

“México y el mundo se expresan”: Museo vivo de lenguajes artísticos

Educación Artística | Expresión artística | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este proyecto invita a las y los estudiantes a explorar cómo distintas culturas de México y del mundo comunican sus ideas, emociones, historias y formas de entender la vida mediante diversos lenguajes artísticos. Durante seis sesiones, investigarán ejemplos de artes visuales, música, danza, teatro, literatura y artes audiovisuales, identificando características de algunos estilos y evitando reducir las culturas a estereotipos.

En equipos, elegirán una manifestación artística de México y otra de alguna región del mundo. Analizarán sus colores, sonidos, movimientos, materiales, símbolos, temas y formas de representación. Después experimentarán con dichos recursos para crear una pieza artística original que combine respeto cultural, creatividad y una intención comunicativa clara.

El producto final será una exposición titulada “**Museo vivo de lenguajes artísticos**”, integrada por obras, fichas informativas y una presentación breve. La propuesta se relaciona con la vida cotidiana porque las y los adolescentes conviven con imágenes, canciones, bailes, narraciones, videos, diseños y expresiones culturales en su comunidad y en las redes sociales. El proyecto fortalecerá la observación, la investigación, la colaboración, la toma de decisiones, la expresión artística y la valoración de la diversidad pluricultural de México y del mundo.

Objetivos de Aprendizaje

- **Identificar** características de algunos estilos y lenguajes artísticos de México y del mundo, como colores, formas, ritmos, movimientos, materiales, símbolos y temas.
- **Comparar** manifestaciones artísticas de distintas culturas reconociendo semejanzas, diferencias y contextos, sin emitir juicios basados en estereotipos.
- **Experimentar** con recursos de al menos dos lenguajes artísticos para representar de manera respetuosa la riqueza pluricultural.
- **Crear** en equipo una pieza artística original acompañada de una ficha que explique sus referentes culturales, decisiones expresivas e intención comunicativa.
- **Argumentar y evaluar** las decisiones propias y las de sus compañeros mediante la presentación, la coevaluación y la reflexión final.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas y de colores, cartulinas, papel kraft, lápices, colores, plumones, gises, acuarelas, pinceles, tijeras, pegamento, cinta adhesiva y regla.
- Material reutilizable: revistas, periódicos, telas, cartón, estambre, envases limpios y objetos sonoros seguros.
- Cuatro hojas de rotafolio o papel kraft por grupo, una bitácora o cuaderno por estudiante y formatos impresos de análisis, planeación, lista de cotejo y coevaluación.
- Proyector, bocinas, computadora o tableta con acceso a internet, cámara o teléfono escolar para registrar el proceso.
- Presentación con imágenes y fragmentos breves de arte wixárika, muralismo mexicano, son jarocho, danza de los pueblos originarios, teatro nō japonés, caligrafía árabe, máscaras africanas, mandalas tibetanos, flamenco, arte urbano y otras expresiones con fuentes confiables.
- Herramientas digitales opcionales: Canva, Google Slides, Padlet, Google Drive, buscador seguro y grabadora de audio.
- Tarjetas con nombres de lenguajes artísticos, culturas, elementos formales y preguntas de análisis.

Requisitos Previos

- Reconocer de manera general algunos lenguajes artísticos: artes visuales, música, danza, teatro y literatura.
- Utilizar recursos básicos de dibujo, composición, ritmo, movimiento, voz o escritura creativa.
- Trabajar colaborativamente, escuchar opiniones y respetar turnos de participación.
- Comprender que una manifestación artística tiene un contexto histórico, social y cultural.
- Distinguir entre observar una característica cultural y copiar o imitar de manera irrespetuosa un símbolo sagrado, vestimenta o práctica comunitaria.

Actividades

Sesión 1: ¿Cuántas formas existen para expresarnos?

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión

Presentar el reto del proyecto y activar las ideas previas sobre la diversidad artística. El docente explica: **“Durante seis sesiones crearemos un museo vivo. No vamos a copiar una cultura; vamos a investigar, observar y experimentar con algunos recursos artísticos para comunicar respeto por la diversidad”.**

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Proyecta cuatro imágenes y reproduce fragmentos de 20 segundos: un mural mexicano, música de son jarocho, teatro ño y una obra de arte urbano. Pregunta: “¿Qué observan o escuchan?, ¿qué lenguaje artístico aparece?, ¿qué emoción o idea comunica?”.
- **Estudiantes:** Responden individualmente en notas adhesivas y después colocan sus respuestas en un mural con las categorías *veo, escucho, siento y me pregunto*.

Motivación y contextualización

El docente muestra cómo una misma idea, por ejemplo “pertenezco a mi comunidad”, puede comunicarse mediante una canción, un dibujo, una danza o una escena. Relaciona el tema con los videos, canciones, diseños, bailes y narraciones que circulan en la vida cotidiana del alumnado y pregunta: **“¿Qué expresiones artísticas de nuestra comunidad vemos, escuchamos o practicamos?”**

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido

El docente explica brevemente que un lenguaje artístico utiliza recursos particulares: línea, color y forma en las artes visuales; sonido, ritmo e intensidad en la música; movimiento, espacio y energía en la danza; voz, gesto, personaje y espacio en el teatro. Aclara que los estilos se relacionan con contextos culturales y que no deben generalizarse todas las expresiones de un pueblo. Los equipos de cuatro integrantes reciben roles: coordinación, investigación, registro y materiales.

Actividad 1. Estaciones de observación cultural

Objetivo: Identificar características de estilos y lenguajes artísticos.

- El docente instala cuatro estaciones con imágenes, sonidos o videos breves de manifestaciones de México y del mundo.
- Los equipos rotan cada seis minutos y completan una ficha con: nombre de la manifestación, lenguaje artístico, elementos observables, posible contexto y pregunta pendiente.
- El docente indica: **“Describan lo que observan; no escriban ‘raro’, ‘mejor’ o ‘primitivo’. Usen palabras concretas como repetición, contraste, simetría, ritmo, máscara o improvisación”.**
- Al terminar, cada equipo selecciona dos manifestaciones que le interese investigar.

Organización: Equipos de cuatro. **Evidencia:** Ficha de estaciones. **Tiempo:** 25 minutos.

Actividad 2. Pregunta guía y mapa inicial

Objetivo: Comparar expresiones y formular una pregunta de proyecto.

- Cada equipo compara las dos manifestaciones elegidas y completa: “Se parecen en...”, “Se diferencian en...”, “Nos interesa saber...”

- Formula una pregunta guía, por ejemplo: “¿Cómo podemos comunicar la importancia de la comunidad usando color y ritmo sin copiar símbolos sagrados?”.
- El equipo realiza un mapa con imágenes, palabras y flechas que relacione cultura, lenguaje artístico, recursos y mensaje.
- Cada equipo comparte su pregunta en una ronda rápida.

Rol del docente: Pregunta “¿Qué fuente necesitarán?”, “¿Qué parte están describiendo y cuál están interpretando?” y ayuda a corregir afirmaciones estereotipadas. **Tiempo:** 20 minutos.

Diferenciación y transición

Quienes requieran apoyo reciben un banco de palabras e imágenes ampliadas; quienes terminan antes agregan una tercera manifestación para comparar. El docente conecta: “Ya observamos y preguntamos; en la siguiente sesión aprenderemos a investigar con respeto y a verificar información”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis y reflexión

Cada estudiante completa un ticket de salida: “Hoy descubrí que un lenguaje artístico puede...”, “Una diferencia cultural que quiero comprender mejor es...” y “Para investigar con respeto debo...”. El docente recoge los tickets, comenta dos hallazgos y anticipa la investigación de la siguiente sesión. La tarea es traer una fuente confiable o preguntar a un familiar por una expresión artística de la comunidad, registrando quién proporcionó la información.

Sesión 2: Investigar para comprender, no para etiquetar

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 8 minutos

Propósito de la sesión

Recuperar las preguntas de los equipos y establecer criterios para investigar expresiones artísticas con responsabilidad.

Activación y enganche

- **Docente:** Presenta dos frases: “Todos los bailes de un país son iguales” y “Una danza puede tener distintos significados según la comunidad”. Pregunta: “¿Cuál es más cuidadosa y por qué?”.
- **Estudiantes:** Se colocan en el lado del aula que representa su opinión y justifican su elección con una razón.
- El docente conecta con la tarea y explica que una fuente confiable debe indicar autor, institución, fecha o comunidad de procedencia.

Tiempo: 8 minutos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 47 minutos

Presentación del contenido

El docente modela la lectura de una ficha cultural: distingue **dato** (“el mural utiliza grandes superficies de color”) de **interpretación** (“representa una lucha social”) y de **opinión** (“me gusta”). También explica que algunas imágenes, ceremonias, diseños o canciones tienen significados comunitarios y no deben reproducirse sin permiso o fuera de contexto.

Actividad 1. Laboratorio de fuentes

Objetivo: Comparar información y reconocer características culturales.

- Cada equipo recibe dos fuentes seleccionadas por el docente y, si es posible, consulta una tercera fuente digital.
- Subraya en un color los datos sobre origen y contexto; en otro, los elementos artísticos; y encierra las palabras que requieren aclaración.
- Completa una tabla: “¿Quién produce la manifestación?”, “¿Para qué se realiza?”, “¿Qué recursos usa?”, “¿Qué no debemos copiar o sacar de contexto?”.
- El docente indica: **“Si una fuente no explica de dónde viene la información, no la usen como única evidencia”.**

Organización: Equipos. **Evidencia:** Tabla comparativa con fuentes citadas. **Tiempo:** 25 minutos.

Actividad 2. Galería de hallazgos

Objetivo: Argumentar semejanzas y diferencias entre manifestaciones.

- Los equipos colocan sus tablas en las paredes.
- Cada estudiante visita dos trabajos y deja una nota con una pregunta y un comentario que empiece con “Observé que...” o “Me gustaría saber...”.
- Los equipos leen las notas, responden una pregunta y modifican una afirmación que pudiera ser generalizadora.
- En plenaria, el docente pregunta: “¿Qué cambia cuando conocemos el contexto de una obra?”.

Tiempo: 22 minutos.

Diferenciación y transición

Para quienes necesitan apoyo se entregan fuentes impresas con párrafos breves, glosario y preguntas numeradas. Quienes terminan antes buscan una voz comunitaria, museo o institución cultural que respalde la información. El docente cierra diciendo: “La investigación nos da referentes; ahora probaremos cómo funcionan sus recursos artísticos en nuestras propias ideas”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis, retroalimentación y tarea

Los equipos comparten oralmente una característica artística y una regla de respeto aprendida. El docente retroalimenta señalando si diferencian dato, interpretación y opinión. Preguntas metacognitivas: “¿Qué fuente fue más útil y por qué?” y “¿Qué idea debemos evitar presentar como si fuera válida para toda una cultura?”. Como tarea, cada equipo lleva una imagen, sonido, palabra, textura o movimiento que le inspire, acompañado de su fuente y explicación.

Sesión 3: Experimentar con color, sonido, movimiento y palabra

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 8 minutos

Propósito y activación

El docente recupera los hallazgos y anuncia: **“Hoy no buscaremos hacer una copia; realizaremos pruebas para descubrir qué recursos nos ayudan a comunicar nuestro mensaje”**. Pregunta: “¿Qué cambia en una imagen si usamos contraste?, ¿qué cambia en una música si alteramos el ritmo?, ¿qué comunica un movimiento lento frente a uno rápido?”. El alumnado responde con ejemplos y observa una demostración breve con dos composiciones diferentes.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 47 minutos

Presentación del contenido

El docente presenta una “caja de herramientas” de recursos: contraste, repetición, simetría, textura, ritmo, pausa, intensidad, trayectoria, niveles, gesto, metáfora y narración. Aclara que experimentar significa probar, observar el efecto y modificar, no buscar una obra perfecta desde el primer intento.

Actividad 1. Circuito de experimentación

Objetivo: Experimentar con características de distintos lenguajes artísticos.

- Durante cinco minutos, cada equipo realiza una prueba visual con dos colores y una textura.
- Durante cinco minutos, crea una secuencia rítmica con palmas, mesa o instrumentos sencillos, incluyendo repetición y pausa.
- Durante cinco minutos, crea una secuencia de tres movimientos que use diferentes niveles o direcciones.
- Durante cinco minutos, escribe cuatro versos o frases que comuniquen pertenencia, memoria o encuentro.
- En la bitácora registra: recurso utilizado, sensación producida y posible relación con el mensaje del equipo.

Organización: Equipos de cuatro. **Evidencia:** Cuatro prototipos y bitácora. **Tiempo:** 25 minutos.

Actividad 2. Selección de recursos expresivos

Objetivo: Relacionar recursos artísticos con una intención comunicativa.

- El equipo revisa sus pruebas y elige al menos dos lenguajes para su obra final.
- Completa las frases: “Queremos comunicar...”, “Usaremos ___ porque...”, “El referente cultural nos ayuda a comprender...”, “No copiaremos...”.
- Realiza una prueba combinada de un minuto: imagen con sonido, texto con movimiento, escena con objeto o collage con narración.
- Dos equipos observadores responden: “El mensaje que entendí fue...” y “Un recurso que destacó fue...”.

Tiempo: 22 minutos.

Diferenciación y transición

El alumnado que necesita apoyo puede elegir entre tarjetas de recursos y trabajar con plantillas. Quienes terminan antes prueban una variación opuesta, por ejemplo ritmo rápido/lento o colores cálidos/fríos, y comparan sus efectos. El docente enlaza con la siguiente sesión: “Ya tenemos un mensaje y recursos; ahora transformaremos las pruebas en un diseño completo”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis y reflexión

En círculo, cada equipo dice su mensaje y los dos recursos que probablemente conservará. El docente brinda retroalimentación inmediata con la fórmula “fortaleza, pregunta, sugerencia”. El ticket de salida responde: “¿Qué recurso produjo un efecto más claro?”, “¿Qué modificamos después de recibir comentarios?”. La tarea consiste en traer materiales reutilizables y completar un boceto individual de la obra.

Sesión 4: Diseñar una obra con identidad y respeto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 8 minutos

Propósito y activación

Los equipos muestran sus bocetos individuales. El docente pregunta: “¿Qué debe comprender el público al observar nuestra obra?” y recuerda que una creación inspirada en una cultura debe mencionar su contexto y evitar usar símbolos sagrados como decoración. Los estudiantes identifican una decisión acertada y una duda de su equipo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 47 minutos

Presentación del contenido

El docente explica los componentes de una propuesta artística: mensaje, público, materiales, composición, secuencia, referente cultural, título y ficha. Modela cómo convertir un referente en una decisión propia: no copiar un patrón ceremonial, sino investigar el valor de la comunidad y representar esa idea mediante formas geométricas creadas por el equipo.

Actividad 1. Guion y diseño de producción

Objetivo: Diseñar una pieza original con intención comunicativa.

- El equipo elige una propuesta mediante votación razonada.
- Completa una hoja de diseño con título provisional, mensaje, lenguajes artísticos, materiales, duración o tamaño, distribución de tareas y referente cultural.
- Incluye un esquema visual o guion con inicio, desarrollo y final si la obra es escénica o audiovisual.
- Revisa el diseño con estas preguntas: “¿Se entiende la idea?”, “¿Se reconoce el referente sin convertirlo en disfraz?”, “¿Tenemos una fuente?”, “¿Todos podemos participar?”.

Tiempo: 20 minutos.

Actividad 2. Prototipo y crítica amable

Objetivo: Aplicar recursos artísticos y mejorar a partir de retroalimentación.

- Los equipos producen un prototipo de tamaño pequeño o una versión de ensayo.
- Otro equipo utiliza la fórmula “Veo, pienso, sugiero”: describe algo observable, explica el mensaje que interpreta y propone una mejora concreta.
- El equipo autor decide qué sugerencias incorpora y escribe la razón de su decisión.
- El docente verifica que las fuentes estén registradas y que la propuesta no reproduzca elementos culturales fuera de contexto.

Tiempo: 27 minutos.

Diferenciación y transición

Se proporcionan plantillas de storyboard, ejemplos de composición y posibilidad de presentar mediante dibujo, audio, movimiento o texto. Quienes avanzan pueden preparar una segunda versión del título o diseño para compararla. El docente anuncia: “La próxima sesión será de producción; traigan los materiales y lleguen con tareas claras”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis y tarea

Cada equipo presenta en 30 segundos su título, mensaje y principal decisión artística. El docente retroalimenta con base en claridad, respeto y viabilidad. Preguntas de reflexión: “¿Qué decisión hace original nuestra obra?” y “¿Qué debemos cuidar para representar la diversidad con respeto?”. Como tarea, completar o conseguir materiales y revisar

la ficha cultural.

Sesión 5: Crear, revisar y preparar el museo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 8 minutos

Propósito y activación

El docente revisa con cada equipo su lista de tareas y pregunta: “¿Qué debe quedar terminado hoy para que mañana podamos presentar?”. Los estudiantes asignan funciones: producción visual, sonido o movimiento, escritura de ficha, registro fotográfico y montaje. Se acuerdan normas de seguridad, cuidado de materiales y escucha.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 47 minutos

Actividad 1. Producción colaborativa

Objetivo: Crear una pieza artística que combine al menos dos lenguajes.

- El equipo organiza el espacio y coloca su diseño visible.
- Produce la obra o ensaya la presentación siguiendo el plan.
- Cada integrante debe realizar una tarea artística o de documentación, no solamente observar.
- El docente realiza tres pausas de control y pregunta: “¿Qué recurso artístico están aplicando?”, “¿Qué mensaje comunica esta decisión?” y “¿Qué necesitan ajustar?”.
- Los estudiantes registran en la bitácora un cambio realizado y la razón.

Organización: Equipos. **Evidencia:** Obra en proceso y bitácora. **Tiempo:** 30 minutos.

Actividad 2. Ficha de museo y ensayo

Objetivo: Argumentar las decisiones expresivas y culturales.

- El equipo redacta una ficha de 100 a 150 palabras con título, lenguajes usados, mensaje, referentes culturales, fuente consultada y decisiones propias.
- Ensaya una explicación oral de dos minutos: “Nuestro referente es...”, “Observamos...”, “Experimentamos con...”, “Decidimos crear...”, “Cuidamos el respeto cultural al...”.
- Otro equipo escucha y señala si la explicación incluye contexto, recursos y mensaje.
- Se corrigen datos imprecisos, faltas de claridad o expresiones estereotipadas.

Tiempo: 17 minutos.

Diferenciación y transición

El docente ofrece un banco de frases para la ficha y permite grabar la explicación si algún estudiante presenta dificultad para escribir. Quienes terminan antes preparan una pregunta para el público o una tarjeta con código QR hacia sus fuentes. La transición consiste en guardar cuidadosamente la obra, rotularla y dejar lista la distribución del museo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis y retroalimentación

Los equipos muestran el avance y reciben una observación del docente sobre un logro y un ajuste prioritario. Cada estudiante responde: “¿Qué aporté concretamente?”, “¿Qué falta mejorar?” y “¿Cómo demostramos respeto por el referente cultural?”. El docente anticipa que la siguiente sesión será la exposición, evaluación y reflexión final.

Sesión 6: Museo vivo, diálogo y reflexión

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 8 minutos

Propósito y preparación

El docente explica que la meta es compartir el proceso, no solo mostrar un producto. Los equipos revisan una lista: obra colocada o espacio despejado, ficha visible, fuentes registradas, roles de presentación y materiales seguros. Se recuerda al público la norma: observar, preguntar con respeto y no tocar sin autorización.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 42 minutos

Actividad 1. Montaje del museo

Objetivo: Organizar una exposición que comunique la riqueza pluricultural.

- Los equipos montan sus obras y fichas en diferentes zonas del aula.
- Incluyen una tarjeta que indique los lenguajes artísticos empleados y una pregunta para visitantes.
- El docente verifica que el espacio sea accesible y que las obras no presenten afirmaciones culturales sin fuente.

Tiempo: 12 minutos.

Actividad 2. Recorrido y presentación

Objetivos: Crear, argumentar y valorar producciones artísticas.

- La mitad de los equipos permanece como guía y la otra mitad recorre el museo durante ocho minutos; después cambian de función.
- Cada guía presenta su obra en dos minutos y responde una pregunta del público.

- Los visitantes completan una tarjeta: obra observada, lenguaje identificado, recurso que destacó, mensaje interpretado y pregunta respetuosa.
- El docente registra en una lista de cotejo la participación, el uso de recursos artísticos, la claridad del mensaje y el respeto cultural.

Tiempo: 20 minutos.

Actividad 3. Círculo de crítica y mejora

Objetivo: Evaluar decisiones propias y de los compañeros.

- Cada equipo elige una tarjeta del público y comenta qué aprendió de ella.
- Responde: “¿Qué recurso funcionó mejor?”, “¿Qué cambiaríamos con más tiempo?” y “¿Qué aprendimos sobre la diversidad de lenguajes?”.
- El grupo construye en el pizarrón una síntesis con tres columnas: *lenguajes, recursos y aprendizajes culturales*.

Tiempo: 10 minutos.

Diferenciación

Los estudiantes que necesitan apoyo pueden presentar con una tarjeta-guion, apoyarse en imágenes o compartir la exposición con un compañero. Quienes terminan antes pueden documentar el museo, entrevistar a otro equipo o elaborar una recomendación para futuros proyectos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis

El docente solicita un resumen individual de tres ideas: una característica de un lenguaje artístico, una semejanza o diferencia entre culturas y una decisión tomada en la obra. Después, cada estudiante completa la autoevaluación.

Reflexión metacognitiva

- “¿Cómo experimenté con dos o más lenguajes artísticos para comunicar una idea?”
- “¿Qué cambió en mi manera de observar una manifestación cultural?”
- “¿Qué aporté al equipo y qué habilidad artística o colaborativa necesito seguir desarrollando?”

Retroalimentación y transferencia

El docente ofrece retroalimentación final usando la rúbrica, reconoce avances concretos y señala una meta de mejora. Las y los estudiantes comprenden que pueden aplicar este proceso al crear un video, mural, playlist comentada, coreografía, cartel o podcast fuera de la escuela. El proyecto concluye con una fotografía del museo y la conservación de las bitácoras en el portafolio.

Evaluación

Tipo de evaluación

- **Diagnóstica:** En la Sesión 1, durante las imágenes, sonidos y notas de “veo, escucho, siento y me pregunto”. Permite conocer ideas previas y posibles estereotipos.
- **Formativa:** En las Sesiones 1 a 5, mediante fichas de observación, tablas de fuentes, bitácoras, prototipos, diseño, ensayo y retroalimentación entre equipos.
- **Sumativa:** En la Sesión 6, durante el montaje, la presentación del museo, la obra final, la ficha cultural y la reflexión individual.

Criterios de evaluación

- **Identificación de recursos artísticos:** Reconoce y utiliza características como color, forma, textura, ritmo, movimiento, voz, gesto o composición. Se vincula con el objetivo 1.
- **Comprensión intercultural:** Compara manifestaciones considerando contexto, semejanzas y diferencias, y evita generalizaciones o apropiaciones irrespetuosas. Se vincula con el objetivo 2.
- **Experimentación y creación:** Combina al menos dos lenguajes artísticos y transforma los referentes en una propuesta original con intención comunicativa. Se vincula con los objetivos 3 y 4.
- **Argumentación:** Explica las fuentes, los referentes, los recursos utilizados y las decisiones de creación. Se vincula con el objetivo 4.
- **Colaboración y evaluación:** Cumple responsabilidades, escucha, aporta ideas y formula retroalimentación respetuosa. Se vincula con el objetivo 5.

Instrumentos sugeridos

- Lista de cotejo para fichas de investigación, participación y montaje.
- Rúbrica de cuatro niveles para la obra final y la presentación.
- Registro de observación del docente durante la experimentación y el trabajo colaborativo.
- Portafolio con fichas, bocetos, prototipos, bitácora, ficha cultural y fotografías del producto.
- Coevaluación entre equipos mediante la fórmula “Veo, pienso, sugiero”.
- Autoevaluación individual de la Sesión 6.

Evidencias de aprendizaje

- Notas de observación y fichas de estaciones: evidencian la identificación de lenguajes y recursos.
- Tabla comparativa y fuentes consultadas: evidencian la comprensión del contexto cultural.
- Bitácora y prototipos: evidencian la experimentación con color, sonido, movimiento, palabra, textura o composición.
- Obra artística final: evidencia la creación de una representación original y respetuosa.
- Ficha de museo y presentación oral: evidencian la capacidad de argumentar decisiones y comunicar un mensaje.

- Autoevaluación, coevaluación y reflexión final: evidencian la valoración del proceso y el desarrollo de competencias artísticas y colaborativas.

Rúbrica breve

- **Nivel 4, destacado:** Identifica con precisión los recursos, contextualiza los referentes, combina lenguajes de manera creativa, comunica claramente y colabora de forma constante.
- **Nivel 3, satisfactorio:** Identifica la mayoría de los recursos, presenta información contextual suficiente, combina dos lenguajes y comunica un mensaje comprensible.
- **Nivel 2, en proceso:** Reconoce algunos recursos, pero necesita mayor contexto, claridad o integración entre lenguajes; su participación es irregular.
- **Nivel 1, requiere apoyo:** Presenta información limitada o estereotipada, utiliza pocos recursos artísticos y requiere acompañamiento para explicar y colaborar.