



ANEP

ADMINISTRACIÓN
NACIONAL DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

Programa de Educación Básica Integrada

Artes Visuales y Plásticas

Tramo 2 | Grados 1.º y 2.º

Actualización 2024

Componente

Alfabetizaciones fundamentales

Espacio curricular

Creativo-Artístico

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

El lenguaje visual junto a la cultura de la imagen está inmerso en toda nuestra vida, nos circunda y constituye un medio de comunicación importante, ya que expresa con imágenes nuestro sentir y nuestra mirada frente al mundo.

El lenguaje de la imagen es mucho más fuerte que el de las palabras, y sensibilizar al niño en este sistema representativo hace que desarrolle su inteligencia, su subjetividad, su imaginación, su creatividad, y pueda comunicarse con los demás

El lenguaje visual construye el pensamiento y desarrolla la inteligencia cualitativa que expresa Elliot Eisner (1995) en el libro *Educar la visión artística*.

Esta concepción proviene de Dewey (2008), quien decía que la inteligencia es la forma por la cual actuamos frente a una situación problema. Elliot Eisner lo retoma para expresar que el niño también se enfrenta a un conflicto cuando está, por ejemplo, frente a una hoja en blanco y aún no sabe por dónde empezar. Va a tener que tomar decisiones en cuanto a las formas, las líneas, los colores, el material elegido para expresar su idea y su intención. También se enfrenta al obstáculo de darle unidad y cohesión a la obra, la composición de las partes y el todo, para que su producto sea significativo.

Por eso, desde lo visual, todo está dirigido a la creación de cualidades, son decisiones inteligentes que desarrollan un modo de inteligencia llamada *cualitativa*.

Donis A. Dondis. a su vez, expresa en su libro *La sintaxis de la imagen* la importancia de la composición como aspecto fundamental de un problema visual, y por lo tanto es el resultado de las decisiones inteligentes del artista.

Por esto consideramos que este lenguaje no debe simplificarse a la aplicación de técnicas plásticas, sino a la construcción del pensamiento y al desarrollo del conocimiento.

Apunta a educar una mirada inteligente, analítica y reflexiva, a tomar decisiones en el momento de la creación y resolución de un problema estético, a valorar las obras de arte de nuestros antecesores como bienes culturales y poder interpretarlas desde la hermenéutica.

Nos posicionamos y valoramos en relación con el lenguaje visual como un sistema representativo que desarrolla las funciones cognitivas superiores del niño, ya que a través de él nos comunicamos, somos capaces de representar a través de códigos visuales nuestras ideas e intenciones, se construyen significados y podemos comprender a los demás.

Las artes visuales han logrado alcanzar su reconocimiento como ámbito de cultura en el cual se destaca la importancia del autor como creador de la obra —que transmite su sentir, su mirada del mundo— y del espectador, que no permanece pasivo y absorto frente a la observación de un producto estético, sino que reflexiona, analiza sus características, sus códigos y también reacciona e interviene enriqueciendo la obra del autor.

El arte visual desarrolla la capacidad de ver, diferente al simple mirar, descubre cualidades y relaciones, desarrollando la sensibilidad estética.

Este programa fue pensado para que el docente pueda abordarlo en forma recursiva y secuenciada en relación con los contenidos. Se considera importante abordarlo desde dos aspectos: los lenguajes del espacio y los lenguajes del plano, ya que son dos aspectos que requieren de miradas específicas. El docente es libre de realizar la secuenciación necesaria desde los contenidos y puede recurrir a contenidos de grados anteriores, si lo requiere, para luego continuar avanzando.

La exploración en cuanto a materiales diversos es muy importante para el aprendizaje de los estudiantes, porque es un aspecto de crucial importancia en la decisión, a la hora de utilizarlos en un artefacto artístico.

Consideramos necesario que los contenidos se aborden en forma contextualizada, no como la aplicación de técnicas y temas sin sentido, sino con posibilidades de exploración, percepción de diferentes experiencias, y que sea un elemento que el estudiante utilice para plasmar su idea en la obra.

Estamos de acuerdo con la mirada de Elliot Eisner en referencia a los diferentes dominios: productivo, crítico y cultural.

Es importante que el docente estimule en el niño el trabajo perceptivo, desarrollando los sentidos, explorando el medio que lo rodea, para que pueda producir y crear metáforas de la realidad.

También se debe motivar a la reflexión y el análisis crítico de sus obras y las ajenas, así como valorar las obras de arte como bienes culturales, determinando verdaderas experiencias estéticas.

Las artes visuales apuntan a la construcción del conocimiento, a las diferentes formas de resolver una consigna, al trabajo en taller, teniendo presente la importancia del aprendizaje que le aporta el docente, los descubrimientos propios y el de sus compañeros en una acción colaborativa.

El trayecto del programa apunta desde el espacio a la escultura y desde el arte contemporáneo a la instalación e intervención.

En los lenguajes del plano se aborda el dibujo, la pintura, el collage, técnicas de impresión y la fotografía con el abordaje de los diferentes planos y encuadres.

Desde el lenguaje audiovisual, Gabriela Augustowsky nos dice que en la actualidad los niños pasan de ser espectadores a ser creadores de obras audiovisuales, integrando imagen y sonido. Estas propuestas constituyen la posibilidad de que los niños desarrollen toda su creatividad e imaginación, integrando lo lúdico, el trabajo en equipo, la posibilidad de hacer pequeños cortos y proyectos con una temática contemporánea donde también se aborda la innovación tecnológica.

También surgen las historias, los títeres modelados y pintados por los niños, el juego de luces, las actuaciones, el sonido, la música, las voces de los niños, todo integrado para disfrutar de las creaciones infantiles.

Se considera importante abordar la transversalidad con los macroconceptos (imagen, palabra, sonido, cuerpo), así como el trabajo interdisciplinario que el docente pueda realizar con otras disciplinas artísticas.

El programa también hace mención a los elementos plásticos que son fundamentales para el trabajo desde los lenguajes visuales como son la línea, el punto, el color, la materia, pensados en forma contextualizada, donde el niño va a tener que realizar diferentes exploraciones.

También se aborda la cultura visual considerando a los artistas, sus imágenes significativas, sus diferentes miradas en la historia del arte y cómo han influido y nos afectan.

Este programa tiene especial interés en que el niño aprenda a interpretar críticamente y analice obras propias y de otros, comprendiendo los códigos y elementos plásticos, por eso existe un apartado de contenidos con relación a la apreciación, lectura e interpretación de imágenes, siguiendo la línea de las artes visuales.

Tramo 2 | Grados 1.º y 2.º

Perfil general del tramo

Al finalizar este tramo el estudiante vivencia y disfruta el ambiente y el patrimonio cultural y natural. Indaga la relación individuo-ambiente y las relaciones básicas de los ecosistemas en su entorno inmediato. Identifica problemas socioambientales y busca sus causas. Participa y desarrolla actividades colaborativas, cooperativas y solidarias. Escucha la opinión de otros, reconoce otros puntos de vista y atiende a las diferencias en situaciones mediadas. Entiende reglas, las sigue y participa en su creación, asume responsabilidades asignadas e identifica problemas en la convivencia. Incorpora progresivamente el fundamento cultural de las normas, comienza a diferenciar situaciones justas de injustas cuando está implicado y aporta su propia opinión de forma mediada.

Con orientación, selecciona y utiliza el recurso digital más adecuado disponible en su entorno para cumplir con una consigna dada. Indaga contenidos digitales de su interés en el ámbito escolar.

Comunica mediante diferentes formas de expresión creencias y sentimientos, orientado por el adulto hacia la búsqueda de la asertividad de sus ideas y en interacción empática con sus pares.

Opina mediante afirmaciones y razones sencillas sobre temas de su interés en el contexto cotidiano.

A través del juego, la expresión artística y la experimentación, se encuentra en proceso de reconocimiento de su corporalidad integral. Identifica que su imagen corporal se constituye en interacción con el entorno, construyendo vínculos de confianza. Adquiere hábitos de cuidado y respeto de la imagen del cuerpo propio y del otro.

Reconoce la expresión de sus emociones, sentimientos, pensamientos, intereses y motivaciones y las implicancias de sus acciones en el vínculo que desarrolla con otros de forma autónoma y mediada cuando sus características y circunstancias así lo requieran. Inicia la construcción de confianza en sí mismo y en sus características personales como en la posibilidad de adquirir otras habilidades y destrezas. Explora sus preferencias, gustos, necesidades y las expresa.

Formula preguntas generales sobre temas de su interés y de su entorno, y construye redes afectivas para el aprendizaje. Sobre situaciones concretas, interroga para construir interpretaciones y busca respuestas que lo impulsen a proponer y concretar acciones. Indaga, reconoce, anticipa e intenta dar explicaciones ante situaciones nuevas, potenciado por la curiosidad, la mediación y la interacción con su entorno. Expresa su acuerdo o desacuerdo, elaborando razones para explicar su opinión ante el cuestionamiento de otros, en un contexto argumentativo. A partir de la duda explora el entorno, se plantea nuevas preguntas confrontando su opinión con la información recabada, con el apoyo del adulto. Progresivamente adquiere el hábito de observar, pensar y actuar, controlando algún aspecto de su actividad: gestión del tiempo, concentración, autoobservación con mediación. Describe lo que aprendió, cómo lo aprendió y para qué le sirvió.

Interactúa en distintas situaciones comunicativas con diversos soportes y apoyos para desarrollar diferentes lenguajes (verbales, no verbales, expresivos, multimediales, icónicos y numéricos) y dialoga construyendo significados. Realiza inferencias de otros sistemas de lenguajes a través de elementos paratextuales, según el contexto, de acuerdo a sus intereses comunicativos y sus características. Compara características del lenguaje computacional con otros lenguajes. En otra lengua, interpreta consignas simples acompañadas de gestualidad para realizar acciones y responde verbalmente con enunciados concretos y conocidos.

Ordena la expresión de sus opiniones, sentimientos y emociones. Modifica materiales diversos de su entorno para darles nuevas formas o fines. Propone experiencias de juego en diferentes contextos en los que participa activamente. Combina ideas propias y de otros para generar alternativas originales en ámbitos cotidianos, para ofrecer variaciones de respuestas a problemas diversos, y las pone a prueba.

Observa y describe fenómenos concretos de la vida cotidiana, a través de datos y variables que obtiene mediante procesos perceptivos vinculados a conocimientos científicos, estableciendo secuencias. Cuestiona eventos y afirmaciones concretas sobre fenómenos de su entorno, busca y anticipa explicaciones con o sin mediación tecnológica, anticipando posibles efectos. Comprende y sigue las instrucciones para obtener un resultado esperado o deseado.

En el abordaje de problemas, identifica información, usa datos útiles e identifica patrones simples. Explora herramientas de la computación para obtener, almacenar y recuperar información.

Propone soluciones y anticipa resultados a problemas computacionales simples poniéndolos a prueba. Utiliza la descomposición del problema como estrategia. Desarrolla instrucciones en situaciones lúdicas o cotidianas identificando la importancia del orden en los algoritmos. Revisa los procesos de resolución; si encuentra errores los reconoce y los valora como parte del proceso. En este proceso explora, en forma mediada, y se expresa a través de nociones básicas de programación en actividades lúdicas.

Competencias específicas de la unidad curricular por tramo y su contribución al desarrollo de competencias

CE1. Competencia sensorio-perceptiva

Establece importantes conexiones y respuestas desde lo visual para interpretar su entorno. Desarrolla su mirada y su estética frente al mundo que lo rodea para desarrollar su sensibilidad estética.

Ejes temáticos: Percepción sensorial, Interrelación del mundo interno y externo, Pensamiento visual.

Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Intrapersonal, Ciudadanía local, global, digital.

CE2. Competencia interpretativa

Analiza, reflexiona y comprende el mensaje inmerso en las producciones artísticas desde lo connotativo y lo denotativo para interpretar las producciones artísticas y decodificar su sintaxis.

Ejes temáticos: Expresión, Comunicación.

Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Intrapersonal, Comunicación, Relacionamiento con los otros, Metacognitiva.

CE3. Competencia productivo-creativa

Representa situaciones, ideas y emociones reales e imaginarias a través de sus producciones para expresarse y comunicarse con los demás.

Ejes temáticos: Pensamiento divergente, Criterio estético en desarrollo.

Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento creativo, Metacognitiva, Iniciativa y orientación a la acción.

CE4. Competencia cultural

Reconoce y valora la existencia de diferentes contextos y entornos culturales para desarrollar la convivencia, la empatía y la valoración de los bienes culturales nacionales y universales.

Ejes temáticos: Capital cultural, Interés, autonomía y participación, Ciudadanía cultural.

Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Relacionamiento con los otros, Pensamiento científico, Ciudadanía local, global y digital.

CE5. Competencia en el manejo de los elementos del lenguaje visual

Interpreta códigos visuales para usarlos en función de situaciones concretas de producción y de interpretación.

Ejes temáticos: Criterio estético en desarrollo.

Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento crítico, Pensamiento creativo, Pensamiento computacional, Iniciativa y orientación a la acción.

CE6. Competencia en la práctica de artes visuales colectiva

Involucra a diferentes actores sociales en prácticas artísticas para generar espacios de participación e inclusión.

Ejes temáticos: Comunicación, Pensamiento crítico, Reconoce los elementos del lenguaje visual, diversidad, construcción visual compartida.

Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Relación con los otros, Metacognitiva, Ciudadanía local, global y digital.

Contenidos específicos del tramo y su contribución al desarrollo de las competencias específicas de la unidad curricular

Todos los contenidos específicos están relacionados con las competencias específicas en la medida en que deben ser trabajados desde lo sensorperceptivo, lo productivo-creativo, lo interpretativo, lo cultural, desde el manejo de los elementos plásticos y desde las prácticas colectivas.

Contenidos por grado y su contribución al desarrollo de las competencias específicas de la unidad curricular

Tramo 2		1.º	2.º
LENGUAJES DEL ESPACIO	La escultura CE1, CE3, CE5, CE6	Técnicas aditivas en papel. El equilibrio en el ensamblaje.	Técnicas combinadas. Técnica extractiva.
	La instalación y la intervención CE1, CE3, CE5, CE6	Transformaciones del espacio con objetos.	Transformaciones lumínicas del espacio.
LENGUAJES DEL PLANO	El Dibujo CE1, CE3, CE5, CE6	Composiciones no figurativas	Figura y fondo.
	La Pintura CE1, CE3, CE5, CE6	Técnicas mixtas.	La acuarela.
	El Collage CE1, CE3, CE5	Composiciones con transparencias.	El fotocollage.
	Técnicas de impresión CE1, CE3, CE5	Matrices de impresión.	Matrices con textos escritos.
LENGUAJE AUDIOVISUAL	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	Aspectos sonoros del audiovisual.	Argumento y guion.
	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	Género pictórico: pintura costumbrista, escenas cotidianas. Género cinematográfico: la ciencia ficción.	Géneros cinematográficos: la aventura y el documental.

ELEMENTOS PLÁSTICOS	Color CE1, CE3, CE5	Colores complementarios.	Cualidades del color: saturación.
	Punto y línea CE1, CE2, CE3, CE5	Direccionalidad, movimiento y reposo en la línea.	El punto y la línea como generador de formas en el plano.
	Materia CE1, CE2, CE3, CE5	Texturas táctiles a partir de mezclas de materiales.	La textura visual en el dibujo.
	Luz CE1, CE3, CE5	La luz sobre el paisaje.	La luz generadora de formas.
CULTURA VISUAL	CE1, CE2, CE4	Artistas, sus obras y contextos. Las series animadas televisivas y de plataformas.	Artistas, sus obras y contextos. Las imágenes en la publicidad y en la propaganda.
APRECIACIÓN, LECTURA E INTERPRETACIÓN DE IMÁGENES	CE1, CE2, CE4	Interpretación a partir de la contextualización y de inferencias en las imágenes.	Interpretación a partir de la relación entre el lenguaje visual y el contexto de las imágenes.

Contenidos, criterios de logro y su contribución al desarrollo de las competencias específicas - 1.º grado

Competencias específicas ¹	Contenidos	Criterios de logro
LENGUAJES DEL ESPACIO		
CE1, CE3, CE5, CE6	La escultura. Técnicas aditivas en papel. El equilibrio en el ensamblaje	Experimenta creativamente técnicas aditivas en papel con cartapesta y papel maché.
		Desarrolla estrategias constructivas de equilibrio en el ensamblaje como elemento compositivo.
CE1, CE3, CE5, CE6	La instalación y la intervención. Transformaciones del espacio con objetos.	Produce transformaciones del espacio con objetos intencionalmente.
LENGUAJES DEL PLANO		
CE1, CE3, CE5, CE6	El dibujo. Composiciones no figurativas.	Produce composiciones no figurativas a partir de formas rítmicas.
CE1, CE3, CE5, CE6	La pintura. Técnicas mixtas.	Utiliza técnicas mixtas combinando pintura con otras técnicas.
CE1, CE3, CE5	El collage. Composiciones con transparencia.	Produce composiciones con transparencias con diferentes materiales.
CE1, CE3, CE5	Técnicas de impresión. Matrices de impresión.	Elabora matrices de impresión con distintos materiales.
CE1, CE3, CE5	La fotografía. Figura y fondo en el encuadre.	Identifica figura y fondo en el encuadre de sus producciones fotográficas.
LENGUAJE AUDIOVISUAL		
CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	Aspectos sonoros del audiovisual.	Identifica y produce aspectos sonoros del audiovisual con distintos medios.

1 Cada competencia específica es desarrollada por varios contenidos y sus criterios de logro.

Competencias específicas ¹	Contenidos	Criterios de logro
GÉNEROS		
CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	Género pictórico: pintura costumbrista, escenas cotidianas. Género cinematográfico: la ciencia ficción.	Reconoce la pintura costumbrista y escenas cotidianas en el acervo nacional y regional.
ELEMENTOS PLÁSTICOS		
CE1, CE3, CE5	Color. Colores complementarios.	Reconoce y produce colores complementarios en sus composiciones.
CE1, CE2, CE3, CE5	El punto y la línea. Direccionalidad, movimiento y reposo en la línea.	Identifica la direccionalidad, movimiento y reposo en la línea en diferentes tipos de producciones.
CE1, CE2, CE3, CE5	Materia. Texturas táctiles a partir de mezclas de materiales.	Produce texturas táctiles a partir de mezclas de materiales en el collage y técnicas mixtas.
CE1, CE3, CE5	Luz. La luz sobre el paisaje.	Visualiza y reproduce la luz sobre el paisaje en sus producciones y en las ajenas.
CULTURA VISUAL		
CE1, CE2, CE4	Artistas, sus obras y contextos. Las series animadas televisivas y de plataforma.	Relaciona las producciones de artistas de diferentes contextos del arte universal.
		Reconoce y diferencia los mensajes en series animadas, televisivas y de plataformas a partir de elementos visuales.
APRECIACIÓN, LECTURA E INTERPRETACIÓN DE IMÁGENES		
CE1, CE2, CE4	Interpretación a partir de la contextualización y de inferencias en las imágenes.	Desarrolla interpretaciones a partir de la contextualización e inferencias en las imágenes de la cultura visual.

Contenidos, criterios de logro y su contribución al desarrollo de las competencias específicas - 2.º grado

Competencias específicas ²	Contenidos	Criterios de logro
LENGUAJES DEL ESPACIO		
CE1, CE3, CE5, CE6	La escultura. Técnicas combinadas. Técnica extractiva.	Explora creativamente técnicas combinadas con cartapesta y ensamblaje.
		Desarrolla estrategias en la técnica extractiva con distintos materiales.
CE1-CE3-CE5-CE6	La instalación y la intervención. Transformaciones lumínicas del espacio.	Realiza transformaciones lumínicas del espacio creativamente.
LENGUAJES DEL PLANO		
CE1, CE3, CE5, CE6	El dibujo. Figura fondo.	Reconoce figura y fondo en composiciones figurativas.
CE1, CE3, CE5, CE6	La pintura. La acuarela.	Produce acuarelas con preparaciones caseras.
CE1, CE3, CE5	El collage. El fotocollage.	Realiza fotocollage creando nuevas figuraciones.
CE1, CE3, CE5	Técnicas de impresión. Matrices con textos escritos.	Elabora matrices con textos escritos con intencionalidad.
CE1, CE3, CE5	La fotografía. Fotomontajes.	Realiza fotomontajes con métodos sencillos.
LENGUAJE AUDIOVISUAL		
CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	Argumento y guión.	Crea breves argumentos y guiones en forma grupal.
GÉNEROS		
CE1, CE2, CE3, CE4, CE5	Géneros cinematográficos: la aventura y el documental.	Reconoce los géneros cinematográficos aventura y documental, en producciones de su contexto.

² Cada competencia específica es desarrollada por varios contenidos y sus criterios de logro.

Competencias específicas ²	Contenidos	Criterios de logro
ELEMENTOS PLÁSTICOS		
CE1, CE3, CE5	Color. Cualidades del color. Saturación.	Reconoce y experimenta la saturación del color con pintura.
CE1, CE2, CE3, CE5	El punto y la línea como generador de formas en el plano.	Explora y reconoce el punto y la línea como generador de formas en el plano, en el dibujo y la pintura.
CE1, CE2, CE3, CE5	Materia. La textura visual en el dibujo.	Realiza texturas visuales en el dibujo a partir de la observación de la naturaleza y los objetos.
CE1, CE3, CE5	Luz. La luz generadora de formas.	Produce composiciones con la luz como generadora de formas en las instalaciones.
CULTURA VISUAL		
CE1, CE2, CE4	Artistas, sus obras y contextos. Las imágenes en la publicidad y en la propaganda.	Relaciona las producciones de artistas de diferentes contextos del arte nacional y universal.
		Identifica los mensajes en las imágenes de la publicidad y la propaganda reflexivamente.
APRECIACIÓN, LECTURA E INTERPRETACIÓN DE IMÁGENES		
CE1, CE2, CE4	Interpretación a partir de la relación entre el lenguaje visual y el contexto de las imágenes.	Produce interpretaciones a partir de la relación entre el lenguaje visual y el contexto de las imágenes de la cultura visual.

Orientaciones metodológicas específicas

El conocimiento artístico en la escuela primaria se fundamenta en la necesidad de educar la visión artística.

Tiene como propósito el desarrollo de la creatividad, que parte de la experiencia sensible, la capacidad de percibir y observar a través de los sentidos.

De esta forma el estudiante podrá producir, analizar, reflexionar y comunicar a sus semejantes sobre los procesos realizados en forma significativa, así como expresar sus pensamientos, emociones y sentimientos.

La enseñanza del arte visual se considera un lenguaje con sus códigos específicos. Por esta razón es necesario alfabetizar estéticamente y desarrollar la competencia creativa en un trabajo procesual, integrando conocimientos, habilidades y actitudes. Así el estudiante podrá codificar, decodificar y comprender textos visuales, posibilitando un desarrollo integral.

El estudiante podrá construir un proceso complejo de pensamiento donde tomará conciencia de sí mismo, nos comunicará sus sentimientos y la mirada que tiene frente al mundo que lo rodea.

¿Cómo se desarrolla la visión artística? A través del desarrollo de tres dimensiones específicas: la dimensión productiva, la dimensión crítica y la dimensión cultural.

Desde lo perceptivo, se necesita aprender a ver. Esto representa un proceso y necesita de un tiempo de aprendizaje. El desarrollo de la sensibilidad nos ayuda a conocer las cualidades del mundo.

A través de la experiencia podemos alcanzar dos operaciones cognitivas muy importantes: recordar e imaginar. No podemos recordar y tampoco imaginar lo que no hemos vivido ni experimentado. Es un aspecto básico de nuestra competencia cognitiva.

Por esta razón la experiencia sensible es una dimensión muy importante. Forma parte de la metodología más adecuada en el área del conocimiento artístico. Está relacionada con la observación, la investigación y la reflexión.

Experimentar, como respirar, consiste en un ritmo que alterna interiorizaciones y externalizaciones. Su sucesión forma un ritmo debido a la existencia de intervalos o períodos en los cuales una fase cesa, mientras la otra está latente y se prepara. (Dewey, 2008, p. 64)

Siguiendo a Dewey, al experimentar estamos internalizando las cualidades del mundo que nos rodea, lo que alude a todo el proceso de observación, análisis y síntesis propio de la conceptualización.

Luego lo exteriorizamos a través de producciones enriquecidas por nuestra creatividad e imaginación, constituyendo metáforas de la realidad. «La experiencia estética genera conocimiento, nos relaciona con el mundo, nos provoca miradas múltiples sobre este, nos conduce a actuar y, así, nos implica con el/los otro/s» (Miranda y Vicci, 2011, p. 113).

Entendemos por esta afirmación que todo conocimiento nace de nuestro sistema sensorial. La educación visual ya no es solamente un área de expresión, sino un área de conocimiento. La creación y la apreciación del arte es una actividad compleja cognitiva-perceptiva. No surge espontáneamente, sino que está alimentada y enriquecida por la experiencia.

Ya desde el siglo XVII, Comenio decía:

Debe ser regla de oro para los que enseñan que todo se presente a cuántos sentidos sea posible. Es decir, lo visible a la vista, lo sonoro al oído, lo oloroso al olfato, al gusto lo sabroso y al tacto lo tangible... Puesto que los sentidos son los fidelísimos proveedores de la memoria, la dicha demostración sensual dará por resultado la perpetuidad del conocimiento. (1988, p. 110)

El desarrollo de la capacidad perceptiva es fundamental para lograr la visión artística que proyectará al estudiante hacia una formación integral. Incide en forma positiva en el desarrollo de su personalidad y de sus competencias comunicacionales.

Vigotsky nos decía que la creatividad y la imaginación están directamente relacionadas con la capacidad de experimentar y percibir a través de los sentidos. «Cuanto más vea, oiga, y experimente, cuanto más aprenda y asimile, cuantos más elementos reales disponga en su experiencia, tanto más considerable y productiva será, a igualdad de las restantes circunstancias, la actividad de su imaginación» (2003, p. 18).

Nadie puede imaginar ni crear sobre lo no conocido. Es fundamental desarrollar las percepciones a través de los sentidos, crear diferentes experiencias entre los estudiantes para que luego sean reflexionadas, analizadas, verbalizadas y socializadas. Después se podrá estar en condiciones de exteriorizar y crear a partir de las vivencias adquiridas.

El acceso a la sensibilidad no es automático, sino que debe mediar un proceso. El ver, a diferencia del mirar, es un logro. Aprender a ver cualidades de los objetos desde el arte, como en el mundo en general, exige prestar atención, desde una metodología que favorezca la observación y la experimentación. Según W. J. T. Mitchell, cuando se los observa más detalladamente, todos los medios visuales involucran a los otros sentidos, especialmente al tacto y al oído. En tanto su modalidad sensorial, resultan ser medios mixtos (Mitchell, citado en Miranda y Vicci, 2011).

Sin duda, toda obra incluye la intervención de todos los sentidos para ser percibida, como también para ser producida.

Dimensión productiva

Un aspecto importante a tener en cuenta es la necesidad de plantear problemas o consignas que representen conflictos cognitivos que lleven a resolverse con creatividad, donde se pueda buscar variadas soluciones con imaginación y donde el trabajo en equipo sea una estrategia importante en la que todos los integrantes participen aportando su visión, considerando la importancia de la diversidad.

Es fundamental incentivar entre los estudiantes la metodología de proyectos que incluye el trabajo en equipo y talleres en forma colaborativa, y se pueden incluir distintos perfiles y diferentes miradas, realizando diversas actividades adaptadas a todos los recorridos y trayectorias.

A través del taller, el estudiante tiene la posibilidad de un aprendizaje horizontal, donde se aprenden, se comparten y se descubren conocimientos en relación con sus pares. El niño se siente protagonista y constructor de su obra en libertad.

Natalia Gil señala que «esta metodología apunta a una educación de calidad a partir de características como el desarrollo de actividades en las que los estudiantes se sienten involucrados y en cuya realización encuentran una satisfacción» (Gil y Padilla, 2009, p. 17).

Otro aspecto para tener en cuenta es la importancia del trabajo interdisciplinar con la incorporación de los macroconceptos imagen-cuerpo-palabra-sonido. Las relaciones interdisciplinarias constituyen una vía que posibilita perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adquirir conocimientos y generar nuevas conclusiones.

Dimensión crítica y cultural

Cuando interpretamos y comprendemos una obra desde la dimensión crítica, acudimos a conocimientos que no están explícitos en la obra, pero sí están presentes desde lo que sabemos por las distintas experiencias sensibles incorporadas en nuestra historia de vida.

El arte usa estos conceptos previos permanentemente, juega con lo que no está, pero al mismo tiempo está sobreentendido de forma connotativa.

Un elemento muy importante es aprender a reflexionar y analizar lo creado. Nos referimos a la retroalimentación crítica y constructiva necesaria para la comprensión de la obra de los estudiantes, y que cada uno de ellos logre verbalizar el significado de su obra en particular y la de sus compañeros.

Los docentes también deben tener la capacidad de leer la calidad del trabajo de sus estudiantes, poder hablar e interpretar de manera constructiva a través de diferentes puntos de acceso, así como también situar y contextualizar las obras de arte de diferentes artistas, para estabilizar el concepto de lenguaje visual que comunica a través de su sintaxis y su composición.

Desde lo cultural, es importante enseñar a valorar, respetar y disfrutar los bienes artísticos que incluyen y valoran elementos del pasado, y también todos aquellos que han permitido la formación de nuestra identidad y nuestra singularidad.

Orientaciones sobre evaluación

La evaluación es parte fundamental del proceso de enseñanza porque es la posibilidad que nos damos a nosotros mismos de rever sobre nuestras propias prácticas y valorar los aprendizajes de los estudiantes. Es parte del proceso de enseñanza y contribuye a su mejora. Se focaliza principalmente en el proceso que realiza el estudiante, el interés por superarse y los cambios registrados en sus producciones.

La evaluación será cualitativa y de proceso. En la medida que se pueda ‘ver’ y reflexionar afinamos la mirada y la sensibilidad, ya que es el objetivo fundamental del arte en la escuela.

De todos los campos de estudio, las artes son las que más nos muestran la diversidad, la individualidad y la sorpresa. Invitan a desarrollar la imaginación, los avances desde lo personal, la creatividad, lo que llevará al estudiante a solucionar situaciones problema de diversas maneras.

La evaluación debe ser mirada en estrecha relación con la tarea del estudiante, con la enseñanza y con el aprendizaje. Es además una condición necesaria en un proceso de enseñanza responsable y de un buen aprendizaje. Al respecto, Edith Litwin señala:

Si pudiéramos caracterizar las buenas prácticas que recorren los diferentes niveles del sistema educativo, elegiríamos a las que satisfacen las siguientes condiciones: sin sorpresas, enmarcadas en la enseñanza, sin desprenderse del clima, ritmo y tipo de actividades usuales de la clase. Además, en las buenas prácticas de evaluación, los desafíos cognitivos no son para evaluar, sino para conformar una parte de la vida cotidiana del aula: estas son atractivas para los estudiantes y con consecuencias positivas respecto de los aprendizajes. (Litwin, citada en Augustowsky, 2012, p. 173)

Estas palabras nos ponen en conocimiento de que la evaluación forma parte del proceso de enseñanza y de aprendizaje. Es muy importante el poder tener una instancia de observación, de apreciar la evolución y los logros del estudiante, de concientizar sus recorridos, las correcciones y los avances.

Los portafolios son la materialización de un proceso, es la memoria de todo el trayecto y es una creación única, porque cada estudiante elige las producciones que va a integrar como evidencia de su aprendizaje. Incluye la voz de los otros, la del profesor guía y la de los compañeros que opinan y colaboran en su elaboración.

La enseñanza del arte está muy vinculada con la vida emocional, con el sentir, con el participar en la experiencia estética, con analizar lo realizado, revisar los logros, reconocer los fallos para mejorar y continuar evolucionando.

La experiencia estética influye en mí, me atraviesa y me cambia. Una vez que actúe en mi ser, ya no seré el mismo. Se trata de estimular la experiencia humana que es la base de la experiencia estética.

Bibliografía sugerida para este tramo

- Augustowsky, G. (2012). *El arte en la enseñanza*. Paidós.
- Augustowsky, G. (2017). *La creación audiovisual en la infancia. De espectadores a productores*. Paidós.
- Ciffone, S. (coord.). (2013). *El conocimiento artístico en la escuela*. Camus.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós.
- Eco, U. (1985). *Obra abierta*. Planeta Agostini.
- Eisner, E. (2012). *Educación y cultura visual*. Paidós.
- Gil, N. (2009). *¿Cómo planificar proyectos creativos en el aula y en la institución?* (1.ª ed.). Biblos.
- Giraldez, A. (2007). *Competencia cultural y artística*. Alianza Editorial.
- Goodman, N. (1976). *Los lenguajes del arte*. Paidós.
- Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Octaedro.
- Miranda, F. y Vicci, G. (2011). *Pensar el arte y la cultura visual en las aulas*. Santillana.
- 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). Disponible en ojs.cfe.edu.uy
- Skliar, C. y Larrosa, J. (2011). *Experiencia y alteridad en la educación*. Homo Sapiens.
- Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Vigotsky, L. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal.
- Vigotsky, L. (2006). *Psicología del arte*. Paidós.

Bibliografía consultada para los contenidos

- Ambrós, A. y Breu, R. (2007). *Cine y educación. El cine en el aula de primaria y secundaria*. Graó.
- Augustowsky, G., Massarini, A. y Tabakman, S. (2008). *Enseñar a mirar imágenes en la escuela*. Tinta Fresca.
- Barbosa, A. M. y Galvão Coutinho, R. (2009). *Arte/educación como mediación cultural y social*. Editora Unesp.
- Delgado, J., Leiro, A. y Martínez, E. (1990). *El collage*. Alameda.
- Duquet, P. (1962). *Los recortes pegados en el arte infantil*. Kapelusz.
- Duquet, P. y Stern, A. (1961). *Del dibujo espontáneo a las técnicas gráficas*. Kapelusz.
- Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual. Currículum, estética y la vida social del arte*. Octaedro.
- Marín Viadel, R. (coord.). (2003). *Didáctica de la Educación Artística*. Pearson.
- *Material Educativo*. 27.ª Bienal de San Pablo: Cómo vivir juntos. (2006). Fundación Bienal.
- Wong, W. (1987). *Principios del diseño en color*. Gili.

Referencias bibliográficas

- Augustowsky, G. (2012). *El arte en la enseñanza*. Paidós.
- Comenio, J. A. ([1657] 1988). *Didáctica magna*. Porrúa.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós.
- Eisner, E.W. (1995). *Educar la visión artística*. Paidós Ibérica. Barcelona.
- Gil, N. (2009). *¿Cómo planificar proyectos creativos en el aula y en la institución?* (1.ª ed.). Biblos.
- Giraldez, A. (2007). *Competencia cultural y artística*. Alianza.
- Miranda, F. y Vicci, G. (2011). *Pensar el arte y la cultura visual en las aulas*. Santillana.
- 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), 13-34. Disponible en ojs.cfe.edu.uy.
- Vigotsky, L. (2003). *La imaginación y el arte en la infancia*. Akal.

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).