



ANEP

ADMINISTRACIÓN
NACIONAL DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

Programa de Educación Media Superior
DGES

Comunicación Visual y Diseño

Tramo 7 | Grado 1.º

Nivel de navegabilidad
Equivalente

Espacio
Creativo Artístico

2023

Fundamentación

El presente programa tiene como finalidad acercar a los docentes las orientaciones para el abordaje de las unidades curriculares que integran la propuesta de la modalidad correspondiente a la educación secundaria. Estas se enmarcan en el proceso de Transformación Curricular Integral de la ANEP y en el Plan para la Educación Media Superior 2023.

Hay tres componentes que le dan unidad a los programas de las distintas unidades curriculares. En primer lugar y tal como establece el Marco Curricular Nacional (ANEP, 2022a), se considera como hilo conductor el desarrollo de las diez competencias generales que corresponde a todos los estudiantes, cualquiera sea su trayecto educativo, acordándose como esenciales para el desarrollo pleno de la persona y la integración plena y productiva a la sociedad. En segundo lugar, se consideran las Progresiones de Aprendizaje (ANEP, 2022b), que describen el desarrollo de las diez competencias generales, en niveles de complejidad creciente a través de procesos cognitivos que permiten integrar la singularidad de cada uno de los estudiantes en la diversidad del aula. En tercer lugar, y a partir de las progresiones de aprendizaje, se toma como base el perfil del tramo 7, atendiendo a la transición desde el perfil del tramo 6 y considerando también el tramo 8, con la finalidad de no poner límites al desarrollo del proceso de aprendizaje.

Los programas se organizan en cuanto a su estructura curricular según los criterios de navegabilidad común, equivalente y específico. Esta unidad curricular forma parte del nivel de navegabilidad equivalente. El Plan define:

Equivalente es un criterio de navegabilidad que agrupa unidades curriculares, de disciplinas y especialidades afines, enmarcadas en determinadas competencias específicas y son parte de espacios curriculares de cada subsistema. En el caso de la DGETP, el espacio dialoga con la orientación. Los programas responden a competencias específicas, contenidos y criterios de logro de acuerdo a las distintas especificidades de las dos modalidades. (ANEP, 2023, p. 62)

Comunicación Visual y Diseño integra el trayecto exploratorio obligatorio del espacio Creativo Artístico en el ciclo 4, tramo 7, grado 1.º de la Enseñanza Media Superior (EMS) en Educación Secundaria (ANEP, 2023).

Esta transformación supone entre otros aspectos la aceptación de que mutaron los modos en que se produce el conocimiento, la forma en que aprendemos y las maneras en que nos informamos, comunicamos y nos divertimos.

De igual manera, la enseñanza de la Comunicación Visual y Diseño está en constante transformación, evidenciado por las nuevas expresiones artísticas y culturales cada vez más relevantes en el mundo multimedial y multicultural, como también, el conjunto de valores, creencias y significaciones de nuestros estudiantes para dar sentido al mundo en el que viven.

Según Hernández, F. (2010) la mirada educativa de la disciplina "ayuda a comprender la realidad, a proseguir el proceso de examinar los fenómenos que nos rodean de una manera cues-

tionadora y construir visión y versiones alternativas, no sólo ante la experiencia cotidiana, sino también ante otros problemas y realidades, alejadas en el espacio y en el tiempo del nuestro”.

Aportes de la unidad curricular a las competencias generales (MCN)

Comunicación

- Desarrolla modos de comprensión y de construcción de conocimiento a través de los procesos comunicativos de la percepción visual.
- Brinda herramientas que permiten analizar, valorar y producir mensajes expresados en diferentes códigos visuales.
- Aporta a la adquisición del alfabeto visual, ofreciendo otros lenguajes y medios de comunicación.
- Desarrolla la capacidad de lectura para codificar y decodificar imágenes, desde lo connotativo y denotativo.
- Habilita la construcción de narrativas visuales y en ellas la planificación y el desarrollo de estrategias comunicativas.
- Desarrolla el pensamiento metafórico a través del lenguaje visual y del arte.

Pensamiento crítico

- Habilita a visibilizar perspectivas múltiples a situaciones personales, sociales y contextuales, para comprender y expresarse críticamente.
- Aporta elementos para la argumentación desde el reconocimiento, identificación y apropiación de diferentes puntos de vista que le permiten posicionarse.
- Estimula la curiosidad, indagación, exploración y experimentación, para dotar de significados al entorno.
- Habilita espacios de expresión de narrativas objetivas y subjetivas.

Pensamiento creativo

- Habilita espacios para la construcción de visiones y versiones sensibles.
- Aporta al involucramiento crítico y sensible con el entorno.
- Favorece la innovación en los procesos de creación, individuales y colectivos.
- Posibilita la concreción de múltiples soluciones a situaciones problemáticas desde un pensamiento divergente.
- Aporta a la valoración ética, estética y poética.
- Habilita el desarrollo de los procesos de creación propios de las artes visuales y aporta su incorporación a los modos de aprendizaje.

Pensamiento científico

- Potencia la interdisciplinariedad.
- Brinda herramientas que permite identificar, percibir, interpretar, comparar, experimentar y dar soluciones asociados a problemas sensibles del campo estético.
- Potencia los procesos lógicos y heurísticos para la construcción de argumentos basados en la percepción, la indagación y la experimentación.
- Promueve la utilización de códigos verbales y no verbales para investigar y expresar ideas y soluciones a problemas del entorno.

Pensamiento computacional

- Aporta a las percepciones divergentes, a la búsqueda de soluciones alternativas variadas ante problemas de diferente índole.
- Aporta la visión humanista al pensamiento algorítmico, incidiendo en problemas de alfabetización visual.

Metacognitiva

- Aporta procesos y metodologías que favorecen la subjetividad, vinculándola a la reflexión.
- Aporta a la interiorización de procesos creativos personales que implican acciones y revisiones, derivando en una metodología propia de aprendizaje, extrapolables a otros ámbitos de la vida.
- Aporta a la búsqueda y manifestación de su identidad de manera situada.
- Aporta a la interpretación de la imagen en función de los códigos estéticos.
- Aporta a la posibilidad de la representación y la proyección personal.

Iniciativa y orientación a la acción

- Propicia el ámbito de creación partiendo de la sensibilidad.
- Favorece a procesos vinculados a la organización del pensamiento con una intención, organización y expresión abierta a la experimentación.
- Vincula la percepción y vivencias emocionales-sensibles al componente racional y lógico de proyectos.
- Partiendo de la intención comunicativa y expresiva, favorece la autonomía en la acción.

Relacionamiento con los otros

- Dota de herramientas para los procesos de lectura e intervención semiótica del entorno.
- Favorece la inclusión y la flexibilidad, ante las ideas de los demás y propias.
- Aporta, identificar y expresa sentimientos y emociones al vincularse con creaciones y creadores.

Ciudadanía local, global y digital

- El pensamiento artístico permite compartir un ideal de memoria colectiva y también construirlo

Perfil general del tramo 7 | Grado 1.º

Al finalizar este tramo cada estudiante identifica fenómenos sociales a escala local, regional y global. Conoce, comprende y respeta las características culturales y sus interrelaciones, y valora lo común y lo diverso. Desarrolla conciencia social en la construcción del vínculo con la comunidad, valora los derechos y las responsabilidades junto al otro y en los grupos que integra, con compromiso.

Participa con actores de la comunidad y del centro en procesos de selección y jerarquización de temas socioambientales relevantes para la comunidad local y en emprendimientos de respuestas sostenibles con sentido de pertenencia y equidad. Para contribuir en el entorno educativo y comunitario, planifica, organiza y coordina acciones. Comprende la dinámica del equilibrio que existe en un medio concreto, analiza y categoriza relaciones de interacción e interdependencia entre los elementos del ambiente.

Reflexiona sobre las conexiones entre la dinámica evolutiva de los conflictos socioambientales y la dinámica de las relaciones sociales, de las estructuras de las sociedades y de las respuestas que estas proponen como soluciones alternativas. Expresa su opinión sobre el modelo de desarrollo local en términos de sostenibilidad.

Asimismo, visualiza los principios de la democracia, del respeto y la defensa de los derechos humanos y participa de acciones orientadas a su promoción y a la construcción de una cultura de paz. Para colaborar en la búsqueda de soluciones a conflictos, reconoce que existen perspectivas diferentes a las propias y defiende que no sean vulneradas. Se reconoce y reconoce al otro como sujeto de derecho.

En el mismo sentido, se involucra responsable y críticamente en espacios que construyen solidaridad, equidad y justicia social desde procesos de toma de decisión democrática. Desarrolla habilidades para situarse flexiblemente, se compromete en procesos y proyectos colectivos. En lo que respecta a un mismo problema, muestra una forma de pensar flexible y proporciona diferentes soluciones o genera distintas formas de representar una misma idea.

En el tratamiento de un problema, integra puntos de vista ya formados para enriquecer la perspectiva individual o colectiva. Posicionado en un marco democrático, valora, acepta y gestiona consensos o disensos fomentando el diálogo. En el intercambio de ideas aplica el concepto de ética, conoce sus fundamentos teóricos y reconoce la diferencia entre justificar y refutar. En función de razones y líneas argumentales, fundamenta su punto de vista.

Busca información acerca de nuevas ideas y conocimientos, elabora descripciones y expresa relaciones causales a partir de datos e información relevante. Al identificar situaciones complejas y fenómenos científicos, técnicos, tecnológicos y computacionales que se pueden modelizar para su abordaje, reflexiona sobre ellos. Formula las relaciones entre variables de un fenómeno teniendo en cuenta restricciones y evalúa supuestos. En la búsqueda de nuevas soluciones incorpora el desarrollo incremental, la iteración y la reutilización, para lo cual actúa con perseverancia y tolerancia a la frustración.

Participa en redes sociales y reflexiona sobre la construcción de su huella e identidad digital. Promueve y evalúa el uso de espacios digitales de intercambio y producción. Analiza los sesgos en la computación y describe distintas aplicaciones de los algoritmos y la inteligencia artificial.

En el proceso de reflexión y autoconocimiento, reconoce y comienza a valorar sus emociones, fortalezas y fragilidades. Continúa el proceso de construcción consciente de su identidad, su valor y dignidad como ser humano, fortaleciendo el cuidado de sí mismo. Da comienzo al desarrollo pleno de la conciencia corporal y reconoce el uso consciente del movimiento para la obtención de información de su cuerpo y su entorno. Promueve la defensa del respeto a todas las diferencias, incluido su propio ser como diferente, y el intercambio desde la empatía para la construcción con el otro.

Con relación a los procesos internos del pensamiento, establece sus prioridades de forma secuenciada. Revisa sus procesos y entiende las consecuencias de sus elecciones en los procedimientos de construcción de conocimientos. Asimismo, encuentra momentos de concentración para realizar actividades y sostenerlas en el tiempo, de acuerdo a sus características frente al aprendizaje.

En proyectos creativos de expresión colectiva, participa e indaga sobre aspectos de la realidad con intención de abordar temas complejos, atendiendo a las necesidades, derechos y obligaciones propias y de otros. Con el fin de buscar alternativas a soluciones dadas, construye preguntas e incorpora la innovación a sus creaciones, propone nuevas ideas y utiliza herramientas creativas. En los proyectos colaborativos o cooperativos en contextos educativos y ciudadanos, toma en cuenta su factibilidad e impacto.

En diferentes contextos selecciona, jerarquiza, resignifica la información, realiza inferencias y síntesis de aspectos de la realidad identificando distintas perspectivas. En la búsqueda de información formula intencionalmente preguntas y toma decisiones de abordaje para un determinado objetivo, identificando matices conceptuales y buscando los significados desconocidos. Desarrolla estrategias de comunicación de forma eficaz. Se expresa oralmente en diversas situaciones relacionales de forma fluida y asertiva, con aplicación de diversos soportes, lenguajes alternativos y mediaciones utilizando la variedad lingüística y su riqueza. Además, logra procesos de escritura y lectura de textos de forma reflexiva.

En otras lenguas, reconoce y aplica el vocabulario, los recursos gramaticales, la ortografía en la escritura, la pronunciación en la lectura y expresión oral. Inicia en los procesos de escritura y lectura reflexiva para la toma de conciencia, la autorregulación intelectual y la transformación del conocimiento propio.

Competencias específicas del espacio que garantizan la navegabilidad y su contribución al desarrollo de las competencias generales del MCN

CEE1. Reconoce, comprende e imagina procesos y producciones artísticas de forma individual y colectiva para comunicarse. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Pensamiento computacional, Pensamiento científico, Ciudadanía local, global y digital.

CEE2. Interpreta, representa, aplica y crea el hecho estético o tecnológico digital en diferentes formatos y medios para comunicarse. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Interpersonal, Relacionamiento con otros, Ciudadanía local, global y digital, Iniciativa y orientación a la acción.

CEE3. Valora, evalúa y aporta sensiblemente procesos y producciones analógicas y digitales para la resolución de problemas en contextos específicos. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Metacognición, Interpersonal, Relacionamiento con otros, Ciudadanía local, global y digital.

Competencias específicas de la unidad curricular y su contribución al desarrollo de las competencias generales del MCN

CE1. Reconoce, comprende e imagina procesos y producciones artísticas de forma individual y colectiva para comunicarse. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Pensamiento computacional, Ciudadanía local, global y digital, Pensamiento científico.

CE2. Interpreta, representa, aplica y crea el hecho estético o tecnológico digital en diferentes formatos y medios para comunicarse. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Intrapersonal, Relacionamiento con otros, Ciudadanía local, global y digital, Iniciativa y orientación a la acción.

CE3. Valora, evalúa y aporta sensiblemente procesos y producciones analógicas y digitales para la resolución de problemas en contextos específicos. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Metacognitiva, Interpersonal, Relacionamiento con otros, Ciudadanía local, global y digital.

Contenidos, criterios de logro y su contribución al desarrollo de las competencias específicas

Los vínculos que se detallan en la siguiente tabla entre las competencias, los contenidos y los criterios de logro no son excluyentes.

Contenidos	Criterios de logro	Competencias específicas de la unidad curricular
<p>Eje transversal: maneras de pensar, hacer y sentir el mundo. Proyectos artísticos disciplinares y transdisciplinares tanto individuales como colectivos. Relatos y narrativas visuales y audiovisuales. la imagen como documento, la imagen como metáfora. La imagen: observar e inventar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación visual - Espacios vacíos, espacios contruidos. - Diseño. <p>Sistemas de representación fija y en movimiento. (cilíndrico-cónico: fotografía, croquis, sistema diédrico ortogonal, entre otros).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experiencias y manifestaciones artísticas y culturales contemporáneas en diferentes contextos. Procesos culturales contemporáneos. Arte colectivo. Videoarte. Muestras y exposiciones. 	<p>Reconoce, explora e imagina, los elementos del lenguaje visual en los ámbitos de creación. Decodifica y relaciona las interrelaciones que se establecen entre los elementos de una producción artística y el sentido o significado que puede atribuir a las mismas de acuerdo al contexto. Reconoce y describe en creaciones visuales y audiovisuales estudiadas, características del lenguaje visual.</p>	<p>CE1. Reconoce, comprende, e imagina procesos y producciones artísticas de forma individual y colectiva para comunicarse.</p>
	<p>Experimenta, manipula e interactúa con las posibilidades expresivas del lenguaje visual y audiovisual mediante procesos y producciones individuales o colectivas. Explora y crea estrategias de los diversos diseños codificado aplicado y de diseños oníricos. Interpreta y representa el espacio con formas bi- y tridimensionales estáticas y en movimiento. Utiliza y aplica estratégicamente los elementos del lenguaje visual y audiovisual a través de producciones artísticas.</p>	<p>CE2. Interpreta, representa, aplica y crea el hecho estético o tecnológico digital en diferentes formatos y medios para comunicarse.</p>
	<p>Integra y valora los procesos lógicos o heurísticos en procesos y producciones analógicas y digitales. Planifica y aporta nuevas soluciones a situaciones o problemas en contextos reales o imaginarios a través de medios analógicos o digitales. Gestiona procesos y producciones performáticas analógicas y digitales a través de la comunicación visual. Percibe, reflexiva y abiertamente la realidad visual y audiovisual del entorno contemporáneo y su proyección en el tiempo. Muestra habilidades de percepción reflexiva, abierta a la realidad cultural del entorno y del futuro.</p>	<p>CE3. Valora, evalúa y aporta sensiblemente procesos y producciones analógicas y digitales para la resolución de problemas en contextos específicos.</p>

Orientaciones metodológicas

Para la implementación de las orientaciones metodológicas de esta unidad curricular, se establecieron tres horas semanales. La comisión que elaboró el programa considera y sugiere que estas horas sean continuas e indivisible a los efectos de favorecer el desarrollo de los procesos creativos de los estudiantes.

La navegabilidad establecida en la organización curricular, a través del trayecto exploratorio, facilitará al docente la concreción de competencias específicas del tramo 7. No obstante, para avanzar en la concreción de los criterios de logro del grado, el docente deberá considerar en su propuesta educativa, la diversidad de estudiantes que provienen de contextos e intereses diferentes.

Las orientaciones metodológicas aquí planteadas, buscan establecer puntos de anclaje con la realidad y promover que el docente realice la curaduría del programa. No encontrará caminos preestablecidos ni recetas de desempeño, sino sugerencias y conexiones posibles para promover la reflexión, el descubrimiento y el desarrollo de la curiosidad y creatividad de los estudiantes.

Las competencias específicas de Comunicación Visual y Diseño en 1er grado de Educación Media Superior, son tres y están interrelacionadas desde la concepción, ya tradicional de la disciplina, de que sólo a través de amalgamar conocimientos (CE1), habilidades prácticas (CE2), valores humanos, actitudes y emociones (CE3), se conoce representa y modifica el mundo.

En tal sentido, el docente que tenga presente esta perspectiva, transitará indefectiblemente por todas las competencias tomando como eje vertebrador el saber hacer (CE2) y la cultura visual del entorno.

Se sugiere para el desarrollo de las competencias específicas de la Unidad curricular, el desarrollo de proyectos artísticos desde un proceso de reflexión e indagación con los estudiantes sobre temas e intereses contextualizados. En tal sentido, al decir de Maggio (Dilon, 2020), «co-diseñar» planes de trabajo con metodologías y herramientas propias del lenguaje visual artístico es una alternativa para «cruzar las fronteras de los campos» (Csikswntmihalyi, 1998, p. 24) disciplinares con los estudiantes y llegar a procesos y producciones diversas.

Estos niveles de organización del currículo se integran a los niveles de concreción en el aula, mediante los planes y planificaciones docentes semanales, semestrales y anuales con las metas de aprendizaje, criterios de logro, tiempos, estrategias, recursos, metodologías, entre otros.

Se recomienda como marco metodológico para el desarrollo del programa de 1.er grado de EMS, el Ciclo de Investigación Colaborativa (CIC) (Fullan et al, 2019, p.169), en el cual se propone un recorrido flexible y fluido mediante cuatro etapas interrelacionadas: evaluación, diseño, implementación, reflexión y cambios. La reflexión y la acción de esta metodología es muy afín a la interrelación propuesta en las competencias específicas de la unidad curricular como también la colaboración y coparticipación de la enseñanza.

La redacción de las competencias contiene la siguiente estructura: procesos cognitivos (extraídos del perfil de tramo 7 y progresado del tramo 6) + contenidos (específicos de la unidad curricular) + contexto (¿cómo?, ¿dónde?, o ¿con qué?) + finalidad (para qué).¹

Competencia específica 1: CEUC1. Reconoce, comprende e imagina procesos y producciones artísticas en forma individual y colectiva para comunicarse.

Esta competencia implica: estudiar, indagar, explorar, conocer diferentes procesos y producciones visuales de valor estético e incluye otras competencias que hacen que una persona adopte una actitud activa y consciente frente a un proceso o producción artística.

El análisis, y la reflexión en el ámbito de la educación visual y la producción artística toma sentido cuando se comparte y se pone en diálogo diversas miradas, opiniones y producciones. En tal sentido, se sugiere hacer análisis con todo el grupo o en pequeños grupos para recoger información y plasmarlas en espacios comunes.

Es necesario diversificar las producciones que deben analizar los estudiantes desde dibujos y croquis, pasando por todas las categorías del arte hasta las nuevas producciones artísticas digitales y performáticas en diferentes medios y formatos, incluyendo la inteligencia artificial.

Durante el proceso de aprendizaje, el docente brindará un conjunto de posibles relaciones entre los elementos que configuran la pieza artística para que el estudiante pueda identificar, analizar e intervenir. Es pertinente vincular el análisis de las producciones artísticas consagradas, con los procesos de creación que se lleven a cabo en los diferentes espacios de aprendizaje, como, por ejemplo: aula, institución, museo, barrio, entre otros.

Promover la percepción reflexiva supone guiar al estudiante hacia un proceso de extracción activa de información de la realidad circundante. Los aprendizajes con estímulos estéticos presentes en la sociedad, deben contextualizarse y descontextualizarse a partir de su implementación en situaciones diferentes para que sean realmente funcionales y significativos.

El docente ha de acercar las estrategias necesarias para incentivar el aprendizaje reflexivo, que favorezca las habilidades de imaginación ilimitadas y las conexiones con y sobre el entorno visual artístico, provocando conductas de curiosidad, indagación y análisis diverso.

Competencia específica 2: CEUC2. Interpreta, representa, aplica y crea el hecho estético o tecnológico digital en diferentes formatos y medios para comunicarse o resolver problemas.

Esta competencia implica capacidades de análisis, representación, creación y composición en relación con las producciones artísticas, así como la capacidad de desarrollar hábitos de trabajo necesarios para emprender proyectos disciplinares e interdisciplinares.

Para esto, será necesario hacer transitar al estudiante por metodologías que le ayuden a: definir los propósitos de las prácticas artísticas, técnicas o tecnológicas, transitar por diversidad de significaciones y elegir los instrumentos, las técnicas y los soportes más adecuados.

¹ Este texto hace referencia a la estructura de una competencia para vincularla con la estructura de los criterios de logros y metas de aprendizaje, que el docente deberá considerar al momento de su planificación educativa. Identificamos con distintos formatos de caracteres: **procesos cognitivos, contenidos, contexto y finalidad.**

Se deberá tomar como eje vertebrador el saber hacer, orientado tanto al acabado de la producción visual como a los procesos para llevarlos a cabo. Tener competencia para representar y crear implica la capacidad de tomar decisiones antes y durante la acción, nutrido de la retroalimentación y la reflexión; así como el análisis y la valoración de los resultados obtenidos para incorporarlos a nuevos procesos y producciones.

Esta competencia predispone al estudiante a ampliar los propios límites expresivos de los procesos heurísticos, contribuyendo a descubrir una sensibilidad propia y a fomentar la autonomía personal, como también, habilidades de pensamiento divergente o la disposición de actitudes abiertas, respetuosas y críticas.

La experimentación y conocimiento de la gramática visual facilitarán al estudiante iniciar procesos de indagación sobre las posibilidades creativas y compositivas, favorecido por los materiales que se hayan escogido, comprobar sus efectos estéticos y definir la forma final.

Muchos de los procesos creativos que desarrolla el estudiante se desencadenan a partir de la observación y el análisis de la realidad, a través de: objetos, espacios, entornos, situaciones, personas, acciones, conflictos, todos ellos, pueden constituir material de trabajo para la realización de una producción artística.

Los sistemas de representación dependerán del ámbito técnico o de las artes visuales, que sean necesarios para desarrollar el proyecto planificado, donde en todos los casos, el estudiante desarrollará un proceso de significación de las prácticas artísticas.

El docente está llamado a ser protagonista en cuanto a reimaginar estrategias de diseño y compartir las mejores formas, recursos y tecnologías para la Educación Visual, a partir de un abanico de posibilidades que el contexto presenta.

Lo que realmente importa es lo que hacemos con los elementos puestos a nuestra disposición. Somos entonces locatarios de la cultura; la sociedad es un texto cuya regla lexical es la producción, una ley que corroe desde dentro los usuarios supuestamente pasivos a través de las prácticas de posproducción. (Burriaud, 2007, p. 23)

Competencia específica 3: CEUC3. Valora, evalúa, y aporta sensiblemente procesos y producciones analógicas y digitales para resolver problemas o situaciones en contextos específicos.

Esta competencia hace referencia al conocimiento cultural y artístico que facilita las vías para comprender y valorar el mundo de las artes visuales. Al igual que las demás competencias, busca desarrollar procesos cognitivos y afectivos en el acto de Comunicación Visual. Por lo tanto, se integra completando al saber y al saber hacer, los valores, las actitudes y las emociones que promueven el desarrollo personal sensible, empático y creativo.

Implica:

- capacidad visual y creadora de ideas, sentimientos e imágenes.
- sensibilidad visual que hace posible la experiencia artística.

- aprender a ver cualidades visuales y expresivas del entorno inmediato y mediato.
- visualizar perspectivas múltiples a situaciones personales o sociales para comprender y expresar realidades polisémicas.
- dar cabida al disfrute, al gozo y el respeto a las producciones visuales en su contexto.

El aprendizaje consciente en el ámbito de esta competencia, ha de concretarse en propuestas diversas de representación, que den respuesta a múltiples soluciones. Estas deberán materializarse a través de la contextualización, la reflexión y las diversas herramientas y medios propios del lenguaje visual, tanto tradicionales como de los actuales usos de las tecnologías digitales.

Las valoraciones y opiniones críticas que los estudiantes argumenten en relación con sus propios procesos y resultados, como de los demás, deben poder vincularlo con el conocimiento culturizado de las producciones artísticas consagradas.

Orientaciones para la evaluación

En referencia a la evaluación, se considera de interés abordar los procesos de desarrollo competencial atendiendo los aportes brindados por el documento de Progresiones de Aprendizajes 2022 y los elementos teóricos que se citan a continuación. De esta manera se entiende el proceso de evaluación desde una mirada formativa, que incorpora dispositivos que alientan la retroalimentación con instancias de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, consideradas como prácticas sistemáticas que fortalecen los procesos de aprendizaje. «Cuando hablamos de evaluación nos referimos a un proceso por el cual recogemos de forma sistemática información que nos sirve para elaborar un juicio de valor en función del cual tomamos una decisión» (Anijovich y Cappelletti, 2017, pág. 35).

Este tipo de evaluación procura la toma de conciencia de los estudiantes sobre su propio proceso de aprendizaje, promoviendo su responsabilidad en él, a la vez que desarrolla procesos metacognitivos al respecto.

El sentido de la evaluación reconoce las estrategias de enseñanza y los procesos de aprendizaje que se espera desarrollen los estudiantes. De esta manera si bien, el diagnóstico, la verificación, la devolución y la certificación son algunas de las funciones que puede presentar la evaluación, se destaca entre ellas la función pedagógica que procura la mejora de los aprendizajes -de estudiantes y docentes- y en ese sentido que la evaluación deviene en evaluación para el aprendizaje, al decir de Anijovich, «en su función pedagógica, la evaluación es formativa dado que aporta información útil para reorientar la enseñanza (en caso de ser necesario)» (Anijovich y Cappelletti, 2017, p. 12).

Evaluar por competencias implica transformar la práctica educativa. Esta debe trascender la internalización de los contenidos conceptuales de la esfera cognitiva. La competencia se va desarrollando al entrar en contacto con la propia tarea, proyecto o creación y su evaluación deberá entenderse como un acompañamiento a este proceso de aprendizaje, que lleva al estudiante a atravesar diversos contextos y situaciones. La competencia no puede ser observada

directamente en toda su complejidad, pero puede ser inferida del desempeño. Esto requiere pensar acerca de los tipos de actuaciones que permitirán reunir evidencia. (Tobón, 2010).

Entendiendo a la enseñanza en sí misma como un campo multidimensional y complejo de análisis, comprensión y problematización (Pesce, 2014), se enmarca la evaluación como una instancia de elaboración e integración personal de lo aprendido que produce nuevo aprendizaje.

La evaluación por competencias en la construcción del pensamiento científico requiere una selección de contenidos y situaciones relacionadas a lo cotidiano, aplicaciones industriales, tecnológicas y medio ambientales para cada instancia, que deberá estimular los procesos metacognitivos de los estudiantes, logrando la autorregulación de sus aprendizajes de manera progresiva.

Las propuestas, deben ser una guía que cumpla la función de orientar al docente en la selección de estrategias metodológicas y de brindar al estudiante orientación en el desarrollo de sus competencias y habilidades, las que conoce con anterioridad a involucrarse en ellas.

Los instrumentos que permiten dar cuenta de los aprendizajes logrados por los estudiantes pueden ser los siguientes:

- matrices de evaluación de actividades experimentales
- informes de actividades experimentales
- portafolio
- presentaciones y producciones (escritas, orales o audiovisuales)
- diseño y construcción de dispositivos simples y complejos
- lista de cotejo
- rúbricas

Debe ser continua, formativa y formadora, acompañando las instancias de aula, y las de aula - laboratorio, valorando el desempeño y grado de apropiación de las competencias específicas, siendo la retroalimentación un punto crucial para el desarrollo efectivo de los procesos de aprendizaje.

De la medición del rendimiento académico a la interpretación de un proceso de aprendizaje (Hernández, 2010, p. 161)

La evaluación es un componente central, estructurante y complejo de la unidad curricular Comunicación Visual y Diseño. Evaluamos para conocer, comprender, analizar, valorar y reformular metas, en tal sentido, la evaluación es un acto de aprendizaje continuo, tanto para el docente como para el estudiante.

La evaluación acompaña de forma constante los procesos de ideación, creación, elaboración y comunicación en la visualidad, aunque con grados variables de intencionalidad y consciencia. Uno de los propósitos centrales de esta unidad curricular, y de hecho presente en las competencias específicas que la orientan, es el desarrollo de la evaluación como desempeño integrado a los procesos cognitivos propios de este espacio académico.

La evaluación del docente constituirá un andamiaje constante que brinde información y permita monitorear avances, dificultades y reformulaciones de los procesos de los estudiantes.

Llevar adelante este enfoque de evaluación continua, formativa y cualitativa no es una novedad para los docentes, y por tanto, es sabido que requiere de organizaciones didácticas que lo hagan posible y que lo integren a los procesos de trabajo desde el comienzo.

Consideraciones didácticas sobre la evaluación

- Determinación de criterios de evaluación en diferentes dimensiones: (tramo, grado, propuestas, proyectos, entre otros): La organización didáctica de la evaluación se realizará en torno a la identificación de los desempeños que despliegan los estudiantes en la unidad curricular, más allá de atender qué contenidos están involucrados. A la hora de analizar los desempeños de los estudiantes puede resultar útil la confección de rúbricas, tablas de cotejo, entre otras herramientas para la evaluación. Es importante que el docente visualice con claridad el escenario desde el que se parte con relación a las competencias de la unidad curricular y los criterios de logro para luego establecer las metas de aprendizaje.
- Determinación de instrumentos, momentos y evaluadores: Los dispositivos didácticos que desarrollen los docentes incorporarán diversos instrumentos de evaluación; a través de estos, se monitoreará la construcción de aprendizajes, en los momentos que resulte oportuno recoger insumos, analizar y reorientar los procesos iniciados.
- Los estudiantes en la construcción de la evaluación:

La oportunidad de detenerse y evaluar, de comentar y justificar, de valorar y planificar futuros trabajos puede ser una poderosa fuente de aprendizaje en las clases de artes plásticas. [...] Cuando los estudiantes intervienen en el proceso, la oportunidad de evaluar se convierte en un medio para promover su propia educación. (Eisner, 2002, p. 237)

Entender la evaluación como un elemento que participa de forma integrada y continua en los dispositivos didácticos implica un involucramiento activo de los estudiantes en los procesos de análisis y valoración crítica de los aprendizajes.

- Recopilación de registros y devoluciones: La evaluación entendida como parte intrínseca de la enseñanza y de los aprendizajes requiere del registro de los diversos modos de su participación constante en esos procesos, lo que permite interactuar con los aportes y devoluciones que generen los diversos actores intervinientes en los procesos de evaluación.

Por lo tanto, es necesario que los estudiantes lleven adelante cuadernos de ruta o bitácoras de procesos, análisis, deliberaciones, evaluaciones, etc. para realizar esos registros. Estos "cuadernos de ruta" pueden ser en formato papel, electrónico o mixto.

El portafolio

Podríamos definir al portafolio como un contenedor de diferentes clases de documentos (notas personales, experiencias de clase, trabajos puntuales, controles de aprendizaje, conexiones

con otros temas fuera de la escuela, representaciones visuales...) que proporciona evidencias del aprendizaje que se ha ido construyendo, las estrategias utilizadas para aprender y la disposición para seguir aprendiendo de quien lo elabora.

En este sentido, un portafolio es algo más que una recopilación de trabajos o materiales introducidos en una carpeta, o los apuntes y notas tomadas en clase pasadas en limpio, o una colección de recuerdos de clase pegadas en un álbum.

En definitiva, lo que caracteriza el portafolio como modalidad de evaluación no es tanto su formato físico como la concepción de la enseñanza y el aprendizaje que está mediando.

El portafolio permite el proceso constante de reflexión contrastando las metas de aprendizaje con sus propios procesos de trabajo. Constituye un instrumento valioso y coherente con el enfoque formativo de la unidad curricular, permitiendo que los estudiantes recopilen, analicen, seleccionen y presenten sus aprendizajes. Es posible que su realización sea en formato físico, digital o mixto, y se recomienda la utilización de herramientas electrónicas disponibles en la plataforma Crea para su implementación.

Glosario

Alfabetidad visual:

Algo más que el mero ver, como algo más que la simple relación de mensajes visuales. La alfabetidad visual implica comprensión, el medio de ver y compartir el significado a cierto nivel de universalidad previsible. Lograr esto requiere llegar más allá de los poderes visuales innatos al organismo humano, más allá de las capacidades intuitivas programadas en nosotros para la toma de decisiones visuales sobre una base más o menos común, y más allá de la preferencia personal y el gusto individual. (Dondis, 1976, p. 205)

Codiseño:

El término *codiseño* es mencionado por Maggio en la entrevista realizada por Dillon A. (2020): «Llegó la hora de las habilidades del siglo XXI», como la necesidad de: «empezar un trabajo como colectivo docente que aliente el codiseño de prácticas de enseñanza entre pares poniendo en acto nuestro interés por la colaboración».

Creatividad:

El calificativo de creativos surge de la sinergia de muchas fuentes, y no sólo de la mente de una persona aislada. Es más fácil potenciar la creatividad cambiando las circunstancias del medio ambiente que intentando hacer que la gente piense de una manera más creativa. Y un logro verdaderamente creativo no es casi nunca el resultado de una intuición repentina, una bombilla que se enciende de pronto en la oscuridad, sino que llega tras años de intenso trabajo. Csikszentmihalyi 1998:5

Cultura:

Capacidad de los seres humanos para crear y utilizar herramientas y símbolos. Según Bohannan (1992:315) "se compone fundamentalmente de herramientas tecnológicas y sociales (que dependen del cerebro y de la coordinación ojo-mano) y de significados (que surgen de la capacidad humana de utilizar símbolos, incluyendo, pero sin limitarse al lenguaje)"

Cultura visual:

Fernando Hernández en su libro *Educación y Cultura Visual* dice: «El conocimiento de la Cultura Visual está relacionado con las interpretaciones sobre la realidad y sobre cómo estas afectan la vida de los individuos» (2010, p. 165).

Siguiendo el concepto de cultura visual de Fernando Hernández en su libro *Espigadores de la Cultura Visual*, se entiende que no se debe espigar como recoger el aporte cultural del arte de tantos artistas que nos han precedido solamente, sino que la metáfora determinada por espigar la cultura visual significa estar abierto no solo para nutrirnos del bagaje cultural, sino para crear narrativas paralelas, complementarias y alternativas.

Curaduría:

De acuerdo a la definición de la RAE, es la «conservación y supervisión de bienes artísticos o culturales, especialmente para su eventual exhibición». La actividad del curador, ya sea de forma individual o colectiva, como responsable de la preservación y organización de productos artísticos, implica también generar una conciencia acerca de la importancia de la producción y procesos artísticos.

Diseño:

«El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas» (Wong, 1995, p.41).

«Diseñar es pensar, decidir, crear, proyectar. El dibujo es una parte del diseño en cuanto que es el lenguaje utilizado para comunicar la idea» (Ramírez y Cairo, 1990, p. 64).

Hecho estético:

«La música, los estados de felicidad, la mitología, las caras trabajadas por el tiempo, ciertos crepúsculos y ciertos lugares, quieren decirnos algo, o algo dijeron que no hubiéramos debido perder, o están por decir algo; esta inminencia de una revelación, que no se produce, es, quizá, el hecho estético.» Jorge Luis Borges. Consideramos el hecho estético como la vinculación de lo inmaterial, experiencias, vivencias, todo lo relacionado con la memoria colectiva, con lo material la producción artística en sí misma.

Proceso y productos artístico:

A los términos generales empleados en escritos anteriores referentes al arte, Cennini añadió uno nuevo, el de diseño. Era este un nuevo concepto que se convertiría en primor-

dial para la teoría renacentista del arte...en el lenguaje de Cennini, disegno ya se usa en las dos acepciones que hoy tiene en italiano moderno, es decir que significa tanto el dibujo, como el proyecto, la intención, el propósito». (Tatarkiewicz, 2004, p. 40).

Los procesos cognitivos propios de la actividad artística, con el desarrollo del pensamiento divergente, se conjugan con la materialización de una obra mediante diferentes técnicas.

Tecnología digital:

Las tecnologías pueden ayudar a que nuestro mundo sea más justo, más pacífico y más equitativo. Los avances digitales pueden apoyar y acelerar el logro de cada uno de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible, desde el fin de la pobreza extrema hasta la reducción de la mortalidad materna e infantil, la promoción de la agricultura sostenible y el trabajo decente, y el logro de la alfabetización universal. Sin embargo, las tecnologías también pueden amenazar la privacidad, comprometer la seguridad y alimentar la desigualdad. Tienen implicaciones para los derechos humanos y la actividad humana. Al igual que generaciones anteriores, nosotros, gobiernos, empresas e individuos, tenemos que decidir cómo aprovechar y gestionar las nuevas tecnologías. (ONU, 2020)

Videoarte:

Se trata de un movimiento que comenzó a desarrollarse a partir de la década de 1960, trabajando la expresión mediante sonidos e imágenes en movimiento, puede desarrollarse en vivo o mediante grabaciones y ediciones audiovisuales.

Visualizar

Es la capacidad de formar imágenes mentales: recordamos un camino a | de las calles de la ciudad hacia cierto destino, y seguimos mentalmente la ruta desde un lugar a otro, contrastando claves visuales, rechazando, volviendo atrás y haciendo todo ello antes de que procedamos realmente al viaje. Todo ello en nuestra mente.

Recursos sugeridos

- <https://librecad.org/> Aplicación CAD (Diseño Asistido por Computador) de código abierto que permite generar archivos vectoriales.
- <https://www.blender.org/> Software libre de modelado, renderizado, animación, creación de gráficos tridimensionales o bidimensionales.
- <https://kdenlive.org/es/> Editor de videos de código abierto (open source) software libre, que permite entre otras características trabajar con múltiples capas y aplicar por ejemplo efecto de croma utilizando una pantalla de fondo verde u otro color que se quiera eliminar.
- <https://inkscape.org/es/> Software libre para diseñar y editar gráficos vectoriales, con utilidades similares en algunos aspectos a Illustrator, Freehand o Corel Draw.
- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/9445> De la palabra a la imagen. El recurso conjuga la aproximación al campo de la escultura, el estilo de algunos artistas plásticos, información sobre técnicas escultóricas y presenta una secuencia de actividades a desarrollar de forma interdisciplinaria a partir de una obra literaria.
- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/4709> Metáforas de nuevos tiempos. Propuesta didáctica que introduce en el lado simbólico de la imagen, desde el análisis de la retórica. Se sugiere un recorrido por tres actividades, para las que se proporcionan ejemplos.

Proyectos

- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/10611> Petrona Viera: posibles abordajes para el trabajo en el aula. Diferentes recorridos ofrecen ideas y recursos digitales que pretenden resultar disparadores para el diseño y planificación de secuencias de actividades y proyectos.
- <https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/2622> Historia de un sentimiento. Propuesta didáctica con actividades secuenciadas que puede adaptarse al trabajo en línea ya que en cada etapa se sugieren aplicaciones o herramientas digitales para resolver cada actividad.
- <https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/2052> Representaciones de la figura humana. A través de un tablero en línea se presentan una serie de imágenes referidas a la representación de la figura humana a través del tiempo: diferentes estilos, épocas, concepciones e ideales de belleza.
- <https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/4162> Vanguardias artísticas. Recurso que contiene actividades para trabajar sobre los estilos: expresionista, cubista, surrealista y dadaísta.
- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/7539> Los elementos del lenguaje plástico y su visualización en obras de artistas latinoamericanos. Video -presentación en la que se aprecia una serie de obras de artistas latinoamericanos del siglo XIX y XX; contiene elementos interactivos que permiten ampliar la información de los artistas y sus obras.

- <https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/3200> Sistemas de representación cilíndricos. Propuesta didáctica con actividades secuenciadas que puede adaptarse al trabajo en línea ya que en cada etapa se sugieren aplicaciones o herramientas digitales para resolver cada actividad.
- <https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/3623> Proyecciones ortogonales: descubre la proyección correcta. Actividad interactiva para ejercitar la interrelación entre una axonometría y sus proyecciones.
- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/8254> Diseño de una plaza urbana. Propuesta didáctica que implica transitar diferentes etapas a través de las que se abordan competencias y saberes específicos de la asignatura, vinculados al diseño y dibujo técnico.
- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/4593> Prismas huecos y arquitectura. Este recurso presenta posibles abordajes para ejercitar la proyección de prismas huecos, al tiempo que se visualiza su existencia en contextos reales y pone a disposición del docente, diferentes ideas, recursos y aplicaciones.
- <https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/3200> Diseño de objetos. Propuesta didáctica con actividades secuenciadas que puede adaptarse al trabajo en línea ya que se sugieren aplicaciones o herramientas digitales para resolver cada actividad. Previamente es necesario introducir al estudiante en el uso de las aplicaciones, para lo que existen tutoriales en la web.
- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/6134> Perspectivas- punto de vista. La actividad implica analizar el punto de vista indicado en la proyección horizontal para identificar la perspectiva correcta.
- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/7247> Evaluación tres en línea. Tres en línea constituye un dispositivo de evaluación, que pretende alinearse a su función formativa. Está basado en una estrategia propuesta por Anijovich en el año 2010.
- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/5477> Tipos de licencias y uso de imágenes. Material que fue compartido en las instancias de los talleres «Recursos educativos digitales. Posibilidades y desafíos para pensar juntos», organizado por la Inspección de Arte y Comunicación visual y el Portal Uruguay Educa.
- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/5750> Habilidades digitales: cómo, quién, dónde, cuándo. En esta propuesta se presenta una serie de actividades pensadas desde la asignatura Educación visual y plástica, vinculadas a su vez, con habilidades digitales que pueden trasponerse a otros campos del saber.
- <https://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/3782> Diseño de información: infografías. Recurso que ofrece información sobre gráficos de información.

Sitios recomendados

- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/6342> Enciclopedia online de bellas artes. Historia/Arte es una página web que tiene como objetivo divulgar las bellas artes. Contiene datos sobre artistas y ciertas obras de arte en particular por su significancia histórica y su uso educativo o didáctico.
- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/4646> Catálogo digital de artistas visuales del Uruguay. El catálogo presenta biografías y selección de obras de artistas uruguayos nacidos a partir de 1830.
- <http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/2538> Cine uruguayo. Cinedata.uy es la base de datos del cine uruguayo.

Referencias bibliográficas

- ACASO, M. (2009) *La educación artística no son manualidades. Nuevas prácticas de la enseñanza de las artes y la cultura visual.*
- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]- PROGRAMA PISA URUGUAY (2022). *Marco conceptual de pensamiento creativo.*
- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2022a). *Marco Curricular Nacional.* ANEP. <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/Marco-Curricular-Nacional-2022/MCN%20%20Agosto%202022%20v13.pdf>
- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2022b). *Progresiones de Aprendizaje. Transformación Curricular Integral.* ANEP. <https://www.anep.edu.uy/sites/default/files/images/Archivos/publicaciones/progresiones/Progresiones%20de%20Aprendizaje%202022.pdf>
- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023). *Plan para la Educación Media Superior 2023.* ANEP.
- Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2017). *La evaluación como oportunidad.* 1.a ed. Paidós - SAICF
- Anijovich, R. y González, C. (2021). *Evaluar para aprender. Conceptos e instrumentos.* Aique Educación
- Anijovich, R. y Mora, S. (2021). *Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula.* Aique Educación
- Arregui Callejón Chinchilla, M. (2015). *Educación plástica, visual y audiovisual.* Nivel III. Anaya
- Cid, V., Resende, D., Migliorin, C. y Barroso, E.I. (orgs.). (2022) *Formas de hacer y experimentar.* Áspide. <http://ppgcine.cinemauff.com.br/wp-content/uploads/2022/11/Formas-de-hacer-y-experimentar-cine-y-educacion.pdf>
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El flúir y la psicología del descubrimiento y la invención.* Paidós.
- Dillon, A. (2020). *Entrevista a Mariana Maggio: LLegó la hora de las habilidades del siglo XX.I* Aprender a Pensar en Red. Educación y tecnologías <https://aprenderapensarenred.wordpress.com/entrevista-a-mariana-maggio-llego-la-hora-de-las-habilidades-del-siglo-xxi/>
- Dondis, D. A. (1976). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual.* Editorial Gustavo Gili S.A.
- Dussel, I. y Gutiérrez, D. (comps.). *Educación la mirada: políticas y pedagogías de la imagen.* Manantial.
- Fullan M., MacEachen J. y Queen, J. (2019). *Aprendizaje profundo. Involucra al mundo para cambiar el mundo.* Plan Ceibal.

- Furman, M. (2021) *Enseñar distinto*. Siglo XXI.
- Hernández, F. (2010) *Educación y Cultura visual de Bolsillo*. Octaedro.
- Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Octaedro.
- Migliorín, C. y Benevides, F. (2016). *Cuadernos Del Inventar. Proyecto Inventar con la Diferencia: Cine, Educación y Derechos Humanos*. Universidad Federal Fluminense y Secretaria Especial de Derechos Humanos del Ministerio de Justicia.
- Olivia, H., Escobar, J. Miranda, A. y Picardo, O. (compilador) (2013) *Pedagogía, didáctica y autismo*. UFG-editores Universidad Francisco Gavidia.
- Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (2020). *Forjando nuestro futuro juntos*.
- CERP del Litoral. (s.f.) Publicación digital *Disegno* <https://cerpdellitoral.cfe.edu.uy/index.php/academico/departamentos/comunicacion-visual>
- Quintana, A. (2011). *Después del cine: imagen y realidad en la era digital*. Acantilado.
- Ramírez, P. y Cairo, C. (1990). *Educación Plástica 3*. Argentina.
- Ravela, P., Picaroni, B. y Loureiro, L. (2017). *Cómo mejorar la evaluación en el aula?* Magro
- Ritchhart, R., Church, M. y Morrison, K. (2014). *Hacer visible el pensamiento*. Argentina. Paidós
- Silverman, M. (1998) *Aprendizaje Activo. 101 estrategias para enseñar cualquier tema*. Troquel.
- Tatarkiewicz, W. (2004). *Historia de la estética moderna*.
- Tobón-Tobón, S. (2010) *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Pearson Education.
- Wong, W. (1995) *Fundamentos del diseño*. Editorial GG. Barcelona.
- Zabala, A. Arnau, L. (2014) *Métodos para la enseñanza de las competencias*. Graó.
- Zabala, A. y Arnau, L. (2007) *11 ideas claves. Cómo aprender y enseñar competencias*. Graó.

El uso de un lenguaje que no discrimine ni marque diferencias entre hombres y mujeres es de relevancia para el trabajo del equipo coordinador de este documento. En tal sentido, y con el fin de evitar la sobrecarga gráfica que supondría utilizar en español o/a para marcar la existencia de ambos sexos, se ha optado por emplear el masculino genérico, aclarando que todas las menciones en tal género en este texto representan siempre a hombres y mujeres (Resolución 3628/021, Acta n.º 43, Exp. 2022-25-1-000353, 8 de diciembre de 2021).