



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
ESPECIALIDAD DE NEUROEDUCACIÓN**

Estrategias neurodidácticas en el Área de Arte y Cultura en
estudiantes del nivel secundario de una institución educativa,
Huamachuco, 2024.

**TRABAJO ACADÉMICO PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN**

AUTORA:

Navarro Catalán, Sanndy Aimee (orcid.org/0000-0003-2530-9090)

ASESOR:

Mg. Alarcón Vásquez, Segundo Felipe (orcid.org/0000-0002-7832-3278)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles.

TRUJILLO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

Agradezco a Dios por haberme otorgado una familia maravillosa, quienes han creído en mí siempre, dándome ejemplo de superación, humildad y sacrificio, A todos ellos dedico el presente trabajo, porque han fomentado en mí, el deseo de superación.

Agradecimiento especial a mi madre y hermanos por su apoyo porque sin ellos no hubiera sido posible realizar este trabajo,

Mi Yaco por su amor incondicional y su compañía.

SANNDY.

AGRADECIMIENTO

A todas las personas que me han apoyado y han hecho que este trabajo se realice con éxito.

Agradezco a los docentes de la universidad por haber compartido sus conocimientos.

Un especial agradecimiento a la I.E Florencia de Mora en Huamachuco por permitir realizar mi trabajo de investigación.

Al Dr. Leoncio Gaspar Sagastegui Bazán por su apoyo en la realización de este trabajo.

SANNDY.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, ALARCON VASQUEZ SEGUNDO FELIPE, docente de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Trabajo Académico II titulado: "Estrategias neurodidácticas en el área de Arte y Cultura en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa, Huamachuco, 2024.", cuyo autor es NAVARRO CATALAN SANNDY AIMEE, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Académico II cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 08 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
ALARCON VASQUEZ SEGUNDO FELIPE DNI: 43840171 ORCID: 0000-0002-7832-3278	Firmado electrónicamente por: SALARCON23 el 13- 07-2024 17:17:53

Código documento Trilce: TRI - 0804813





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, NAVARRO CATALAN SANNDY AIMEE estudiante de la FACULTAD DE HUMANIDADES del programa de SEGUNDA ESPECIALIDAD EN NEUROEDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Académico II titulado: "Estrategias neurodidácticas en el área de Arte y Cultura en estudiantes del nivel secundario de una Institución Educativa, Huamachuco, 2024.", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo Académico II:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
SANNDY AIMEE NAVARRO CATALAN DNI: 40093281 ORCID: 0000-0003-2530-9090	Firmado electrónicamente por: NCATALANA el 08-07- 2024 16:38:50

Código documento Trilce: TRI - 0804815



ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR	
ÍNDICE	ii
ÍNDICE DE TABLAS	iii
ÍNDICE DE FIGURAS	iv
RESUMEN	v
ABSTRACT.....	vi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. MÉTODO.....	9
3.1. Tipo y diseño de investigación	9
3.2. Variables y operacionalización	9
3.3. Población, muestra y muestreo (incluir criterios de selección)	10
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad 11	
3.5. Procedimiento	11
3.6. Método de análisis de datos	12
3.7. Aspectos éticos	12
IV. RESULTADOS	13
V. DISCUSIÓN	17
VI. CONCLUSIONES	20
VII. RECOMENDACIONES	21
REFERENCIAS.....	22
ANEXOS.....	24

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de estudiantes del 5° Grado de Secundaria	11
Tabla 2 Muestra de estudiantes del 5° "A" de Secundaria	11
Tabla 3 Prueba t de muestras emparejadas para determinar la influencia de las Estrategias Neurodidácticas en el área de Arte y Cultura.	15

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Histograma del nivel del Área de Arte y Cultura durante el pre test.....	13
Figura 2 Histograma del desarrollo del área Arte y Cultura durante del post test.....	13
Figura 3 Histograma del desarrollo del área Arte y Cultura en el pre y post test	14
Figura 4 Histograma de la implementación de estrategias neurodidácticas en las sesiones de aprendizaje.....	14
Figura 5 Nivel de implementación del Programa de Estrategias Neurodiácticas	15
Figura 6 Prueba de Student de dos muestras relacionadas	16

RESUMEN

El aprendizaje del Arte y la Cultura contribuyen con la formación integral y brinda oportunidades para la apreciación crítica de las obras artísticas desde su origen social, cultural e histórica para que logren planificar, ejecutar, evaluar y comunicar su posible producción artísticas, sin embargo, aún persiste su enseñanza tradicional.

En ese sentido, se implementaron sesiones de aprendizaje basados en principios Neurodidácticos de interacción, equilibrio y visión holística, así como estrategias operativas, socio-emocionales y metodológicas de Boscán (2011). El estudio determinó la influencia de las Estrategias Neurodidácticas en el desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura en estudiantes del 5° Grado de Secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2024.

La investigación cuantitativa con diseño cuasiexperimental, se desarrolló en una población y muestra de 170 y 30 discentes respectivamente, elegidos por muestreo no probabilístico a quienes se les aplicó una guía de observación en forma de pre y post test, formada por 15 ítems y validada por juicio de expertos. Los resultados iniciales mostraron un limitado desarrollo de las competencias del área los cuales variaron positivamente luego de la aplicación del programa didáctico.

La contrastación de la hipótesis se realizó mediante la prueba t de Student con un $\alpha = 0.05$, valor crítico 1.699127 y estadístico de prueba ($t = 12.09539199$) permitió concluir que existe una influencia positiva entre las Estrategias Neurodidácticas y el desarrollo de las competencias del área Arte y Cultura de los estudiantes participantes del estudio.

Palabras Clave: Arte y cultura, Estrategias Neurodidácticas; cerebro; educación; neuroeducación.

ABSTRACT

The learning of Art and Culture contributes to comprehensive training and provides opportunities for the critical appreciation of artistic works from their social, cultural and historical origin so that they can plan, execute, evaluate and communicate their possible artistic production, however, still its traditional teaching persists.

In this sense, learning sessions were implemented based on Neurodidactic principles of interaction, balance and holistic vision, as well as operational, socio-emotional and methodological strategies from Boscán (2011). The study determined the influence of Neurodidactic Strategies on the development of competencies in the area of Art and Culture in students of the 5th Grade of Secondary School of an Educational Institution in Huamachuco, 2024.

The quantitative research with a quasi-experimental design was developed in a population and sample of 170 and 30 students respectively, chosen by non-probabilistic sampling to whom an observation guide was applied in the form of a pre and post test, consisting of 15 items and validated by expert judgment. The initial results showed a limited development of the area's competencies, which varied positively after the application of the didactic program.

The contrast of the hypothesis was carried out using the Student t test with an $\alpha = 0.05$, critical value 1.699127 and test statistic ($t = 12.09539199$) allowing us to conclude that there is a positive influence between the Neurodidactic Strategies and the development of the skills in the area. Art and Culture of the students participating in the study.

Keywords: Art and culture; neurodidactic strategies; brain; education; neuroeducation.

I. INTRODUCCIÓN

En el panorama actual, la concepción de Educación de Calidad propuesta en los Objetivos del Desarrollo Sostenible, es trascendental, generará oportunidades de aprendizaje permanente y sin restricción alguna (UNESCO, 2015). Desde esta postura la educación constituye un derecho humano intrínseco y universal condicionante del desarrollo sostenible y fundamento de otros derechos; nace de este objetivo de desarrollo conceptos educativos importantes como inclusión y atención a la diversidad que son algunos de los enfoques transversales en los cuales se cimienta la práctica educativa actual.

Diversos estudios han bregado para alinearse en esta importante línea de pensamiento; tal caso lo constituyen los recientes descubrimientos de la neurociencia vinculados al funcionamiento del cerebro quienes han puesto en evidencia la necesidad de comprender que el aprendizaje y la enseñanza están vinculados íntimamente a procesos cognitivos y afectivos, investigadores como Ojeda et al., (2019), manifiestan que las mismas intentan que el cerebro humano reaccione considerando su percepción, memoria e incluso el entorno social y para el interés de esta investigación la sensibilidad estética que juega un papel crucial al momento de crear algún objeto y lograr el aprendizaje del arte.

La finalidad de mejorar la educación artística a nivel mundial se sustenta en que esta contribuye a fortalecer la condición humana; en décadas recientes, la UNESCO ha impulsado la promulgación de políticas educativas y culturales (Guzmán, 2020), las mismas que según Suárez, (2021) progresivamente están permitiendo superar el enfoque productivo centrado únicamente, en el uso de herramientas y técnicas para dar una mirada al origen cultural y social de la misma.

La sociedad actual está rodeada de elementos iconográficos muchas veces sostenidos por la tecnología los cuales exige a los estudiantes su interpretación y análisis crítico para ser conscientes que estas manifestaciones artísticas son expresiones de las subjetividades humanas

individuales y colectivas. Así mismo, para reconocer su vínculo con las características sociales, culturales e histórica donde son producidas por y con ello evidenciar la relación entre desarrollo social y cultural con el arte y superar el dogma que su aprendizaje consiste únicamente en utilizar técnicas y herramientas de este conocimiento.

En el ámbito nacional, el Ministerio de Educación MINEDU, (2016) reconoce la caracterización social y cultura de esta área, así mismo, asume que la creatividad es una característica humana, la cual es necesaria impulsar y fortalecer para fomentar la interculturalidad propia de nuestra nación, permitiendo con ello la expresión de las múltiples manifestaciones culturales y sociales de nuestras comunidades.

Los aspectos descritos permitieron formular el problema de indagación bajo el supuesto de que en la institución educativa donde se realizó el estudio, no contaba con el aporte de la neurodidáctica en el área de Arte y cultura; a pesar de que se fomenta la danza y otras expresiones de los lenguajes artísticos como el dibujo y pintura, escultura entre otros. También, podemos resaltar que a nivel nacional se hace necesario promover estas actividades para proponer alternativas de solución acorde a la realidad y necesidades de los educadores y estudiantes.

A partir de la reflexión se pudo abordar el problema que fue formulado de la siguiente manera: ¿Cómo influyen las Estrategias Neurodidácticas en el desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura en estudiantes del 5° Grado de Secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2024?

El propósito fue determinar la influencia de las Estrategias Neurodidácticas en el desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura en estudiantes del 5° Grado de Secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco,2024. Así mismo, se formularon lo siguientes objetivos específicos. Identificar el nivel de desarrollo de las competencias del área Arte y Cultura de los estudiantes del 5° Grado de Secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2024 mediante un pre test. Aplicar un

programa de Estrategias Neurodidácticas para mejorar las competencias del área de Arte y Cultura de los estudiantes del 5° Grado de Secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2024. Determinar el nivel de desarrollo alcanzado en las competencias del área Arte y Cultura en estudiantes del 5° Grado de Secundaria de una Institución Educativa de Huamachuco, 2024 luego de la aplicación del programa de Estrategias Neurodidácticas mediante un post test.

La trascendencia de la investigación se encontró en la justificación teórica: pues mediante ella se pretendió incentivar y orientar la reflexión académica en torno al aporte de la Neurociencia en el desarrollo del arte y la cultura de estudiantes secundarios; generar conocimiento sobre esta nueva disciplina que es producto de la aplicación de la neurociencia, la psicología y la educación, para conducir de manera más adecuada la formación integral de los alumnos e influir en su motivación y metacognición. Además, pretendió convertirse en referente para futuras investigaciones en el campo de la Neurodidáctica.

La Justificación práctica, buscaba incentivar y orientar el uso de estrategias didácticas basadas en la Neurodidáctica para mejorar los resultados en el campo educativo y sumarse a nuevas herramientas educativas que progresivamente van surgiendo en el olvidado quehacer de la educación del arte y cultura.

Por su parte las hipótesis fueron enunciadas de la siguiente manera: H_1 = Si se implementa Estrategias Neurodidácticas entonces, se mejora el desarrollo del área de Arte y Cultura en estudiantes del 5° Grado de Secundaria de una institución de Huamachuco, 2024. H_0 = Si se implementa Estrategias Neuro didácticas entonces no se mejora el desarrollo del área de Arte y Cultura en estudiantes del 5° Grado de Secundaria de una institución de Huamachuco, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

Las investigaciones sobre el tema estudiado son limitadas, principalmente porque constituyen estrategias novedosas que deben considerarse materia de investigación, sin embargo, se presentan algunas que bajo el criterio de la investigadora son importantes tener en cuenta.

A nivel internacional, se encontró a Cotto y Ortiz, (2023) con la investigación Efecto de una estrategia de enseñanza neurodidáctica de las Artes Visuales en la madurez de las funciones ejecutivas (FE). La investigación cuantitativa con diseño cuasiexperimental tomó una muestra de 40 niños de primaria de un distrito de Puerto. El análisis estadístico evidenció diferencias importantes entre en la prueba WCST (<0.001) utilizada para medir la memoria de trabajo y flexibilidad cognitiva. Similares resultados mostró el factor Palabra-Color (PC) de la prueba STROOP (<0.001). A partir de los resultados se demostró que las estrategia neurodidáctica estimularon las FE.

Rojas y Maldonado, (2023) en la investigación La neurodidáctica en el proceso de Enseñanza aprendizaje de los niños de quinto año EGB de la UE Víctor Proaño Carrión, Parroquia Calpi del Ecuador determinaron la relación entre la neurodidáctica y la enseñanza aprendizaje. Mediante una metodología mixta se utilizó un muestreo censal por conveniencia de 25 alumnos y 4 profesores, demostrando la existencia de una correlación positiva entre las variables estudiadas ya que el primero mejoró los procesos cognitivos estudiantiles.

Herrera y Sierra, (2022) en El arte como estrategia Neuroeducativa para potenciar el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación básica elemental de la unidad educativa Isaac Acosta, describieron la influencia entre las variables. Mediante encuestas a estudiantes y profesores se caracterizó la práctica docente evidenciando que tenía cierto conocimiento sobre la neuroeducación, sin embargo, se desconocía el uso del arte como recurso neuroeducativo, por lo cual, se elaboraron guías didácticas y una página web con actividades basadas en la neuroeducación.

En el Ecuador Briones y Benavides, (2021) en Estrategias neurodidácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje de educación básica identificaron la relación entre las variables. Adoptando un modelo de investigación mixta, así como la revisión bibliográfica, se utilizó la encuesta aplicada a 22 estudiantes. El estudio concluye afirmando que las estrategias neurodidácticas permitieron contar con herramientas holísticas para adquirir conocimientos, valores y desarrollan.

En el ámbito nacional Adrianzen, (2022) estudió la influencia de las estrategias neurodidácticas en el aprendizaje de la música en estudiantes del 6° grado de primaria de la escuela Nuevo Catacaos, 2022. El estudio cuantitativo y diseño no experimental de tipo correlacional causal, tuvo una muestra de 101 alumnos se usó cuestionarios con confiabilidad de 0,9510 y de 0,9672 respectivamente. Los resultados mostraron la relación existente entre las variables demostrado en el coeficiente Pearson de 0.960 y 0.967.

En cuanto a las Estrategias Neurodidácticas; Llaque, (2020) resalta entender la conexión entre neurociencia y educación y la centralidad del cerebro, por lo cual, es necesario tenerlo en cuenta al momento de diseñar e implementar prácticas educativas que pretendan ser efectivas. A pesar del potencial de la neuroeducación, Wilcox et al., (2021) manifiestan que su impacto en la práctica docente es limitado, debido al poco conocimiento de su importancia, así como de la comprensión e integración en el entorno educativo. Por su parte Meneses, (2019) explica que las emociones y la curiosidad son elementos importantes para el aprendizaje y que son tomadas por esta nueva ciencia como generadores de interés y motivación.

Las neuronas, formando un intrincado sistema interconectado en el cerebro, permitiendo recibir, procesar y codificar información proveniente de los sentidos. (Da Costa, 2022). Los patrones de actividad eléctrica y los cambios químicos generados por esta dinámica neuronal, son fundamentales para los procesos cognitivos como el aprendizaje, la memoria, la percepción, el razonamiento y la toma de decisiones; sumado a su alta plasticidad le confieren una extraordinaria capacidad de adaptación y procesamiento de información (Llaque, 2020).

Para Macedo y Bressan (2018), el desarrollo cerebral requiere de la actividad práctica y sensorial, los periodos críticos de plasticidad, y la reestructuración adaptativa de los sistemas de conexiones neuronales. Esta integración permite que el cerebro alcance su máximo potencial a medida que el organismo madura.

Para Conkan, (2019), esta nueva disciplina, integra metodologías didácticas con la comprensión de procesos neurológicos subyacentes al aprendizaje, propone la organización de actividades que estimulen y aprovechen la plasticidad cerebral, para generar un entorno de aprendizaje dinámico y motivador, despertando la curiosidad y potenciando procesos emocionales. En tal sentido, el docente cumple un rol fundamental, pues a través del conocimiento de la fisiología cerebral, puede lograr aprendizajes de calidad, fomentar la creación de nuevas sinapsis garantizando de esta manera un aprendizaje duradero y significativo para los estudiantes.

Al referirse al sustento de la Neurodidáctica Boscán (2011) enfatiza la existencia de tres principios fundamentales: Interacción: Este principio se refiere a que el estudiante debe lograr un compromiso profundo con el aprendizaje, utilizando sus recursos sensoriales de manera integrada. Equilibrio: pretende estimular de manera balanceada las diferentes áreas y zonas cerebrales, empleando recursos analíticos como metacognitivos, involucrando de esta manera la participación de ambos hemisferios cerebrales de manera inter y transdisciplinaria. Visión holística: busca integrar los aspectos afectivos, procedimentales y cognitivos, así como la autoestima y las inteligencias múltiples, para promover aprendizajes significativos y duraderos.

Boscán (2011), al referirse a las estrategias *Neurodidácticas*, las define como actividades didácticas creadas, adecuadas y desarrolladas por el docente que se sustentan en los principios de la Neurodidáctica y tienen como finalidad motivar neurológicamente a los estudiantes y generar la voluntad por aprender, teniendo en cuenta el contexto y las características personales de cada uno de ellos. En ese sentido, las dimensiones de la variable independiente asumidas fueron: Las estrategias operativas,

consisten en estímulos innovadores planificados y diseñados cuidadosamente por el docente, permite presentar los contenidos educativos de manera innovadora y adaptada a los escolares, utilizando recursos como juegos, tácticas de interacción y organizadores previos, con el objetivo de facilitar el aprendizaje de una forma más atractiva y significativa.

Además, *Las estrategias socio-emocionales* centran su atención en aspectos emocionales para crear vínculos significativos entre el docente y los alumnos, así como entre ellos, con el fin de mejorar su cooperación y compromiso en el proceso de aprendizaje. Buscan generar curiosidad y atención en los estudiantes a través de técnicas como el peer tutoring, actividades reflexivas y de relajación, y una retroalimentación constante, con el objetivo de hacer que el aprendizaje sea más significativo y emocionalmente enriquecedor. Finalmente, *las estrategias metodológicas*, procedimientos facilitadores del conocimiento, el análisis y la reflexión nos, acompañados por las estrategias socioemocionales (que fomentan vínculos y compromiso), empleando herramientas como organizadores de información, técnicas de lectura y las TICs, que permiten guiar hacia aprendizajes más significativos y relevantes.

El curso Arte y Cultura, son fundamentos en la promoción de objetivos sociales y económicos. Según Ruíz, (2018), el arte debe entenderse como una forma de comunicación, que permite mostrar la cultura de los pueblos y establecer conexiones e intercambios entre ellos, de esta manera. Incluye la promoción de aspectos estéticos como el razonamiento y creatividad, las manifestaciones religiosas, los símbolos de identidad cultural y otros elementos que permiten la difusión de las prácticas humanas.

Según Pinochet, (2020), el arte debe ser entendido a través de las diferentes perspectivas antropológicas sobre el mismo. Estas enfocan las tensiones que se han desarrollado históricamente en torno al arte; de este modo, se puede adquirir una expresión contemporánea a partir del estudio de modelos teóricos que abordan sus desafíos y contradicciones, los cuales se consideran formas productivas de sus múltiples manifestaciones.

En el estudio se consideraron las siguientes dimensiones de esta variable: **Apreciar de manera crítica manifestaciones artístico-culturales** y **Crear proyectos desde los lenguajes artísticos**. (MINEDU, 2016).

La primera dimensión tuvo como finalidad el despliegue de habilidades sensoriales para observar, escuchar, descubrir y analizar detalladamente los diversos elementos que conforman una producción artística, permitiendo apreciarlas y comprenderlas en profundidad e implicó las siguientes capacidades como percibir, contextualizar y reflexionar creativa y críticamente las manifestaciones artístico-culturales (MINEDU, 2016).

La segunda dimensión implica utilizar y dominar los lenguajes artísticos para manifestar ideas y emociones haciendo uso de capacidades creativas y reflexivas, así como materiales y técnicas artísticas mediante habilidades como: explorar y experimentar los lenguajes del arte, aplicar procesos creativos y evaluar y comunicar los procesos y proyectos.

III. MÉTODO

3.1. Tipo y diseño de investigación

El desarrollo de la investigación fue aplicada porque mediante las Estrategias Neurodidácticas se buscó resolver el inadecuado desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura (CONCYTEC, 2020)

El diseño fue pre experimental porque se empleó un solo grupo de estudiantes, a quienes se aplicaron dos pruebas, antes y después de la implementación del programa de Estrategias Neurodidácticas (Hernández y Mendoza, 2018).

$$\text{Grupo} = O_1 \text{-----} X \text{-----} O_2$$

Dónde:

O_1 = Condiciones iniciales del área de Arte y Cultura (Pretest)

X = Desarrollo de sesiones de aprendizaje implementadas con estrategias neurodidácticas

O_2 = Condiciones finales del área de Arte y Cultura (Post test)

3.2. Variables y operacionalización

Variable Independiente: Estrategias Neurodidácticas

Definición Conceptual: conjunto de actividades didácticas creadas, adecuadas y desarrolladas por el docente basan en los principios fundamentales de la Neurodidáctica para motivar neurológicamente a los estudiantes y generar en ellos la voluntad por aprender, en las que se tiene en cuenta el contexto y las características de cada estudiante (Boscán, 2011).

Definición Operacional: Uso de programa de Estrategias Neurodidácticas que emplea principalmente estrategias operativas, socio-emocionales y metodológicas evaluados mediante guía de observación validada por (Llaque, 2020).

Indicadores: Organizadores previos, juegos, tácticas de interacción, subrayado, mapa mental, mapa conceptual, Tics, peer tutoring, reflexivas, relajación y retroalimentación.

Escala de medición: Ordinal (Si/No)

Variable Dependiente: Área Arte y cultura

Definición Conceptual: Área curricular con enfoque multicultural e interdisciplinario que reconoce la dimensión sociocultural del arte y la cultura (MINEDU, 2016)

Definición Operacional: Desarrollo de las competencias Apreciar de manera crítica manifestaciones artístico-culturales y Crear proyectos desde los lenguajes artísticos evaluado por medio de guía de observación validada por Cotto y Ortiz,(2023).

Indicadores: Percibir, contextualizar y reflexionar creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales. Explorar y experimentar los lenguajes artísticos, aplicar procesos creativos y evaluar y comunicar sus procesos y proyectos artísticos

Escala de medición: Ordinal (Si/No)

3.3. Población, muestra y muestreo (incluir criterios de selección)

3.3.1 Población: Casteel y Bridier, (2021) definen a la población como el conjunto de individuos a quienes van dirigido los resultados de la investigación. En ese sentido, la población lo constituyeron 170 escolares del 5° Grado de Educación Secundaria de una Institución Educativa, Huamachuco, 2024.

Los criterios de inclusión asumidos fueron que los estudiantes estén matriculados en el 5° grado de secundaria durante el año 2024. Mientras que el criterio de exclusión fue que no asistan regularmente a las clases del área de Arte y Cultura.

Tabla 1: Población de estudiantes del 5° Grado de Secundaria

	Hombres	Mujeres	Total
Población	99	71	170

Fuente: Nómina de matrícula 2024

3.3.2 Muestra: Considerando lo manifestado por Hernández y Mendoza,(2018) la muestra es la parte representativa de la población; estuvo conformada por 30 estudiantes del 5° A, quienes asistían regularmente a las clases del área de Arte y Cultura.

Tabla 2: Muestra de estudiantes del 5° "A" de Secundaria

Sexo	Hombres	Mujeres	Total
5° A	17	13	30
TOTAL	17	13	30

Fuente: Registro de asistencia 2024

3.3.3 Muestreo: Según Hernández y Mendoza, (2018) se eligió el muestreo no probabilístico porque la investigadora seleccionó la muestra basada en un juicio subjetivo que consistió en elegir a la sección que tenía un menor número de estudiantes que cumplían en el criterio de exclusión.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

- Construcción de guías de observación
- Recopilación de datos en la institución educativa.
- Procesamiento de información
- Elaboración de informe.

3.5. Procedimiento

- Visita a una Institución Educativa
- Coordinación con docentes a cargo del área de arte y cultura y el director del colegio.
- Observación
- Análisis Bibliográfico
- Aplicación de Pre y Pos test

- Sistematización de información.

3.6. Método de análisis de datos

Se consideran los siguientes métodos:

- Análisis: Esta metodología fue utilizada durante el desarrollo de la indagación permitiendo reconocer y procesar la información existente sobre las variables estudiadas, así como los datos recogidos.
- Observación: utilizada para identificar el problema en la institución educativa y registrar los datos proporcionados por los instrumentos aplicados; a través de la observación sistemática pudimos identificar las necesidades del grupo que participó en el estudio.
- Inducción: Usado al inicio para lograr la participación de todo el grupo y actividades del Pre test.
- Deducción: Con este método, fue posible elaborar las conclusiones del estudio, así como recomendaciones y sugerencias.

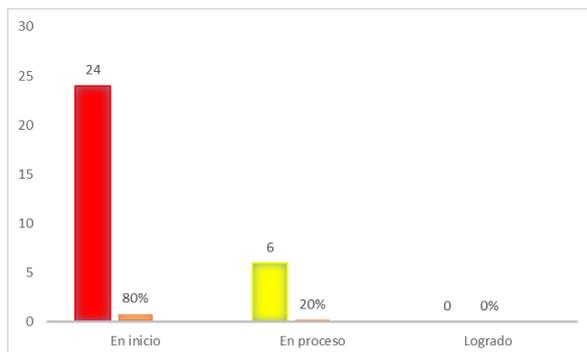
3.7. Aspectos éticos

En la investigación se tuvieron en cuenta los siguientes principios: De autonomía, los estudiantes eligieron libremente participar en la investigación y contaron con la autorización informada de sus padres y/o tutores (Universidad Cesar Vallejo, 2021). De Beneficencia, durante la investigación se cuidó en todo momento el bienestar de los alumnos y los docentes participantes del estudio, dándoles a conocer el impacto del estudio. (Belmont, 1979). De No Maleficencia, se respetó la integridad física, emocional y moral de los participantes durante toda la investigación (Universidad Cesar Vallejo, 2021). De Justicia, los datos recogidos se realizaron de manera anónima garantizando la confidencialidad de los participantes.

IV. RESULTADOS

Datos obtenidos mediante los instrumentos de recojo de información.

Figura 1 Histograma del nivel del Área de Arte y Cultura durante el pre test

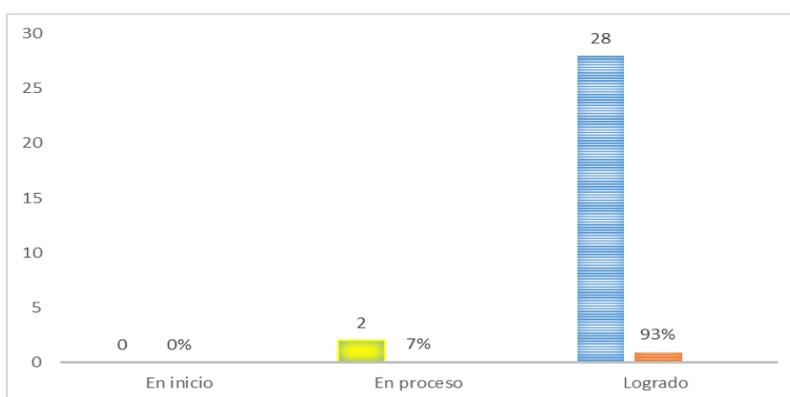


Nota: Datos tomados durante la aplicación del pre test.

Interpretación

Considerando la información que brindan la Figura 1, el 80% (24 alumnos) se ubicaron En inicio y el 20% (6 estudiantes) En proceso por lo cual existe un deficiente desarrollo de la variable.

Figura 2 Histograma del desarrollo del área Arte y Cultura durante del post test

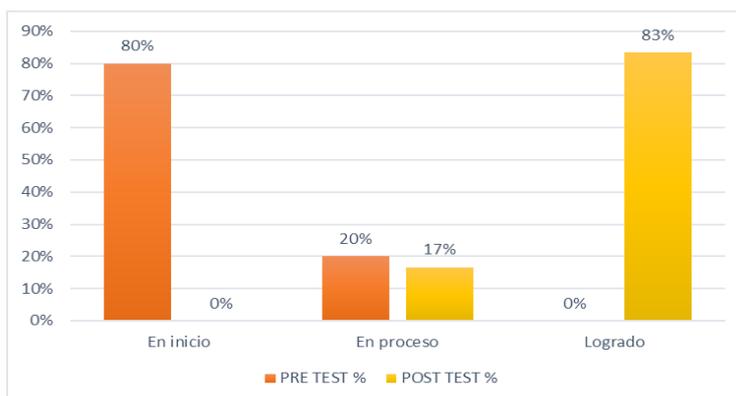


Nota: Datos tomados durante la aplicación del post test.

Interpretación

La figura 2 evidencian la mejora de la categoría analizada pues el 7% (2 alumnos) en ubicaron En proceso y 93% (28 estudiantes) en Logrado, con lo cual se colige mejoras posteriores.

Figura 3 Histograma del desarrollo del área Arte y Cultura en el pre y post test

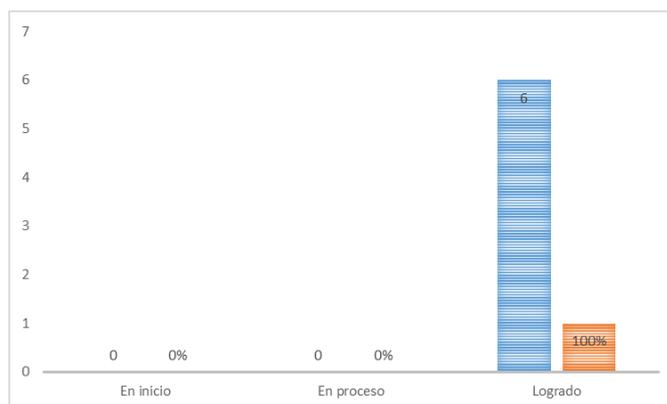


Nota: Elaborado con la información de las Figuras 1 y 2.

Interpretación

Se muestra que el 80% (24 unidades de análisis) se encontraban En inicio valor que disminuyó en 0%. El 20% (6 estudiantes) En proceso, disminuyendo a 17% (5 estudiantes); además el 83% (25 estudiantes) se ubicaron en Logrado, datos que corroboran un mejor aprendizaje del área en evaluación.

Figura 4 Histograma de la implementación de estrategias neurodidácticas en las sesiones de aprendizaje

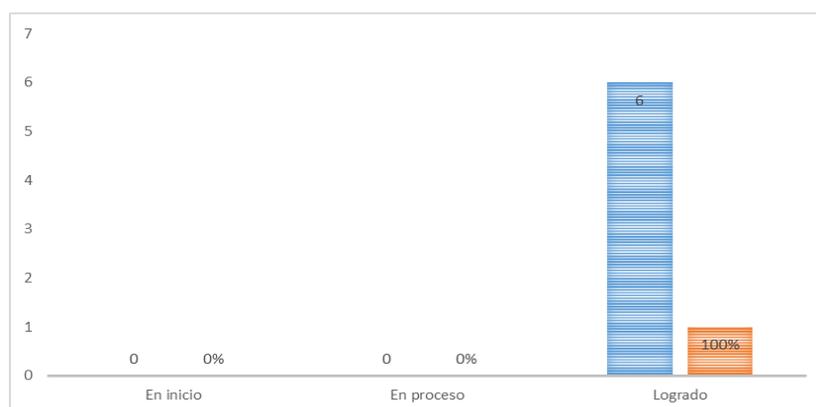


Nota: Elaborado la Guía de observación (Anexo 2)

Interpretación

Se observa que el 100% (6 sesiones de aprendizaje) fueron implementadas adecuadamente con las Estrategias Neurodidácticas, por lo cual influyeron positivamente en los resultados obtenidos.

Figura 5 Nivel de implementación del Programa de Estrategias Neurodiácticas



Nota: Elaborado con la información de la Guía de observación para evaluar la propuesta de Estrategias Neurodidácticas

Interpretación

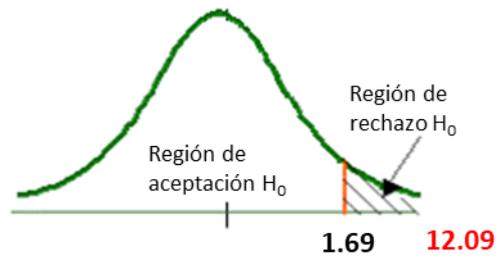
La implementación de las estrategias Neurodidácticas fue adecuada pues las 6 sesiones (100%) se adecuaron a los aspectos considerados como dimensiones de la variable interviniente.

Tabla 3 Prueba t de muestras emparejadas para determinar la influencia de las Estrategias Neurodidácticas en el área de Arte y Cultura.

	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
Media	4.166666667	7.6333333
Varianza	2.281609195	1.205747
Observaciones	30	30
Coefficiente de correlación de Pearson	0.308384124	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	29	
Estadístico t	12.09539199	
P(T<=t) una cola	0.00	
Valor crítico de t (una cola)	1.699127027	
P(T<=t) dos colas	0.0	
Valor crítico de t (dos colas)	2.05	

Nota: Elaborado con la información del pre y post test.

Figura 6 Prueba de Student de dos muestras relacionadas



Nota:
con la información del pre y post test.

Elaborado

Interpretación

La aplicación de la prueba t student de dos muestras relacionadas con $\alpha = 0.05$ y prueba unilateral a la derecha y un valor crítico de 1.699127 arrojó un estadístico de prueba ($t = 12.09539199$), valor que permitió aceptar la hipótesis alterna y confirmar la influencia entre las variables estudiadas.

V. DISCUSIÓN

La investigación realizada permitida realizar aportaciones a la mejora del aprendizaje del Arte y Cultura en los estudiantes de la escuela en la que se realizó el estudio.

La aplicación del pre test permitió identificar inicialmente los niveles de desarrollo de la variable estudiada que fueron de 24 estudiantes (80%) En inicio. En proceso, 6 estudiantes (20%) y ningún educando en el nivel Logrado. Estos valores son similares a los de Adrianzen, (2022) quien en variable Aprendizaje Musical encontró que 11 aprendices (10,9%) se encontraron en nivel Alto (A) ; 19 escolares (18,8%) en nivel medio (B) y 71 estudiantes (70,3%) en nivel bajo (C).

Estos valores revelaron que persistía la enseñanza tradicional del arte y la cultura, puesto que existía un alto porcentaje de estudiantes con dificultades para interactuar con manifestaciones propias del lenguaje artístico y cultural, limitando la realización de investigaciones para comprender y reflexionar en torno a ellas. Así mismo, para realizar el análisis de las cualidades estéticas de los dibujos y pinturas que estudiaban. (UNESCO, 2006).

Por otra parte, los estudiantes creaban proyectos artísticos, sin embargo, carecían de elementos que les permitieran expresar ideas, mensajes y sentimientos, así mismo, evidenciaban una limitada práctica de habilidades como la imaginación, creatividad y la reflexión para planificar, ejecutar y evaluar su producción (MINEDU,2016).

Por otro lado, la posterior aplicación del post test mostró que 25 estudiantes (83%) alcanzaron el nivel Logrado, 5 escolares (17%) En proceso y el 0% En Inicio, resultados concordantes con los de Llaque, (2020) quien encontró que las estrategias neurodidácticas mejoraron los niveles de desarrollo de la comprensión lectora 52%, en nivel logrado, en proceso el 38% y el 10% en inicio.

Los datos confirman lo manifestado por Boscán (2011) pues se observó mayor compromiso de los estudiantes con sus aprendizajes, así como la

utilización de todos sus recursos sensoriales de manera integrada (principio de interacción); al parecer las estrategias neurodidácticas estimularon la utilización de las diferentes áreas y zonas cerebrales, puesto que los estudiantes emplearon recursos analíticos y metacognitivos, que le permitieron analizar y reflexionar sobre su desempeño en el aula, fomentando de esta manera el involucramiento de ambos hemisferios cerebrales de manera inter y transdisciplinaria (principio de equilibrio); el fortalecimiento de las interacciones docente - alumno y alumno - alumno y el estímulo de los procesos afectivos como cognitivos y fortaleciendo la autoestima y el respeto a los niveles de aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, el estadístico t de Student adoptado con un valor de significatividad de 5% mostró que $t = 12.09539199$ valor que superó ampliamente al valor crítico que fue igual al 1.699127, en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula (H_0) que sostenía que las Estrategias Neurodidácticas no mejoran el desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura en estudiantes del quinto grado del Nivel Secundario de una institución de Huamachuco, 2024, quedando demostrado la relación positiva entre las variables.

Estos valores son coherentes a los encontrados por Estupiñan et al., (2019) quien evidenció que las estrategias Neurodidáctica tienen relación con la Educación musical pues $R=0.9546$ demostró la correlación positiva.

A la luz de los resultados se afirma que las estrategias Neurodidácticas han permitido superar las limitaciones del enfoque tradicional del aprendizaje del Arte y Cultura centrado en la producción de expresiones artísticas, en consideración al Ministerio de Educación, (2016), se considera que han permitido desarrollar el área curricular desde un enfoque multicultural e interdisciplinario permitiendo a los participantes del estudio mejorar las producciones artísticas elaborada en el lenguaje artístico de dibujo y pintura.

Cabe resaltar que fue trascendental el empleo de las estrategias socio-emocionales, pues mediante ella se prestó atención al aspecto emocional con la finalidad de crear vínculos significativos tanto entre el docente y los

alumnos como entre ellos mismos, mejorando la participación y el compromiso con el aprendizaje y haciendo posible aprendizajes más significativos y emocionalmente enriquecedores.

Las metodológicas, permitió utilizar procedimientos para conocer, analizar y reflexionar, mediante procesos de razonamiento y estrategias operativas (para estimular procesos creativos) así como estrategias socioemocionales para crear vínculos y compromiso con su desempeño en el aula por parte de los estudiantes a (Boscán, 2011).

Las estrategias operativas, desempeñaron una función importante en el fortalecimiento de la variable estudiada, puesto que la docente estimuló los procesos creativos pues planificó y diseñó de manera innovadora los contenidos educativos para los aprendices, así como al contexto educativo del aula, con el objetivo de facilitar el aprendizaje de una forma más atractiva y significativa (Boscán, 2011).

VI. CONCLUSIONES

Los resultados mostrados y la reflexión realizada por la investigadora permiten emitir las siguientes conclusiones:

Considerando el objetivo general se afirma que las Estrategias Neurodidácticas mejoraron el desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura pues, existió un incremento de 83% de estudiantes en el nivel Logrado.

El primer objetivo específico permitió evidenciar dificultades en el desarrollo de las competencias de la variable estudiada toda vez que el 0% de estudiantes alcanzaron el nivel Logrado, centrados mayormente en la categoría En Inicio con 80% y En proceso con el 20%.

El desarrollo del segundo objetivo específico permitió contar con un programa de Estrategias Neurocognitivas constituida por seis sesiones de aprendizaje implementadas con estrategias operativas, socio-emocionales así como metodológicas y en los principios de Interacción, Equilibrio y Visión holística.

Teniendo en cuenta el tercer objetivo específico se afirma que los niveles de desarrollo de las competencias mejoraron evidenciándose el incremento de 0% a 83% de estudiantes ubicados en el nivel Logrado, así como la disminución de un 3% la categoría En Proceso y la disminución del 0% En Inicio.

VII. RECOMENDACIONES

1. A los profesores de secundaria, desarrollar nuevas investigaciones sobre estrategia Neurodidácticas, para contar con un mayor número de antecedentes toda vez que la Neuroeducación y Neurodidáctica ha creado un nuevo campo de investigación y la producción intelectual actual es limitada.
2. A los docentes de secundaria de la Región La Libertad, capacitarse para implementar de manera adecuada estrategias basadas en la Neuroeducación y Neurodidáctica, que permitan lograr aprendizajes holísticos y movilizar las dimensiones del cognitivas, procedimentales y actitudinales de los estudiantes.
3. A la plana docente y directiva de las escuelas del ámbito de la UGEL Sánchez Carrión, realizar evaluaciones diagnósticas reales del curso de Arte y Cultura e implementar las Estrategias Neurodidácticas para fortalecerlas.
4. A plana docente del área de Arte y Cultura del colegio donde se realizó la investigación, tener en cuenta la información de este estudio para mejorar el aprendizaje en esta área curricular.

REFERENCIAS

- Adrianzen, A. (2022). Influencia de estrategias neurodidácticas en el aprendizaje musical de estudiantes del sexto grado de una institución educativa Nuevo Catacaos, 2022 [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93484>
- Briones, G., & Benavides, J. (2021). Estrategias neurodidácticas en el proceso enseñanza-aprendizaje de educación básica. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 6, 77–78. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5512773>
- Casteel, A., & Bridier, N. (2021). Describing pollutions and samples in Doctoral. *International Journal of Doctoral Studies*, 16(1), 339–362.
- CONCYTEC. (2020). Guía Práctica para la formulación de Proyectos de investigación y Desarrollo (I+D). 1–11. [https://www.untels.edu.pe/FTP/2021.01.26.0032_COMUNICADO N.º 032-2020A-INVESTIGACIÓN-GUÍA PRÁCTICA PARA LA FORMULACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO.pdf](https://www.untels.edu.pe/FTP/2021.01.26.0032_COMUNICADO_N.º_032-2020A-INVESTIGACIÓN-GUÍA_PRÁCTICA_PARA_LA_FORMULACIÓN_Y_EJECUCIÓN_DE_PROYECTOS_DE_INVESTIGACIÓN_Y_DESARROLLO.pdf)
- Cotto, I., & Ortiz, J. (2023). Efecto de una estrategia de enseñanza neurodidáctica de las Artes Visuales en la madurez de las funciones ejecutivas. *Revista De Investigación*, 47(109), 33–54. <https://doi.org/10.56219/revistadeinvestigacin.v47i109.1953>
- Estupiñan, M., Perez, M., & Bonilla, N. (2019). Neurodidactica y educación musical desde la primera infancia, principales conceptualizaciones teóricas para la practica. *Revista de Humanidades y Ciencias Sociales*, 6, 21. <https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/1962>
- Guzmán, B. (2020). Arte, Educación y Desarrollo. La educación artística en el ámbito socioeducativo Vasco. UNESCO ETXEA, Págs 9-74. https://www.unetxea.org/dokumentuak/arte_educacion_desarrollo.pdf
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación - Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. (S. A. de C. V. McGraw-Hill Interamericana Editores (ed.); 1a. Edició). [https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443.](https://www.ebooks7-24.com:443/?il=6443),
- Herrera, J., & Sierra, D. (2022). El arte como estrategia neuroeducativa para potenciar el desarrollo cognitivo de estudiantes de educación básica elemental de la unidad educativa “Isaac Acosta” [Universidad Técnica del Norte]. In *Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte*. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11960>
- Llaque, L. (2020). Estrategias neurodidácticas para la comprensión lectora en estudiantes de una institución educativa pública primaria, Ferreñafe [Universidad César Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/94955>

- Ministerio de Educación. (2016). Programa Curricular de Educación Secundaria (1a.ed.). <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4550>
- Ojeda, A., Uribe, M., & López, F. (2019). Aproximación estética a la creatividad. *Jóvenes En La Ciencia. Revista de Divulgación Científica*, 1(1), 1176–1180. [http://repositorio.ugto.mx/bitstream/20.500.12059/2785/1/Aproximación estética a la creatividad.pdf](http://repositorio.ugto.mx/bitstream/20.500.12059/2785/1/Aproximación%20estética%20a%20la%20creatividad.pdf)
- Pinochet, C. (2020). Antropologías del arte en tiempo presente: una aproximación desde sus nudos problemáticos. *Antropologías Del Sur*, 7(13), 63–78. <https://doi.org/10.25074/rantros.v7i13.1729>
- Rojas, M., & Maldonado, C. (2023). La neurodidáctica en el proceso de Enseñanza aprendizaje de los niños de quinto año EGB de la UE Víctor Proaño Carrión, Parroquia Calpi. *Imaginario Social*, 6. <http://revista-imaginariosocial.com/index.php/es/index>
- Ruíz, D. (2018). El arte definido como acto comunicativo. *Revista AV Notas Revista de Investigación Musical*, 6(2529–8577). <http://publicaciones.csmjaen.es/index.php/pruebas/article/view/184/155>
- Suárez, M. (2021). Educación, arte y enseñanza: ¿Para qué la educación artística? *Voces y Realidades Educativas*, 7, 115–130. <https://vocesyrealidadeseducativas.com/ojs/index.php/vyc/article/view/28>
- UNESCO. (2006). Hoja de Ruta para la Educación Artística. Construir capacidades creativas para el siglo XXI. Conferencia Mundial Sobre La Educación Artística: Construir Capacidades Creativas Para El Siglo XXI, 29. http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_es.pdf
- UNESCO. (2015). Declaración de Incheon y Marco de acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4. Publicaciones UNESCO, 1–84. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa
- Wilcox, G., Morett, L. M., Hawes, Z., y Dommett, E. (2021). Why educational neuroscience needs educational and school psychology to effectively translate neuroscience to educational practice. *Frontiers in Psychology*, 3977. Doi: 10.3389/fpsyg.2020.618449

ANEXOS

Anexo 1 Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Téc/Instr.	Escala de medición
V.I. Estrategias Neurodidácticas	Acciones didácticas diseñadas, adecuadas e implementadas por el docente considerando las características del estudiante y sustentado en principios de la Neurodidáctica (Boscán, 2011).	Programa de estrategias neurodidácticas	Operativas	Organizadores previos Juegos Tácticas de interacción	Sesión 1 Sesión 1, 2,4 Sesión 1, 3, 5	Observación/Guía de Observación	Ordinal Logrado (7-10) En proceso (4-6) En inicio (1-3)
			Metodológicas	Subrayado Mapa mental Mapa conceptual Tics	Sesión 1, 2 Sesión 2 Sesión 4 Sesión 5 Sesión 6		
			Socio-emocionales	Peer tutoring Reflexivas Relajación Retroalimentación	Sesión 2 Sesión 1,2,3,4,5,6 Sesión 1, 3, 4 Sesión 1,2,3,4,5,6		
V.D. Área de Arte y cultura	Área curricular con enfoque multicultural e interdisciplinario que reconoce la dimensión sociocultural del arte y la cultura (MINEDU, 2016)	Desarrollo de las competencias Apreciar de manera crítica manifestaciones artístico-culturales y Crear proyectos desde los lenguajes artísticos	Apreciar críticamente manifestaciones artístico-culturales.	<ul style="list-style-type: none"> • Percibir manifestaciones artístico-culturales • Contextualizar manifestaciones artístico-culturales • Reflexionar creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales 	Ítems del 1 al 5	Observación/Guía de Observación	Ordinal Logrado (11-15) En proceso (6-10) En inicio (1-5)
			Crear proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar y experimentar los lenguajes artísticos • Aplicar procesos creativos • Evaluar y comunica sus procesos y proyectos 	Ítems del 6 al 15		

Anexo 2

Guía de observación para evaluar el nivel de desarrollo de las dimensiones del Área de Arte y Cultura

Objetivo: Identificar el nivel de desarrollo de las dimensiones del área de Arte y Cultura.

Instrucciones: Marque con un aspa en la celda SI o NO según se observe el desarrollo de los siguientes ítems.

Dimensión 1: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.		SI	NO
Percibe manifestaciones artístico-culturales	Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia.		
Contextualiza manifestaciones artístico-culturales	Obtiene y selecciona información sobre como los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia.		
	Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creados.		
Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales	Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público.		
	Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra.		
Dimensión 2: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos			
Explora y experimenta los lenguajes artísticos	Propone nuevas maneras de combinar elementos del arte		
	Practica con una variedad de medios, materiales y técnicas para desarrollar y potenciar sus habilidades comunicativas y expresivas		
Aplica procesos creativos	Desarrolla ideas que reflejan conocimiento de los lenguajes artísticos que utilizar,		
	Seleccionar referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus intenciones.		
	Realiza proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones.		
	Mejora sus proyectos en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación		
Evalúa y comunica sus procesos y proyectos	Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando como ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas.		
	Selecciona los formatos de presentación de sus proyectos tomando en cuenta sus propósitos, el público al que se dirige y el contexto		
	Evalúa el impacto de su proyecto		
	Registra lo aprendido en el proceso y en la presentación de sus proyectos para aplicarlo en nuevos emprendimientos.		

NIVEL DE LOGRO

De 1 a 5 Si (En Inicio)

De 6 a 10 Si (En proceso)

De 11 a 15 Si (Logrado)

Anexo 3
Validación de Jueces de los instrumentos
JUEZ 1

Evaluación por juicio de expertos

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar el *instrumento* "PRE TEST Y POST TEST La evaluación del instrumento es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al quehacer psicológico. Agradecemos su valiosa colaboración.

1. Datos generales del juez

Nombre del juez:	Leoncio Gaspar Sagástegui Bazán		
Grado profesional:	Maestría ()	Doctor	(X)
Área de formación académica:	Clinica ()	Social	()
	Educativa ()	Organizacional	(X)
Áreas de experiencia profesional:	Institución Educativa.		
Institución donde labora:	Institución Educativa.		
Tiempo de experiencia profesional en el área:	2 a 4 años	()	
	Más de 5 años	(X)	
Experiencia en Investigación Psicométrica: (si corresponde)	Trabajo(s) psicométricos realizados Título del estudio realizado. DOCTOR GESTIÓN EDUCATIVA		

2. Propósito de la evaluación:

Validar el contenido del instrumento, por juicio de expertos.

3. Datos de la escala (Colocar nombre de la escala, cuestionario o inventario)

Nombre de la Prueba:	PRE TEST Y POSTEST
Autora:	SANN DY NAVARRO CATALAN
Procedencia:	-----
Administración:	-----
Tiempo de aplicación:	3 HORAS
Ámbito de aplicación:	AULA 5TO
Significación:	Explicar Cómo está compuesta la escala (dimensiones, áreas, ítems por área, explicación breve de cuál es el objetivo de medición)

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
ESTRATEGIAS NEURODIDACTICA	Operativas Metodológicas Socio-emocionales	Acciones didácticas diseñadas, adecuadas e implementadas por el docente considerando las características del estudiante y sustentado en principios de la Neurodidáctica (Boscán, 2011).
ARTE Y CULTURA	Apreciar críticamente manifestaciones artístico-culturales. Crear proyectos desde los lenguajes artísticos	Área curricular con enfoque multicultural e interdisciplinario que reconoce la dimensión sociocultural del arte y la cultura (MINEDU, 2016)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario ESTRATEGIAS NEURODIDACTICAS elaborado por en el año 2024 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: **Programa de estrategias neurodidácticas**

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el nivel de implementación de la propuesta de estrategias neurodidácticas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
utiliza organizadores previos	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
promueve el empleo de juegos o dinámicas	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
se promueve el uso de tácticas de interacción	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
durante la lectura realiza el subrayado	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
se elabora mapas mentales o conceptuales	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
se utiliza tics	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
se promueve el uso del peer tutoring	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
se realiza la reflexión de los aprendizajes	<i>Si/no</i>	x	x		-----
se desarrollan ejercicios de relajación	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
se retroalimenta la producción estudiantil	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----

- Segunda dimensión: ARTE Y CUTURA

- Objetivos de la Dimensión: Identificar el nivel de desarrollo de las dimensiones del área de Arte y Cultura.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia.	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
Obtiene y selecciona información sobre como los cambios sociales y tecnológicos	x	x	x	x	-----

afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia.					
Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creados.	x	x	x	x	-----
Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público.	x	x	x	x	-----
Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra.	x	x	x	x	-----



Firma del evaluador
DNI 19083368

4. Soporte teórico

(describir en función al modelo teórico)

Escala/ÁREA	Subescala (dimensiones)	Definición
ESTRATEGIAS NEURODIDACTICA	Operativas Metodológicas Socio-emocionales	Acciones didácticas diseñadas, adecuadas e implementadas por el docente considerando las características del estudiante y sustentado en principios de la Neurodidáctica (Boscán, 2011).
ARTE Y CULTURA	<p>Apreciar críticamente manifestaciones artístico-culturales.</p> <p>Crear proyectos desde los lenguajes artísticos</p>	Área curricular con enfoque multicultural e interdisciplinario que reconoce la dimensión sociocultural del arte y la cultura (MINEDU, 2016)

5. Presentación de instrucciones para el juez:

A continuación, a usted le presento el cuestionario ESTRATEGIAS NEURODIDACTICAS elaborado por en el año 2024 De acuerdo con los siguientes indicadores califique cada uno de los ítems según corresponda.

Categoría	Calificación	Indicador
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. totalmente en desacuerdo (no cumple con el criterio)	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Desacuerdo (bajo nivel de acuerdo)	El ítem tiene una relación tangencial /lejana con la dimensión.
	3. Acuerdo (moderado nivel)	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Totalmente de Acuerdo (alto nivel)	El ítem se encuentra está relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente

1. No cumple con el criterio
2. Bajo Nivel
3. Moderado nivel
4. Alto nivel

Dimensiones del instrumento:

- Primera dimensión: **Programa de estrategias neurodidácticas**
- Objetivos de la Dimensión: Identificar el nivel de implementación de la propuesta de estrategias neurodidácticas.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
utiliza organizadores previos	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
promueve el empleo de juegos o dinámicas	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
se promueve el uso de tácticas de interacción	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
durante la lectura realiza el subrayado	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
se elabora mapas mentales o conceptuales	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
se utiliza tics	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
se promueve el uso del peer tutoring	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
se realiza la reflexión de los aprendizajes	<i>Si/no</i>	x	x		-----

- Segunda dimensión: ARTE Y CULTURA.
- Objetivos de la Dimensión: Identificar el nivel de desarrollo de las dimensiones del área de Arte y Cultura.

Indicadores	Ítem	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico sobre la audiencia.	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
Obtiene y selecciona información sobre como los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia.	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creados.	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público.	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----
Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra.	<i>Si/no</i>	x	x	x	-----



Mg. Lidia Janett Julca Asio
 Psicóloga
 C.Ps.P. 27826

Firma del evaluador
 DNI

Anexo 4
Guía de observación para evaluar la propuesta de Estrategias Neurodidácticas

Objetivo: Identificar el nivel de implementación de la propuesta de estrategias neurodidácticas.

Instrucciones: Marque con un aspa en la celda SI o NO según se observe el desarrollo de los siguientes ítems.

Estrategias	Criterios	SI	NO
Operativas	Utiliza organizadores previos		
	Promueve el empleo de juegos o dinámicas		
	Se promueve el uso de tácticas de interacción		
Metodológicas	Durante la lectura realiza el subrayado		
	Se elabora mapas mentales o conceptuales		
	Se utiliza Tics		
Socio-emocionales	Se promueve el uso del Peer tutoring		
	Se realiza la reflexión de los aprendizajes		
	Se desarrollan ejercicios de relajación		
	Se retroalimenta la producción estudiantil		

NIVEL DE LOGRO

Logrado (7-10)

En proceso (4-6)

En inicio (1-3)

Anexo 6

Programa de Estrategias Neurodidácticas para fortalecer el desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Denominación: Programa de Estrategias Neurodidácticas
- 1.2. Beneficiarios: 30 educandos del 5° Grado de Secundaria
- 1.3. Responsable: Prof. Sanndy Aimee Navarro Catalán

II. FUNDAMENTACIÓN

La propuesta se sustenta en la propuesta de Estrategias Neurodidácticas de Boscán (2011), adecuada para el Área de Arte y Cultura; por ende, comprende el uso de diversos recursos dentro de estrategias operacionales, metodológicas y socioemocional para mejorar el desarrollo de las competencias Aprender críticamente manifestaciones artístico-culturales y Crear proyectos desde los lenguajes artísticos (MINEDU, 2016) y lograr que los estudiantes puedan percibir manifestaciones artístico-culturales, contextualizar manifestaciones artístico-culturales, reflexionar creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales, explorar y experimentar los lenguajes artísticos, aplicar procesos creativos y evaluar y comunicar sus procesos y proyectos.

III. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general:

Desarrollar un programa de Estrategias Neurodidácticas para fortalecer el desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura de los escolares del 5° Grado de Secundaria de una institución educativa, Huamachuco, 2024.

3.2. Específicos:

- Planificar sesiones de aprendizaje del programa de Estrategias Neurodidácticas para desarrollar las competencias del área de Arte y Cultura de los escolares del 5° Grado de Secundaria de una institución educativa, Huamachuco, 2024.
- Ejecutar las sesiones de aprendizaje del programa de Estrategias

Neurodidácticas para desarrollar las competencias del área de Arte y Cultura de los escolares del 5° Grado de Secundaria de una institución educativa, Huamachuco, 2024.

- Evaluar formativamente el desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura de los del 5° Grado de Secundaria de una institución educativa, Huamachuco, 2024.

IV. DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DEL PROGRAMA.

El programa de Estrategias Neurodidácticas está dirigido a escolares del 5° Grado de Secundaria, Huamachuco y se desarrolla mediante tres dimensiones en las cuales se consideran diversos recursos: estrategias operativas (organizadores previos, juegos y tácticas de interacción), metodológicas (subrayado, mapas mentales, mapas conceptuales y Tics) y socioemocionales (Peer tutoring, reflexivas, relajación y retroalimentación).

V. METODOLOGÍA:

El programa emplea una metodología activa e involucra las dimensiones cognitiva, procedimental y emocional mediante la estimulación sensorial para motivar el interés, la curiosidad y el compromiso consciente de 30 escolares en el desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura. Está constituido por 6 sesiones de aprendizaje con una duración de 135 minutos, en las cuales se constituirán equipos de trabajo con los cuales la docente realizará el proceso acompañamiento y retroalimentación para la consecución de los propósitos de aprendizaje en concordancia con las competencias y capacidades establecidas por el MINEDU para el área curricular intervenida.

VI. ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA DE LA PROPUESTA

SECUENCIA DE SESIONES - COMPETENCIA 1 - APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO CULTURALES	
<p>Sesión 1/5 - (3 HORAS) Título: CONOCEMOS LOS ELEMENTOS BASICOS DE UNA EXPRESION PLASTICA.</p>	<p>Sesión 2/5 - (3 HORAS) Título: ELABORAMOS UNA INFOGRAFIA CREATIVA.</p>
<p>Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describe de qué manera las imágenes y videos se pueden apreciar los diversos elementos básicos de la expresión plástica en los diversos modelos del arte, y que son utilizados para comunicar mensajes, ideas y sentimientos. • Compara diversos elementos básicos de expresión plástica en los diversos cuadros a modos de producción asociados a la pintura en diversos lugares para identificar sus transformaciones. <p>Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan un video sobre “SOBRE LOS ELEMENTOS BASICOS DE LA EXPRESION PLASTICAS” entre todos analizamos y respondemos las preguntas. - Elabora un cuadro resumen sobre la información de los elementos básicos. - pintamos una mándala utilizando los elementos de las artes. - Evalúa su proceso de aprendizaje mediante la resolución de meta cognición y lista de cotejos. <p>Evidencia de sesión: CUADRO DE RESUMEN. PINTADO DE UNA MANDALA.</p>	<p>Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Explica el significado de los elementos básicos de una expresión plástica en sus diversas obras de arte a partir de criterios propios e información recabada en la historia. <p>Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observamos un video sobre “COMO ELABORAR BOCETOS DE INFOGRAFIAS”, entre todos analizamos. - Recordamos la información sobre “LOS ELEMENTOS DE BASICOS DE UNA EXPRESION PLASTICA”, así mismo las intenciones que tiene cada una de ellas. - Explora con diferentes materiales, la textura y técnica para elaborar su infografía. - Evalúa su proceso de aprendizaje mediante la resolución de meta cognición y lista de cotejos. <p>Evidencia de sesión: ELABORAMOS UNA INFOGRAFÍA CREATIVA.</p>
SECUENCIA DE ACTIVIDADES - COMPETENCIA 2 - CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	
<p>Sesión 3/5 - (3 HORAS) Título: EXPLORAMOS LA TÉCNICA DE MODELADO.</p> <p>Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza, combina y selecciona los materiales artísticos para explorar y experimentar las texturas y técnicas en los diversos bocetos utilizando diferentes maneras de combinar y potenciar sus habilidades e intenciones comunicativas o expresivas. <p>Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observa el video sobre “SOBRE LA TECNICA DE MODELADO, entre todos analizamos y respondemos las preguntas - Explora y realiza con diferentes materiales un diseño artístico teniendo en cuenta un video. 	<p>Sesión 4 – (3 HORAS) Título: OBSERVAMOS UN VIDEO CON RESPECTO AL TEMA “MODELADO”</p> <p>Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Elabora, ejecuta y planifica los diversos diseños de composiciones artísticas, aplicando los elementos básicos de una expresión plástica para su ejecución con temas a la toma de conciencia y al emprendimiento con un propósito específico para disminuir la pobreza. <p>Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observamos videos con respecto a la técnica de modelado teniendo en cuenta los videos anteriores. - Respondemos las preguntas en sus cuadernos.

<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa su proceso de aprendizaje mediante la resolución de meta cognición y lista de cotejos. <p>Evidencia de sesión: REALIZAMOS UN TRABAJO ARTÍSTICO CON LA TÉCNICA DE MODELADO. DESARROLLAMOS UN CRUCIGRAMA.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evalúa su proceso de aprendizaje mediante la resolución de meta cognición y lista de cotejos. <p>Evidencia de sesión: PRESENTACIÓN DE SUS AVANCES DE SU TRABAJO CREATIVO DE ACUERDO AL VIDEO OBSERVADO.</p>
<p>Sesión 5 – (3 HORAS) Título: PINTAMOS UNA MANDALA.</p>	<p>Sesión 6 – (3 HORAS) Título: OBSERVAMOS UNA PELICULA ROMEO Y JULIETA</p>
<p>Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Registra y evalúa el proceso de su obra artística utilizando fuentes de información que ha usado para generar ideas, con temas a la toma de conciencia para disminuir la pobreza en hogares. <p>Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observa y ejecuta la propuesta de la promoción de una creación de su trabajo artístico usando los conocimientos de las sesiones anteriores, compartiendo con sus compañeros, sobre las cualidades de su proyecto artístico. - Evalúa su proceso de aprendizaje mediante la resolución de su lista de cotejos, identificando sus evidencias o sus aspectos de mejora. <p>Evidencia de sesión: PRESENTACIÓN DE SU TRABAJO ARTÍSTICO MANDALA.</p>	<p>Desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evalúa el proceso de su obra artística utilizando fuentes de información que ha usado para generar ideas, con temas a la toma de conciencia para disminuir la pobreza en hogares. <p>Actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observa una película ROMEO Y JULIETA. - Evalúa su proceso de aprendizaje mediante la resolución de su lista de cotejos, identificando sus evidencias o sus aspectos de mejora. <p>Evidencia de sesión: RESPONDEMOS LAS PREGUNTAS DE ACUERDO A LO QUE OBSERVAMOS.</p>

VII. RECURSOS.

Fichas impresas, colores, plumones, usb con música, papel bond, útiles de oficina (tijera, hoja, lápiz, resaltadores, etc.) laptop, equipo de sonido, celular, proyector y diversos materiales especificados en cada sesión de aprendizaje.

VIII. EVALUACIÓN

Se desarrollo basado en el enfoque formativo, empleando la guía de observación en cada sesión de con los criterios AD (logro destacado), A (logrado, B (proceso) y C (inicio).

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

CONOCEMOS LOS ELEMENTOS BASICOS DE UNA EXPRESION PLASTICA.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION	: LA LIBERTAD
1.2. UGEL	: SANCHEZ CARRION
1.3. INSTITUCION EDUCATIVA	: FLORENCIA DE MORA DE SANDOVAL
1.4. GRADO Y SECCION	: 5to° A, B, E
1.5. AREA	: ARTE Y CULTURA
1.6. FECHA	: DEL 20 AL 24 DE MAYO 2024
1.7. DOCENTE	: SANDY NAVARRO CATALAN

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA ESPECÍFICA
COMPETENCIA APRECIA DE MANERA CRITICA LAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICO CULTURALES CAPACIDADES: PERCIBE MANIFESTACIONES ARTISTICO-CULTURALES	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Describe de qué manera las imágenes y videos se pueden apreciar los diversos elementos básicos de la expresión plástica en los diversos modelos del arte, y que son utilizados para comunicar mensajes, ideas y sentimientos. ❖ Compara diversos elementos básicos de expresión plástica en los diversos cuadros a modos de producción asociados a la pintura en diversos lugares para identificar sus transformaciones. 	ORGANIZADOR VISUAL SOPA DE LETRAS PINTADO DE UNA MANDALA.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES	
ENFOQUE AMBIENTAL	JUSTICIA Y SOLIDARIDAD: Promovemos la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludable. RESPECTO A TODA FORMA DE VIDA: Planificamos y desarrollamos acciones a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional. Promovemos estilos de vida en armonía con el ambiente, revalorando los saberes locales y el conocimiento ancestral.	
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	DEFINE METAS DE APRENDIZAJE: Determinamos estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándonos preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	

III. SECUENCIA DE SESIONES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La maestra saluda a los estudiantes de manera cordial. La maestra les muestra imágenes y pide analizarlas respondiendo a las preguntas</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>¿Qué observan en la imagen?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p style="text-align: center;">LA INESTABILIDAD ECONÓMICA EN EL PERÚ.</p> <p>La economía peruana comenzó en negativo debido a los conflictos sociales y la paralización de actividades que generó esta situación lo cual traería como consecuencia mayor desempleo y la imposibilidad de reducir los niveles de pobreza en nuestro país, con precios que de tanto elevarse se hacen inaccesibles. De esta manera, a través del área de arte se busca revertir esta situación de pobreza, por ello nos planteamos el siguiente reto: ¿CÓMO A TRAVÉS DEL LENGUAJE ARTISTICO, SE PUEDE CONCIENTIZAR A LA POBLACIÓN A RESOLVER ESTE PROBLEMA DE ECONOMICA?</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué utiliza un artista para poder crear sus obras creativas? ¿son utilizados estos elementos?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿PODREMOS A TRAVÉS DEL ÁREA DE ARTE CONTRIBUIR A SOLUCIONAR ESTA PROBLEMÁTICA SOBRE LA ECONOMICA EN EL PERU?</p> <p>TITULO:</p> <p style="text-align: center;">APRECIAMOS LOS ELEMENTOS BASICOS DEL ARTE</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Describe de qué manera los elementos del arte son utilizados para comunicar mensajes, ideas y sentimientos. <p>PRODUCTO O EVIDENCIA: ORGANIZADOR VISUAL SOPA DE LETRAS. PINTADO DE UNA MANDALA.</p> <p>CRITERIOS DESCRIBE LOS ELEMENTOS VISUALES EN LOS DIVERSOS MODELOS DEL ARTE. COMPARA LOS DIVERSOS ELEMENTOS BÁSICOS DE LAS ARTES PLÁSTICA EN OTRAS ACTIVIDADES A REALIZAR.</p> <p>NORMAS DE CONVIVENCIA: La docente pide a los estudiantes proponerlas de acuerdo a lo que se va a desarrollar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guardar silencio. - Respetar opiniones de los demás. 	

DESARROLLO	<p>5. GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente plantea las siguientes actividades. <p>ACTIVIDAD 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra le entrega a cada estudiante la hoja informativa para la elaboración de su organizador visuales. - La maestra les va haciendo preguntas de acuerdo a al tema que están trabajando. - ¿Qué son los puntos? - ¿La unión de los puntos formamos? - ¿Qué nos dice lo que es una textura? - ¿Qué nos puedes decir sobre el color? - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan elaborar su actividad y responder las preguntas. <p>ACTIVIDAD 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les pide a los estudiantes que busquen las palabras en la SOPA DE LETRAS. - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan elaborar su actividad. <p>ACTIVIDAD 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les pide que pinten una mándala aplicando todo su conocimiento sobre los elementos del arte. - La maestra monitorea las actividades. 	
CIERRE	<p>6- EVALUACIÓN: Verificar el logro de los criterios de aprendizaje en cada una de las actividades desarrolladas y en las evidencias elaboradas.</p> <p>METACOGNICIÓN</p> <p>PREGUNTAS:</p> <p><i>¿Qué he aprendido?</i> <i>¿Cómo lo he aprendido?</i> <i>¿Para qué me servirá lo aprendido?</i> <i>¿En qué otras ocasiones puedo usarlo?</i></p>	

IV. EVALUACIÓN:

EVIDENCIA	ORGANIZADOR VISUAL SOPA DE LETRAS. PINTADO DE UNA MANDALA.			
COMPETENCIA	APRECIA CRÍTICAMENTE MANIFESTACIONES ARTÍSTICO CULTURALES			
CAPACIDADES	CRITERIOS	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué debo hacer para mejorar?
Percibe manifestaciones artístico-culturales	✓ Describe los elementos visuales en los diversos modelos del arte.			
	✓ compara los diversos elementos básicos de las artes plástica en otras actividades a realizar.			

V. MATERIAL Y RECURSOS EDUCATIVOS:

- ✓ MATERIAL IMPRESO
- ✓ GOOGLE RECURSO

.....
Sandy Navarro Catalán
Docente de Área

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

ELABORAMOS UNA INFOGRAFÍA CREATIVA.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN	: LA LIBERTAD
1.2. UGEL	: SÁNCHEZ CARRIÓN
1.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: FLORENCIA DE MORA DE SANDOVAL
1.4. GRADO Y SECCIÓN	: 5TO A, B, C, D, E.
1.5. ÁREA	: ARTE Y CULTURA
1.6. FECHA	: DEL 20 AL 24 DE MAYO 2024
1.7. DOCENTE	: SANDY NAVARRO CATALAN

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA ESPECIFICA
COMPETENCIA APRECIA DE MANERA CRITICA LAS MANIFESTACIONES ARTISTICO CULTURALES CAPACIDADES: Reflexiona creativa y críticamente.	❖ Explica el significado de los elementos básicos de una expresión plástica en sus diversas obras de arte a partir de criterios propios e información recabada en la historia.	UNIÓN DE LAS DEFINICIONES. ELABORACIÓN DE UNA INFOGRAFÍA INDIVIDUAL EN SU CUADERNO. ELABORACIÓN DE UNA INFOGRAFÍA GRUPAL.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES	
ENFOQUE AMBIENTAL	JUSTICIA Y SOLIDARIDAD: Promovemos la preservación de entornos saludables, a favor de la limpieza de los espacios educativos que comparten, así como de los hábitos de higiene y alimentación saludable. RESPECTO A TODA FORMA DE VIDA: Planificamos y desarrollamos acciones a favor de la preservación de la flora y fauna local, promoviendo la conservación de la diversidad biológica nacional. Promovemos estilos de vida en armonía con el ambiente, revalorando los saberes locales y el conocimiento ancestral.	
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	DEFINE METAS DE APRENDIZAJE: Determinamos estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándonos preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La maestra saluda a los estudiantes de manera cordial. La maestra les muestra imágenes y pide analizarlas respondiendo a las preguntas</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>¿Qué observan en la imagen?</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p style="text-align: center;">LA INESTABILIDAD ECONÓMICA EN EL PERÚ.</p> <p>La economía peruana comenzó en negativo debido a los conflictos sociales y la paralización de actividades que generó esta situación lo cual traería como consecuencia mayor desempleo y la imposibilidad de reducir los niveles de pobreza en nuestro país, con precios que de tanto elevarse se hacen inaccesibles. De esta manera, a través del área de arte se busca revertir esta situación de pobreza, por ello nos planteamos el siguiente reto: ¿CÓMO A TRAVÉS DEL LENGUAJE ARTISTICO, SE PUEDE CONCIENTIZAR A LA POBLACIÓN A RESOLVER ESTE PROBLEMA DE ECONOMICA?</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué podemos hacer para poder promocionar nuestros productos?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿PODREMOS A TRAVÉS DEL ÁREA DE ARTE CONTRIBUIR A SOLUCIONAR ESTA PROBLEMÁTICA SOBRE LA ECONÓMICA EN EL PERU?</p> <p>TITULO:</p> <p style="text-align: center;">ELABORAMOS UNA INFOGRAFIA CREATIVA.</p> <p>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN Explica el significado de los elementos básicos de una expresión plástica para que puedan promocionar sus obras de arte.</p> <p>PRODUCTO O EVIDENCIA: UNION DE LAS DEFINICIONES. ELABORACION DE UNA INFOGRAFIA INDIVIDUAL EN SU CUADERNO. ELABORACION DE UNA INFOGRAFIA GRUPAL.</p> <p>CRITERIOS Explica el significado de los elementos básicos de una expresión plástica Aplica en su infografía creativa criterios propios e información recabada sobre de como elaborar su trabajo.</p> <p>NORMAS DE CONVIVENCIA: La docente pide a los estudiantes proponerlas de acuerdo con lo que se va a desarrollar Guardar silencio. Respetar opiniones de los demás.</p>	

DESARROLLO	<p>5. GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente plantea las siguientes actividades. <p>ACTIVIDAD 1.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra le entrega a cada estudiante la hoja informativa en donde van leyendo y así puedan unir las definiciones sobre el tema. - La maestra les va haciendo preguntas de acuerdo con al tema que están trabajando. - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan elaborar su actividad. <p>ACTIVIDAD 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les pide a los estudiantes que elaboren una infografía individual promocionando sus productos. - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan elaborar su actividad. <p>ACTIVIDAD 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les pide que elaboren ahora su infografía grupal con el apoyo del trabajo anterior. - La maestra monitorea las actividades. 	
CIERRE	<p>7- EVALUACIÓN: Verificar el logro de los criterios de aprendizaje en cada una de las actividades desarrolladas y en las evidencias elaboradas.</p> <p>METACOGNICIÓN</p> <p>PREGUNTAS: <i>¿Qué he aprendido?</i> <i>¿Cómo lo he aprendido?</i> <i>¿Para qué me servirá lo aprendido?</i> <i>¿En qué otras ocasiones puedo usarlo?</i></p>	

III. SECUENCIA DE SESIONES:

IV. EVALUACIÓN:

EVIDENCIA	APRECIA CRÍTICAMENTE MANIFESTACIONES ARTÍSTICO-CULTURALES			
COMPETENCIA	CRITERIOS			
CAPACIDADES		Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué debo hacer para mejorar?
Percibe manifestaciones artístico-culturales	✓ Explica el significado de los elementos básicos de una expresión plástica			
	✓ Aplica en su infografía creativa criterios propios e información recabada sobre de como elaborar su trabajo.			

V. MATERIAL Y RECURSOS EDUCATIVOS:

- ✓ MATERIAL IMPRESO
 - ✓ GOOGLE
- RECURSO:

.....
 Sandy Navarro Catalán
 Docente de Área

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

EXPLORAMOS CON LA TÉCNICA DE MODELADO.

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACION	: LA LIBERTAD
1.2. UGEL	: SÁNCHEZ CARRIÓN
1.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: FLORENCIA DE MORA DE SANDOVAL
1.4. GRADO Y SECCIÓN	: 5TO A, B, C, D, E
1.5. AREA	: ARTE Y CULTURA
1.6. FECHA	: DEL 03 AL 06 DE JUNIO 2024
1.7. DOCENTE	: SANDY NAVARRO CATALAN.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA ESPECIFICA
COMPETENCIA CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS CAPACIDADES: <ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos de creación. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos • Explora y experimenta los lenguajes de las artes 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora y ejecuta un plan para desarrollar un proyecto artístico utilizando la técnica de modelado que brinde soluciones innovadoras para resolver problemas planteados colectivamente. Recoge información relevante y de diversas fuentes con un propósito específico sobre el proceso del modelado. Aplica técnicas y medios tradicionales y no tradicionales para comunicar de manera efectiva el mensaje o la idea de cómo ejecutar nuestros proyectos. 	Responde las preguntas Buscar las palabras en la sopa de letras. Dibujar en 3d.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES	
ENFOQUE AMBIENTAL	JUSTICIA Y SOLIDARIDAD: RESPECTO A TODA FORMA DE VIDA: Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.	
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	DEFINE METAS DE APRENDIZAJE: Determinamos estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándonos preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	

III. SECUENCIA DE SESIONES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
INICIO	<p>1.MOTIVACIÓN: La maestra saluda a los estudiantes de manera cordial. La maestra pregunta a los estudiantes. ¿Qué observan en las imágenes? ¿Alguna vez han observado este tipo de imágenes?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>2.PROBLEMATIZACIÓN: La economía peruana comenzó en negativo debido a los conflictos sociales y la paralización de actividades que generó esta situación lo cual traería como consecuencia mayor desempleo y la imposibilidad de reducir los niveles de pobreza en nuestro país, con precios que de tanto elevarse se hacen inaccesibles. De esta manera, a través del área de arte se busca revertir esta situación de pobreza, por ello nos planteamos el siguiente reto: ¿CÓMO A TRAVÉS DEL MODELADO, SE PUEDE CONCIENTIZAR A LA POBLACIÓN A RESOLVER EL PROBLEMA DE ECONOMIA?</p> <p>3.SABERES PREVIOS: ¿Qué saben sobre esta técnica artística? CONFLICTO COGNITIVO: ¿PODREMOS A TRAVÉS DE LOS ELEMENTOS ARTÍSTICOS CONTRIBUIR A SOLUCIONAR ESTA PROBLEMÁTICA SOBRE LA INESTABILIDAD ECONOMICA? TITULO: <p style="text-align: center;">EXPLORAMOS CON LA TECNICA DE MODELADO.</p> 4.PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN Elabora y ejecuta un plan para desarrollar un proyecto artístico utilizando la técnica de modelado. PRODUCTO O EVIDENCIA: Responde las preguntas Buscar las palabras en la sopa de letras. Dibujar en 3d. CRITERIOS <ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa creatividad al explorar diferentes técnicas de modelado para crear proyectos artísticos. ▪ Utiliza adecuadamente los materiales y herramientas de modelado para lograr acabados precisos y detallados. ▪ Demuestra habilidades para comunicar ideas y emociones a través de sus proyectos de modelado. NORMAS DE CONVIVENCIA: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respetar las opiniones y trabajos de los demás compañeros. ▪ Participar activamente en las actividades propuestas. ▪ Mantener un ambiente limpio y ordenado. ▪ Respeto y colaboración en todo momento. </p>	

DESARROLLO	<p>5. GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente plantea las siguientes actividades. <p>ACTIVIDAD 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra le entrega a cada estudiante la hoja informativa para que lean y subrayen y puedan responder las preguntas que se encuentra en la hoja informativa. - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan elaborar su actividad y responder las preguntas. <p>ACTIVIDAD 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les pide a los estudiantes que busquen las palabras en la SOPA DE LETRAS. - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan elaborar su actividad. <p>ACTIVIDAD 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra les pide a los estudiantes que dibujen imágenes en 3d con la técnica de modelado. - La maestra monitorea las actividades. 	
CIERRE	<p>8- EVALUACIÓN: Verificar el logro de los criterios de aprendizaje en cada una de las actividades desarrolladas y en las evidencias elaboradas.</p> <p>METACOGNICIÓN PREGUNTAS: ¿Qué he aprendido? ¿Cómo lo he aprendido? ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿En qué otras ocasiones puedo usarlo?</p>	

IV. EVALUACIÓN:

EVIDENCIA	Responde las preguntas Buscar las palabras en la sopa de letras. Dibujar en 3d.			
COMPETENCIA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS			
CAPACIDADES	CRITERIOS	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué debo hacer para mejorar?
Aplica procesos de creación. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos • Explora y experimenta los lenguajes de las artes	▪ Expresa creatividad al explorar diferentes técnicas de modelado para crear proyectos artísticos.			
	▪ Utiliza adecuadamente los materiales y herramientas de modelado para lograr acabados precisos y detallados.			
	▪ Demuestra habilidades para comunicar ideas y emociones a través de sus proyectos de modelado.			

V. MATERIAL Y RECURSOS EDUCATIVOS:

✓ MATERIAL IMPRESO

✓ GOOGLE

RECURSO:

.....
Sandy Navarro Catalán
Docente de Área

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

OBSERVAMOS UN VIDEO CON LA TECNICA DE MEDELADO

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. DIRECCION REGIONAL DE EDUCACIÓN	: LA LIBERTAD
1.2. UGEL	: SÁNCHEZ CARRIÓN
1.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: FLORENCIA DE MORA DE SANDOVAL
1.4. GRADO Y SECCIÓN	: 5to° A, B, C, D, E.
1.5. ÁREA	: ARTE Y CULTURA
1.6. FECHA	: DEL 10 AL 14 DE JUNIO 2024
1.7. DOCENTE	: SANDY NAVARRO CATALAN.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA ESPECIFICA
COMPETENCIA CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS CAPACIDADES: <ul style="list-style-type: none"> Aplica procesos de creación. Evalúa y comunica sus procesos y proyectos Explora y experimenta los lenguajes de las artes. 	✓ Elabora, ejecuta y planifica los diversos diseños de composiciones artísticas, aplicando los elementos básicos de una expresión plástica para su ejecución con temas a la toma de conciencia y al emprendimiento con un propósito específico para disminuir la pobreza.	RESPONDEMOS LAS PREGUNTAS.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES	
ENFOQUE AMBIENTAL	JUSTICIA Y SOLIDARIDAD: RESPECTO A TODA FORMA DE VIDA: Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.	
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	DEFINE METAS DE APRENDIZAJE: Determinamos estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándonos preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
INICIO	<p>1.MOTIVACIÓN: La maestra saluda a los estudiantes de manera cordial. La maestra muestra en la tv un video para la elaboración de sus trabajos. La maestra hace las siguientes preguntas. ¿Qué imágenes observan en la tv?</p>  <p>2.PROBLEMATIZACIÓN: La economía peruana comenzó en negativo debido a los conflictos sociales y la paralización de actividades que generó esta situación lo cual traería como consecuencia mayor desempleo y la imposibilidad de reducir los niveles de pobreza en nuestro país, con precios que de tanto elevarse se hacen inaccesibles. De esta manera, a través del área de arte se busca revertir esta situación de pobreza, por ello nos planteamos el siguiente reto: ¿CÓMO A TRAVÉS DEL MODELADO, SE PUEDE CONCIENTIZAR A LA POBLACIÓN A RESOLVER EL PROBLEMA DE ECONOMIA?</p> <p>3.SABERES PREVIOS: ¿Han observado alguna vez estos tipos de trabajos en videos? ¿Qué saben sobre esta técnica artística?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿PODREMOS A TRAVÉS DE LOS ELEMENTOS ARTÍSTICOS CONTRIBUIR A SOLUCIONAR ESTA PROBLEMÁTICA SOBRE LA INESTABILIDAD ECONOMICA? TITULO: OBSERVAMOS UN VIDEO CON LA TECNICA DE MODELADO</p> <p>4.PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN Elabora y ejecuta diseños de composiciones artísticas, aplicando los elementos básicos de una expresión artística para su ejecución con temas a la toma de conciencia y al emprendimiento con un propósito específico para disminuir la pobreza. PRODUCTO O EVIDENCIA: Elabora diferentes diseños para la creación de su producto artístico. CRITERIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresa creatividad al explorar diferentes técnicas de modelado para crear proyectos artísticos. • Utiliza adecuadamente los materiales y herramientas de modelado para lograr acabados precisos y detallados. • Demuestra habilidades para comunicar ideas y emociones a través de sus proyectos de modelado. <p>NORMAS DE CONVIVENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respetar las opiniones y trabajos de los demás compañeros. ▪ Participar activamente en las actividades propuestas. ▪ Mantener un ambiente limpio y ordenado. ▪ Respeto y colaboración en todo momento. 	

DESARROLLO	<p>5. GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA. La docente plantea las siguientes actividades.</p> <p>ACTIVIDAD 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra muestra un video de cómo debemos elaborar nuestro producto artístico utilizando la técnica de modelado. - La maestra les va haciendo preguntas de acuerdo con el tema que están trabajando. - ¿Qué has observado en el video? - ¿Qué les pareció el video? - ¿creen que podamos hacer este trabajo? - ¿Qué les parece? ¿fácil? - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan elaborar su actividad y responder las preguntas. <p>ACTIVIDAD 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra proyecta en la tv los materiales que van a utilizar y los procedimientos para copiar en sus cuadernos y dibujar su boceto en sus cuadernos de un dibujo tentativo. - La maestra les pide a los estudiantes que saquen sus materiales que se les pidió una semana antes para empezar a elaborar sus trabajos artísticos. - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan elaborar su actividad. <p>ACTIVIDAD 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra va revisando los trabajos para dar algunas sugerencias. - La maestra monitorea las actividades. 	
CIERRE	<p>9- EVALUACIÓN: Verificar el logro de los criterios de aprendizaje en cada una de las actividades desarrolladas y en las evidencias elaboradas. METACOGNICIÓN PREGUNTAS: <i>¿Qué he aprendido?</i> <i>¿Cómo lo he aprendido?</i> <i>¿Para qué me servirá lo aprendido?</i> <i>¿En qué otras ocasiones puedo usarlo?</i></p>	

III. SECUENCIA DE SESIONES:

IV. EVALUACIÓN:

EVIDENCIA	ELABORACION DE SUS TRABAJOS CREATIVOS.			
COMPETENCIA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS			
CAPACIDADES	CRITERIOS	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué debo hacer para mejorar?
Aplica procesos de creación. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos • Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa creatividad al explorar diferentes técnicas de modelado para crear proyectos artísticos. 			
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza adecuadamente los materiales y herramientas de modelado para lograr acabados precisos y detallados. 			
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra habilidades para comunicar ideas y emociones a través de sus proyectos de modelado. 			

V. MATERIAL Y RECURSOS EDUCATIVOS:

- ✓ MATERIAL IMPRESO
- ✓ GOOGLE

.....
Sandy Navarro Catalan
Docente de Área

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

PINTAMOS UNA MANDALA

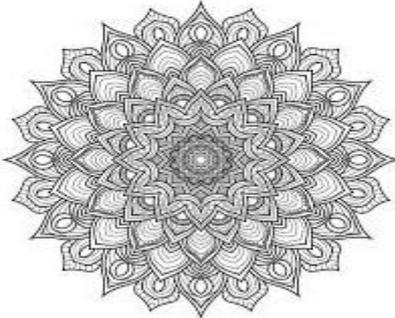
I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN	: LA LIBERTAD
1.2. UGEL	: SÁNCHEZ CARRIÓN
1.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: FLORENCIA DE MORA DE SANDOVAL
1.4. GRADO Y SECCIÓN	: 5to° A, B, C, D, E.
1.5. ÁREA	: ARTE Y CULTURA
1.6. FECHA	: DEL 17 AL 21 DE JUNIO 2024
1.7. DOCENTE	: SANDY NAVARRO CATALAN.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA ESPECIFICA
COMPETENCIA CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS CAPACIDADES: <ul style="list-style-type: none">• Aplica procesos de creación.• Evalúa y comunica sus procesos y proyectos• Explora y experimenta los lenguajes de las artes.	Registra y evalúa el proceso de su obra artística utilizando fuentes de información que ha usado para generar ideas, con temas a la toma de conciencia para disminuir la pobreza en hogares.	PRESENTACION DE SU TRABAJO ARTISTICO.
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES	
ENFOQUE AMBIENTAL	JUSTICIA Y SOLIDARIDAD: RESPECTO A TODA FORMA DE VIDA: Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.	
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	DEFINE METAS DE APRENDIZAJE: Determinamos estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándonos preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	

III. SECUENCIA DE SESIONES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
INICIO	<p>1.MOTIVACIÓN: La maestra saluda a los estudiantes de manera cordial. La maestra muestra imágenes sobre el tema. La maestra hace las siguientes preguntas. ¿Qué imágenes observan en la tv?</p> <div data-bbox="979 327 1374 645" style="text-align: center;">  </div> <p>2.PROBLEMATIZACIÓN: La economía peruana comenzó en negativo debido a los conflictos sociales y la paralización de actividades que generó esta situación lo cual traería como consecuencia mayor desempleo y la imposibilidad de reducir los niveles de pobreza en nuestro país, con precios que de tanto elevarse se hacen inaccesibles. De esta manera, a través del área de arte se busca revertir esta situación de pobreza, por ello nos planteamos el siguiente reto: ¿CÓMO A TRAVÉS DEL MODELADO, SE PUEDE CONCIENTIZAR A LA POBLACIÓN A RESOLVER EL PROBLEMA DE ECONOMIA?</p> <p>3.SABERES PREVIOS: ¿Les ha parecido fácil pintar sus mándalas ¿les ha parecido fácil utilizar sus colores para pintar las mándalas?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿PODREMOS A TRAVÉS DE LOS ELEMENTOS ARTÍSTICOS CONTRIBUIR A SOLUCIONAR ESTA PROBLEMÁTICA SOBRE LA INESTABILIDAD ECONOMICA? TITULO: <p style="text-align: center;">PINTAMOS UNA MANDALA</p> </p> <p>4.PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN Registra y evalúa el proceso de su obra artística utilizando fuentes de información para generar ideas, con temas a la toma de conciencia para disminuir la pobreza en hogares.</p> <p>PRODUCTO O EVIDENCIA: PRESENTACION DE SU TRABAJO ARTISTICO. CRITERIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Expresa creatividad al explorar diferentes técnicas de modelado para crear proyectos artísticos. ● Utiliza adecuadamente los materiales y herramientas de modelado para lograr acabados precisos y detallados. ● Demuestra habilidades para comunicar ideas y emociones a través de sus proyectos de modelado. <p>NORMAS DE CONVIVENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respetar las opiniones y trabajos de los demás compañeros. ▪ Participar activamente en las actividades propuestas. ▪ Mantener un ambiente limpio y ordenado. ▪ Respeto y colaboración en todo momento. 	

DESARROLLO	<p>5. GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA. La docente plantea las siguientes actividades.</p> <p>ACTIVIDAD 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra muestra imágenes sobre trabajos creativos para pintar las mándalas. - La maestra les va haciendo preguntas de acuerdo con el tema que están trabajando. - ¿Qué les ha parecido el proceso de pintar su mandala? - ¿Qué les pareció el video? - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan elaborar su actividad y responder las preguntas. <p>ACTIVIDAD 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra pide a los estudiantes que redacten en sus cuadernos como han elaborado sus trabajos. - La maestra les pide a los estudiantes que vayan terminando sus trabajos elaborados con mucha creatividad. - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan terminar de elaborar sus trabajos con la técnica de modelado. <p>ACTIVIDAD 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra va revisando los trabajos para dar algunas sugerencias. - Los estudiantes van exponiendo como se han sentido al elaborar sus trabajos. 	
CIERRE	<p>10- EVALUACIÓN: Verificar el logro de los criterios de aprendizaje en cada una de las actividades desarrolladas y en las evidencias elaboradas.</p> <p>METACOGNICIÓN</p> <p>PREGUNTAS: <i>¿Qué he aprendido?</i> <i>¿Cómo lo he aprendido?</i> <i>¿Para qué me servirá lo aprendido?</i> <i>¿En qué otras ocasiones puedo usarlo?</i></p>	

IV. EVALUACIÓN:

EVIDENCIA	PRESENTACION DE SUS TRABAJOS CREATIVOS.			
COMPETENCIA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS			
CAPACIDADES	CRITERIOS	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué debo hacer para mejorar?
Aplica procesos de creación. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos • Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa creatividad al explorar diferentes técnicas de modelado para crear proyectos artísticos. 			
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza adecuadamente los materiales y herramientas de modelado para lograr acabados precisos y detallados. 			
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra habilidades para comunicar ideas y emociones a través de sus proyectos de modelado. 			

V. MATERIAL Y RECURSOS EDUCATIVOS:

- ✓ MATERIAL IMPRESO
 - ✓ GOOGLE
- RECURSO:

.....
Sandy Navarro Catalan
Docente de Área

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

OBSERVAMOS UNA PELICULA ROMEO Y JULIETA

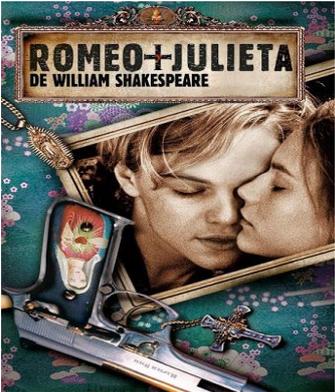
I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN	: LA LIBERTAD
1.2. UGEL	: SÁNCHEZ CARRIÓN
1.3. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: FLORENCIA DE MORA DE SANDOVAL
1.4. GRADO Y SECCIÓN	: 5to° A, B, C, D, E.
1.5. ÁREA	: ARTE Y CULTURA
1.6. FECHA	: DEL 17 AL 21 DE JUNIO 2024
1.7. DOCENTE	: SANDY NAVARRO CATALAN.

II. PROPOSITOS DE APRENDIZAJES:

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA ESPECIFICA
COMPETENCIA CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS CAPACIDADES: <ul style="list-style-type: none"> Aplica procesos de creación. Evalúa y comunica sus procesos y proyectos Explora y experimenta los lenguajes de las artes. 	Registra y evalúa el proceso de su obra artística utilizando fuentes de información que ha usado para generar ideas, con temas a la toma de conciencia para disminuir la pobreza en hogares.	PRESENTACION DE SU CUADRO
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES O ACTITUDES OBSERVABLES	
ENFOQUE AMBIENTAL	JUSTICIA Y SOLIDARIDAD: RESPECTO A TODA FORMA DE VIDA: Disposición a evaluar los impactos y costos ambientales de las acciones y actividades cotidianas, y a actuar en beneficio de todas las personas, así como de los sistemas, instituciones y medios compartidos de los que todos dependemos.	
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA	DEFINE METAS DE APRENDIZAJE: Determinamos estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándonos preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	

III. SECUENCIA DE SESIONES:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS	TIEMPO
INICIO	<p>1.MOTIVACIÓN: La maestra saluda a los estudiantes de manera cordial. La maestra muestra imágenes sobre el tema. La maestra hace las siguientes preguntas. ¿Qué hemos observado observan en la tv?</p>  <p>2.PROBLEMATIZACIÓN: La economía peruana comenzó en negativo debido a los conflictos sociales y la paralización de actividades que generó esta situación lo cual traería como consecuencia mayor desempleo y la imposibilidad de reducir los niveles de pobreza en nuestro país, con precios que de tanto elevarse se hacen inaccesibles. De esta manera, a través del área de arte se busca revertir esta situación de pobreza, por ello nos planteamos el siguiente reto: ¿CÓMO A TRAVÉS DEL MODELADO, SE PUEDE CONCIENTIZAR A LA POBLACIÓN A RESOLVER EL PROBLEMA DE ECONOMIA?</p> <p>3.SABERES PREVIOS: ¿Les ha perecido la película? ¿Qué mensaje nos da?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿PODREMOS A TRAVÉS DE LOS ELEMENTOS ARTÍSTICOS CONTRIBUIR A SOLUCIONAR ESTA PROBLEMÁTICA SOBRE LA INESTABILIDAD ECONOMICA?</p> <p>TITULO: OBSERVAMOS UNA PELICULA ROMEO Y JULIETA</p> <p>4.PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN Registra y evalúa el proceso de su obra artística utilizando fuentes de información para generar ideas, con temas a la toma de conciencia para disminuir la pobreza en hogares.</p> <p>PRODUCTO O EVIDENCIA: PRESENTACION DE SU TRABAJO ARTISTICO. CRITERIOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Expresa creatividad al explorar diferentes técnicas de modelado para crear proyectos artísticos. ● Demuestra habilidades para comunicar ideas y emociones a través de las respuestas en sus cuadros. <p>NORMAS DE CONVIVENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Respetar las opiniones y trabajos de los demás compañeros. ▪ Participar activamente en las actividades propuestas. ▪ Mantener un ambiente limpio y ordenado. ▪ Respeto y colaboración en todo momento. 	

DESARROLLO	<p>5. GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DEL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA. La docente plantea las siguientes actividades.</p> <p>ACTIVIDAD 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra muestra imágenes sobre la película que han observado. - La maestra les va haciendo las preguntas. - ¿Qué les ha parecido la película? - ¿Qué emociones nos emana al ver la película? - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan elaborar su actividad y responder las preguntas. <p>ACTIVIDAD 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra pide a los estudiantes que redacten en sus cuadernos un resumen de los trabajos. - Los estudiantes se organizan y preparan sus estrategias para que puedan terminar sus trabajos. <p>ACTIVIDAD 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra va revisando los trabajos para dar algunas sugerencias. - Los estudiantes van exponiendo como se han sentido al elaborar sus trabajos. 	
CIERRE	<p>11- EVALUACIÓN: Verificar el logro de los criterios de aprendizaje en cada una de las actividades desarrolladas y en las evidencias elaboradas.</p> <p>METACOGNICIÓN</p> <p>PREGUNTAS: <i>¿Qué he aprendido?</i> <i>¿Cómo lo he aprendido?</i> <i>¿Para qué me servirá lo aprendido?</i> <i>¿En qué otras ocasiones puedo usarlo?</i></p>	

IV. EVALUACIÓN:

EVIDENCIA	PRESENTACION DE SUS TRABAJOS CREATIVOS.			
COMPETENCIA	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS			
CAPACIDADES	CRITERIOS	Lo logré	Estoy en proceso de lograrlo	¿Qué debo hacer para mejorar?
Aplica procesos de creación. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos • Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Expresa creatividad al explorar diferentes técnicas de modelado para crear proyectos artísticos. 			
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Demuestra habilidades para comunicar ideas y emociones a través de las respuestas en sus cuadros. 			

V. MATERIAL Y RECURSOS EDUCATIVOS:

- ✓ MATERIAL IMPRESO
- ✓ GOOGLE RECURSO:

.....
Sandy Navarro Catalan
Docente de Área

ARTES VISUALES

SESION 01

Son Formas y expresiones artísticas que se encuentran enfocadas a la creación de trabajos que se aprecian y se disfrutan a través de la vista como pueden ser: el dibujo, la pintura, la fotografía, el grabado, la escultura, la arquitectura, el cine, la serigrafía, el diseño, etc.

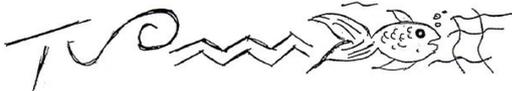


ELEMENTOS DE LAS ARTES VISUALES

- EL PUNTO.-** es el primer elemento y se crea con marcas o huellas que deja lápiz, tiza, carbón, etc. Se representa mediante todo tipo de formas simples y tiene diferentes tamaños.



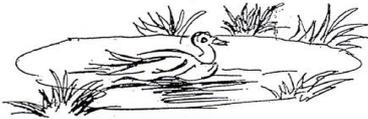
- LA LINEA.-** es el principal elemento y por su flexibilidad y la energía que posee puede dar al espacio y al plano una organización. Es expresiva y generadora de la forma.



- EL COLOR.-** es una sensación que se percibe por el sentido de la vista producida por acción de la luz. Es un elemento más expresivo por tener la cualidad de comunicar y suscitar sentimientos, emociones y pensamientos al observar.



- LA FORMA.-** se crea cuando la dirección de la línea se cierra sobre sí misma. Existen formas naturales y formas artificiales.
 - Formas naturales.-** son llamadas también formas figurativas. Son aquellas por percibir las asociamos con objetos de nuestro entorno físico.



- Formas artificiales.-** son llamadas también formas abstractas. Son aquellas que solo existen en la mente del artista y las utiliza a sus composiciones.

- LA TEXTURA.-** Es la parte superficial de los objetos o el acabado exterior de una superficie; puede ser natural o artificial y es muy útil para dar expresividad a una obra.



ELABORA UN ORGANIZADOR VISUAL SIGUIENDO ESTE MODELO CON LA INFORMACION DE LAS ARTES VISUALES.



BUSCAMOS LAS PALABRAS EN LA SOPA DE LETRAS.



ARTES VISUALES
 DIBUJO
 PINTURA
 ESCULTURA
 GRABADO
 GRAFICO
 TECNICAS ARTISTICAS
 EL COLOR
 PRIMARIOS
 SECUNDARIOS

TERCIARIOS
 ROJO
 AMARILLO
 AZUL
 VERDE
 NARANJA
 VIOLETA
 BIDIMENSIONALES
 TRIDIMENSIONALES
 ISAAC NEWTON

LA INFOGRAFÍA

La INFOGRAFÍA es un diseño gráfico en el que se combinan textos y elementos visuales con el fin de comunicar información precisa sobre variadas temáticas (científicas, deportivas, culturales, literarias, etc.). Este recurso aproxima al lector a los elementos, ideas o acontecimientos más importantes de un determinado tema, como: dónde ocurrió, cómo se llevó a cabo, cuáles son sus características, en qué consiste el proceso, cuáles son las cifras, etc.

¿Para qué textos se aplica la infografía?

La infografía es pertinente para aclarar textos de temática complicada, cronología de acontecimientos, línea biográfica, casos policiales, hechos históricos, descubrimientos, accidentes, etc. Sin embargo, se puede aplicar a cualquier tipo de texto siempre que el propósito sea hacer más sencilla la información.



¿Cuáles son sus características?

Favorece la comprensión ya que incluye textos e imágenes que le ofrecen agilidad al tema. Permite que materias complicadas puedan ser comprendidas de manera rápida y entretenida. Responde a las preguntas qué, quién, cuándo, dónde, cómo y por quién, pero, además, incluye aspectos visuales. Debe ser sencillo, completo, ético, bien diseñado y adecuado con la información que presenta.

ESTRUCTURA DE LA INFOGRAFÍA

Titular: Resume la información visual y textual que se presenta en la infografía. Es directo, breve y expreso. Si se considera conveniente puede acompañarse de una bajada o subtítulo en el que se indique el tema a tratar, pero es opcional.

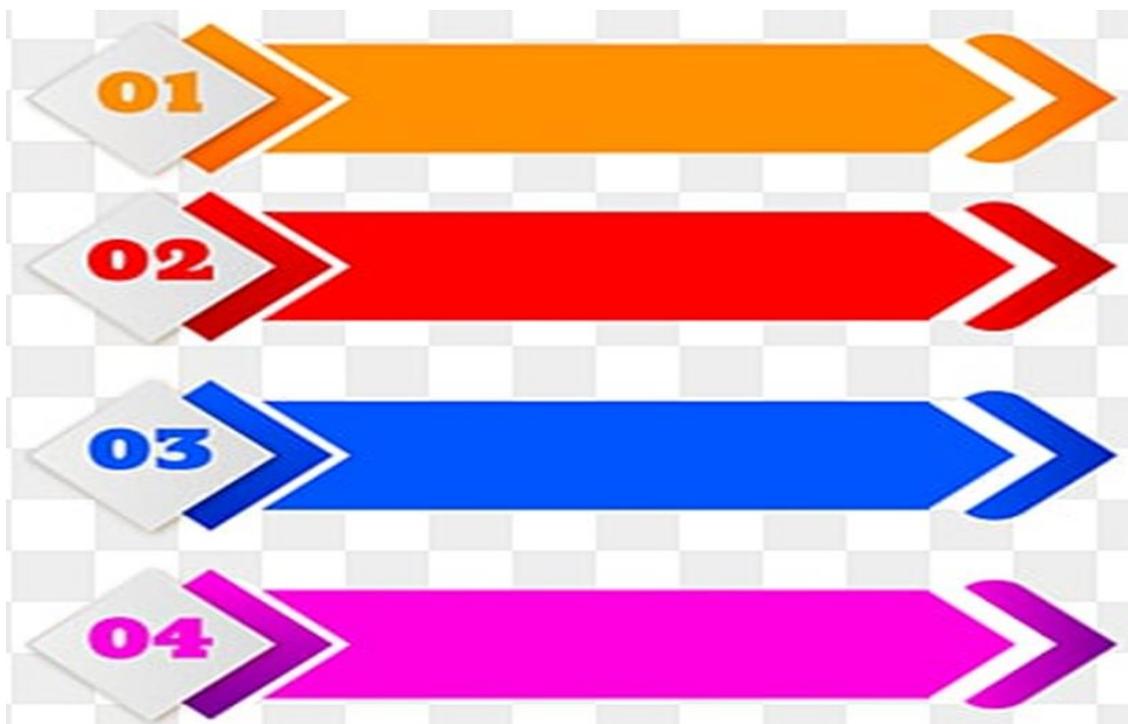
Texto: Proporciona al lector en forma breve toda la explicación necesaria para comprender lo que la imagen no puede expresar.

Cuerpo: Contiene la información visual que puede presentarse a través de gráficos, mapas, cuadros estadísticos, diagramas, imágenes, tablas, etc. También, se considera la información tipográfica explicativa que se coloca a manera de etiquetas y que pueden ser números, fechas o palabras descriptivas. Dentro de la información visual siempre hay una imagen central que prevalece por su ubicación o tamaño sobre las demás y de la cual se desprenden otros gráficos o textos.

Fuente: Indica de dónde se ha obtenido la información que se presenta en la infografía.

Crédito: Señala el nombre del autor o autores de la infografía, tanto del diseño como de la investigación. Nota: Es recomendable indicar la fuente y crédito con una tipografía de menor tamaño y en una ubicación que no distraiga la atención del lector.

CON LA INFORAMACION ELABORAMOS UNA INFOGRAFIA INDIVIDUAL.



TÉCNICA DE MODELADO

Las técnicas de modelado son aquellas que se utilizan para dar forma a una materia prima blanda. Estos materiales permiten modificar su volumetría con la aplicación de una fuerza mínima, lo que facilita bastante el proceso de elaboración.

TIPOS DE MODELADO.

EL MODELADO EN BARRO: El **modelado en barro** les permite más chicos distinguir las cosas por sus formas, cuando las tocan, cogen y las conocen. La actividad con el **barro**, permite experimentar con el volumen. Sin embargo, esa no es la única ventaja del **modelado en barro**. Esta actividad también puede ser muy interesante para los más grandes, ya que lograrán dejar su imaginación, al mismo tiempo que consiguen un momento personal y de relajación.



a los
las

ser
volar



EL MODELADO EN PLASTILINA: Es hacer o formar algo con la plastilina, objetos, muñecos lo que se te ocurra a y por cierto es muy buena para los niños ya que les ayuda a mejorar su sistema motriz.

EL MODELADO DE PAPEL: El modelado en papel, es una técnica que utiliza desde hace muchos años, y se basa en materiales muy económicos y de doble uso, como el papel periódico, latas, botellas, alambre etc. Se realiza por medio de una pasta, de con pegamento y un soporte rígido ya sea de alambre, plastilina, plástico o vidrio, que posteriormente se retira para ligereza a la pieza. Esta técnica nos da la posibilidad de construir una gran variedad de formas y tamaños. El papel es un material suave, pero al ser combinado con otros materiales, consigue una gran fuerza.



que se

papel

darle

un
puede

RESPONDEMOS LAS SIGUIENTES PREGUNTAS:

¿HABLE SOBRE LA TÉCNICA DE MODELADO?

¿HABLE USTED CON SUS PROPIAS PALABRAS SOBRE LA TÉCNICA DE MODELADO EN BARRO?

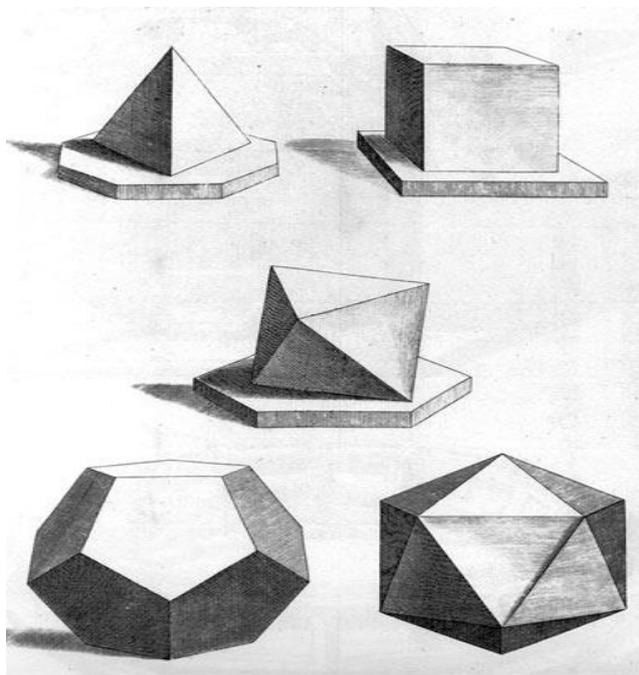
¿DE QUE NOS HABLA EL MODELADO DE PLASTILINA?

¿QUÉ NOS PODRIA HABLAR SOBRE LA TÉCNICA DE MODELADO DE PAPEL?

BUSCAMOS LAS PALABRAS EN NUESTRA SOPA DE LETRAS.

A	C	T	O	T	L	U	D	A	N	E	R
I	G	Y	E	C	O	N	O	M	I	C	E
O	L	Ñ	S	C	A	C	X	V	Ñ	O	L
D	S	H	O	T	N	A	M	N	O	N	A
A	O	J	P	K	L	I	Q	D	S	O	J
L	Ñ	S	O	E	R	M	C	H	G	M	A
E	A	O	R	V	Z	B	N	A	M	I	C
D	M	T	T	F	I	D	S	W	B	C	I
O	A	E	E	G	R	H	J	K	L	O	O
M	T	J	F	D	T	M	N	V	A	S	N
H	G	B	B	C	O	N	M	A	G	E	P
J	V	O	L	U	M	E	T	R	I	A	P
H	R	M	B	A	B	C	Ñ	L	M	K	E
P	L	A	S	T	I	C	O	B	A	M	R
N	I	L	I	T	S	A	L	P	G	B	I
S	A	O	I	R	D	I	V	A	I	A	O
F	E	P	I	U	M	Y	B	P	N	Z	D
M	U	Ñ	E	C	O	S	O	E	A	R	I
G	E	Q	V	B	N	R	J	L	C	E	C
S	A	A	P	O	R	I	U	M	I	U	O
D	R	E	L	A	T	A	S		O	F	S
F	T	R	B	I	U	G	E	S	N	O	C
G	E	B	Z	X	C	S	A	M	R	O	F
H	A	A	N	I	L	I	T	S	A	L	P
J	X	S	O	T	N	E	M	A	G	E	P
C	O	N	S	E	G	U	I	R	J	H	A

TECNICA
 MODELADO
 VOLUMETRIA
 IMAGINACION
 RELAJACION
 PLASTILINA
 OBJETOS
 MUÑECOS
 MOTRIZ
 PAPEL
 ECONOMICOS
 PERIODICOS
 PEGAMENTOS
 PLASTICO
 VIDRIO
 FORMAS
 TAMAÑOS
 FUERZA
 SOPORTE
 CONSEGUIR
 NIÑOS
 LATAS
 ADULTO
 ARTE





**ELABORAMOS UN PRODUCTO CON LA TECNICA DE MODELADO.
FIGURAS GEOMÉTRICAS DE MODELADO EN 3D**



ELABORACIÓN DE UN JARRÓN CON LA TÉCNICA DE MODELADO Y MATERIAL RECICLADO.



COLOREAMOS LA MANDALA



RESPONDA LAS SIGUIENTE PREGUNTAS EN EL CUADRO DE ACUERDO A LA PELICULA QUE OBSERVAMOS.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1.- ¿CUÁL ES EL TEMA PRINCIPAL DE LA PELICULA?	
2.- ¿QUIENES SON LOS PERSONAJES PRINCIPALES?	
3.- ¿CUÁL ES LA TRAMA DE TODA LA PELICULA?	
4.- ¿QUE GENERO TEATRAL ES LA PELICULA?	
5.- ¿QUE TIPO DE UTILERIA HAN UTILIZADO EN LA PELICULA?	
6.- HAGA SU ARGUMENTO SOBRE LA PELICULA	
7.- ¿CUALES SON LOS PERSONAJE SECUNDARIOS?	
8.- ¿QUÉ TIPO DE VESTUARIO HAN UTILIZADO?	
9.- ¿QUE MENSAJE NOS DA LA PELICULA?	
¿QUE EMOCION TE HACE SENTIR LA PELICULA?	



Ficha de Metacognición

¿Qué aprendí hoy?

¿Cómo lo aprendí?

¿Para qué me sirve lo que aprendí?

¿En dónde lo puede aplicar?
