los resultados esperados.</i>

3.2 ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALOR	CONDUCTA OBSERVABLE
Respeto por las diferencias	Reconoce y valora las características, opiniones, culturas y ritmos de aprendizaje de sus compañeros.	Escucha y respeta las ideas y expresiones artísticas de los demás, evitando burlas o discriminación.
Empatía y solidaridad	Comprende las necesidades y dificultades de los demás.	Colabora y ayuda a sus compañeros durante las actividades de creación artística.

IV. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

TITULO DE LA SESION	HORAS	COMPETENCIA CAPACIDAD	DESEMPEÑO PRECISADO	CRITERIOS DE EVALUACION (indicadores)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE (Tangibles/intangibles)	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
Sesion 1 “El peso del consumo: Análisis gráfico de las emociones”	90	Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.	- Emite juicios de valor sobre cómo la narrativa gráfica contemporánea representa los conflictos emocionales del consumismo, el sobreendeudamiento y la presión social, analizando sus elementos visuales (planos, gestualidad, contraste) y su intención comunicativa.	Identifica los elementos del lenguaje visual (planos, entonación, expresiones faciales) que transmiten tensión, culpa o ansiedad financiera en historietas analizadas. Argumenta su postura crítica sobre el impacto del consumo impulsivo y la presión de	Ficha de análisis crítico de viñetas con esquema comparativo entre <i>necesidad</i> vs. <i>deseo</i> y anotaciones técnicas.	Lista de cotejo / Escala de valoración.

				<i>grupo a partir del análisis de viñetas seleccionadas.</i>		
Sesión 2 Del impulso a la meta: Estructura narrativa y diseño de personaje	90	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Planifica la secuencia dramática de un cómic breve en 3 actos (gasto impulsivo/presión, conflicto de deuda y logro ético) y diseña la identidad estética y psicológica del personaje principal mediante hojas de modelo (<i>model sheets</i>).	Construye un guion gráfico en 3 actos que refleja coherentemente el paso del estrés financiero a la tranquilidad del ahorro programado. Diseña un personaje con expresividad facial y vestuario que transmiten identidad propia y los estados emocionales del conflicto financiero.	Ficha de diseño de personaje (<i>character design</i>) con estudio de expresiones (estrés, duda, alivio) y la escaleta argumental del cómic.	<i>Lista de cotejo</i>
Sesión 3 Composición e intencionalidad: El guion gráfico (Storyboard)	90	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	: Experimenta con la distribución de viñetas, planos cinematográficos y metáforas visuales en un <i>storyboard</i> a lápiz para organizar el ritmo narrativo de la historieta (4 a 6 viñetas).	Emplea intencionalmente tipos de plano (primer plano para la emoción, plano general para el entorno social) para dar énfasis al conflicto del gasto diario y la meta financiera. Integra metáforas visuales (sombras/cadenas para deudas; luz/espacio abierto para la libertad	Boceto completo del <i>storyboard</i> (diagramación de página con textos y globos de diálogo).	<i>Lista de cotejo</i>

				financiera) sin saturar la composición de la viñeta..		
Sesión 4 Identidad estética: Entintado y valorado visual (<i>Lineart</i> y color)	90	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	- : Aplica técnicas de ilustración (<i>lineart</i> , tramados, sombras o paleta de color estratégica) para definir la calidad gráfica de la historieta, acentuando los momentos de clímax emocional y resolución ética.	• Domina la técnica del trazado (<i>lineart</i>) y la modulación de línea para dar dinamismo y pulcritud a las viñetas. • Selecciona colores o escalas de grises con intencionalidad dramática (tonos oscuros o fríos para la presión social/deuda, y cálidos o limpios para el logro del ahorro).	Lámina terminada del cómic o narrativa visual (4 a 6 viñetas) entintada y coloreada/sombreada.	
Sesión 5 Galería de historietas: Exposición, fundamentación y metacognición	90	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Evalúa los resultados de su proyecto artístico frente a sus compañeros, explicando cómo la propuesta estética comunica el valor ético del ahorro y la superación de la presión social por el dinero.	• Explica con vocabulario técnico la selección de elementos artísticos (línea, color, composición)	Ficha de metacognición/autoevaluación y participación en el montaje de la " <i>Galería del Ahorro Consciente</i> ".	rubrica

				empleados para transmitir la narrativa financiera. • Emite una reflexión metacognitiva sobre la transformación de sus propios hábitos financieros a partir de la elaboración del proyecto.		
--	--	--	--	---	--	--

V. INSTRUMENTO DE EVALUACION (Para el producto de unidad)

- rubrica

VII. MATERIAL BIBLIOGRAFICO Y/O RECURSOS

- **BIBLIOGRAFICO:**

Del(a) docente:	Del estudiante:
• Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2017). Programa Curricular de Educación Secundaria. Lima: MINEDU. • Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2020). Orientaciones pedagógicas para el desarrollo de competencias en el área de Arte y Cultura. Lima: MINEDU.	• Texto escolar de Arte y Cultura – MINEDU. • Cuaderno de trabajo de Arte y Cultura – MINEDU. • Recursos educativos digitales de Perú Educa.

RECURSOS MATERIALES:

Materiales educativos	Recursos educativos	Espacios de aprendizaje
-----------------------	---------------------	-------------------------

• Hojas bond • Lápices - Lapicero • Colores • Plumones • Borrador	• Imágenes de manifestaciones artísticas • Afiches o carteles de bienvenida. • Música motivadora para dinámicas de integración • Equipo de sonido	Ambientes de la institución educativa que permiten la participación, la interacción y la expresión creativa de los estudiantes, como el aula o el patio escolar.
---	--	--

*La Curva 10 de agosto del
2026*

CESAR AGUILA RODAS

DIRECTOR

VIRGINIA CAYLLAHUA QUISPE

COORDINADORA PEDAGOGICA

Paolo André Justo Ugarte

PROFESOR

Rubrica

Criterios de Evaluación	Logro Destacado (AD)	Logro Esperado (A)	En Proceso (B)	En Inicio (C)
Narrativa y Mensaje Ético	Representa con contundencia y originalidad los conflictos emocionales de las deudas, la presión social y la satisfacción del ahorro ético.	Muestra claramente en la historia la transición entre el conflicto de gasto/deuda y la satisfacción del ahorro.	La historia aborda el tema del dinero, pero la transición emocional o el mensaje ético es confuso.	El cómic no refleja el tema del manejo del dinero ni las emociones asociadas.
Lenguaje Visual y Composición	Utiliza de forma experta planos, encuadres, <i>lineart</i> y contrastes de color para potenciar la carga dramática de cada viñeta.	Emplea adecuadamente viñetas, bocadillos y expresividad en los personajes para transmitir la historia.	Presenta viñetas estructuradas, pero el dibujo o el uso del espacio dificulta la lectura visual.	Trabajo con poca dedicación en el trazo, composición desorganizada o incompleta.
Estética e Identidad Visual	El producto posee un estilo gráfico propio, pulcro y con alta identidad técnica en el acabado final.	Demuestra cuidado en el acabado, entintado y presentación general de la historieta.	Presenta imperfecciones visibles en el entintado o falta concluir detalles del acabado visual.	Trabajo inconcluso o sin aplicación de técnicas gráficas del área.