



ANEP

ADMINISTRACIÓN
NACIONAL DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

Programa de Educación Básica Integrada

Arte-Diseño

Tramo 5 | Grado 8.º

Componente
Alfabetizaciones fundamentales

Espacio curricular
Creativo-Artístico

2023

Espacio Creativo-Artístico

Fundamentación

La educación artística fomenta la conciencia cultural, a la vez que promueve prácticas culturales, y es el medio a través del cual el conocimiento, la apreciación y la práctica de las artes y la cultura pueden ser transmitidas de una generación a la siguiente.

Giraldez, 2007

Las artes siempre han estado presentes en la vida, la formación y la educación del ser humano. Son el reflejo de la realidad, de la cultura y de las creencias de las sociedades y las personas. También constituyen una forma singular de presentación, representación y comprensión del mundo, de los otros y de sí, de construcción de conocimiento, de comunicación, expresión y liberación muy poderosa.

La enseñanza del arte, desde las diferentes manifestaciones y expresiones artísticas, promueve en el estudiante, por un lado, la capacidad de imaginar, comunicar, expresar ideas y brindar placer y, por otro, son generadoras de conocimiento y destrezas mentales que permiten comprender y atribuir significado al mundo que lo rodea.

Las competencias artísticas del espacio Creativo-Artístico estimulan esta doble perspectiva del arte, su carácter sensible y de creación y la construcción de conocimiento desde los diferentes lenguajes artísticos.

En tal sentido, los lenguajes propios de cada unidad curricular de este espacio serán los vehículos para que los estudiantes desarrollen las competencias artísticas en relación con la reflexión crítica y compartida, con la comunicación de las emociones y sentimientos, basados en el respeto por la diversidad de formas y funciones de esta expresión.

Habilitar espacios educativos para la exploración, el conocimiento, la creación y la comunicación a través de las disciplinas artísticas favorece el desarrollo de estudiantes sensibles, empáticos, críticos y comprometidos con el mundo, con los demás y con su vida. El estudio de las disciplinas artísticas permite exceder tiempos y lugares sociohistóricos y culturales, al ampliar los alcances interpretativos, comprensivos y comunicativos de los estudiantes.

Cada disciplina artística posee su forma expresiva y por tanto su lenguaje, sus medios expresivos y sus narrativas. Experimentar y aprender los diversos lenguajes artísticos no solo contribuye al desarrollo de las competencias artísticas, sino que aporta al despliegue de las competencias generales propuestas en el Marco Curricular Nacional 2022 de la ANEP.

Elliot Eisner (1995) fundamenta funciones en el arte que son únicas y diferenciadas de otros campos de conocimiento que desarrollan aspectos cognitivos en los sujetos. Afirma que percepción y pensamiento actúan juntos entendiendo a la cognición en un sentido amplio, no disociado de la afectividad. Ambos procesos ocurren en simultáneo en la experiencia humana

a partir de la creación, percepción y expresión, aspectos que abordar desde la planificación de las instancias del proyecto. Afirma también que «el acto de creación no surge del vacío. Está influido por las experiencias que se han acumulado durante el proceso vital» (Eisner, 1995, p. 87). Propone lo que denomina una justificación esencialista de la enseñanza del arte, diferenciándola de una justificación contextualista. Esta última argumenta la enseñanza del arte en función de las necesidades del sujeto, de la comunidad o nación, y concibe al arte como medio. Por otro lado, la justificación esencialista propone la enseñanza del arte como fin en sí mismo y no al servicio de otros fines. Apoyado en esta justificación, defiende el carácter experiencial de la enseñanza del arte, abordando en forma directa a las obras artísticas.

Eisner (1995) concibe, entonces, al proceso de aprendizaje como «el desarrollo de las capacidades necesarias para crear formas artísticas, el desarrollo de las capacidades para la percepción estética y la capacidad de comprender el arte como fenómeno cultural» (Eisner, 1995, p. 59).

La enseñanza y el aprendizaje artísticos constituyen un dominio singular e indispensable en la currícula oficial. La educación en este campo desarrolla el equilibrio emocional-racional en los estudiantes, ya que implica una necesaria interacción entre el pensamiento experiencial y el conceptual. Moviliza la creatividad, el pensamiento divergente y los conocimientos intuitivos, estéticos, verbales y no verbales, y promueve en cada niño o adolescente una comprensión única y sutil de la experiencia humana en toda su complejidad. Por ser, justamente, vehículo de Humanidad que moviliza al estudiante en todo su ser, la educación artística le permite aprehender su mundo interior, bucear en zonas del saber novedosas, inexploradas. Favorece una sana construcción identitaria.

Particularmente desde el paradigma de la educación inclusiva, los estudiantes encuentran en sus aulas de educación artística una voz esencial para conocer(se), para perseverar a través de caminos imaginativos, a la par de que conocen saberes universales y modelan su propio mundo. Así, la educación artística refuerza el vínculo con la institución educativa, su sentido de pertenencia, y ayuda a fortalecer las trayectorias educativas. Es esencial para la motivación hacia los aprendizajes, impulsa a buscar respuestas creativas a desafíos desconocidos, favorece el camino hacia la autonomía en los aprendizajes y colabora en la resolución de problemas en todos los campos del saber.

De esta forma, el estudiante empatiza con el otro, busca caminos diferentes al conocer los diversos y complejos procesos creativos. Es una vía para crear y sostener lazos con sus pares, su familia, su comunidad y su entorno más global.

La educación artística contribuye al desarrollo de competencias transversales potentes. Debido a su importancia, no debe ser ponderada, cualitativamente, en forma minoritaria en el campo del conocimiento, pues no las hay dominantes y subordinadas. Proponemos un justo equilibrio curricular entre *qualitas* y *quantitas*, como dice Ordine (2017).

Finalmente, está científicamente demostrado el lugar que ocupa el aprendizaje artístico en la neurocognición:

Se debe motivar al estudiante estimulando el sistema activador reticular ascendente con sorpresas, novedades, creatividad, usando metáforas para fomentar el pensamiento de alta jerarquía, proveer oportunidades y así asimilar la información que más interesa, discriminando lo relevante para transferirse al hipocampo y posteriormente a la corteza cerebral. (Romero Galván y Labús, 2020, p. 13)

Competencias específicas (CE) del espacio y su contribución al desarrollo de las competencias generales del MCN

CE1. Construye su identidad a partir del desarrollo pleno de su conciencia corporal y de sus posibilidades expresivas para la comprensión y expresión de los diferentes lenguajes artísticos. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento crítico.

CE2. Desarrolla modos de comprensión para la construcción de conocimiento en diferentes lenguajes artísticos. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento Crítico, Pensamiento científico, Metacognitiva.

CE3. Involucra la inteligencia cualitativa para el análisis, valoración y producción artística a través de diferentes códigos. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo, Pensamiento computacional.

CE4. Desarrolla procesos cognitivos y afectivos en el acto de comunicación y expresión para la potencialización de diferentes lenguajes y medios de comunicación. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Relacionamiento con los otros.

CE5. Dota de significado ético, estético o poético a su entorno de manera crítica y sensible para la comprensión e intervención. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Iniciativa y orientación a la acción.

CE6. Identifica y expresa sentimientos y emociones para vincularse con las creaciones y sus protagonistas. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Intrapersonal, Relacionamiento con los otros.

CE7. Comparte un ideal de memoria colectiva y aporta a su construcción para la reafirmación colectiva heterogénea y democrática. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Intrapersonal, Ciudadanía local, global y digital.

Contenidos estructurantes de las disciplinas del espacio



Orientaciones metodológicas del espacio

Para desarrollar las competencias en el marco de las artes se requiere de la participación cognitivo-afectiva del estudiante y también de la acción. Ambos serán imprescindibles para un aprendizaje activo y duradero. En tal sentido, se sugiere la implementación de metodologías participativas. Entre otras, se señalan:

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizajes a partir de situaciones auténticas
- Aprendizaje por inducción
- Aprendizaje por indagación
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Estudio de caso
- Portafolio de evidencias
- Aula invertida
- Aprendizaje a través de lo lúdico y la gamificación
- Experimentación

Orientaciones sobre la evaluación del espacio

Se enfatiza en la evaluación formativa y formadora considerando la contrastación de las competencias específicas con los perfiles de tramo y grado.

Se recomienda que la evaluación forme parte de los procesos de trabajo que orientan el curso, explicitados y monitoreados mediante instrumentos de evaluación competencial.

Orientaciones sobre autonomía curricular

El Plan de Educación Básica Integrada (EBI) basado en el Marco Curricular Nacional (MCN) propone la implementación de un componente de autonomía curricular. En este sentido, desde un enfoque humanista y socioformativo, se entiende a la autonomía curricular como la facultad pedagógica que habilita a los profesionales a reflexionar, tomar decisiones y contextualizar sus prácticas y los formatos educativos con el fin de lograr la transposición de saberes y el desarrollo de competencias. Esta autonomía se basa en los principios de centralidad del estudiante y su aprendizaje, inclusión, pertinencia, flexibilidad, integración de conocimientos, participación y equidad. Su objetivo principal es colaborar en la formación integral del estudiantado, así como en la promoción del recorrido en trayectorias educativas completas.

El desarrollo de esta facultad requiere la creación de una cultura organizacional propia sustentada en el trabajo colaborativo, así como la participación activa de la comunidad educativa en la toma de decisiones. Para que esta autonomía se concrete es necesario desarrollar ámbitos,

legitimados institucionalmente, que faciliten el desarrollo de las competencias propuestas en cada unidad curricular, entendidas en su integración como promotoras de desarrollo humano. Ello requiere que cada centro educativo disponga y gestione un tiempo y un ámbito para trabajar aquellos aspectos que considere relevantes en la propuesta de centro y de aula, respetando las diferentes realidades de cada localidad, los ritmos de los estudiantes destinatarios y sus formas de aprendizaje. También es necesario desarrollar propuestas con un enfoque intra- e interdisciplinario, con mirada territorial y global, que favorezcan el trabajo en red con otras instituciones y garanticen la participación de la familia y la comunidad educativa. Dichas propuestas se construyen en un entorno colaborativo de intercambio y coordinación en el que cada centro y los actores educativos que lo integran visualizan, acuerdan y planifican los logros concretos del universo de estudiantes en el desarrollo de competencias.

En la carga horaria en la que se distribuye la malla curricular y con la finalidad de que los docentes generen nuevas posibilidades de aprendizaje para los estudiantes, procesos de relaciones interpersonales de encuentro y trabajo colaborativo, experiencias de aprendizajes sociales a través de servicios solidarios a la comunidad, entre otros, será importante instrumentar acciones que favorezcan y promuevan el desarrollo de estos procesos mediante diferentes metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, el análisis de casos, el aprendizaje servicio solidario, la resolución de problemas y el aprendizaje por experiencias. De esta manera se nuclea estrategias consensuadas y se integran los problemas de la realidad circundante para formar ciudadanos que sean capaces de integrar la complejidad y evolucionar con ella.

Justificación de la unidad curricular en el espacio

Actualmente el arte, la plástica y la comunicación visual, están asociadas a diversas manifestaciones artísticas tales como performance, instalaciones, intervenciones plásticas, fotografías, videos, entre otros. También vinculadas a lo transmedia, a la realidad virtual interconectada, así como a ámbitos clásicos de expresión como el dibujo, la pintura, la escultura, el diseño y la arquitectura.

Los cambios culturales han impactado en la reformulación y ampliación de los campos disciplinares. Constatar estos cambios culturales de la realidad, que atribuyen enorme protagonismo a la imagen —en la era de imágenes virtuales, de representaciones fugaces, efímeras e instantáneas—, nos interpela y desafía en los modos de concebir y enfocar la educación artística visual.

Como educadores, nos lleva a revisar el para qué, el qué y el cómo de la enseñanza y el aprendizaje del arte y la comunicación visual.

Estos cambios propios de la evolución cultural repercuten en la configuración del campo disciplinar y por tanto en el sentido y las formas de su tratamiento en la educación formal.

Estas modificaciones se han ido integrando paulatinamente a las organizaciones curriculares y al trabajo de los docentes de la disciplina en nuestro país. Haciendo un recorrido rápido por las currículas de diversos planes educativos de la educación secundaria, se identifican cambios en las denominación de la disciplina (Dibujo, Educación Visual y Plástica, Comunicación Visual, Dibujo y Cultura Visual, entre otros) y también en aspectos pedagógico didácticos. Por ejemplo,

en la selección, organización y priorización de contenidos, así como en las formas de orientar la metodología y la evaluación.

La Unidad Curricular en 7.º grado propone el desarrollo de competencias específicas relacionadas a las capacidades del ser humano de percibir, apreciar, crear, comprender y expresar, con una fuerte referencia en el arte, el diseño y la comunicación visual.

En esa línea nos posicionamos en el plan de educación (EVI) para aportar desde nuestro ‘saber hacer’ en el desarrollo integral del individuo en su rol de ciudadano de la humanidad sensible, crítico y empático con el tiempo que le toca vivir.

Tramo 5 | Grados 7.º y 8.º

Perfil general del tramo

Al finalizar este tramo, cada estudiante conoce sus derechos y comienza a asumir responsabilidades en diferentes ámbitos de participación ciudadana. Se involucra en las oportunidades de participación para la toma de decisiones democráticas en clave de derechos humanos en su entorno escolar y cotidiano.

Valora las características culturales locales, regionales y globales como riqueza, promoviendo el respeto de la diversidad en su entorno. Reconoce y aprecia las diferencias y la no discriminación.

En el ámbito individual y colectivo, construye preguntas y problemas sencillos a partir de consignas dadas o inquietudes propias. Diseña y desarrolla proyectos y procedimientos que permitan el alcance de las metas y los objetivos con los recursos disponibles individuales y en grupo, con metas a corto plazo. Identifica emergentes de contextos cotidianos o ajenos a su experiencia y plantea soluciones sencillas y propuestas de acciones como respuesta a demandas del entorno en ambientes intencionales de aprendizaje. Recopila datos y analiza resultados para construir prototipos.

En construcciones colaborativas, asume roles diversos, con la guía de personas adultas. Construye vínculos asertivos, conductas y relaciones saludables buscando acuerdos en los conflictos y reconociendo estrategias para la resolución de los disensos. Desarrolla una actitud crítica para el autocuidado y el cuidado de las otras personas frente a la información y los modelos que le llegan.

Explora redes de apoyo y realiza acciones solidarias para el cuidado de las otras personas favoreciendo la convivencia social. Integra y valora distintos grupos y espacios de pertenencia para la construcción de su identidad, conociendo y comprendiendo la diversidad propia y de las otras personas. Expresa inquietudes cuando le son habilitados los espacios de participación. Comienza a construir conciencia de su huella e identidad digital y la seguridad de datos personales en el uso de los espacios digitales. Selecciona herramientas digitales para el manejo, la presentación y la visualización de información y reconoce los aspectos importantes y la información relevante de los datos de un conjunto de problemas. Analiza, de forma mediada, las formas en que la tecnología y las computadoras impactan y transforman la vida cotidiana y el ambiente.

Reflexiona sobre situaciones y problemas socioambientales, así como sobre sus causas y consecuencias y de la incidencia de la acción humana en la evolución del equilibrio ambiental, la sostenibilidad, la justicia y la equidad.

Se encuentra en proceso de construcción de su identidad, de autorregulación, y toma conciencia del efecto que producen sus acciones. Explora sus posibilidades expresivas y la potencialidad de su corporalidad. Comprende e inicia el proceso de integrar sus sentimientos, emocio-

nes, fortalezas y fragilidades frente a emergentes, para conocer y conocerse de acuerdo con sus características individuales.

Cada estudiante revisa sus motivaciones para la realización de la tarea, analizando las experiencias previas en que resolvió situaciones semejantes.

Proyecta mentalmente la tarea a realizar, imagina cómo hacerla y ajusta diversas estrategias regulando su tiempo, con mediación docente. Reconoce el monitoreo, la planificación y la autoevaluación como herramientas para el aprendizaje y genera las condiciones apropiadas en el entorno de trabajo.

Comunica sus ideas a través del diálogo, la exposición, la descripción y la argumentación. Explica y define conceptos en distintos lenguajes, formatos y contextos. Lee, se expresa oralmente y logra procesos de escritura de textos sobre temas diversos en forma autónoma. Elabora y modifica expresiones que reflejan ideas propias o de otras personas, en un proceso de exploración de su potencial creativo, utilizando diferentes materiales, soportes, lenguajes y técnicas.

Reconoce, comprende y produce textos en otra lengua sobre temas diversos en forma mediada. Lee, escribe y se expresa oralmente incorporando vocabulario, con la aplicación de diversos soportes, lenguajes alternativos y mediaciones en contextos familiares.

Establece relaciones entre sus opiniones y las de otras personas e intercambia posturas para identificar acuerdos y desacuerdos. Fundamenta su punto de vista en función de razones que puede organizar, lo compara y confronta con los de otras personas y distingue una opinión fundamentada de una que no lo está.

Identifica matices conceptuales, busca los significados desconocidos y reconoce supuestos implícitos en situaciones sencillas. Reconoce y puede explicar una falacia, a la vez que identifica ausencias en una cadena lógica argumentativa.

Diferencia conocimiento científico del que no lo es y lo utiliza para formular, analizar y explicar fenómenos y problemas cotidianos, naturales y sociales. Reconoce que los modelos son representaciones de diferentes escenarios y permiten a cada usuario experimentar con distintas condiciones y sus consecuencias. Elabora explicaciones con base científica sobre fenómenos simples valorando aplicaciones tecnológicas del conocimiento científico y reflexiona sobre su influencia en la sociedad y el ambiente, reconociendo el carácter temporal del conocimiento científico y su apertura permanente a la revisión y el cambio. Utiliza distintas herramientas de programación para resolver problemas, reconociendo sus generalidades en términos abstractos, a través de procesos sistemáticos de prueba y de detección y corrección de errores.

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

Competencias específicas	Aportes a las competencias generales
<p>CE1 percibe y comprende la cultura visual para comunicarse y expresarse en forma autónoma.</p> <p>Competencias generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • COMUNICACIÓN • PENSAMIENTO CREATIVO • PENSAMIENTO CRÍTICO • INTRAPERSONAL <p>CE2 representa y crea producciones visuales y audiovisuales en diálogo con la cultura visual para el desarrollo de diferentes lenguajes expresivos.</p> <p>Competencias generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • COMUNICACIÓN • PENSAMIENTO CREATIVO • PENSAMIENTO CRÍTICO • PENSAMIENTO COMPUTACIONAL • INTRAPERSONAL • RELACIONAMIENTO CON LOS OTROS • PENSAMIENTO CIENTÍFICO • INICIATIVA Y ORIENTACIÓN A LA ACCIÓN <p>CE3 valora y aprecia sensiblemente la cultura visual para comprender su entorno de manera crítica.</p> <p>Competencias generales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • COMUNICACIÓN • PENSAMIENTO CREATIVO • PENSAMIENTO CRÍTICO • INTRAPERSONAL 	<p>COMUNICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>PENSAMIENTO CRÍTICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 del entorno. • Habilita espacios de expresión de narrativas objetivas y subjetivas. <p>PENSAMIENTO CREATIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>PENSAMIENTO CIENTÍFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Potencia la interdisciplinariedad. • Brinda herramientas que permite identificar, percibir, Interpretar, comparar, experimentar y dar soluciones asociados a problemas sensibles del campo estético.

- RELACIONAMIENTO CON LOS OTROS
- CIUDADANÍA LOCAL, GLOBAL Y DIGITAL

CE4 evalúa procesos y producciones heurísticas propias y ajenas para interactuar y participar como integrante de una colectividad heterogénea y democrática.

Competencias generales:

- PENSAMIENTO CRÍTICO
- INTRAPERSONAL
- METACOGNITIVA
- CIUDADANÍA LOCAL, GLOBAL Y DIGITAL

- 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.

INTRAPERSONAL

- 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 a Identificar y expresar 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.

Contenidos específicos del grado 8.º

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONTENIDOS ESPECÍFICOS
<p>Percibe y comprende la cultura visual para comunicarse y expresarse en forma autónoma.</p> <p>Esta competencia implica comprender, interpretar y reflexionar sobre la cultura visual y sus manifestaciones en diversos contextos sociohistóricos.</p>	<p>IMAGEN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguajes expresivos, técnicas • Fotografía • Herramientas digitales • Corrientes artísticas
<p>Representa y crea producciones visuales y audiovisuales en diálogo con la cultura visual para el desarrollo de diferentes lenguajes expresivos.</p> <p>Implica experimentar y manipular técnicas y herramientas tanto materiales como digitales, para comunicarse en forma fluida y efectiva ante diferentes interlocutores, lenguajes y contextos.</p>	<p>FORMAS DE REPRESENTACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujos de observación; croquis, bocetos • Introducción al dibujo técnico: proyecciones ortogonales • Bidimensionalidad en el arte • Dibujo Técnico: axonometría • Fotografía • Perspectivas: Isométrica, Cavallera y Cabinet • Herramientas tecnológicas (manuales y digitales) • Impresión 3D • Tridimensionalidad en el arte
<p>Valora y aprecia sensiblemente la cultura visual para comprender su entorno de manera crítica.</p> <p>Está relacionada con la capacidad estética y la apropiación del entorno visual, con la toma de conciencia patrimonial y las producciones populares y contemporáneas.</p> <p>Hace referencia al placer estético y al gozo de las manifestaciones artísticas y la comunicación visual.</p>	<p>DISEÑO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etapas del diseño • Forma y función. Objetos cotidianos y espacios construidos • Estética y ergonomía en el Diseño • Diseño industrial y arquitectónico • Patrimonio
<p>Evalúa procesos y producciones heurísticas propias y ajenas para interactuar y participar como integrante de una colectividad heterogénea y democrática.</p> <p>Se refiere a la apropiación de los procesos heurísticos y a la autoevaluación de los recorridos personales y sociales en el arte y la comunicación visual.</p>	<p>COMUNICACIÓN</p> <p>Actividad interdisciplinaria en objetos tridimensionales o espacios</p>

Criterios de logro para la evaluación por grado

- Representa gráficamente en diferentes lenguajes y formatos.
- Establece relaciones entre el arte local y regional con intencionalidad.
- Analiza las manifestaciones del arte y las producciones visuales y audiovisuales.
- Valora, promueve y reflexiona sobre la identidad artística patrimonial.
- Percibe y aprecia la cultura en el arte y la comunicación visual.
- Construye proyectos de valor patrimonial.
- Argumenta y evalúa según el contexto.
- Distingue emociones e ideas en las producciones gráfico-plásticas.
- Reconoce y utiliza las tecnologías en el diseño de creaciones personales o grupales.

Orientaciones metodológicas específicas

El estudiante es el centro del proceso educativo y a lo largo de este se desarrollarán procesos de trabajo que favorezcan su puesta en relación consigo mismo, con los demás y con la cultura visual local, regional y universal, respectivamente.

De acuerdo a los principios orientadores de la Educación Básica Integrada (EBI) vinculada a: la centralidad del estudiante, la inclusión, la pertinencia, la flexibilidad, la integración de conocimientos, la participación y la visión ética; el docente elaborará una propuesta educativa desde una perspectiva cultural y didáctica amplia, realista y contextualizada.

La forma gráfica con que se presentan los contenidos de cada tramo y grado es coherente y responde a esta visión holística y de permanente curaduría que debe tener el docente para dar sentido a los principios orientadores de la educación por competencias.

La selección, jerarquización y puesta en diálogo de estos componentes del currículo responden siempre y en cualquier caso a ponerlos al servicio de la adquisición de las competencias específicas y generales.

El concepto de autoría curricular presenta con claridad la centralidad de los docentes como profesionales que ponen en interacción los diversos componentes intervinientes en la construcción de la planificación e implementación de los cursos y las actividades: competencias generales y específicas, características y proyectos institucionales, características de aprendizaje de los estudiantes, jerarquización y organización de contenidos de la asignatura, integración de interdisciplinariedad y espacios específicos.

En esa perspectiva, las construcciones didácticas que se generen se sustentarán en el monitoreo y en la retroalimentación permanentes como forma de adecuarlas a la evolución y requerimientos de los procesos de aprendizaje y de enseñanza.

Las metodologías activas, entre otras que los docentes consideren pertinentes, brindan posibilidades para movilizar, involucrar y dar participación al estudiante, para que de esta manera

atribuya significado a los aprendizajes y a las comprensiones que construye sobre las personas, las sociedades, las culturas y sobre sí mismo, desde el estudio de las artes plásticas.

Este proceso de dotación de sentido supone que el docente puede explicar e introducir a los estudiantes al mundo social y simbólico y ayudarles a construir por ellos mismos un marco de representaciones que les permita interpretar los fenómenos con los que entran en relación. (Kincheloe, citado en Barragán y Moreno, 2004, p. 28)

En tal sentido, se sugiere la implementación de metodologías participativas. Entre otras, se señalan:

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizajes a partir de situaciones auténticas
- Aprendizaje por inducción
- Aprendizaje por indagación
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en problemas
- Estudio de caso
- Aula invertida
- Aprendizaje a través de lo lúdico y la gamificación
- Experimentación

Las competencias específicas de la asignatura son el elemento cardinal a la hora de la organización didáctica y metodológica en tanto prioriza cuatro dimensiones desde donde se despliegan procesos y habilidades cognitivas y formas de construcción de conocimiento y comprensión desde el arte y la comunicación visual:

- percibir y comprender la cultura visual para comunicarse;
- representar y crear producciones visuales y audiovisuales en diálogo con la cultura visual;
- valorar y apreciar sensiblemente la cultura visual;
- evaluar procesos y producciones visuales propios y de otros.

En este enfoque por competencias, los contenidos de la unidad curricular dejan de ocupar el rol protagónico en el ordenamiento de secuencias de propuestas de aprendizajes, para pasar a ser componentes que viabilizan en forma dinámica el desarrollo de procesos, destrezas y habilidades que van desarrollando las competencias.

En tal sentido, es posible establecer los contenidos a trabajar a lo largo del tramo y de los grados, pero no es posible establecer a priori qué contenidos se seleccionarán en cada situación de enseñanza, con qué grado de profundidad se desarrollarán los contenidos que se aborden, ni qué secuenciaciones resultan pertinentes y necesarias en cada caso.

Esto puede significar, por ejemplo, que en algunas de las actividades iniciales de 7.º grado sea adecuado y necesario trabajar temáticas que habitualmente eran postergadas a cursos superiores en consideración de la relación grado de dificultad temática/grado de desarrollo cognitivo de los estudiantes.

El enfoque metodológico del trabajo por competencias pone énfasis en la consideración de experiencias situadas, problemáticas o desafíos que en sí mismos involucren contenidos diversos en diálogo con los proyectos institucionales.

Por ende, la evaluación no se centrará en la identificación de grados de adquisición de contenidos, sino en los tipos de operatorias y comprensiones que despliegan los estudiantes en la unidad curricular en relación con los procesos que establecen los desempeños en el grado de adquisición de las competencias.

Estos encuadres metodológicos, más allá de las planificaciones estratégicas de dispositivos que en cada instancia elaboren los docentes, establecen referencias didácticas que deben considerarse para el desarrollo y evaluación de los aprendizajes. «Las estrategias metodológicas por excelencia consisten en el diseño de actividades que propongan la puesta en práctica de procesos cognitivos de distinto tipo por parte del estudiante, con el objeto de generar conocimiento» (Litwin, 1997, p. 66).

En consonancia con el modelo de enseñanza competencial, en la unidad curricular Artes Plásticas se propone tener en cuenta, entre otras, la metodología de taller en su real concepción.

Ander-Egg (1999) define al taller como «una forma de enseñar y, sobre todo, de aprender mediante la realización de ‘algo’ que se lleva a cabo conjuntamente» (p. 14). Es, a la vez que una metodología de enseñanza, una metodología de aprendizaje. Ambos procesos se complementan y relacionan.

Este autor plantea además supuestos y principios pedagógicos que lo caracterizan:

- Es un aprender haciendo.
- Es una metodología participativa donde la relación docente/estudiante queda establecida en torno a la realización de una tarea común.
- Es una pedagogía de la pregunta, contrapuesta a la pedagogía de la respuesta, propia de la educación tradicional.
- Tiende a la interdisciplinariedad y al carácter globalizador.

La participación de todos los talleristas (los estudiantes) es un aspecto central en esta metodología. Se enseña y se aprende a través de una experiencia realizada conjuntamente entre talleristas y coordinador (el docente). El docente coordina, estimula, orienta, asesora, interviene. El estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje con el apoyo técnico y metodológico del docente.

Orientaciones sobre la evaluación

En relación con los instrumentos de evaluación, hacemos referencia a aquellas actividades o desempeños que pondrán en juego los estudiantes en las propuestas y proyectos de trabajo de los cursos y que desarrollarán, a la vez que permitirán identificar y evaluar las competencias involucradas en cada caso.

Al respecto, en consonancia con el planteo de Gardner (2000), cabe enumerar, entre otras, las siguientes actividades:

- exploraciones y producciones gráfico plásticas, bi- y tridimensionales en diversas técnicas y medios propios del trabajo en el arte y la comunicación visual;
- desarrollo de etapas de procesos de creación;
- portafolios;
- explicación y análisis de obras del arte, el diseño y la comunicación visual, propias y ajenas;
- preparación y realización de presentaciones y defensas orales de trabajos individuales y en grupos, así como de obras y proyectos propios y ajenos;
- participación en debates sobre temáticas relativas al arte y la comunicación visual, vinculadas a los proyectos de trabajo que se desarrollen en los cursos;
- creación y críticas de obras de arte y de producciones propias y de compañeros;
- participación sincrónica o asincrónica en plataforma CREA.

Estas y otras actividades serán incorporadas de forma coherente y pertinente con los procesos de trabajo que se desarrollen y no deben constituirse en instancias de evaluación en sí mismas que se presenten en forma aislada y ajena a los recorridos mencionados.

Bibliografía sugerida para este tramo

- Ander-Egg, E. (1999). *El Taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Magisterio del Río de la Plata, Buenos Aires.
- Aparici, R., García Matilla, A., Fernández Baena, J. y Osuna Acedo, S. (2012). *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Gedisa.
- Arnheim, R. (1993). Consideraciones sobre la educación artística. En R. Arnheim. *Arte y percepción visual*. Paidós.
- Arnheim, R. (1994). *Arte y percepción visual*. Paidós.
- Bachelard, G. (1994). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Battezzato, M. A. (1999). *Joaquín Torres García. La trama y los signos*. Impresora Gordon.
- Bonnici, P. y Proud, L. (1998). *Diseño con fotografías*. Mc Graw-Hill.
- Bonsiepe, G. (1985). *El diseño de la periferia*. Gili.
- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Infinito.

- Ching, F. (1998). *Arquitectura. Forma, espacio y orden*. Gili.
- Ching, F. y Juroszek, S. (1999). *Dibujo y proyecto*. Gili.
- Costa, J. y Molles, A. (1999). *Publicidad y diseño*. Infinito.
- Cracco, P. (2000). *Sustrato racional de la representación del espacio. Tomo 1*. Hemisferio Sur.
- Doczy, G. (1996). *El poder de los límites*. Latín Gráfica.
- Eco, U. (1994). *La estructura ausente*. Lumen.
- Eco, U. (1994). *Signo*. Grupo Editor Quinto Centenario.
- Eisner, E. (1990). *El ojo ilustrado*. Paidós.
- Eisner, E. (2002). *La escuela que necesitamos*. Amorrortu.
- Ferres, J. (1994). *Video y educación*. Paidós.
- Frascara, J. (1999). *El poder de la imagen. Reflexiones sobre comunicación visual*. Infinito.
- Foucault, M. (1975). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Siglo XXI.
- Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Paidós.
- Gombrich, E. (1979). El sentido del orden. En E. Gombrich. *Arte e ilusión*.
- Hernández, F. (2011). Recorte de la conferencia *Pedagogía de la Cultura Visual: expandir el saber a partir de crear relaciones*. <https://www.youtube.com/watch?v=8P27eEmf1fg>
- Hernández, F. (supervisor responsable). (2001). *Guías didácticas praxis*. Cispraxis.
- Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. De Bolsillo-Octaedro.
- Itten, J. (1975). *Arte del color*. Sipe.
- Mayer, M. (1991). *Procesos elementales de configuración y proyección. Tomo 1. Dibujo de objetos. Dibujo de modelos y copia de museo. Estudios de naturaleza*. Escuela de Artes Aplicadas de Basilea.
- Mayer, M. (1991). *Procesos elementales de configuración y proyección. Tomo 2. Dibujo de memoria. Dibujo técnico. Perspectiva. Escritura*. Escuela de Artes Aplicadas de Basilea.
- Mayer, M. (1991). *Procesos elementales de configuración y proyección. Tomo 3. Estudio de materiales*. Escuela de Artes aplicadas de Basilea.
- Mayer, M. (1991). *Procesos elementales de configuración y proyección. Tomo 4. Color. Ejercicios gráficos. Configuración espacial*. Escuela de Artes aplicadas de Basilea.
- Moya, J. y Valle, J. (2020). *La reforma del currículo escolar: ideas y propuestas*. Anele-Rede.
- Munari, B. (1985). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Gili.
- Pérez Tornero, J. M. (comp.). (2000). *Comunicación y educación en la sociedad de la información. Nuevos lenguajes y conciencia crítica*. Paidós.
- Pipes, A. (1989). *El diseño tridimensional. Del boceto a la pantalla*. Gili.
- Prieto, D. (1999). *La comunicación en la educación*. Ciccus.
- Puig, C. (1996). *Lexicográfico. Diccionario de producción gráfica*. Colihue.

- Romero, E. (1980). *Tratado de dibujo técnico. Tomo 2. Axonometría*. Iudep.
- Romero, E. (1980). *Tratado de dibujo técnico. Tomo 3. Perspectiva Real*. Iudep.
- Romero, E. (1982). *Tratado de dibujo técnico. Tomo 1. Proyecciones ortogonales*. Ediciones Básicas.
- Sanz, E. (1995). *Dibujo técnico* (2.^a ed.). Akal.
- Schoeser, M. (1995). *Diseño textil internacional*. Gili.
- Silverman, M. (1998). *Aprendizaje activo*. Troquel.
- Valles, J. y Roser, C. (2017). *Competencias artísticas en Primaria*. Graó.
- Wong, W. (1999). *Fundamentos del diseño bi- y tridimensional*. Gili.
- Wong, W. (1999). *Principios de diseño en color*. Gili.

Referencias bibliográficas

- Ander-Egg, E. (1999). *El Taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Magisterio del Río de la Plata.
- Barragán, J. y Moreno, A. (2004). Experiencia artística y producción cultura, ámbitos para la intervención socieducativa. *Educació Social. Revista d'Intervenció Socioeducativa* (28), 19-40.
- Eisner, E. W. (1995). *Educar la visión artística*. Paidós.
- Gardner, H. (2000). *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Paidós.
- Giraldez, A. (2007). *Competencia cultural y artística*. Alianza.
- Litwin, E. (1997). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Paidós.
- Ordine, N. y Flexner, A. (2017). *La utilidad de lo inútil. Manifiesto*. Acantilado.
- Romero Galván, E. y Labús, C. (2020). Tendiendo puentes entre las neurociencias y la literatura. *La didáctica de la literatura en el debate actual: aportes y desafíos*, 1(1). <https://ojs.cfe.edu.uy/index.php/DLAyD>

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