



Guía de proyectos  
ganadores del  
II Concurso "Docente  
Innovador MUCEN"





**Guía de proyectos  
ganadores del  
II Concurso "Docente  
Innovador MUCEN"**

Título: Guía de proyectos ganadores del II Concurso "Docente Innovador MUCEN"  
1a. edición – julio 2023  
Disponible en: [www.bcrp.gob.pe/museocentral](http://www.bcrp.gob.pe/museocentral)

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

Autores de los proyectos ganadores  
Evelyn Llatas Mestanza  
Jesús Eloy Reyes Huamán  
Nataly del Carmen Salazar Quiroz

Corrección de estilo  
Leonel Terrazas

Diseño gráfico y diagramación  
Marina Ríos

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2023-10945  
@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

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUCCIÓN: DOCENTE INNOVADOR MUCEN</b>   | <b>5</b>  |
| <b>CATEGORÍA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR INICIAL</b><br>Más allá del mapa del Perú  | <b>6</b>  |
| <b>CATEGORÍA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR PRIMARIA</b><br>Creando melodías ancestrales   | <b>20</b> |
| <b>CATEGORÍA EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR SECUNDARIA</b><br>La percepción espacial a través de la diversidad de estilos en el arte peruano | <b>32</b> |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>  | <b>46</b> |



# INTRODUCCIÓN

El Museo Central (MUCEN) es la red de museos del Banco Central de Reserva del Perú (BCRP); un espacio que promueve la creatividad, la innovación y la conexión entre el museo y la escuela. Por ello, en los últimos años ha forjado vínculos con docentes a nivel nacional a través de laboratorios de cocreación, encuentros, programas y concursos.

En ese contexto, desde el 2020 el museo convoca el concurso “Docente Innovador MUCEN”, el cual consiste en la presentación de un proyecto de aprendizaje que parta de la exploración de las obras de arte del museo.

Esta publicación es el resultado de la segunda edición de este concurso, realizado bajo la temática “El Perú diverso”, y presenta los tres proyectos ganadores en las categorías de Educación Básica Inicial, Educación Básica Primaria y Educación Básica Secundaria, con la finalidad de que estos puedan ser replicados y adaptados en diversas aulas para seguir fomentando experiencias interdisciplinarias y aprendizajes significativos desde el arte.

El proyecto ganador en la categoría de Educación Básica Regular Inicial desarrollado por Evelyn Llatas Mestanza, propone el uso de una obra de arte contemporáneo para

explorar el mapa del Perú, y abordar los temas de la migración y la diversidad cultural. Jesús Eloy Reyes Huamán, ganador del premio en la categoría de Educación Básica Regular Primaria, plantea la creación de instrumentos musicales a partir de la apropiación de piezas de arte precolombino del MUCEN. Finalmente, Nataly del Carmen Salazar Quiroz, ganadora en la categoría de Educación Básica Regular Secundaria, presenta un proyecto sobre el análisis de tres obras haciendo uso de conceptos artísticos y geométricos.

Cada proyecto de aprendizaje contiene las actividades a desarrollar en los diversos módulos y sesiones de aprendizaje, una metodología de evaluación de objetivos, así como una serie de recomendaciones del docente ganador para su implementación. Estos proyectos buscan que las colecciones del MUCEN puedan seguir inspirando a más docentes a nivel nacional quienes con compromiso y visión se esfuerzan por enriquecer los aprendizajes de sus estudiantes. Invitamos a la comunidad docente a seguir desarrollando proyectos innovadores a través del arte de todos los tiempos para valorar la diversidad cultural del país y fortalecer la ciudadanía intercultural.

Museo Central

**CATEGORÍA**

**EDUCACIÓN INICIAL**



**Más allá del mapa del Perú**

**Autora: Evelyn Llatas Mestanza**



## EVELYN LLATAS MESTANZA

Licenciada en Educación Inicial en el Pedagógico de Monterrico. Con 8 años de experiencia en aula de 3, 4 y 5 años. Cuenta con diplomaturas de Pensamiento Creativo en la Infancia Universidad de La Rioja (España) y Educación en el Arte Contemporáneo a través de la Infancia por Amnia Lab (Chile).

Pionera en Perú en la experimentación de “Arte libre”, que busca eliminar los estereotipos en las experiencias artísticas desde las escuelas. Ha formado parte de procesos de evaluación de material artístico para Faber Castell desde el periodo 2021 a la actualidad. Creadora del blog Miss Eve y el movimiento #maestrasayudandomaestras. Actualmente se encuentra cursando la maestría en Educación por el Arte en la Universidad Ricardo Palma y ejerciendo como docente del taller “Exploración sensorial artística y Arte para infancias” en el Museo de Arte Contemporáneo.

## PROYECTO MÁS ALLÁ DEL MAPA DEL PERÚ

Dirigido a estudiantes de nivel inicial, propone una nueva forma de estudio a las diferentes regiones del país a través de actividades artísticas interdisciplinarias, como las artes plásticas, música y narración oral.



### OBJETIVO GENERAL

Resignificar el curso de arte en el nivel inicial, proponiéndolo como un disparador activo que invite al diálogo, reflexión e intervención.



### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Proponer el acercamiento a la identidad a través del arte.
- Abordar temas como la migración desde las infancias.
- Intervenir el mapa del Perú a través de ejercicios artísticos y proyectos.



**Camilo Blas**

*Detalle de Fiesta serrana*

1939

Óleo sobre lienzo

## VÍNCULOS CON EL CURRÍCULO NACIONAL

---

| Área Curricular      | Competencia   |
|----------------------|---|
| Personal Social      | - Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.                             |
| Psicomotricidad      | - Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.                                    |
| Comunicación         | - Se comunica oralmente en su lengua materna.<br>- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. |
| Ciencia y Tecnología | - Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.                           |

## PLANIFICA LA EXPERIENCIA

---



### ¿Qué haremos?

Investigar las diferentes regiones naturales del Perú a través de actividades lúdicas, musicales y corporales; también, experimentaremos sesiones de arte y educación usando piezas del MUCEN como recursos.



### ¿A quién está dirigido?

Estudiantes del nivel inicial (5 años) y familias.



### ¿Cómo lo haremos?

Iniciarán con la observación de un mapa del Perú y preguntas para la apertura del diálogo:

- ¿Han visto antes un mapa?
  - ¿Para qué sirven los mapas?
  - ¿Dónde han visto uno?
  - ¿Conocen este mapa?
  - ¿Qué pueden significar las líneas y los colores?
- 
- La pieza 1 iniciará la experiencia “Costa”, donde haremos énfasis en diversos espacios del contexto, interviniendo fotografías de múltiples lugares de la capital, comentando sobre historias de migración con ayuda de las familias que visiten la escuela y analizando fragmentos de canciones.
  - La pieza 2 nos invita a comentar sobre las celebraciones de la región sierra, comparando el respeto a la tierra entre este espacio y la costa.
  - La pieza 3 nos acercará a describir comunidades y ubicar contextos cercanos donde podemos encontrar estas muestras de arte, por ejemplo, los museos.

## ¿En cuánto tiempo?

| PLANIFICACIÓN   | APLICACIÓN DEL PROYECTO                          | EVALUACIÓN                                     | DURACIÓN TOTAL DEL PROYECTO |
|---|--|--|-----------------------------|
| <b>6 días</b><br>1 sesión de preplanificación<br>5 días para la programación del proyecto | <b>10 días</b><br>10 sesiones de 40 min cada una | <b>2 días</b><br>2 sesiones de 40 min cada una | <b>18 días</b>              |

## ¿Qué necesitaremos?



### RECURSOS TECNOLÓGICOS

- Parlante.
- Archivo de canción [Ambulante Soy de Los Shapis](#) (fragmento recomendado: 0:59 a 1:21).
- Cámara o celular (para sacar fotos y reproducir melodías)
- Melodías características de las regiones [sierra](#) y [selva](#).



### MATERIALES RECICLADOS

- Tubos de cartón.
- Cartón.
- Retazos de papeles.



### MATERIALES GENÉRICOS

- Cartulina blanca A3.
- Colores.
- Crayones.
- Plumones.
- Goma.
- Materiales de decoración: lentejuelas, greca, cinta satinada, etc.
- Papel kraft.
- Cartulina negra.
- Yute A4.
- Hilo macramé de colores.
- Cartulina folcote A3.
- Pintura acrílica negra.
- Témperas neón.
- Plastilina.



### RECURSOS BRINDADOS POR LA DOCENTE

- Mapa del Perú en 3 papelotes verticales.
- Revistas.
- Aros tamaño mediano.
- Imágenes de diversas regiones.
- Agujas punta roma.
- Plantillas esténcil (*stencil*) con palabras para el letrero chicha.
- Fotos del proyecto.
- Coordinación con un familiar que comente su historia de migración.
- Cuento *Selva, selvita curanderita* del Ministerio de Educación.
- Fragmentos de canciones en pictograma.

## DESARROLLANDO EL PROYECTO

---

### Piezas del MUCEN

Cada pieza fue seleccionada pensando en cómo replantear el abordaje tradicional que recibe el Perú en la infancia. Estamos acostumbrados a asignarles colores a la costa, sierra y selva, además de ubicarlas en un mapa, pero qué otros aprendizajes existen más allá de eso.



*De la Serie Reconquista Arpa*  
de Luis Antonio Torres Villar (2015)

Conoce más sobre la pieza aquí 



*Fiesta serrana* de Camilo Blas (1939)

Conoce más sobre la pieza aquí 



*Inin Paro (El río de los perfumes medicinales)*  
de Chonon Bensho (2021)

Conoce más sobre la pieza aquí 

## Descripción de actividades a desarrollar

# MÓDULO 1

## ¿QUÉ ES EL PERÚ?

**Propósito de aprendizaje:** Acercamiento al conocimiento del Perú a través de un mapa, saberes previos e historia familiar.

### Inicio:

Observan el mapa del Perú y se realizan preguntas: ¿Qué es esto?, ¿qué son los límites?, ¿cuáles podrían ser los límites de este mapa?, ¿de qué otra manera podemos conocer el Perú?

### Desarrollo:

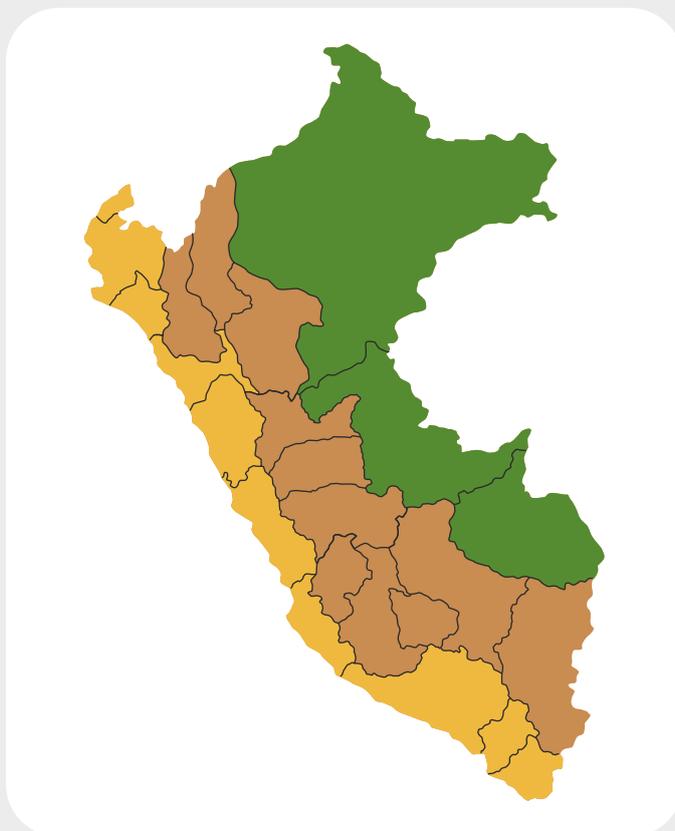
Comentan con qué cosas, vestimentas, comidas, personajes, entre otros motivos, relacionan el Perú y explican el porqué. Además, se consulta si en algún otro curso han conversado un tema relacionado al Perú para rescatar conocimiento previos.

### Finalización:

Voluntarias/os comparten sus ideas y las grafican en el mapa.

### Transferencia:

Eligen a uno de sus familiares para entrevistar sobre su historia en el Perú (ver anexo).



### Recursos y materiales

- Mapa del Perú.
- Soporte: cartulina blanca.
- Materiales de arte libre.

## MÓDULO 2

### ¿DÓNDE VIVIMOS?

**Propósito de aprendizaje:** Conocer los espacios de la Lima migrante.

#### Inicio:

Observan la pieza *De la serie Reconquista Arpa* y dialogan a partir de las preguntas: ¿Qué sientes al ver la imagen?, ¿qué elementos puedes encontrar en la obra?, ¿qué acciones están realizando los personajes de la obra?, ¿sobre qué estarían conversando?, y si la obra tuviera sonido, ¿cómo sonaría? En fotografías de diversas partes de Lima identifican los elementos similares con la obra.

#### Desarrollo:

Escuchan el fragmento de la canción de Los Shapis: “Vendiendo zapatos, vendiendo comida, vendiendo casacas, mantengo mi hogar... Ambulante soy”.

Preguntas: ¿Han escuchado la palabra ambulante?, ¿en nuestro espacio todos tenemos el mismo trabajo?, ¿todas las casas tienen la misma forma?, ¿alguna vez has visto casas en lugares que no pensabas ver?

#### Finalización:

Crean un *collage* identificando diversos espacios elementos de Lima.

#### Transferencia:

Continúan identificando elementos de la obra en sus paseos familiares.



#### Recursos y materiales

- Pieza *De la serie Reconquista Arpa*.
- Fragmento de la canción *Ambulante Soy* de Los Shapis.
- Revistas, cartulina, goma e imágenes de la ciudad de Lima.

## MÓDULO 3

### ¿QUIÉNES LLEGARON A TRABAJAR/VIVIR A LA CIUDAD DE LIMA?

**Propósito de aprendizaje:** Identificar la diversidad de trabajos en Lima y explicar con sus palabras lo que significa migración.

---

**Inicio:**

Juegan a la “migración” desplazándose de un espacio al otro en la escuela: “Migramos a la mesa roja”, “Las niñas migran a la pared blanca”. Preguntamos qué entendieron por migración.

**Desarrollo:**

Observan la obra de Luis Torres y les preguntamos lo siguiente: ¿Cómo identificarían que los personajes migraron? Un familiar de los estudiantes, cuenta brevemente su historia de migración.

**Finalización:**

Realizan preguntas libres al invitado/a.

---



**Recursos y materiales**

- Pieza De la serie Reconquista Arpa.
- Coordinación con familiar.

## MÓDULO 4

### ¿CÓMO SON LAS FIESTAS EN EL PERÚ?

**Propósito de aprendizaje:** Identificar y describir vestimentas características de la sierra del Perú.

---

**Inicio:**

Se mueven libremente al ritmo de un carnaval cajamarquino. Observan un video de la melodía escuchada y comentan cuál llamó más su atención.

**Desarrollo:**

Observan la obra *Fiesta serrana* y describen a los personajes y el paisaje. ¿Qué crees que celebran? Exploran libremente vestimentas de la región sierra que pueden ser conseguidas por los familiares o la docente: ¿Qué colores/formas encuentras en estas prendas?, ¿cómo crees que se usa cada prenda?, ¿son pesadas o livianas?

**Finalización:**

Representan la vestimenta de la región sierra con diversos materiales.

---



**Recursos y materiales**

- Melodía andina: [Video con instrumentos.](#)

## MÓDULO 5

### ¿CÓMO ES LA SELVA DEL PERÚ?

**Propósito de aprendizaje:** Conocer las diversas plantas medicinales y su utilidad.

---

**Inicio:**

Observan la obra *Inin Paro*, la describen y responden: ¿Qué observas?, ¿qué puede estar sucediendo en la escena?, ¿cómo es el paisaje?, ¿qué entiendes por medicina? Y si digo “ríos medicinales”, ¿a qué me puedo referir?

**Desarrollo:**

Escuchan el cuento: [Selva, selvita curanderita](#) y comentan: ¿Alguna vez escuchaste sobre estas plantas?, ¿en qué ocasión probaste alguna?, ¿qué te dolía?

**Finalización:**

Mediante el arte crean su propia planta medicinal y comentan qué es lo que cura.

---



**Recursos y materiales**

- Material de arte a elección.
- Cartulinas negras y blancas.

## MÓDULO 6

### ¿CÓMO SON LOS AMBIENTES NATURALES EN LAS DIVERSAS REGIONES?

**Propósito de aprendizaje:** Identificar, describir y diferenciar los entornos naturales de las regiones.

---

**Inicio:**

Observan algunas fotografías de los entornos naturales de las diferentes regiones (colocadas en anexos). Consideramos también el mar.

**Desarrollo:**

Juegan a ubicarse en los aros correspondientes según la descripción verbal que diga la docente. Las infancias tendrán que inferir sobre qué región se trata. Ejemplo: La región que tiene entornos naturales con arena y mar (se ubican en el aro que tiene una imagen de la costa).

**Finalización:**

Construcción con material reciclado: representan el entorno natural de la región que más les gustó.

---



**Recursos y materiales**

- Aros
- Imágenes de diversas regiones
- Material reciclado.

## MÓDULO 7

### ARTE EN LAS DIVERSAS REGIONES

**Propósito de aprendizaje:** Experimentar el proceso artístico de su elección con autonomía y respeto hacia sus pares.

**Inicio:**

Se proponen sectores de exploración para vivenciar los procesos artísticos por región.

**Desarrollo:**

Cada infancia elige en la región que desea participar:

- Costa: Carteles chicha inspirados en la obra [Querer es poder de Elliot Tupac](#).
- Sierra: Retablos ayacuchanos con cartón tomando en cuenta qué situación quieren representar. Artista: Claudio Jimenez Quispé, obra: [Pandemia \(7\)](#).
- Selva: Bordado en yute (con aguja punta roma). Artista: Silvia Ricopa, obra: [Xao Kené](#).

**Finalización:** Muestran sus creaciones y verbalizan su experiencia.



**Recursos y materiales**

- Materiales para crear los carteles chicha: Plantillas estencil (*stencil*) con palabras, témperas neón y cartulina.
- Materiales para retablos de cartón: Cartulina, plastilina y acrílicos.
- Materiales para bordado: Yute, hilo y aguja punta roma.

## MÓDULO 8

### ¿EN QUÉ SE PARECEN/DIFERENCIAN LOS HABITANTES DE LAS REGIONES DEL PERÚ?

**Propósito de aprendizaje:** Identifica y menciona las similitudes/diferencias entre sí y los habitantes de las regiones peruanas.

**Inicio:**

Observan fotos de infancias de diversas regiones. Comentan sus semejanzas y diferencias con base en la vestimenta y los rasgos físicos.

**Desarrollo:**

Exploran elementos/objetos característicos de las regiones.

Juegan a relacionar cada elemento con las fotografías de infancias mostradas al inicio.

**Finalización:**

Representan figuras humanas sobre cartón, considerando las características aprendidas mediante el modelado.



**Recursos y materiales**

- Plastilina para el modelado de figuras humanas de diversas regiones.

## MÓDULO 9

### CIERRE DEL PROYECTO

Se organizan por equipos para colocar los diversos procesos creativos realizados durante el proyecto. Invitan a las familias, con quienes comentan lo aprendido.



#### Recursos y materiales

- Recopilación de procesos creativos.

## MÓDULO 10

### ¿QUÉ APRENDIMOS EN EL PROYECTO?

A partir de fotografías recopiladas y colocadas en el mapa mostrado inicialmente, los alumnos evalúan a partir de la observación y resolución de preguntas: ¿Qué te agradó/desagradó del proyecto?, ¿qué clase cambiarías/agregarías?, ¿qué has aprendido sobre este mapa del Perú?, ¿crees que todo lo que aprendimos se puede ver en este mapa?

Recogen nuevas ideas que quedaron sueltas durante el proyecto. Se propone apuntarlas en un lugar especial de la clase para una próxima investigación.



#### Recursos y materiales

- Fotos del proyecto.

## ANEXOS

Accede al material complementario



## ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLOGÍA PEDAGÓGICA

---

Las actividades del proyecto contarán con las siguientes estrategias:

- **Experiencias directas:**

Investigando mi historia familiar: intercambio con padres y madres, de manera que se vuelve una actividad con transferencia al hogar.

Visitas de familiares de diversas partes del Perú a la escuela: cuentan experiencias, muestran objetos relacionados con sus costumbres.

- **Actividades de arte educación desarrolladas a lo largo de las sesiones**

- **Cada sesión cuenta con un componente de creación artística**

- **Actividades de comprensión oral**

Escucha y expresión verbal de fragmentos de canciones chicha (acorde a la edad).

## SUGERENCIAS DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

---



Este proyecto puede ser utilizado por maestras/os y artes educadores de primera infancia.



Permitiría a las infancias conocer al Perú de una manera real y cercana. Además, sería un quiebre ante la repetida semana patriótica y la avalancha de manualidades en tiempos festivos para transformarse y, por lo tanto, rescatar las voces de las infancias y tomarlas en cuenta como ciudadanos que son.



Se sugiere grabar, anotar y registrar las sesiones para una mejor evaluación del proyecto.



Permitirse la libertad de que, durante la ejecución del proyecto, este pueda cambiar de rumbo.



Finalmente, se invita a que puedan llevar este proyecto, realizando los cambios pertinentes, a otros niveles escolares: primaria y secundaria.

## EVALUAMOS LOS LOGROS

---

La evaluación será considerada al grupo de infancias y proyecto.

### EVALUACIÓN CONTINUA

Se pueden usar preguntas de metacognición al finalizar cada clase, como por ejemplo: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿cómo lo he aprendido?, ¿qué cambiaría de la clase de hoy?

### EVALUACIÓN GENERAL

Se recomienda tener una base de datos con las fotografías y grabaciones recopiladas que ayudarán a revisar con mayor detenimiento las sesiones y así obtener información sobre el nivel de participación de los/las estudiantes, emocionalidad durante el proyecto, mediación del docente y ejecución de las clases. Considerar proyectar esta recopilación audiovisual en la última sesión para que, desde lo observado, se genere una evaluación colectiva. Además, el registro podría servir para generar otro proyecto:

- Crear un libro o *fanzine* con las fotografías de los procesos.
- Crear un video para mostrarlo a la comunidad educativa.
- Crear un mapeo sobre todo lo aprendido usando las imágenes producto de las creaciones artísticas de las infancias.

Algunas preguntas que pueden usar en la sesión final: ¿Qué clase del proyecto te gustó más? ¿Qué clase del proyecto no te agradó? ¿Qué otras actividades te hubiera gustado realizar?



**CATEGORÍA**

**EDUCACIÓN PRIMARIA**



**Produciendo melodías ancestrales**

**Autor: Jesús Eloy Reyes Huamán**



## JESÚS ELOY REYES HUAMÁN

Profesor de Educación Primaria, con amplia experiencia en el ámbito de la educación intercultural bilingüe y en programas de formación docente del Ministerio de Educación.

Cuenta con un posgrado en Investigación y Docencia Universitaria en la Universidad Católica de Trujillo y con diplomaturas en gestión de proyectos de innovación educativa y sistematización de experiencias pedagógicas llevadas en la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. Es ganador del V Concurso Nacional de Buenas Prácticas Docentes del Ministerio de Educación (2017) y del I Concurso Nacional de Proyectos de Innovación Educativa organizado por el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (2019).

## PRODUCIENDO MELODÍAS ANCESTRALES

Proyecto de educación musical que busca salvaguardar la música tradicional de los cañaris del departamento de Lambayeque, además de mejorar los aprendizajes de los estudiantes a través de la transmisión intergeneracional y su incorporación curricular en las actividades pedagógicas.



### OBJETIVO GENERAL

Promover la revitalización de la música ancestral de nuestro(s) pueblo(s) originario(s), en particular la música de los cañaris y su incorporación en la práctica pedagógica del docente de Educación Primaria.



### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar las competencias de apreciación y creación artística a partir de piezas u objetos arqueológicos vinculados a la música en las sociedades precolombinas que forman parte de la colección del Museo Central.
- Involucrar a los ancianos o expertos locales en la enseñanza de la música de nuestro pueblo indígena a los niños y las niñas de nuestra institución educativa.



## EN LA ANTIGÜEDAD



Botella escultórica de la cultura nasca (10 a. C.-700 d. C.) que representa a un personaje masculino tocando la antara.

Colección del Museo Central del BCRP, código de la pieza: ACE 0006.

## LA MÚSICA DE LOS CAÑARIS EN PELIGRO DE PERDERSE



Mujer cañaris tocando la antara.

Fotografía de Alfredo Carrasco Lucero (2012).

## EN LA ACTUALIDAD



Se busca que los niños y las niñas se vuelvan protagonistas de la revitalización de la música, cantos y danzas ancestrales de su pueblo indígena.

Con este proyecto se pretende revertir la situación vulnerable en la que se halla la música tradicional de nuestro pueblo indígena cañaris, una etnia localizada en la provincia de Ferreñafe, región Lambayeque, y que forma parte de los 55 pueblos indígenas u originarios de nuestro país.

Diversos estudios etnográficos dan cuenta de la existencia de algunos instrumentos musicales de origen precolombino que aún subsisten en las comunidades de nuestro pueblo. Sin embargo, la situación actual de la música de los cañaris se encuentra en un avanzado proceso de debilitamiento. Nuestros estudiantes, siendo descendientes de un pueblo originario, no tienen la oportunidad de apropiarse de la música de sus antecesores y corren el riesgo de perderla para siempre.

## VÍNCULOS CON EL CURRÍCULO NACIONAL

---

El proyecto se enfoca en el desarrollo de las competencias del área curricular de Arte y Cultura. No obstante, involucra de manera interdisciplinaria la puesta en acción de otras competencias del currículo nacional.

| Área Curricular | Competencia  |
|-----------------|--|
| Arte y Cultura  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.</li><li>- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</li></ul> |
| Comunicación    | <ul style="list-style-type: none"><li>- Se comunica oralmente.</li><li>- Lee diversos tipos de textos.</li></ul>   |
| Personal Social | <ul style="list-style-type: none"><li>- Construye su identidad.</li><li>- Construye interpretaciones históricas.</li></ul>   |

## PLANIFICA LA EXPERIENCIA

---



### ¿Qué haremos?

Crear melodías con la antara inspiradas en la música y cantos tradicionales de nuestro pueblo indígena cañaris para compartirlas por diversos medios dentro de nuestra comunidad y fuera de ella.



### ¿A quién está dirigido?

Estudiantes de 4.º; 5.º y 6.º grado de Educación Primaria.



### ¿Cómo lo haremos?

Mediante el desarrollo de una secuencia articulada de sesiones de aprendizaje organizada en dos módulos, cuya ejecución conllevará al logro progresivo del producto y las competencias que plantea el proyecto de aprendizaje.

### ¿En cuánto tiempo?

| <b>PLANIFICACIÓN</b>  | <b>APLICACIÓN DEL PROYECTO</b>   | <b>EVALUACIÓN</b>  | <b>DURACIÓN TOTAL DEL PROYECTO</b> |
|---|--|--|------------------------------------|
| <b>4 semanas</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Diseño de las sesiones de aprendizaje.</li><li>- Producción o adaptación de los recursos educativos.</li><li>- Construcción de los instrumentos de evaluación.</li></ul> | <b>6 semanas</b> <p>Tomar en cuenta que el desarrollo de las sesiones del proyecto involucra la participación activa de los padres de familia y los ancianos expertos en música tradicional del pueblo indígena.</p> | <b>2 semanas</b> <p>Análisis y sistematización de los resultados de la evaluación.</p> | <b>3 meses</b>                     |

### ¿Qué necesitaremos?



#### RECURSOS TECNOLÓGICOS

- Proyector multimedia.
- Parlante de sonido.



#### INSTRUMENTOS MUSICALES

- Antaras de una hilera hechas de tubos de carrizo.



#### RECURSOS AUDIOVISUAL

- Fotografías, audios y videos de la música de los cañaris y de otros pueblos originarios.



#### RECURSOS BRINDADOS POR LA DOCENTE

- Información de fuentes de divulgación etnográfica y arqueológica sobre la música en las sociedades precolombinas adaptada para los niños y las niñas, acorde a su edad o ciclo escolar.
- Fichas de apreciación artística.
- Ficha para el registro del proceso creativo.

## DESARROLLANDO EL PROYECTO

---

### Piezas del MUCEN

Las piezas del Museo Central que se emplearán como recursos educativos para el desarrollo de este proyecto están directamente vinculadas con la música en las sociedades precolombinas.



Botella escultórica de la cultura nasca que representa a un hombre sentado con los pies cruzados tocando una antara.

Conoce más sobre la pieza aquí 



Botella escultórica de la cultura nasca que representa a un personaje de pie tocando una antara

Conoce más sobre la pieza aquí 

Además de estas piezas, el proyecto contempla el empleo de otros recursos, tales como fotografías, audios y videos de la música del pueblo indígena cañaris.

## Descripción de actividades a desarrollar

# MÓDULO 1

## APRECIAMOS PIEZAS ARQUEOLÓGICAS Y LA MÚSICA LOCAL

**Propósito de aprendizaje:** Mediar la interacción de los estudiantes con las piezas arqueológicas del MUCEN y la música de su cultura local para que puedan apreciarlas, investigarlas, comprenderlas y reflexionar sobre ellas.

En el proceso se enfatiza el desarrollo de la competencia “Aprecia de manera crítica diversas manifestaciones artístico-culturales”, lo cual conlleva necesariamente a la movilización de las competencias “Construye interpretaciones históricas” y “Construye su identidad” (del área de Personal Social), y “Lee diversos tipos de textos” (del área de Comunicación).

### PROCESOS (6 sesiones)

#### Sesión 1

**Expreso las ideas que me generan cuando observo objetos del pasado.**

En esta primera sesión se presenta una imagen de la botella escultórica de la cultura nasca que representa a un hombre tocando una antara (colección del Museo Central, código de la pieza arqueológica: ACE0006) para que los estudiantes la observen, describan sus detalles, formulen preguntas de indagación histórica y expresen las ideas y emociones que les generan.

#### Sesión 2

**Indagando el pasado histórico de los nasca y su legado artístico.**

Para dar respuesta a las preguntas de indagación histórica que a los estudiantes les interesa conocer, se les presenta diversas fuentes de información (fichas, separatas, infografías, etc.). Al acceder a estas fuentes escritas, los estudiantes movilizan capacidades de análisis de información, aplican estrategias de comprensión y sintetizan los datos relevantes en diversos organizadores gráficos.

#### Sesión 3

**Expreso los sentimientos que me genera cuando escucho la melodía de la antara tocada en Cañaris-Incahuasi.**

En esta actividad los niños y las niñas expresan sus sentimientos, emociones, ideas y pensamientos que les generan cuando escuchan por primera vez la melodía de la antara tocada por don José María de la Cruz Rodríguez de Incahuasi, la cual puede escucharse en el siguiente [enlace](#).

Asimismo, los estudiantes se familiarizan con algunas nociones básicas de la música, como son las cualidades del sonido: timbre, altura e intensidad. En particular identifican la melodía de la pieza musical escuchada y la imitan mediante tarareos o silbidos.

#### Sesión 4

##### Investigo el contexto de la música de la antara de Cañarís-Incahuasi.

Los estudiantes indagan sobre el contexto de la música tradicional de su comunidad tocada con la antara: ¿Quiénes la tocan?, ¿dónde o cuándo la tocan?, ¿por qué o para qué?, ¿qué importancia tiene para la comunidad?, ¿qué valor o importancia le otorgan los pobladores?, etc. Asimismo, comparan la música tradicional de la antara de otros lugares, identifican cómo la música cumple diversas funciones en un contexto determinado y comprenden que les ayuda a conocer las creencias, valores o las actitudes de un artista, sociedad o cultura.

#### Sesión 5

##### Cambios y permanencias de la antara a través del tiempo.

Se presentan simultáneamente dos piezas arqueológicas de la colección del Museo Central —la botella silbadora de la cultura vicús (código: ACE0764) y la botella escultórica de la cultura nasca (código: ACE0006)— que representan a un personaje masculino tocando una antara. A partir de una atenta observación de los detalles de las antaras que portan los personajes, los estudiantes deducen algunos cambios y permanencias de este instrumento musical a través del tiempo.

#### Sesión 6

##### Valoro el rol de las mujeres en el desarrollo de la música de nuestra cultura.

Se presentará la fotografía de una mujer cañarís tocando la antara para que analicen y cuestionen los prejuicios en torno a roles de género establecidos en la comunidad, y valoren el rol de la mujer en la música y otras actividades. Al saber que en todo el pueblo hay una sola mujer que toca la antara, los niños y niñas pueden interesarse en conocer un poco más de ella y, entonces, decidan llamarla por celular y hacerle una pequeña entrevista.



## MÓDULO 2

### CREAMOS MELODÍAS INSPIRADAS EN LA MÚSICA TRADICIONAL DE NUESTRO PUEBLO INDÍGENA.

**Propósito de aprendizaje:** Desarrollar las habilidades imaginativas, creativas y reflexivas de los estudiantes para generar ideas para su proyecto artístico y que, a partir de la experimentación y exploración de las posibilidades sonoras de la antara, logren crear melodías inspiradas en la música tradicional de su pueblo.

Estas sesiones de aprendizaje del módulo 2 enfatizan el desarrollo de la competencia “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos” del área de Arte y Cultura.

#### PROCESOS (7 sesiones aproximadamente)

##### Sesión 1

##### Planificamos nuestro proyecto de música.

A partir del análisis de dos casos que muestran la valoración negativa que tienen algunas personas de la comunidad hacia la música local y la situación vulnerable en la que se encuentra la música tradicional de los cañaris, se plantea el desafío del proyecto de música a los estudiantes, quienes proponen ideas para evitar que la música local se pierda. Se da a conocer el producto final del proyecto y, para alcanzarlo, planifican las actividades y elaboran un cronograma para llevarlas a cabo.

##### Sesión 2

##### Fabricamos una antara.

En esta actividad se involucra la participación activa de los padres y las madres de familia, quienes participan en talleres de fabricación de antaras para sus hijos. Por su parte, los niños y niñas leen un texto sobre las características de este instrumento musical: algunas medidas referenciales de cada tubo que compone la antara, número de tubos, el tipo de material y las herramientas necesarias para su confección.

El docente facilita con ayuda de los padres de familia que, bajo la guía de un(a) anciano(a), los estudiantes construyan una antara.

##### Sesión 3

##### Explorando las posibilidades sonoras de nuestra antara.

Exploran las posibilidades sonoras de su antara, a partir de su imaginación, sus experiencias, observaciones o estímulos externos, y descubren diversos sonidos y formas de soplar la antara, los cuales codifican para facilitar su aprendizaje. De forma individual o en pares improvisan una secuencia de sonidos que conforma una breve melodía.

#### **Sesión 4**

##### **Creo versiones preliminares de música.**

Para producir versiones preliminares de música, desarrollan sus ideas a partir de la exploración de las cualidades sonoras de la antara y bajo la guía de un anciano de la comunidad, que cultiva la música y los cantos tradicionales. Usan técnicas artísticas para desarrollar y comunicar sus ideas y sentimientos, según los propósitos definidos en la planificación de su proyecto artístico.

#### **Sesión 5**

##### **Afino los detalles de mi trabajo musical.**

Comparten en una plenaria la versión preliminar de su trabajo musical. Recogen recomendaciones que les permitan afinar detalles de su melodía y vuelven a trabajar en aquellas partes que creen que pueden mejorar. Aplican sus nuevos conocimientos para lograr el fin deseado y ensayan la versión final de su melodía.

#### **Sesión 6**

##### **Organizamos la presentación de nuestro proyecto de música.**

Planifican diversas actividades para la presentación de los resultados de sus investigaciones y sus creaciones musicales. Mediante consenso con los estudiantes, se evalúan espacios para presentar su proyecto musical: pueden organizar un concurso a nivel de escuela, una noche cultural, participar en alguna festividad local, grabar videos para compartirlos con un público más amplio por internet, etc. Se organizan en equipos de trabajo y asumen diversos roles.

#### **Sesión 7**

##### **Evaluamos nuestro proyecto de música.**

Se contempla realizar una evaluación compartida del proyecto artístico y de los aprendizajes logrados. Los niños y las niñas reflexionan sobre el proceso creativo y los resultados que obtuvieron, e identifican nuevos objetivos y oportunidades de aprendizaje, así como nuevos retos.

Cabe precisar que, aunque este módulo contiene siete sesiones de aprendizaje, en la práctica se extiende a un mayor número, puesto que dominar un instrumento musical, y más aún uno de viento, toma tiempo y demanda de parte de los niños y las niñas una práctica constante y un acompañamiento oportuno del docente para impulsarlos a elaborar mejores versiones. Por ende, nuestros estudiantes continuarán creando varias versiones preliminares de música hasta lograr una con la que ellos mismos se sientan satisfechos.

## ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLOGÍA PEDAGÓGICA

---

Las estrategias didácticas que se emplearán para concretar las competencias del área curricular de Arte y Cultura, y por ende posibiliten el alcance del producto que plantea el proyecto, son (1) el proceso del análisis crítico de las manifestaciones artístico-culturales y (2) las fases del proceso creativo.

**El análisis crítico de las artes** es una estrategia didáctica que comprende una serie de etapas que van desde la expresión de la reacción inicial que le genera al estudiante un objeto arqueológico, una fotografía, un audio o video de música; la descripción de los detalles del recurso; el análisis e interpretación y la indagación de su contexto histórico-cultural, hasta llegar a la emisión de una opinión desde un punto de vista informado.

**La estrategia del proceso creativo** abarca una secuencia de fases que conduce a los estudiantes a desafiarse e inspirarse mediante una situación significativa; imaginar y generar ideas para su propia creación; planificar su trabajo artístico; explorar, experimentar y producir trabajos preliminares; revisar y afinar detalles del trabajo; presentar sus producciones; y finalmente evaluar y reflexionar sobre el proceso creativo seguido.

## SUGERENCIAS DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

---

Este proyecto de aprendizaje será de mucha utilidad para los docentes de Educación Primaria, quienes, por lo general, no hemos tenido formación especializada para asumir el área de Arte y Cultura y, mucho menos, en educación musical. Pese a que el proyecto de aprendizaje ha sido diseñado para un contexto y población específica, es cómodamente replicable en otros ámbitos geográficos, culturales y niveles educativos o bien puede servir de referente para generar nuevos proyectos de aprendizaje. Con tal propósito se sugiere:



Que el docente de aula comprenda a profundidad las competencias de Arte y Cultura y se apropie de las estrategias didácticas específicas que posibilitan en los estudiantes su desarrollo.



Es importante mencionar que los docentes de primaria podemos asumir la educación musical mediante proyectos de aprendizaje como este, ya que dicha educación musical es tan importante como aprender matemáticas o ciencias, es parte del desarrollo integral del ser humano.



Su implementación requiere de un trabajo colegiado de los docentes, demanda capacitación o autoformación permanente y el apoyo decidido de los padres de familia.

## EVALUAMOS LOS LOGROS

### LA META

Que al menos el 80% de los estudiantes alcancen el estándar de aprendizaje para su grado o ciclo escolar en relación con las competencias de apreciación y creación artística. Es decir, 8 de cada 10 estudiantes aprendan a apreciar y valorar críticamente diversas manifestaciones artístico-culturales y creen sus propias melodías, inspiradas en la música tradicional de su cultura local.

### ¿CÓMO MEDIREMOS EL ÉXITO DEL PROYECTO DE APRENDIZAJE?

Para saber si los estudiantes logran los aprendizajes previstos, se han diseñado dos rúbricas analíticas de evaluación de las competencias priorizadas: "Aprecia diversas manifestaciones artístico-culturales" y "Crea proyectos desde los lenguajes artístico". Sobre la base de evidencias de aprendizaje que se irán recopilando a medida que se desarrollan las sesiones del proyecto (fichas desarrolladas, videos y fotografías que muestren el desempeño de los estudiantes), el docente determinará, bajo criterios de las rúbricas de evaluación, el nivel de desarrollo de la competencia que alcanza cada estudiante.

Asimismo, a la culminación del proyecto, se ha contemplado la aplicación de una encuesta de opinión dirigida a los estudiantes, docentes y padres de familia para conocer el impacto que va generando el proyecto en el proceso formativo.

## TESTIMONIOS



"Cuando vi por primera vez a una mujer tocando la antara, me sorprendí mucho. Eso me inspiró a aprender a hacer música a mi también"

**Yarumi Barrios Mendoza - (5.º grado)**

"Al comienzo pensé que no iba a poder hacer música con mi antara, pero ahora que lo he logrado me siento muy feliz y mis padres están orgullosos de mí"

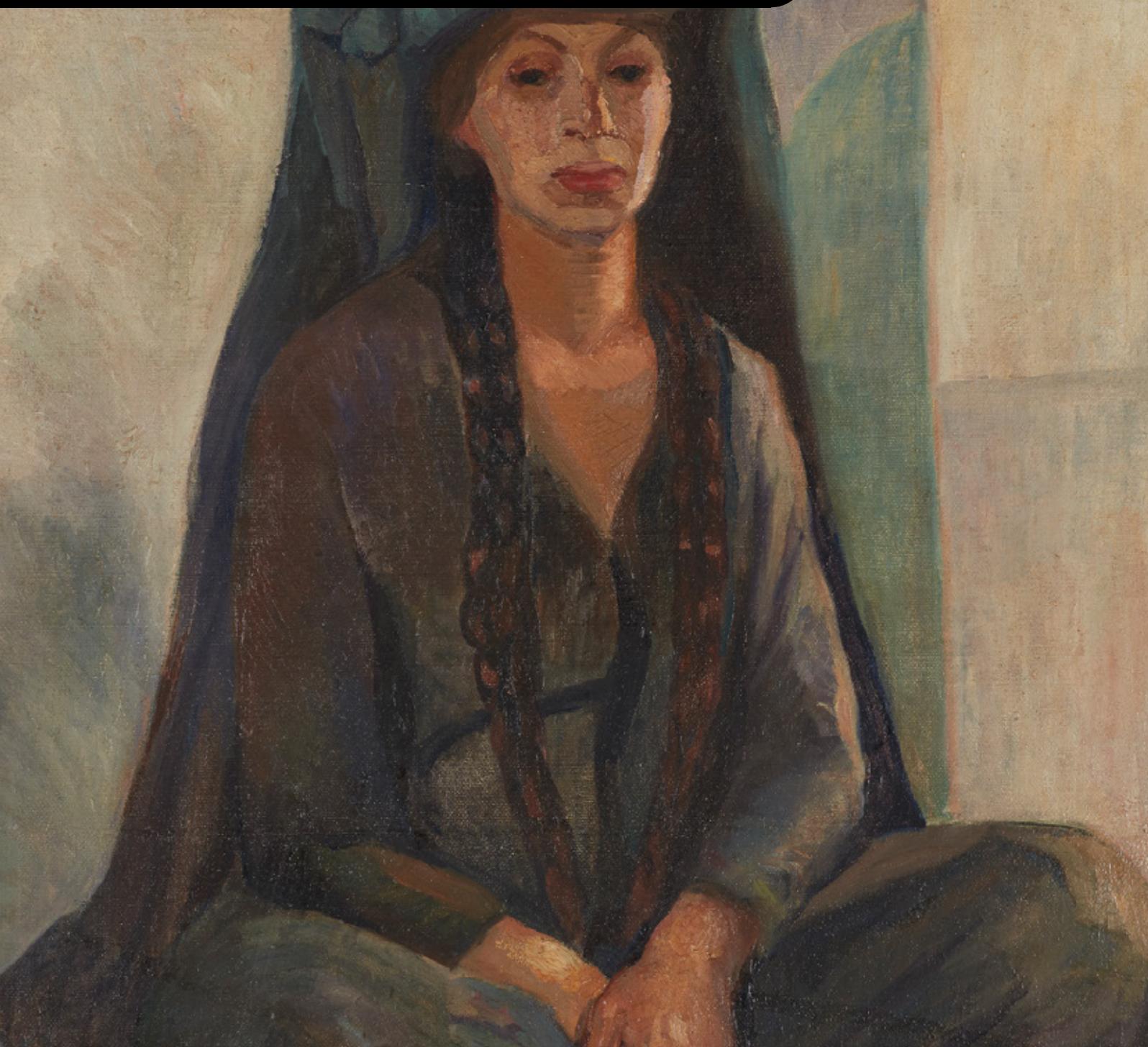
**Moisés Reyes Tantarico - (5.º grado)**



Para acceder a una galería de fotos, videos y más evidencias de aprendizaje de nuestros niños, puede visitar [la web de Casa Escuela de Música Ancestral Cañaris](#)

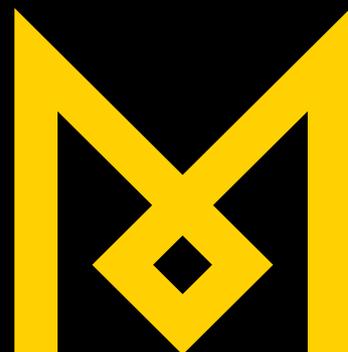
**CATEGORÍA**

**EDUCACIÓN SECUNDARIA**



**La percepción espacial a través de la  
diversidad de estilos en el arte peruano**

**Autora: Nataly del Carmen Salazar Quiroz**



## NATALY DEL CARMEN SALAZAR QUIROZ

---

Bachiller de Artes Plásticas con mención en Pintura por la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Con experiencia en gestión de proyectos educativos artísticos, sociales y culturales. Ha realizado exposiciones de estudios y representaciones pictóricas sobre distintos paisajes peruanos, centrando su enfoque últimamente en los Andes Centrales del Perú. Actualmente trabaja como docente en distintas instituciones educativas en la educación primaria y secundaria, y asesorando artísticamente en su academia de arte para todas las edades.

## LA PERCEPCIÓN ESPACIAL A TRAVÉS DE LA DIVERSIDAD DE ESTILOS EN EL ARTE PERUANO

---

Proyecto que promueve una metodología multidisciplinaria que desarrolla la composición visual mediante el uso de figuras geométricas involucradas en la comprensión de referentes culturales pictóricos y escultóricos del Perú.



### OBJETIVO GENERAL

- Conocer las herramientas básicas de la geometría para obtener una producción pictórica con sólidos conocimientos de composición.
- Analizar de manera crítica propuestas artísticas y culturales para construir un sentido de identidad.
- Desarrollar un proyecto artístico basado en problemas de forma, movimiento y localización que permita identificar cómo el mundo que nos rodea se relaciona con las matemáticas y las artes visuales.



### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer la línea, el punto, el plano, las proporciones, la simetría, los espacios que se proyectan hacia un interior (homotecia) o un punto de fuga para el entendimiento de las distancias, los planos y las superficies del espacio que se genera a partir de la atmósfera de una pintura de Teófilo Castillo.
- Reconocer dos superficies cuadráticas (**hiperboloide y paraboloides hiperbólico**) en la pintura indigenista *Naranjera* de María Teresa Carvallo.
- **Crear un trabajo final** en arcilla que represente la diversidad cultural peruana y nociones de volumen en una esfera, a partir de la cerámica lambayeque.

## VÍNCULOS CON EL CURRÍCULO NACIONAL

---

| Área Curricular | Competencia   |
|-----------------|---|
| Arte y Cultura  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas y culturales.</li><li>- Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</li></ul> |
| Matemáticas     | <ul style="list-style-type: none"><li>- Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</li></ul>  |

## PLANIFICA LA EXPERIENCIA

---



### ¿Qué haremos?

A través de este proyecto se realiza un estudio de tres imágenes para entender mediante la geometría la composición tridimensional, y donde el producto final será aplicar los conocimientos de análisis geométrico de esferas y construir un personaje en cerámica sobre un conjunto de esferas.



### ¿A quién está dirigido?

Estudiantes del nivel secundario de 3.º a 5.º de secundaria.



### ¿Cómo lo haremos?

El proyecto se desarrollará en tres módulos de trabajo, los cuales buscan lograr el entendimiento de componer un dibujo utilizando espacios geométricos.

- El primer módulo consistirá en encontrar formas geométricas simples en el cuadro de Teófilo Castillo.
- En el segundo módulo, a partir de la ubicación de espirales, paraboloides e hiperboloides el estudiante podrá dibujar las formas de una pintura de Teresa Carvallo.
- En el tercer módulo, con base en el estudio de la cerámica de la cultura lambayeque, el estudiante podrá reproducir una superficie esférica y un personaje mítico en arcilla.

### ¿En cuánto tiempo?

| <b>PLANIFICACIÓN</b> | <b>APLICACIÓN DEL PROYECTO</b> | <b>EVALUACIÓN</b> | <b>DURACIÓN TOTAL DEL PROYECTO</b> |
|----------------------|--------------------------------|-------------------|------------------------------------|
| <b>1 semana</b>      | <b>5 semanas</b><br>5 sesiones | <b>1 semana</b>   | <b>7 semanas</b>                   |

### ¿Qué necesitaremos?



#### RECURSOS TECNOLÓGICOS

Láptop y proyector con acceso a internet para la demostración visual y didáctica del proceso.



#### RECURSOS VISUALES

Impresiones digitales ampliadas en A3 para cada alumno y profesora:

- 2 de las pinturas peruanas de Teófilo Castillo y María Teresa Carvallo.
- 2 de la cerámica lambayeque (en las vistas frontal, perfil y posterior).



#### MATERIALES GENÉRICOS

- Carboncillo vegetal
- Borrador de papa/limpiatipo
- Pizarra acrílica con plumones y mota
- Cartulinas Canson blancas
- Arcilla
- Papel kraft
- Cinta Masking Tape

## DESARROLLANDO EL PROYECTO

---

### Piezas del MUCEN

Para este proyecto se seleccionaron tres piezas de la colección del MUCEN, a través de las cuales se analizarán la arquitectura y personajes coloniales (pintura republicana de Teófilo Castillo) y la composición con base en paraboloides e hiperboloides (obra de Teresa Carvallo), y se explorará la superficie tridimensional esférica (cerámica de la cultura lambayeque).



*Interior de iglesia (1911)*  
de Teófilo Castillo

Conoce más sobre la pieza aquí 



*Naranjera (1928)*  
de María Teresa Carvallo Carrera (Teresa Carvallo)

Conoce más sobre la pieza aquí 



Botella escultórica lambayeque que representa a un personaje antropomorfo con tocado y frutos (Intermedio Tardío)

Conoce más sobre la pieza aquí 

## Descripción de actividades a desarrollar

# MÓDULO 1

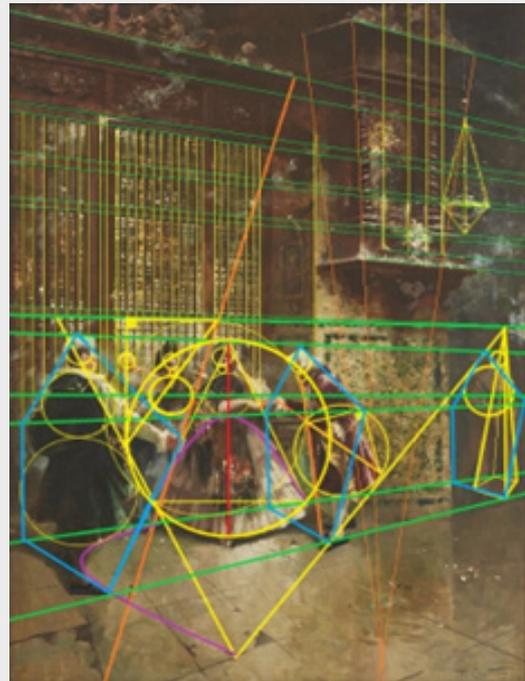
## ESPACIALIDAD Y DISTANCIAS

**Propósito de aprendizaje:** Reconocer las formas geométricas escondidas en la obra Interior de iglesia (1911) de Teófilo Castillo, a través del análisis de la composición, personajes y arquitectura colonial presentes en la pieza de la época republicana.

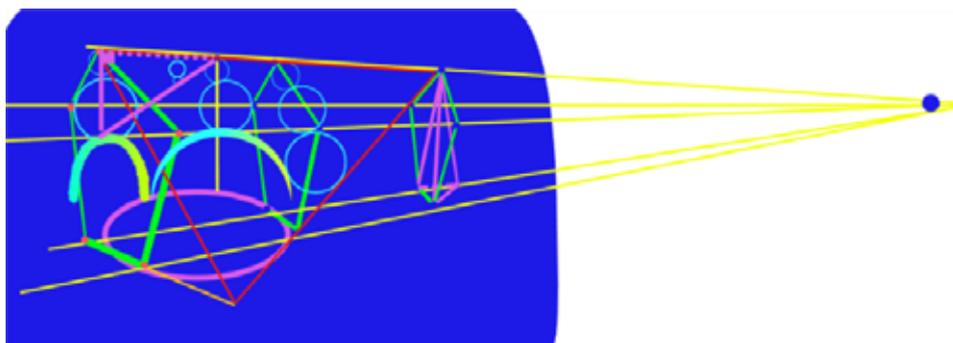
El docente entrega una impresión a color y ampliada de la pintura Interior de iglesia de Teófilo Castillo. Se explora la mujer, quien es cortejada, como personaje principal. Para ello se dialogará sobre su vestimenta y la relación con la arquitectura colonial de la iglesia.

Señalar al observar. Se explorará la pieza para identificar primero la línea, el punto y el plano, para luego llegar a las formas geométricas que componen la obra.

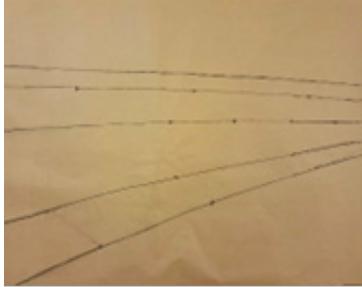
Sobre la impresión ampliada, aplicar el correcto trazo del punto de fuga, las paralelas, perpendiculares y la ubicación de ejes de simetría. A continuación, se procede a hallar distancias entre los personajes, puntos simétricos respecto a alguna recta trazada, figuras semejantes, distancias proporcionales y una homotecia.



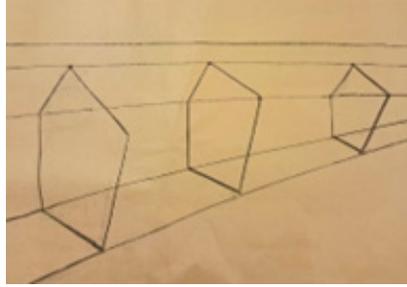
**Nota:** Para integrar el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) se puede desarrollar el estudio con un programa de diseño (Paint, Canva o Adobe Illustrator). Primero sobre la imagen y después sobre el color del fondo, el cual se cambiará para el contraste respectivo. De esta forma se podrá observar el resultado del esquema geométrico en una herramienta digital.



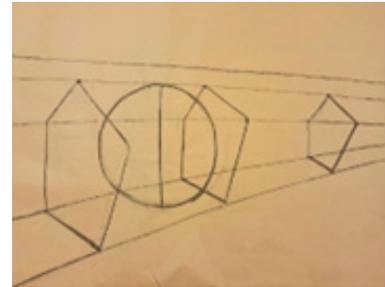
Haciendo uso de papel kraft y carboncillo los estudiantes replicarán la composición elaborada paso a paso con la guía del docente, a partir del ejercicio desarrollado de manera digital.



1. Estructura de una homotecia

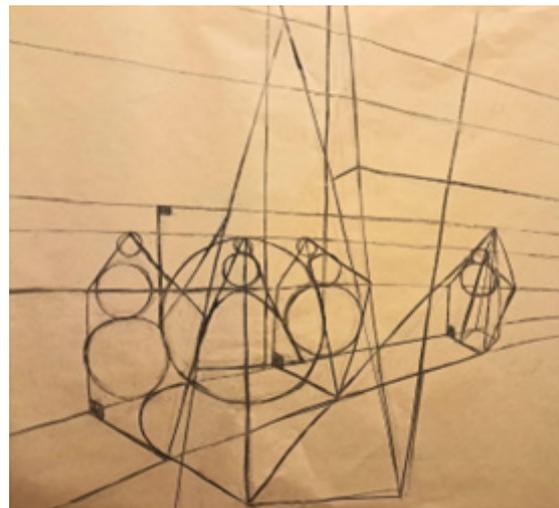


2. Pentágonos inscritos en una homotecia



3. Circunferencia con diámetro que funciona como altura de la homotecia

Se formulan conclusiones de manera participativa sobre la importancia de la organización de los elementos que componen una obra de arte, aspecto que le proporciona coherencia visual y significado.



## MÓDULO 2

### SUPERFICIES CUADRÁTICAS

**Propósito de aprendizaje:** Reconocer un hiperboloide y un paraboloides hiperbólico en *Naranja* (1928), la pintura de María Teresa "Cota" Carvallo. Dichas estructuras son de suma importancia para la representación e interpretación gráfica de los edificios, casas, iglesias, capillas, puentes y estructuras en general, ya que están diseñadas con base en ecuaciones de superficies cuadráticas o cuádricas.

Parte de la visita presencial o [virtual](#) al MUCEN, donde nos centramos en la pintura *Naranja* de María Teresa Carvallo.

1. Dialogamos con relación a las siguientes preguntas para recoger saberes previos.

- ¿Qué diferencia hay entre las líneas rectas con las líneas curvas?
- ¿Qué entiendes por curvas? ¿Puedes componer a través de curvas?
- ¿Se puede encontrar en la vida cotidiana elementos que tengan curvas? ¿Qué se ha construido con formas curvas?

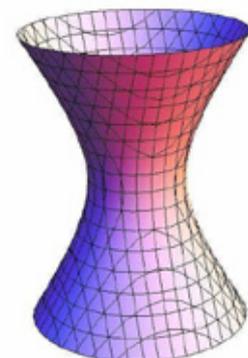
2. Observar atentamente las tres imágenes. En la primera imagen, se conversa sobre la vestimenta de la vendedora de naranjas y qué semejanzas o diferencias hay entre ella y la tapada del Módulo 1. En la segunda imagen, se ha diagramado digitalmente una superficie cuadrática conocida como hiperboloide.



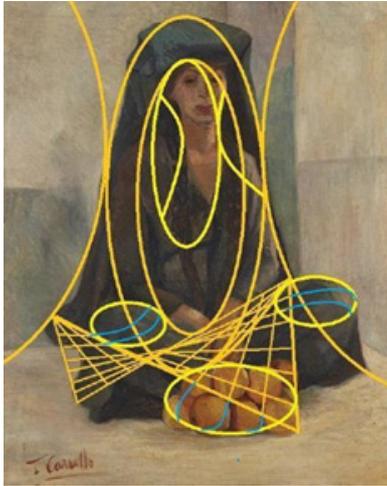
Pintura de María Teresa Carvallo



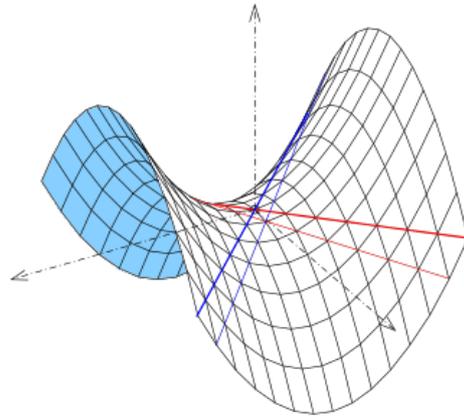
Hiperboloide, superficie intervenida con herramientas cuadrática digitales. Técnica mixta.



3. ¿Puedes reconocer un paraboloide, sugerido por las líneas amarillas en la pintura?



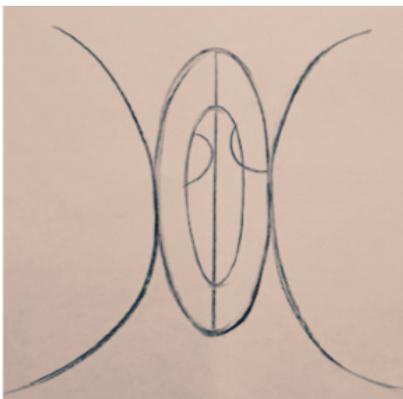
Pintura de María Teresa Carvallo intervenida con herramientas digitales. Técnica mixta.



Paraboloide hiperbólico, superficie cuadrática.

4. Finalmente, mediante el estudio del trazo de las líneas amarillas puedes darte cuenta de la importancia de las formas curvas, que generan superficies cuadráticas en la composición. De esta manera el estudiante podrá aplicar en un papel kraft o papelógrafo las dos superficies cuadráticas estudiadas en este módulo: el hiperboloide y el paraboloide hiperbólico.

**Nota:** El docente anunciará los conceptos y nombres de cada figura que componen el personaje central con las naranjas en el piso y le explicará al estudiante el uso de las superficies cuadráticas en la composición del personaje y los objetos, para que lo repliquen, paso a paso, en el papel kraft.



Proceso del desarrollo de las superficies cuadráticas hechas en papel kraft.

## MÓDULO 3

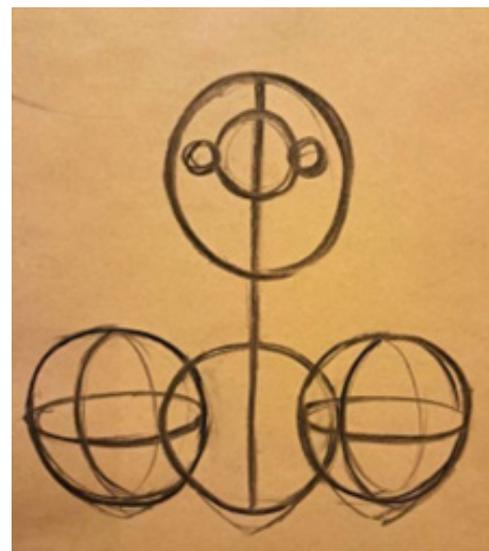
### DESARROLLO DE EJERCICIO MOTRIZ PARA PLASMAR UN DIBUJO

**Propósito de aprendizaje:** Identificar volumen y perspectivas. Para ello se recreará la botella escultórica que representa a un personaje antropomorfo con tocado y frutos de la cultura lambayeque (1000 d. C.) a través de un dibujo sobre papel y modelado en arcilla.

1. Observar la escultura de la cultura lambayeque en las 3 vistas: frontal, de perfil y posterior. Conversar sobre qué puede significar el hecho de que el personaje antropomorfo sea el elemento principal y esté arriba de las cuatro esferas.



2. Observar atentamente las siguientes imágenes. La primera deberá realizarse por el docente, mientras que la segunda imagen es un ejercicio motriz donde el estudiante deberá identificar las esferas en un papel kraft con carboncillo vegetal.



## MÓDULO 4 Y 5

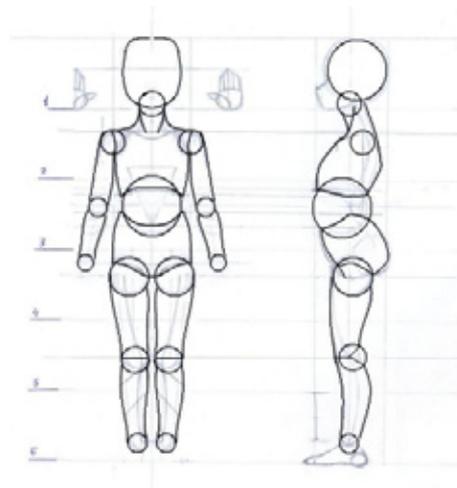
### DESARROLLO DE UN MODELADO EN ARCILLA

**Propósito de aprendizaje:** Desarrollar una pieza práctica en 3D a partir de los aprendizajes teóricos de sesiones anteriores.

Después de que el estudiante demuestra lo aprendido con el dibujo, se hará el **posterior modelado de una esfera en arcilla** donde podrá construir el personaje que desee encima de la esfera. Es importante que el material sea de arcilla, ya que es más maleable y conecta a los estudiantes con el material que se utilizó en el Antiguo Perú y les da facilidad de crear el personaje sin que se seque rápidamente.



Imagen referencial de una esfera hecha en arcilla.



Esquema para que los estudiantes puedan realizar el personaje creativo.

### CIERRE DEL PROYECTO

Como actividad final dentro del proyecto, se hará una **exposición de los trabajos realizados**, donde los mismos alumnos voluntariamente comentarán la importancia de lo aprendido: el punto, la línea y el plano, la composición, las superficies cuadráticas, la importancia del modelado para el dibujo o para entender el espacio y por qué decidieron hacer el personaje que está encima de su esfera.

Finalmente, el docente explicará que el proyecto está ordenado bajo una cronología inversa para que los alumnos, en última instancia, se queden con el recuerdo de la arcilla, del Antiguo Perú y del proyecto creativo que realizaron con sus manos a partir del barro, material usado por nuestros antepasados para lograr obras de arte, como el personaje creativo encima de la esfera que ellos y ellas realizaron.

## ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLOGÍA PEDAGÓGICA

---

- Aprendizaje basado en el pensamiento o TBL (*thinking-based learning*): 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. Aprenden a tomar decisiones, argumentar, analizar y ser creativos y críticos.
- Aprendizaje explícito: este se caracteriza porque el aprendiz tiene intención de aprender y es consciente de qué aprende, lo cual favorece la adquisición de información.
- Proceso modular: el proyecto propone una estructura de 3 módulos que incluye una sección teórica, otra práctica creativa y una aplicativa.

## SUGERENCIAS DE IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

---



El director debe generar espacios de diálogo entre los profesores de Arte y Matemática.



Los educadores deben concientizar a los estudiantes sobre cómo las matemáticas siempre han estado ligadas a la profunda admiración por la naturaleza.



Apreciar que la aplicación del enfoque interdisciplinario sirve para informar a nuestros estudiantes que la geometría y el arte nos ayudan a diseñar, hacer bocetos, pintar y modelar.



Motivar a que los estudiantes puedan articular la creatividad con otras actividades profesionales.

## EVALUAMOS LOS LOGROS

---

Al finalizar el proyecto el estudiante podrá:

- Reconocer la composición y la organización de elementos dentro del mundo que nos rodea.
- Identificar las figuras geométricas (punto, línea, plano, punto de fuga, homotecia, entre otros) para entender las distancias o vacíos que hay entre los personajes u objetos de las obras de arte.
- Proyectar superficies cuadráticas para comprender el esquema de una obra de arte.
- Fundamentar la importancia de la composición y modelado.
- Demostrar su creatividad al realizar su proyecto final.

## IMPACTO Y SATISFACCIÓN DE LOS PARTICIPANTES

---

Para evaluar el impacto del proyecto se proponen las siguientes preguntas para el docente:

- ¿Se observa algún cambio en los estudiantes entre el inicio y el final del proyecto?
- ¿Se comunican fácilmente con el docente y con sus compañeros?
- ¿Los estudiantes comparten la importancia de desarrollar identidad a partir de este proyecto?
- ¿Reflexionan las semejanzas y diferencias que hay entre los tres personajes estudiados?
- ¿Comprenden la importancia de la geometría en las obras artísticas?
- ¿La coordinación con los compañeros es dinámica y efectiva, y colaboran entre ellos?
- ¿Los participantes directos e indirectos están satisfechos? Se consideran participantes indirectos, por ejemplo, a familias, otros docentes, a la dirección del centro educativo y otros agentes externos.

Se recomienda realizar este ejercicio durante todo el proceso de aprendizaje y creación.

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

**ARTE PREHISPÁNICO:** Es la denominación que recibe el conjunto de obras artísticas e intelectuales, tales como escultura, arquitectura, arte rupestre, cerámica, textil, metalista y pintura, realizado por los nativos del continente americano durante el período previo.

**ARTE REPUBLICANO:** Se caracteriza por la imitación de elementos y estilos artísticos creados en Europa.

**COLOR:** Impresión producida en la vista y en los centros cerebrales de la visión por las radiaciones cromáticas de los cuerpos o sustancias reflejantes (ejemplo: colores cálidos y fríos).

**COMPOSICIÓN:** Técnica de agrupar las partes de una obra de arte, tendiente a lograr un resultado integrado y armónico. Los elementos fundamentales de la composición son el color, el movimiento, el orden, la simetría, la unidad, la variedad, etc.

**ESPACIO:** Extensión entre cuerpos o relación entre objetos que sugiere profundidad y, volumen en un plano o superficie bidimensional.

**FIGURA Y FONDO:** Subdivisión de un todo o campo y que se percibe en zonas más articuladas o formas más destacadas (figuras) y otras desorganizadas (fondo). Por ejemplo, en un paisaje, el árbol es la figura y la pradera es el fondo.

**FORMA:** Relación de las partes con el conjunto o total. Configuración, organización y estructura de los cuerpos percibidos por los sentidos.

**LÍNEA:** Es un punto en movimiento. La línea es la consecuencia natural del punto; esta le da movimiento y sentido. La línea es el primer elemento plástico que genera expresión. Esta tiene un valor (valor lineal) y es capaz de transmitir emociones.

**INDIGENISMO:** Significaba un rescate y renacimiento de lo autóctono peruano por sobre lo extranjero. Este rescate implica representar la realidad del Perú, es decir, mostrar su diversidad étnica y cultural a través de representaciones y registros de la sociedad peruana en general.

**PLANO:** Tiene las dimensiones de largo y ancho (bidimensional). Si se expresa como plano espacial, entonces se debe distinguir espesor o profundidad como una tercera dimensión (tridimensional).

**PERSPECTIVA:** Arte que consiste en representar los objetos sobre una superficie como ellos aparecen ante nuestra vista. Organización del espacio de una superficie en que las líneas paralelas convergen en un punto y en forma perpendicular a la línea de horizonte. Fenómeno visual en que se perciben que las formas pierden su tamaño y se achican los intervalos entre ellas a medida que se alejan del espectador.

**SUPERFICIE CUADRÁTICA:** Una superficie cuadrática (o cuádrica) es la gráfica de una ecuación de segundo grado con tres variables  $x$ ,  $y$ ,  $z$ . Hay seis tipos básicos de superficies cuádricas: elipsoide, hiperboloide de una hoja, hiperboloide de dos hojas, cono elíptico, paraboloides y paraboloides hiperbólicos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### PROYECTO MÁS ALLÁ DEL MAPA DEL PERÚ

Angeles, P., Mucci, M. y Arce, M. (2014). Experiencias artísticas con instalaciones. Novedades Educativas.

Bautista, N. y Hernández, D. (2018). Formación de la ciudadanía en primera infancia en entornos de vulnerabilidad. Universidad Cooperativa de Colombia.

Ministerio de Educación (2012). Selva, selvita curanderita. Cuento N° 29. Dirección General de Educación Básica Regular. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7358>

Ministerio de Educación (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Dirección General de Educación Básica Regular.

### PROYECTO PRODUCIENDO MELODÍAS ANCESTRALES

Gómez Espinoza, J. (2015). *Didáctica de la música. Manual para maestros de Infantil y Primaria*. Editorial Unir.

Ministerio de Cultura (2015). *Cantos y música tradicional de Cañaris*.

Ministerio de Educación (2019). *Orientaciones para la enseñanza del área de Arte y Cultura. Guía para docentes de Educación Primaria*.

Rivera Andía, J. (2018). *Cañaris, etnografías y documentos de la sierra norte del Perú*. Editorial Ethnographica.

Sánchez Huaranga, C. (2016). Instrumentos musicales precolombinos: la “antara” o la flauta de pan andina en el Formativo Final (300 A.C.) e Intermedio Temprano (100.C.)

### PROYECTO LA PERCEPCIÓN ESPACIAL A TRAVÉS DE LA DIVERSIDAD DE ESTILOS EN EL ARTE PERUANO

Aquiahuatl, T. (2015). *Serie: Metodología de la investigación interdisciplinaria* (Tomo 1). Editorial Self Published Ink

Bedoya, S. (2015). Lo andino: el indigenismo peruano y sus iniciativas por establecer una sociedad moderna. *Tempus*, 2, 95-113. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/tempus/article/view/26571>

Castillo, L. (1987). Personajes míticos, escenas y narraciones en la iconografía mochica. Fondo Editorial PUCP.

Evariste, E. y Downs, F. (1986). Geometría moderna. Addison-Wesley Iberoamericana.

Majluf, N. (2015). Arte Republicano. Museo de Arte de Lima.

Mendoza, E. (1985). Presencia Histórica De Lambayeque. Ediciones y Representaciones H. Falconí.

Reiche, M. (1993). Contribuciones a la Geometría y astronomía en el Antiguo Perú. Epígrafe Editore

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

Jirón Lampa 474, Lima

Lima 1 – Perú

Teléfono: 613-2000

Anexos 22660

[www.mucen.bcrp.gob.pe/mucen/](http://www.mucen.bcrp.gob.pe/mucen/)

[museo@bcrp.gob.pe](mailto:museo@bcrp.gob.pe)



BANCO CENTRAL DE RESERVA DEL PERÚ

