



**Guía de proyectos
ganadores del concurso
"El MUCEN como Recurso
Educativo" 2021**



Título: Guía de proyectos ganadores del concurso
"El MUCEN como Recurso Educativo" 2021
1a. edición – marzo 2022
Disponible en: www.bcrp.gob.pe/museocentral

Gerencia de Comunicaciones
Subgerencia de Proyección Institucional
Museo Central (MUCEN)

Autoras de los proyectos ganadores
Vania Fantasía Guevara Pérez
Luz María Guevara Llatas
Hilda Fernández Quispe

Corrección de estilo
Leonel Terrazas

Diseño gráfico y diagramación
Yuvissa Mijulovich

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2022-03351
@BANCO CENTRAL DE RESERVA DEL PERÚ
Jr. Santa Rosa 441 – 445, Lima 1

Derechos reservados. Se permite la reproducción total o parcial de este documento para fines educativos, respetando los créditos correspondientes.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN: EL MUCEN COMO RECURSO EDUCATIVO	5
CATEGORÍA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR PRIMARIA Sombras de Sabogal	6
CATEGORÍA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR SECUNDARIA QuestionARTE para EmpoderARTE	14
CATEGORÍA EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL Cuidemos la vida, todos somos parte de la naturaleza	24
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35





INTRODUCCIÓN: EL MUCEN COMO RECURSO EDUCATIVO

El Museo Central (MUCEN) es la red de museos del Banco Central de Reserva del Perú (BCRP); un espacio público que cuenta con un enfoque pedagógico y que busca ser un agente educativo en el país. Por ello, en los últimos años ha implementado diversas estrategias como recursos educativos interdisciplinarios, encuentros y programas para fortalecer la labor de los docentes e incentivar su vínculo con sus colecciones.

En ese contexto, en 2020 el MUCEN convocó a docentes a nivel nacional a participar en el concurso “El MUCEN como Recurso Educativo”. Ello consistió en la presentación de un proyecto de aprendizaje que debía partir de la exploración de las obras de arte del museo. El trabajo por proyectos destaca por su enfoque interdisciplinario y por fomentar el trabajo colaborativo, lo cual permite generar experiencias significativas.

Esta publicación es el resultado de la primera edición de este concurso, realizado bajo la temática “Pensar la nación peruana”, y pone a disposición de los docentes los tres proyectos ganadores con la finalidad de que estos puedan ser replicados en diversas aulas, permitiendo multiplicar el uso de las colecciones del museo como recursos pedagógicos.

El proyecto ganador en la categoría Educación Básica Regular Primaria, desarrollado por Vania Fantasía Guevara Pérez, propone desarrollar un teatro de sombras utilizando cinco grabados del artista José Sabogal. Por

otro lado, la propuesta de Luz María Guevara Llatas, ganadora en la categoría de Educación Básica Regular Secundaria, invita a elaborar historias, conversatorios y estudios de caso sobre la discriminación de género en el Perú tomando como punto de partida dos obras de la artista Julia Codesido. Finalmente, el proyecto que obtuvo el premio en la categoría de Educación Básica Especial, elaborado por Hilda Fernández Quispe, consta de una serie de actividades para la protección del medio ambiente, inspirada en una selección de monedas de la serie numismática “Fauna Silvestre Amenazada del Perú” emitida por el BCRP.

Cada propuesta contiene la descripción del proyecto, las actividades a desarrollar en las diversas sesiones de aprendizaje, una propuesta de evaluación de objetivos, así como una serie de recomendaciones para su implementación. Estos proyectos permitirán que más docentes a nivel nacional puedan inspirarse en las colecciones del MUCEN, para crear experiencias de aprendizaje innovadoras que permitan desarrollar competencias en los estudiantes y los acerque a las obras de arte, como medios para valorar la diversidad cultural del país y fortalecer la responsabilidad ciudadana.

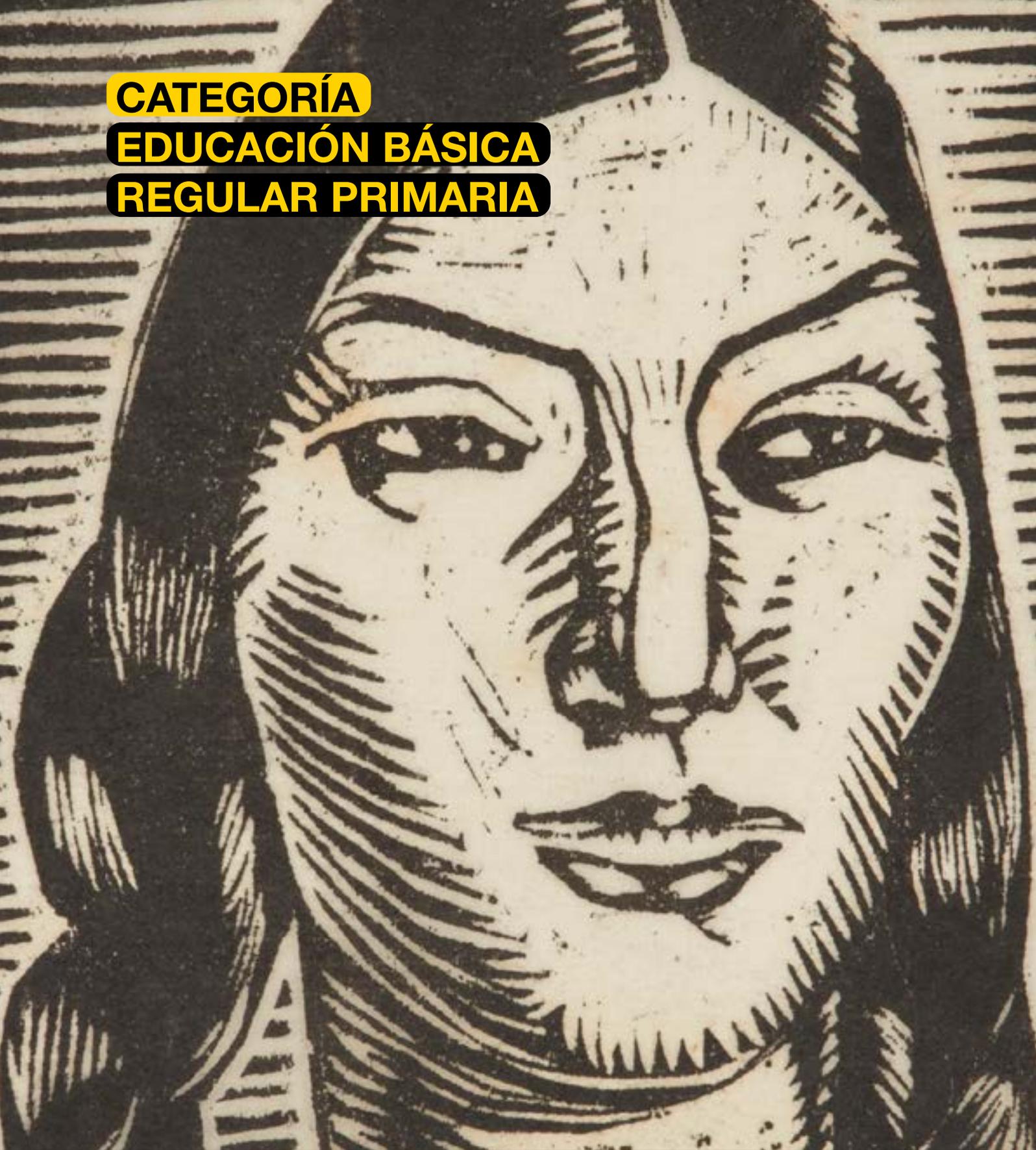
Museo Central



CATEGORÍA

EDUCACIÓN BÁSICA

REGULAR PRIMARIA



Sombras de Sabogal.

Taller de teatro de sombras para generar historias basadas en los grabados del pintor peruano José Sabogal.

Autora: Vania Fantasía Guevara Pérez



Vania Fantasía Guevara Pérez

Magíster en Literatura Infantil y Juvenil y Licenciada en Educación Artística. Ha realizado la publicación del libro *Estrategias de animación de lectura en familia, escuela y comunidad* y la publicación virtual de la obra teatral para niños *El más poderoso*. Cuenta con diplomaturas en Gestión Educativa y en Formación de formadores en educación popular. Ha sido directora del Programa de Formación de Espectadores Jóvenes ESPECTEATRO (Teatro gratuito en los colegios); actualmente es docente de Arte y Cultura en distintas instituciones educativas en la Educación Básica Regular y coordinadora del área de investigación de la carrera de Educación Artística de la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático.

Proyecto Sombras de Sabogal

El presente proyecto propone un camino de introducción, juego y exploración en el uso del teatro de sombras como recurso didáctico, lúdico y creativo.



Objetivo general:

Promover el arte, tradición e historia del Perú, así como los grabados de José Sabogal, como fuentes de inspiración y creación literaria.

Objetivos específicos:

- Fomentar el desarrollo de cuentos y narración de historias en el aula.
- Brindar al estudiante los recursos básicos y necesarios de introducción al teatro de sombras y su desarrollo en el aula.
- Tomar conciencia del uso de material reciclado para la elaboración de los recursos, personajes y escenarios del proyecto.



José Sabogal
Machón arequipeño
1942
Xilografía sobre papel



1. Vínculos con la Currícula Nacional

Área Curricular	Competencia
Personal Social	<ul style="list-style-type: none"> • Construye su identidad. • Construye interpretaciones históricas. • Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.
Arte y Cultura	<ul style="list-style-type: none"> • Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas y culturales. • Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe diversos tipos de textos.

2. Planifica la experiencia

a. ¿Qué haremos?

Realizaremos la creación y narración de historias basadas en cinco grabados del pintor peruano José Sabogal utilizando el teatro de sombras como recurso lúdico pedagógico.

b. ¿A quién está dirigido?

Estudiantes de 4.º, 5.º y 6.º grado de primaria.

c. ¿Cómo lo haremos?

Estimularemos el pensamiento creativo por medio de la adaptación dramática y la elaboración de un guion gráfico, así como siluetas y escenarios desde el reciclaje creativo, basados en los grabados del pintor peruano José Sabogal.

d. ¿En cuánto tiempo? Calendario propuesto

PLANIFICACIÓN	APLICACIÓN DEL PROYECTO	EVALUACIÓN	DURACIÓN TOTAL DEL PROYECTO
<p>20 días (previas al inicio y aplicación del taller)</p>	<p>13 sesiones (de 3 meses aprox.)</p>	<p>15 días (posteriores a la aplicación del taller)</p>	<p>Óptimo: 3 meses</p>



e. ¿Qué necesitaremos?



RECURSOS TECNOLÓGICOS

- Laptops o tabletas con acceso a internet (en caso de educación a distancia)
- Linternas o lámparas



MATERIALES RECICLADOS

- Cartulina negra (puede ser reciclada o en retazos)
- Cartón de caja (se puede reutilizar la caja de pizza)
- Palillos de brochetas (se puede reutilizar cualquier palillo de grosor delgado)



MATERIALES GENÉRICOS

- Cinta Masking Tape
- Silicona líquida
- Papel Canson A3
- Celofán de colores A4
- Tijera punta redonda
- Bisagras pequeñas
- Regla



RECURSOS BRINDADOS POR EL DOCENTE

- Moldes prediseñados para la elaboración de las siluetas (títere plano)

3. Desarrollando el proyecto

Piezas MUCEN

Las piezas mencionadas a continuación corresponden a cinco grabados de José Sabogal y han sido seleccionadas estratégicamente para convertirse en locaciones (las tres primeras) y en los personajes de la historia a crear (las dos últimas):

Grabados de José Sabogal

- 1) [Machón Arequipeño](#)
- 2) [Portal de la iglesia de la Compañía](#)
- 3) [Caballito de Huanchaco](#)
- 4) [Cholita](#)
- 5) [El escribano](#)

José Sabogal
Caballito de Huanchaco
1929
Xilografía sobre papel



Descripción de actividades a desarrollar

MÓDULO 1

Nombre del módulo: Conociendo a José Sabogal

Propósito del módulo: Análisis y concepción del autor y el indigenismo peruano.

Inicio

1. Motivar a los estudiantes con la presentación de un teatro de sombras previo. Se podrá proyectar un video¹ o mostrar uno previamente realizado por el docente. El propósito es que los estudiantes conozcan el recurso.
 2. Contextualizar a nuestros estudiantes sobre la historia y el trabajo del artista peruano José Sabogal.
 3. Presentación de los 5 grabados de Sabogal seleccionados de la colección del MUCEN.
-

Procesos (6 sesiones)

Elaboración de la historia

1. Solicitar la selección de los grabados que llaman más su atención. Como mínimo 2 o máximo 5.
 2. Solicitar la selección de un escenario y un personaje mínimo, para que la narración tenga un sentido lógico.
-

Guiones gráficos, escritura creativa y narración de cuentos

1. Elaborar un guion gráfico (*storyboard*) dándole un orden en particular para generar nuestra historia.
2. Luego de ordenar los grabados, asignar los diálogos y acotaciones que ayuden a mejorar la historia.



José Sabogal

Cholita

1925

Xilografía sobre papel



MÓDULO 2

Nombre del módulo: Introducción al Teatro de Sombras

Propósito del módulo: Creación de piezas necesarias para el teatro de sombras

Procesos (4 sesiones)

Elaboración de escenarios con material reciclado.

Invitar a los estudiantes a elegir una de estas propuestas para desarrollar el escenario para el teatro de sombras.

Opción 1

Realizar el teatrín con materiales reciclados.²

Opción 2

Utilizar una tela sujeta de extremo a extremo para formar un escenario.

Opción 3

Utiliza la pared y una fuente de luz para generar las sombras.

Elaboración de siluetas planas (personajes y escenarios).

- Realizar la elaboración de siluetas; primero se harán formas y personajes básicos —no relacionados con el producto final—, los cuales servirán para que el estudiante conciba el proceso de cómo se realiza la silueta.
- Luego de la práctica, elaborar las siluetas basadas en los grabados de Sabogal.

Fuentes de iluminación

- Experimentar con juegos de luz, linternas, lámparas y hasta la luz de día y noche, para establecer con cual trabajaremos.

Manejo de diversos efectos sonoros para acompañar la historia

- Experimentar con música de fondo para contar la historia.

¹ Recomendamos utilizar el siguiente ejemplo desarrollado por la docente ganadora del concurso:
<https://youtu.be/qFV0BcQOSy4>

² Ver video “Cómo hacer un teatrino con material de reciclaje”:
<https://youtu.be/l3HIXROpZ5g>



MÓDULO 3

Nombre del módulo: Aplicación del teatro de sombras

Propósito del módulo: Presentación final del proyecto de teatro de sombras

Proceso (3 sesiones)

Herramientas para la narración y puesta en escena

- Explorar herramientas vocales para darle sentido a la narración, así como tonalidades e inflexiones.
- Jugar con los silencios para respetar el tiempo en que visualizamos la imagen mientras se narra la historia.
- Narrar la historia mediante un teatro de sombra.
- Compartir la puesta en escena con familiares y amigos, ya sea de manera virtual o presencial.



4. Estrategias didácticas y metodología pedagógica

1. **Aprendizaje basado en el pensamiento:** los estudiantes afinan habilidades útiles tanto para la escuela como para la vida, ya que transforman su rutina de pensamiento gracias a la constante actividad cambiante que propone este proyecto.
2. **Aprendizaje cooperativo:** Los docentes de Personal Social, Comunicación y Arte y Cultura organizan la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos, donde los estudiantes trabajan conjuntamente y de forma coordinada entre sí para resolver ejercicios propuestos y profundizar en su propio aprendizaje.
3. **Proceso Modular:** el proyecto propone una estructura de 3 módulos: teórica, práctica creativa y aplicativa.

Sugerencias de implementación del proyecto:

- Elegir una temática junto con los estudiantes para crear las historias. El tema a desarrollar deberá estar relacionado al avance curricular.
- Es importante que el docente se familiarice con la realización del teatro de sombras, así como con estrategias de narración oral antes de aplicar el proyecto.³
- Según la edad de los estudiantes, el docente podrá brindar las siluetas previamente cortadas a los alumnos para no generar complicaciones en ellos.⁴
- El teatro de sombras es solo un recurso motivador para el objetivo general; durante el desarrollo del taller es importante siempre ir brindando información de la temática que se abordará.



Fig. 1: Proceso de calado de grabado.



Fig. 2: Recorte de siluetas

³ “El arte de contar cuentos”: <https://www.youtube.com/watch?v=GetWZ7uS884>

⁴ Ver video del proceso: <https://www.youtube.com/watch?v=tOEWn9WozK0>



5. Evaluamos los logros

Se realizará una rúbrica de evaluación en base a nuestros objetivos específicos, y cada uno de ellos tendrá como mínimo dos indicadores, por ejemplo:



Objetivo:

Promover los grabados de José Sabogal como fuentes de inspiración, creación y motivación para el desarrollo de cuentos y narraciones en el aula.

Estrategias por objetivos

(cómo lo voy a realizar):
Elaborando un taller de teatro de sombras para narrar historias con base en los grabados de José Sabogal.

Resultado:

Los estudiantes utilizan como fuente de inspiración, creación y motivación los grabados de José Sabogal para sus cuentos y narraciones.

Indicador:

- Porcentaje de estudiantes que utilizan los grabados de José Sabogal como fuente de inspiración en la creación de cuentos y narraciones.
- Cantidad de cuentos desarrollados y narraciones realizadas.
- Cantidad de obras de teatros de sombras creados e implementados.



Meta:

Al finalizar el taller, el 80% de los estudiantes utilizaron los grabados de José Sabogal como fuente de inspiración en la creación de cuentos y narraciones.

Impacto y satisfacción de los participantes:

¿Se observa algún cambio en los estudiantes entre el inicio y el final del proyecto?
¿Están los participantes directos e indirectos satisfechos? Se considera participantes indirectos, por ejemplo, a familias, otros docentes, a la dirección del centro educativo y otros agentes externos.



CATEGORÍA

EDUCACIÓN BÁSICA

REGULAR SECUNDARIA



CuestionARTE para EmpoderARTE

Autora: Luz María Guevara Llatas



Luz María Guevara Llatas

Doctora en Administración de la Educación, con doctorado concluido en Gestión Pública y Gobernabilidad. Magíster en Docencia y Gestión Educativa por la Universidad César Vallejo. Licenciada en Educación en la especialidad Ciencias Histórico Sociales y Filosofía por la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. Con experiencia en gestión de proyectos educativos y sociales. Actualmente trabaja como docente en el área de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica de la Institución Educativa Santo Toribio de Mogrovejo.

Proyecto CuestionARTE para EmpoderARTE

Es un proyecto que promueve el desarrollo de competencias ciudadanas con enfoque de género, para la construcción de una nación sin violencia y discriminación mediante la creación y análisis de historias, conversatorios, debates y propuesta artística.



Objetivo general:

Desarrollar las competencias ciudadanas con enfoque de género, a través de dos pinturas de la artista peruana Julia Codesido.

Objetivos específicos:

- Desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes frente a los estereotipos y prejuicios discriminatorios hacia la mujer (CuestionARTE).
- Promover en los estudiantes el reconocimiento de sus derechos y deberes ciudadanos para la construcción de una nación equitativa (EmpoderARTE).



Julia Codesido
Mantas (Las tapadas limeñas)
1945
Óleo sobre lienzo



1. Vínculos con la Currículo Nacional

Área	Competencia
Desarrollo personal ciudadanía y cívica	<ul style="list-style-type: none">• Construye su identidad.• Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
Ciencias Sociales	<ul style="list-style-type: none">• Construye interpretaciones históricas
Arte y Cultura	<ul style="list-style-type: none">• Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales

2. Planifica la experiencia

a. ¿Qué haremos?

Reflexionar sobre la problemática de discriminación hacia la mujer desde dos pinturas de la colección del Museo Central, que respondan a las necesidades de los estudiantes y docentes para el desarrollo de una ciudadanía democrática con enfoque de género.

b. ¿A quién está dirigido?

Estudiantes del nivel secundaria de 1.º a 5.º de secundaria.

c. ¿Cómo lo haremos?

Se desarrollará a través de dos fases de trabajo, las cuales constan de una visita presencial o virtual al Museo Central y del uso de cartillas metodológicas (aprendizaje basado en objetos) y videos para la exploración de las obras *Cabeza de criolla* y *Las tapadas limeñas* de Julia Codesido. La historia y obra de la artista serán los motivadores del proyecto.



d. ¿En cuánto tiempo?

PLANIFICACIÓN	APLICACIÓN DEL PROYECTO	EVALUACIÓN	DURACIÓN TOTAL DEL PROYECTO
<p>1 semana Planificación de la EDA (Experiencia de Aprendizaje), trabajo colegiado y de los materiales educativos</p>	<p>4 semanas Ejecución de EDA en 4 sesiones de aprendizaje</p>	<p>1 semana Para evaluación de las evidencias</p>	<p>6 semanas</p>

e. ¿Qué necesitaremos?

- Sesiones de aprendizaje diseñadas por el docente.
- Ingreso a la página web del MUCEN para realizar la visita virtual a la Pinacoteca del Museo Central: https://mucen.bcrp.gob.pe/tour_virtual/sala_de_pinturas/

3. Desarrollando el proyecto

Piezas MUCEN

Se han seleccionado piezas de la artista Julia Codesido como recurso principal para el proyecto de aprendizaje. Estas obras serán utilizadas para motivar, cuestionar e incentivar la investigación y el contraste de hipótesis de los estudiantes sobre los estereotipos y prejuicios hacia la mujer.

[*Cabeza de criolla*](#) (1938), conocida también como “Morena limeña”.
[*Mantas \(Las tapadas limeñas\)*](#) (1945).

Descripción de actividades a desarrollar

El proyecto está planteado desde un trabajo interdisciplinario. Comprende dos fases con un total de 4 sesiones.



Julia Codesido
Cabeza de criolla (Morena limeña)
1938
Óleo sobre lienzo



MÓDULO 1 (2 sesiones)

Nombre: CuestionARTE

Propósito: Desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes frente a los estereotipos y prejuicios discriminatorios hacia las mujeres

INICIO

Parte de la visita presencial o virtual al MUCEN, centrándonos en dos pinturas: *Cabeza de criolla* y *Las tapadas limeñas*.

SESIÓN 1: Creo una historia

1. Preguntas exploratorias
Observa atentamente las imágenes de las pinturas y responde: ¿Cómo describirías a los personajes de las pinturas? ¿A quién crees que sonríe la mujer representada en *Cabeza de criolla*? ¿Por qué tiene descubierto el hombro? ¿Por qué crees que las mujeres en la obra *Las tapadas limeñas* están casi totalmente cubiertas? ¿Las mujeres de las pinturas observadas tienen alguna similitud?, ¿por qué?
2. Se les invita a que elijan cualquiera de las dos piezas para crear una historia. Le darán un nombre al personaje y elaborarán la historia de vida que imaginan de ella, desde que nace hasta la edad que le calculan en la pintura. Se comparte en plenaria cada una de las historias elaboradas mientras que la facilitadora registra en un papelógrafo los estereotipos y prejuicios expresados en los relatos.
3. La docente mediante el diálogo reflexivo explica qué son los estereotipos de género.
4. Se analizan los estereotipos y prejuicios recurrentes que generan discriminación hacia la mujer en las historias narradas.
5. Se formulan de manera participativa conclusiones sobre nuestros propios prejuicios y estereotipos negativos adoptados voluntaria o involuntariamente.
6. Para la siguiente sesión investigarán sobre la vida de la autora de las pinturas.

Páginas web y videos sobre Julia Codesido:

- Pódcast *Julia Codesido: "Cabeza de criolla"* en el Museo Central: <https://youtu.be/42TxpkA9ciM>
- Proyecto Bicentenario Perú 2021. *21 intelectuales peruanos del Siglo XXI* “Julia Codesido. Pintora central del indigenismo”: <https://bicentenario.gob.pe/exposiciones/21-intelectuales/juliacodesido/>
- Fundación BBVA. “Julia Codesido, la pintora indigenista y sus designios” por Verónica Ramírez: <https://fundacionbbva.pe/opinion/julia-codesido-la-pintora-indigenista-y-sus-designios/>



SESIÓN 2 : Conversatorio “Vida de Julia Codesido y discriminación de género en el Perú”

1. Se inicia un diálogo y reflexión en base a lo investigado por los estudiantes sobre la historia de vida de la artista Julia Codesido.

El conversatorio tiene como base las siguientes preguntas:

- ¿Qué les ha impresionado más sobre la vida de Julia Codesido?
- ¿Cómo desafió los estereotipos y discriminación de su tiempo?
- ¿Qué crees que quería expresar la pintora sobre la mujer, a través de las pinturas “Cabeza de Criolla” y “Tapadas Limeñas”?
- ¿Ha cambiado la situación de la mujer de dicha época comparada con la actual?
¿Cómo?

2. Se formulan las conclusiones del conversatorio.



MÓDULO 2 (2 sesiones)

Nombre: CuestionARTE

Propósito de la fase: Promover en los estudiantes el reconocimiento de sus derechos y deberes como ciudadanos para la construcción de una nación equitativa.

PROCESOS

SESIÓN 3: Comprendemos las causas y consecuencias de la discriminación

1. Se revisan las conclusiones de la clase anterior. Se formarán grupos de trabajo para que revisen diversas fuentes que les permita la comprensión del contexto histórico social (PASADO) comparado con el PRESENTE, planteando propuestas y asumiendo compromisos ciudadanos hacia la construcción del país deseado (FUTURO).
2. En plenaria los grupos presentarán sus ideas en base a las siguientes preguntas:

Entendiendo el PASADO

- ¿Cuáles crees que han sido las causas de la discriminación hacia la mujer?
- ¿Cuáles han sido las consecuencias?
- ¿Qué derechos se vulneraban?

Questionando y actuando en el PRESENTE

- ¿Ha cambiado la situación de discriminación hacia la mujer en el Perú? ¿Por qué?
- Identifica y menciona ejemplos de discriminación de género en tu comunidad.
- ¿Cómo influyen los prejuicios y estereotipos en la violencia y discriminación de género?
- ¿Qué derechos se vulneran?
- ¿Cuál debe de ser mi actitud como ciudadano(a) frente a la discriminación hacia la mujer?

3. Se formulan conclusiones.

SESIÓN 4: Mis compromisos ciudadanos para un país sin discriminación de género

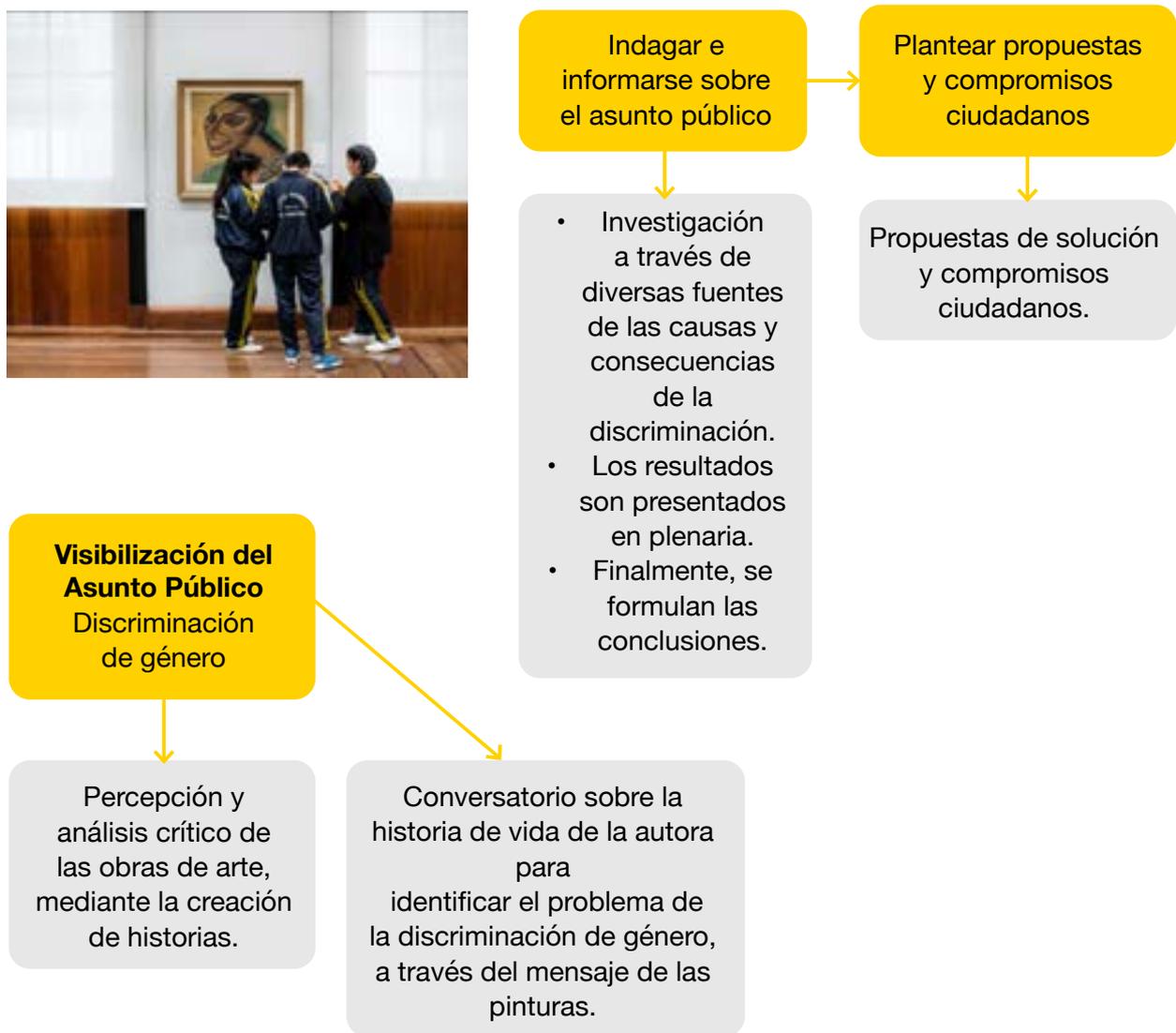
1. Se hace recordar las conclusiones de la sesión anterior.
2. Los equipos de trabajo formulan hipótesis de acción en base a la siguiente pregunta: ¿Cómo puedo contribuir a solucionar el problema de discriminación de género en mi comunidad y país?
3. Las propuestas son presentadas en plenaria.

Imaginar y construir el FUTURO

¿Cuál es tu visión del futuro de nuestro país? Cada alumno deberá plantear su propuesta en un dibujo. Las creaciones serán difundidas a través de sus redes sociales y exhibidas en una feria virtual o presencial en la Institución Educativa.



4. Estrategias didácticas y metodología pedagógica



5. Evaluamos los logros

Evaluación diagnóstica:⁵

Para precisar los criterios de evaluación del proyecto establecidos de acuerdo con los objetivos propuestos, se deberá crear una línea de base. Esto permitirá conocer si las prácticas y estrategias aplicadas tienen resultados, para luego poder replicarla con los demás colegas.

Evaluación formativa:⁶ Será de manera permanente con la finalidad de que nuestros estudiantes reconozcan sus avances y proceso de aprendizaje, así como superen sus dificultades, a través de un trabajo colaborativo que será retroalimentado de manera individual y grupal. La retroalimentación será escrita y oral.

La evidencia para hacer seguimiento a los avances del proyecto es el cuaderno de campo del estudiante:

- Fichas de acompañamiento
- Autoevaluación
- Fichas de coevaluación
- Ficha guía de visita a museo

Se aplicarán también listas de cotejo, así como rúbricas para capacidad de acuerdo a la matriz de competencias y desempeños del proyecto.

Los informes de evaluación formativa serán presentados en las reuniones para poder reorientar la práctica y mejorar los procesos de aprendizaje. Además, se realizará la evaluación de resultados de la experiencia ante la comunidad educativa.

⁵ Para más información ver “Kit de evaluación diagnóstica” (MINEDU): <https://sites.minedu.gob.pe/orientacionesdocentes/2021/08/18/kit-de-evaluacion-diagnostica-2/>

⁶ Para más información, ver “Importancia de la evaluación formativa” (MINEDU): <https://www.minedu.gob.pe/conectados/pdf/docentes/guia-evaluacion-formativa.pdf>



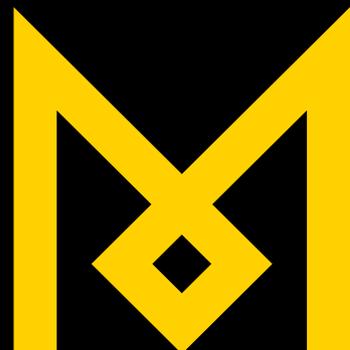
CATEGORÍA

EDUCACIÓN BÁSICA ESPECIAL



Cuidemos la vida, todos somos parte de la naturaleza

Autora: Hilda Fernández Quispe



Hilda Fernández Quispe

Magíster en Docencia Universitaria e Investigación Pedagógica por la Universidad San Pedro y licenciada en Educación por la Universidad Nacional de San Agustín (Arequipa). Cuenta con especialidades en Diversidad e Inclusión Educativa y Lengua de Señas. Actualmente trabaja como docente en el Centro de Educación Básica Especial Nuestra Señora del Pilar de Arequipa, (Coordinadora del Equipo de Servicio de Apoyo y Asesoramiento a las Necesidades Educativas Especiales - SAANEE) y es docente de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Proyecto Cuidemos la vida, todos somos parte de la naturaleza

Proyecto dirigido a estudiantes con discapacidad que promueve valores ambientales y la protección de la flora y fauna a través de la experiencia directa con la serie numismática "Fauna Silvestre Amenazada del Perú", del Banco Central de Reserva del Perú (BCRP).



Objetivo general:

Promover la formación de ciudadanía y valores ambientales mediante el desarrollo de actividades inclusivas, adaptadas a las características y necesidades educativas especiales de los estudiantes.

Objetivos específicos:

- Conocer a los animales silvestres cuyas vidas se encuentran amenazadas en nuestro país a partir de los grabados en las monedas de un sol.
- Desarrollar actividades pedagógicas que permitan a los estudiantes fortalecer su creatividad mediante la presentación de cuentos, mensajes y dibujos que reflejen la perspectiva crítica en el cuidado de la vida de los animales en peligro de extinción.
- Fortalecer la práctica pedagógica inclusiva mediante las adaptaciones de la información académica y colecciones del Museo Central para estudiantes con discapacidad.



*Un sol alusivo a la "Rana Gigante del Titicaca"
2019
Acuñado en alpaca*



1. Vínculos con la Currículo Nacional

Áreas Curriculares

Competencia

Ciencia y Tecnología

- Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.
- Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, tierra y universo.

Comunicación

- Se comunica oralmente en su lengua materna.
- Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.
- Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Personal Social

- Construye su identidad.
- Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.
- Construye interpretaciones históricas.
- Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.

2. Planifica la experiencia

a. ¿Qué haremos?

Ejecución de tres sesiones en las que los estudiantes elaboren dibujos, cuentos y mensajes que promuevan la protección de la vida de los animales en peligro de extinción en nuestro país. Podrán requerir la participación de sus familias de acuerdo al propósito de cada sesión, promoviendo la interacción social con los demás integrantes de su entorno, ya que la función simbólica nace y se desarrolla en la comunicación afectiva con los demás.

b. ¿A quién está dirigido?

A estudiantes de Educación Básica Especial y estudiantes incluidos en instituciones de Educación Básica Regular del nivel primario y secundario, que puedan presentar Necesidades Educativas Especiales (NEE) asociadas a discapacidad visual o intelectual.

c. ¿Cómo lo haremos?

Se proponen sesiones interactivas en forma virtual. Para la educación presencial las experiencias se desarrollarán en forma grupal. El acompañamiento y la retroalimentación a cada estudiante es individual.



d. ¿En cuánto tiempo?

<p>PLANIFICACIÓN</p> <p>2 semanas (Recojo de saberes previos y elaboración de material)</p>	<p>APLICACIÓN DEL PROYECTO</p> <p>3 semanas Ejecución de sesiones de aprendizaje</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>1 semana (Posterior a la aplicación de las sesiones)</p>	<p>DURACIÓN TOTAL DEL PROYECTO</p> <p>Óptimo: 6 semanas</p>
---	--	---	---

e. ¿Qué necesitaremos?

- 3 sesiones de aprendizaje diseñadas.
- Las monedas de la serie numismática “Fauna Silvestre Amenazada del Perú”.
- Imágenes ampliadas de las monedas.
- Textos en el sistema Braille elaborados por el docente mediante la máquina Perkins o con pauta y punzón, en hojas de 120 gr. tamaño A4, para una mayor durabilidad.
- Esquemas adaptados en alto relieve, elaborados por el docente de acuerdo a las características de la imagen a representar. Se pueden utilizar materiales como corospum, silicona líquida, pabilo, cartón, telas, cuero, etc⁷. Es necesario indicar al estudiante lo que representa cada material utilizado a fin de fortalecer su inteligencia representativa.
- Audios con sonidos onomatopéyicos de los animales representados en la serie numismática, los cuales serán seleccionados previamente.
- Audios grabados con información de cada una de las monedas realizados por el docente.
- Videos de las monedas de la serie numismática disponibles en la web del BCRP. Ver sesión de aprendizaje N° 2.
- Para estudiantes con discapacidad intelectual se presentarán tarjetas con imágenes de los animales.

3. Desarrollando el proyecto

Piezas MUCEN

La serie numismática “Fauna silvestre amenazada del Perú” está conformada por diez monedas de un sol que llevan las representaciones en relieve de los siguientes animales: el oso andino de anteojos, el cocodrilo de Tumbes, el cóndor andino, el tapir andino, el mono choro de cola amarilla, el jaguar, el suri, la pava aliblanca, el gato andino y la rana gigante del Titicaca. Para el proyecto, identificaremos las causas que motivaron la clasificación “En peligro de extinción” de estos animales a partir de la moneda del cóndor andino y la rana gigante del Titicaca.

[Un sol alusivo al "Cóndor Andino"](#)

[Un sol alusivo a la "Rana Gigante del Titicaca"](#)

⁷ Tomar como referencia los aportes mencionados en el libro *Discapacidad visual. Materiales para el aprendizaje* de Fernández, Mercado y Pastor (1999).



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

1. **Nombre de la sesión: “Exploramos las monedas y aprendemos”**
2. **Propósito de la sesión: Conocer las características e información de las monedas de la serie numismática “Fauna silvestre amenazada del Perú” mediante la exploración táctil.**

Momentos Pedagógicos

Inicio:

Dialogamos en relación a las siguientes preguntas para recoger saberes previos:

- ¿Cuáles son las monedas que actualmente están en circulación en nuestro país?, ¿qué forma tienen estas monedas?

Se les plantea las siguientes preguntas para generar conflicto o reto cognitivo:

- ¿Qué imágenes están representadas en las monedas de un sol de la serie numismática “Fauna Silvestre Amenazada del Perú”?
- ¿Estos animales pertenecen a la fauna o a la flora?
- ¿Todas las monedas tienen el mismo valor?, ¿para qué nos sirven las monedas?

Proceso:

1. Los estudiantes desinfectan las monedas de un sol que han logrado juntar. De ser necesario, usar movimientos coactivos de apoyo.
2. Mediante indicaciones verbales observan y exploran táctilmente de manera bimanual las monedas, y se les solicita que identifiquen el relieve producto de la acuñación. De ser necesario, se les brinda el apoyo de “mano sobre mano”.
Nota: En el caso de que mediante la exploración táctil algún estudiante no reconozca al detalle algún animal representado en la moneda, se le facilitará un esquema en alto relieve de dicha moneda.
3. Plantear las siguientes preguntas: ¿Reconoces que hay grabaciones en relieve?, ¿todas las grabaciones son iguales?, ¿qué representan?, ¿alguno de los animales reconocidos vive en tu comunidad?, ¿alguna vez has visto, tocado o te han hablado de estos animales? Cada estudiante expresa sus respuestas en forma oral.
4. Compartir mediante una pantalla o lámina, la imagen ampliada de las monedas. Junto con los estudiantes se elabora un listado de los nombres de los animales, el cual será escrito en Braille o en tinta⁸. Dialogamos sobre la importancia de las monedas en las diferentes actividades del ser humano, y cómo a través de ellas obtenemos información sobre la fauna en nuestro país.
5. Cada estudiante elige una moneda de la colección, copia el dibujo en una cartulina y lo pinta; se puede utilizar movimientos coactivos para iniciarlo en la actividad (discapacidad intelectual). Los estudiantes con ceguera total pueden reproducir la silueta del animal seleccionado mediante puntos en relieve.

Cierre:

Plantear las siguientes preguntas para dialogar con los estudiantes: ¿Qué han aprendido hoy? ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aspectos de la sesión les gustó más?, ¿por qué? ¿Qué dificultades se presentaron?



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°2

1. Nombre de la sesión: “Protejamos la vida de los animales silvestres del Perú”
 2. Propósito de la sesión: Identificar las causas de extinción de los animales silvestres de su entorno y proponer alternativas de cuidado para evitar su extinción, a partir del estudio de la serie numismática “Fauna Silvestre Amenazada del Perú” emitida por el Banco Central de Reserva del Perú.
-

Momentos Pedagógicos

Inicio:

Plantear las siguientes preguntas para recoger los conocimientos previos:

- ¿Qué animales del Perú se encuentran en extinción?

Se les plantea las siguientes preguntas para generar conflicto cognitivo:

- ¿Qué ocurriría si todos los animales desaparecieran?, ¿por qué son importantes para la vida del hombre y la naturaleza?, ¿qué podríamos hacer para evitar su extinción?
-

Proceso:

1. Presentamos los videos del [cóndor andino](#) y [la rana gigante del Titicaca](#), ambos producidos por el BCRP. A partir de lo observado/escuchado se reflexiona que si cuidamos el hábitat de estos animales, ¿cuidamos sus vidas? Las respuestas las presentan en forma oral y las escriben en Braille o tinta. Luego, se realiza un listado de las causas que generan la extinción de los animales silvestres.
 2. Cada estudiante elige una moneda y escribe una frase o elabora un *collage*, que motive a las personas a proteger la vida de los animales en vías de extinción.
-

Cierre:

Evaluamos la experiencia mediante las siguientes preguntas: ¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aspectos de la sesión les gustó más?, ¿por qué? ¿Qué dificultades se presentaron?

⁸ Puede tomar como referencia el siguiente texto para elaborar el listado en Braille. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/05-bibliografia-para-ebe/4-guia-para-la-atencion-de-estudiantes-con-discapacidad-visual.pdf>



SESIÓN DE APRENDIZAJE N°3

1. **Nombre de la sesión:** “Elaboramos un cuento sobre el cuidado y preservación del ecosistema”
 2. **Propósito de la sesión:** Profundizar en el estudio de las especies amenazadas y creación de propuestas de preservación de estas.
-

Momentos Pedagógicos

Inicio:

Observar las láminas donde se encuentren ilustradas las monedas de la serie numismática “Fauna Silvestre Amenazada del Perú”. Para ello se muestran imágenes del ecosistema donde viven dichos animales e imágenes de cómo el ser humano está destruyendo su hábitat.

Plantear las siguientes preguntas:

¿Es necesario que los seres humanos, para satisfacer sus necesidades, contaminen y destruyan el hábitat en el que viven los animales?, ¿por qué?

¿Podrían proponer formas de aprovechar los recursos naturales sin causar daño al medio ambiente?, ¿qué necesitaríamos hacer?

.....

Proceso:

1. Solicitar a cada estudiante elaborar un cuento que tenga como personajes principales a dos animales de su preferencia y luego lo comparten con el grupo.
 2. Invitar a cada estudiante a que compartan en familia el cuento que han elaborado. Además, ellos podrán elaborar una pancarta con mensajes alusivos al cuidado y protección de la vida de todos los animales.
-

Cierre:

Evaluamos la experiencia mediante las siguientes preguntas:

¿Qué han aprendido hoy?, ¿Cómo se han sentido? ¿Qué aspectos de la sesión les gustó más?, ¿por qué? ¿Qué dificultades se presentaron?

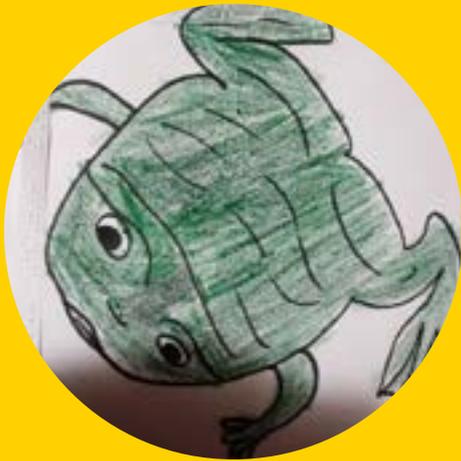




Monedas de Nuevo sol



Texto en Braille



Tarjeta con imagen
para copiar y pintar



Esquema adaptado
en alto relieve



4. Estrategias didácticas y metodología pedagógica

En la ejecución de las experiencias de aprendizaje se considera:

La experiencia directa con las monedas.

Esta permite obtener información a través del lenguaje y la experimentación táctil, y la percepción analítica de los estímulos que las grabaciones en alto relieve genera en la yema de los dedos. Las manos representan órganos primarios para el conocimiento en los estudiantes ciegos.

Esquemas ampliados en relieve de las monedas.

Es importante aplicar la técnica de “mano sobre mano” que permite reconocer los componentes.

Principio de Representación.

Según el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), se presenta la información en diferentes formatos (audios, imágenes, objetos y textos). De esta manera, los estudiantes tienen la oportunidad de acceder al material que mejor se ajuste a sus fortalezas de aprendizaje.

La exploración táctil de las monedas debe considerar la palpación bimanual.

Esto significa emplear ambas manos, comenzando la observación del objeto desde arriba hacia abajo, dividiéndolo imaginariamente en dos partes. La palpación tiene que ser activa; la mano dominante permitirá realizar movimientos más amplios y suaves para integrar los datos obtenidos de cada una de las grabaciones de las monedas.

Ampliación de imágenes

Movimientos coactivos del método Van Dijk.

Este enfoque basado en el movimiento permite que el estudiante reconozca la realidad y su individualidad a través de la experimentación y exploración apoyado por el adulto.



5. Evaluamos los logros

Para cada sesión se deberán plantear indicadores jerarquizados, considerando los objetivos propuestos, las áreas contempladas y las características de los estudiantes. A continuación se proponen algunas consideraciones para la evaluación:



Alcance:

Este proyecto responde a la diversidad de estudiantes de Educación Básica Especial que se encuentran estudiando en un Centro de Educación Básica Especial (CEBE) o están incluidos en las escuelas de Educación Básica Regular.



Inclusivo:

Las adaptaciones de acceso a la información presentadas en las grabaciones de las monedas de sol consideran y responden de manera pertinente a la diversidad de características, intereses, posibilidades y expectativas de los estudiantes que presentan algún déficit, con el propósito de promover su desarrollo, aprendizaje y participación frente a situaciones propias de su contexto.



Logro de los objetivos (específicos):

Los propósitos en cada sesión están planteados considerando las características de cada estudiante, de tal manera que la acción esperada sea observable bajo determinadas condiciones y en relación a una temática específica.



Experiencia e impacto:

Los estudiantes se sienten motivados durante el desarrollo de las sesiones, ya que son reconocidos como sujetos de derecho con oportunidades reales de aprendizaje, y este reconocimiento se manifiesta a través de las oportunidades que su contexto (docente, familia y comunidad) le ofrece para que sea partícipe activo.



Se adhiere al calendario previsto, tomando en cuenta las áreas curriculares que son propias de su formación escolar.



Motivador:

Se utiliza material real y adaptado como monedas, audios y videos.



Glosario de términos

Diseño Universal del Aprendizaje (DUA): Modelo fundamentado en los resultados de la práctica y la investigación educativa, las teorías del aprendizaje, las tecnologías y los avances en neurociencia. Este diseño combina una mirada y un enfoque inclusivo de la enseñanza con propuestas para su aplicación. Se organiza en torno a tres grupos de redes neuronales (afectivas, de reconocimiento y estratégicas), y plantea tres principios vinculados a ellas: proporcionar múltiples formas de implicación, múltiples formas de representación de la información y múltiples formas de acción y expresión del aprendizaje.

Esquema adaptado en alto relieve: Es el que realiza el docente o padre de familia para representar objetos, animales, paisajes u otros, a través de esquemas como maquetas y gráficos. Se caracteriza por utilizar materiales de diferentes texturas y grosores, los cuales pueden ser reconocidos durante la exploración táctil.

Imagen ampliada: adaptaciones de imágenes mediante ayudas ópticas o no ópticas con el propósito de que el estudiante pueda percibir las características de lo observado en forma eficiente. Los estudiantes con baja visión comúnmente necesitan letra macrotipo (más grande de lo acostumbrado).

Movimientos coactivos: En el método Van Dijk se consideran el movimiento y la acción como base para una comunicación abierta entre el docente y el estudiante. Los movimientos coactivos son aquellos realizados por el estudiante con acompañamiento y apoyo de un adulto. Estos favorecen el conocimiento de la realidad a través de la experimentación y exploración.

Sistema Braille: Es un sistema de lectura y escritura táctil para personas ciegas. Fue inventado por el francés Louis Braille a mediados del siglo XIX y se basa en la combinación de 6 puntos en relieve, que conforman el signo generador, sobre un espacio o celdilla, llamado también “cajetín”, de 5 mm de alto por 2,5 mm de ancho. Los seis puntos ofrecen la posibilidad de 64 diferentes agrupamientos, con los que se puede lograr una signografía completa y suficiente.

Técnica de “mano sobre mano”: En esta técnica, el docente o familiar coloca sus manos sobre las manos del estudiante para guiarlo en la exploración del material.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ministerio de Educación (Minedu). (2013). Rutas de aprendizaje: los proyectos de aprendizaje para el logro de competencias. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/37-proyecto.pdf>

Ministerio de Educación (Minedu). (2021). *Orientaciones para la evaluación diagnóstica y la planificación actual*. Recuperado de: <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7205>

Pontificia Universidad Católica del Perú (2017). *Aprendizaje basado en proyectos*. Recuperado de: <https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/5.-Aprendizaje-Basado-en-Proyectos.pdf>

PROYECTO SOMBRAS DE SABOGAL

Barba Martín, J. J. (2011). Posibilidades para enseñar mediante el teatro de sombras. *Redeporte* 4, 45-48.

Barba Martín, J. J. (2002). Teatro de sombras en la Escuela Rural. *Revista Pastopas*, (1), 27-32.

El Comercio (2010). *Maestros de la pintura peruana: José Sabogal*. Punto y Coma.

Falcón, J. (1988). *Simplemente Sabogal*. Ediciones Hora del Hombre.

López Villar, C., y Canales, I. (2007). El teatro de sombras en educación física. *Tándem*.

Martín, I., y López Pastor, V. M. (2007). *Teatro de sombras en educación infantil: Un proyecto para el festival de navidad*.

PROYECTO CUESTIONARTE PARA EMPODERARTE

Fuller, N. (2003). Ciudadanía Intercultural: ¿proyecto o utopía? *Quehacer* (137). DESCO, PUCP. Recuperado de: https://red.pucp.edu.pe/ridei/wp-content/uploads/biblioteca/ciuda_intercul.pdf

García Carrera, G. (2004). Ciudadanías inconclusas. El ejercicio de derechos en sociedades asimétricas. 1. Nila Vigil y Roberto Zariquiey (eds.). Departamento de Humanidades PUCP-Cooperación Técnica Alemana, 2003. *Anthropologica* 22(22), 245-247. Recuperado de: <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/anthropologica/article/view/916>

Kurin, R. (2004). *Los museos y el patrimonio inmaterial: ¿cultura viva o muerta?* Recuperado de: https://nanopdf.com/download/los-museos-y-el-patrimonio-inmaterial-cultura-viva-o-muerta_pdf



Ministerio de Cultura (Mincul). (2015). *Política Nacional para la Transversalización del Enfoque Intercultural*. Recuperado de: https://www.congreso.gob.pe/Docs/CoordAfroperuana/files/normativas/politica_nacional_de_transversalizacion_del_enfoque_intercultural.pdf

Ministerio de Cultura (Mincul). (2018). *I Encuesta Nacional percepciones y actitudes sobre diversidad cultural y discriminación étnico-racial. Principales resultados 2017*. Ministerio de Cultura. Recuperado de: <https://centroderecursos.cultura.pe/es/registrobibliografico/pol%C3%ADtica-nacional-para-la-transversaliziación-del-enfoque-intercultural>

Ministerio de Educación (Minedu). (2016). *Currículo Nacional de Secundaria*.

Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP). (2016). *Violencia basada en Género. Marco Conceptual para las políticas públicas y la acción del estado*. Recuperado de: <https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dgcvg/mimp-marco-conceptual-violencia-basada-en-genero.pdf>

PROYECTO CUIDEMOS LA VIDA, TODOS SOMOS PARTE DE LA NATURALEZA

Alba, C. (2017). Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico práctico para una educación inclusiva de calidad Universal. *Participación Educativa* 6(9), 55-66. Consejo Escolar del Estado.

Araujo, R. (2013). *Teorías contemporáneas del aprendizaje*. EDIMAG.

Barraga, N. (1984). *Baja visión. Procedimiento de valoración diagnóstica*. ICEVH.

Chávez, A. (2010). *Intervención educativa y necesidades asociadas a la discapacidad visual*. Arequipa: UNSA. Infobit, pp. 25-31

Contreras, C. (ed.). (2016). *Historia de la moneda en el Perú*. Banco Central de Reserva del Perú

Fernández, I. y otros (1999). *Discapacidad visual. Materiales para el aprendizaje*. Córdoba, Argentina: ICEVI. Infobit, pp. 7-19.

Freire, P. (1969). *Pedagogía del oprimido*. Santiago de Chile.

Leonhart, M. (1986). *La educación del niño ciego en los primeros años de su vida. Región Latinoamericana* (50).

Meece, J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente. Compendio para educadores*. Secretaría de Educación Pública-SEP, Mc Graw Hill.

Minedu. (2007). *Manual de adaptaciones curriculares*. Lima, Perú.

Ministerio de Educación (Minedu). (2014). *Guía para la atención de estudiantes con discapacidad visual*. Lima, Perú: Gráfica del Norte. Infobit, pp. 7-21.



Piaget, J. (1979). *Seis estudios de psicología*. Seix Barral, S. A.

Restrepo, B. (2004). La Investigación–acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y educadores* (7), 45-55. Universidad de La Sabana.

Villey, P. (1946). *El mundo de los ciegos*. Ed. Aguilar.



**MUSEO CENTRAL
BANCO CENTRAL DE RESERVA DEL PERÚ**

Jirón Lampa 474, Lima
Lima 1 – Perú

Teléfono: 613-2000

Anexos 22655 – 22660

www.bcrp.gob.pe/museocentral

museo@bcrp.gob.pe



BANCO CENTRAL DE RESERVA DEL PERÚ

