



**ANEP**

ADMINISTRACIÓN  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

Programa de Educación Básica Integrada

# Artes Visuales y Plásticas

Tramo 3 | Grados 3.º y 4.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

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 3 | Grados 3.º y 4.º

### Perfil general de tramo

Al finalizar este tramo cada estudiante explora características de la vida, la relación individuo-ambiente y las relaciones básicas de los ecosistemas, reconociendo problemas socioambientales locales y explorando sus causas. Identifica características culturales locales y regionales y distingue lo común de lo diverso. Con guía del maestro indaga sobre la incidencia de las acciones y actitudes cotidianas, así como también de las actividades productivas, en el equilibrio ambiental. Valora el ambiente, los elementos del patrimonio cultural y natural, a la vez que desarrolla hábitos y participa en actividades colaborativas de conservación, recuperación y mejora del ambiente.

Mediante el diálogo llega a acuerdos y, con la mediación de personas adultas, internaliza, comprende y participa en la reflexión y creación de reglas de convivencia, aportando su opinión y escuchando la opinión del otro. Identifica derechos y obligaciones que lo implican, así como responsabilidades en los ámbitos lúdico y escolar. En vínculo con distintas identidades y el entorno experimenta el reconocer y expresar su identidad como un aspecto en construcción. Comienza el proceso de autorregulación; reconoce las emociones, sentimientos, intereses y motivaciones, las propias y las de otros. Comparte el sentido del cuidado mutuo, que contribuye al desarrollo integral de todos y reconoce situaciones de discriminación de las diferencias. Las inquietudes internas comienzan a resolverse en diálogo consigo mismo y con los otros; con orientación y acompañamiento planifica y toma decisiones. En situaciones concretas identifica distintos puntos de vista y construye alternativas, distinguiendo emociones de argumentos. En lo referente a la búsqueda de acuerdos frente a conflictos participa de dinámicas donde se contraponen y resuelven situaciones con mediación de personas adultas. Además, reconoce el potencial de su corporalidad para intervenir con su accionar en el entorno y se encuentra en proceso de internalización de límites, de protección y de respeto hacia los demás y hacia el contexto.

En situaciones diversas, expresa ideas, se plantea desafíos, busca estrategias y analiza posibilidades para abordarlas. Esto le permite construir y proponer prototipos de solución para problemas sencillos, así como también seleccionar conocimientos previos y recursos de manera situada y en función de la acción que planifica. Frente a las situaciones que lo desafían reconoce diversos estímulos, se centra en los relevantes e identifica las consecuencias de sus respuestas a la vez que comienza a reflexionar sobre los aspectos que ellas se pueden modificar o potenciar. En las actividades de aula reconoce los elementos que le generan mayor facilidad o dificultad y se inicia en la reflexión sobre los aspectos para cambiar o fortalecer. A partir de temas propuestos o de su interés, formula preguntas diversas focalizadas en distintos aspectos de una situación y construye significados e interpretaciones, más allá de los obvios, relativos a objetos o situaciones concretas. Al poner sus ideas a prueba, ensaya respuestas y experimenta con una gama de opciones. En la generación de ideas nuevas explora y propone respuestas a distintas situaciones, utilizando formas creativas, lógicas o heurísticas. A su vez, plasma y ex-

presa en obras sus emociones, sentimientos e ideas, explorando las posibilidades que brindan diferentes materiales. Se sensibiliza frente a sus propias creaciones, las de sus pares y las producciones culturales de ámbitos locales o regionales.

Al enfrentar situaciones definidas describe las estrategias empleadas y las relaciona con experiencias previas en su discurso. Toma decisiones adecuadas a sus intereses comunicativos y sus características, desarrollando estrategias de comunicación de acuerdo con el contexto. Se comunica y desarrolla diferentes lenguajes y sus interrelaciones tomando en cuenta otras opiniones y las propias. Esto lo hace de acuerdo con sus motivaciones, respetando al otro, atendiendo derechos y deberes mutuos, ampliando los procesos de recepción y expresión de ideas, creencias y sentimientos. Con la guía del adulto, planifica y revisa sus producciones.

En otra lengua relata rutinas relacionadas con la vida cotidiana, produce textos sencillos de temas conocidos, con apoyo visual, aplicando diversos soportes y textos alternativos. Con relación a lenguajes computacionales, utiliza la programación para expresar ideas simples.

En la elaboración de la estructura argumentativa emplea razones básicas para defender y justificar su punto de vista. Al expresar sus argumentos lo hace adecuadamente en el contexto cotidiano y sobre temas conocidos, produciendo textos argumentativos sencillos de forma escrita y en el discurso oral. De esta forma participa en el diálogo, acepta otras opiniones y evalúa razonamientos sencillos en su discurso y en el de otros.

A partir de fenómenos simples de su entorno escolar, familiar y comunitario, que aborda como problemas, vincula conocimientos científicos a evidencias concretas con incipiente autonomía. En estas situaciones reconoce y cuestiona explicaciones científicas y técnicas con base en sus ideas previas. Además, descubre regularidades y alteraciones, cuantifica medidas, clasifica, ordena y compara datos vinculados al fenómeno problematizado. Elabora y comunica preguntas y supuestos, sintetiza e infiere información y generaliza empíricamente. En relación con la investigación, reconoce variables, recopila datos y elabora conclusiones sencillas. Expresa, de forma autónoma, caminos alternativos para el estudio de los fenómenos según sus intereses o consignas planteadas. En el proceso de alcanzar soluciones, utiliza diferentes estrategias y persevera.

Ante problemas simples que se pueden abordar mediante algoritmos, los descompone y resuelve con una variedad acotada de instrucciones que sigue paso a paso en situaciones lúdicas o cotidianas. Identifica y combina comandos básicos de programación, comprendiendo y explicando los comportamientos de sus propios programas. Explora sobre el funcionamiento de dispositivos tecnológicos; respecto al procesamiento de datos almacena, organiza y recupera información con diferentes herramientas.

En cuanto al entorno digital, identifica características de la tecnología. Reconoce que el comportamiento de las computadoras es el resultado de la ejecución de programas, y que por tanto dependen de las instrucciones que dan los humanos. Distingue la dualidad de roles: usuarios y programadores. En la dimensión crítica del uso de la tecnología, con la mediación de una persona adulta, analiza la veracidad, el contexto o fiabilidad de la información disponible en medios digitales. En su participación en redes sociales y otros espacios de intercambio digital, con intervención de personas adultas, comienza a comprender las implicancias de su participación.

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

**CE1.** Competencia sensorial. Explora y percibe a través de los sentidos el mundo visual que lo rodea para desarrollar experiencias estéticas. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación.

**CE2.** Competencia interpretativa. Inicia procesos interpretativos en las producciones de arte visual con ayuda del docente para establecer relaciones entre los contextos y sus manifestaciones culturales. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento crítico, Metacognitiva, Pensamiento científico.

**CE3.** Competencia productivo-creativa. Se sensibiliza frente al mundo que lo rodea a través de imágenes visuales para generar sus propias creaciones. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento Computacional.

**CE4.** Competencia cultural. Identifica valores culturales en las obras de arte, relacionados con la vida de la comunidad, lo nacional y lo regional para construir su propia identidad. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Relacionamiento con otros, Ciudadanía local, global y digital, Intrapersonal.

**CE5.** Competencia en el manejo de los elementos del lenguaje visual. Se expresa a través de los elementos plásticos para transformar la realidad. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo, Iniciativa y orientación a la acción.

**CE6.** Competencia en la práctica de artes visuales colectivas. Explora y desarrolla imágenes visuales de forma colectiva para elaborar producciones artísticas en grupo. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo, Relación con los otros.

## Contenidos específicos, criterios de logro y su contribución al desarrollo de las competencias específicas de la unidad curricular

Los vínculos que se detallan en la siguiente tabla entre las competencias, los contenidos y los criterios de logro responden a una jerarquización sin ser excluyentes.

Competencias específicas relacionadas	Contenidos específicos de 3.º grado	Criterios de logro de 3.º grado
<b>CE1. Competencia sensorial</b> Explora y percibe a través de los sentidos el mundo visual que lo rodea para desarrollar experiencias estéticas.	<b>Lenguajes del espacio:</b> La escultura Procedimientos en técnicas extractivas con diferentes materiales.	Indaga y explora procedimientos en técnicas extractivas de la escultura con diferentes materiales y herramientas.
<b>CE6. Competencia en la práctica de artes visuales colectivas</b> Explora y desarrolla imágenes visuales de forma colectiva para elaborar producciones artísticas en grupo.	<b>La instalación y la intervención</b> Transformaciones del espacio interactuando con el cuerpo, y el espacio.	Explora y descubre las transformaciones del espacio de forma colectiva.
<b>CE3. Competencia productivo-creativa</b> Se sensibiliza frente al mundo que lo rodea a través de imágenes visuales para generar sus propias creaciones.	<b>Lenguajes del plano:</b> <b>El dibujo</b> Transformación del plano aplicando diferentes elementos gráfico-plásticos.	Indaga y analiza transformaciones del plano aplicando diferentes elementos gráfico-plásticos.
	<b>La pintura</b> Pinturas vinílicas y acrílicas. Composiciones a partir de la mancha.	Descubre posibilidades expresivas que le aporta la pintura vinílica en sus composiciones con manchas.
	<b>El collage</b> Técnicas mixtas: papel y pintura.	Crea y analiza sus composiciones en collage con técnicas mixtas.
	<b>Técnicas de impresión</b> Matrices de surco: linogrado, telgopor, cartón, yeso.	Experimenta la creación de matrices de surco en técnicas de impresión.

	<p><b>Fotografía</b> Equilibrio en la composición. La línea de horizonte.</p>	Indaga y analiza el equilibrio en la composición fotográfica con herramientas tecnológicas.
	<p><b>Lenguaje audiovisual</b> La iluminación. Campo, profundidad de campo y contracampo.</p>	Experimenta y analiza la iluminación y el campo en el lenguaje audiovisual con recursos tecnológicos.
	<p><b>Géneros</b> Géneros pictóricos: mitológicos, religiosos y alegorías. Géneros cinematográficos: comedia y humor.</p>	Reconoce, identifica y analiza los diferentes géneros pictóricos y cinematográficos en diferentes obras.
<p><b>CE5. Competencia en el manejo de los elementos del lenguaje visual</b> Se expresa a través de los elementos plásticos para transformar la realidad.</p>	<p>Elementos plásticos. Color. Paleta alta y paleta baja.</p>	Identifica y comprende la diferencia entre paleta alta y baja a partir de la apreciación y la exploración plástica.
	<p><b>Punto y línea</b> Interacciones entre el punto, la línea y el plano.</p>	Expresa múltiples interacciones del punto y la línea sobre el plano con diversidad de materiales.
	<p><b>Materia</b> Relaciones entre texturas táctiles y texturas visuales.</p>	Explora relaciones existentes entre las texturas táctiles y las texturas visuales a través de distintas técnicas.
	<p><b>Luz</b> Efecto de la luz sobre los objetos: Luz frontal, lateral, contraluz, cenital.</p>	Experimenta los diferentes efectos de la luz sobre los objetos con distintas intenciones expresivas.

<p><b>CE2. Competencia interpretativa</b> Inicia procesos interpretativos para establecer relaciones entre los contextos y sus manifestaciones culturales.</p>	<p>Cultura visual Artistas, sus obras y contextos. La cultura cinematográfica.</p>	<p>Interpreta y relaciona la obra de artistas en la cultura cinematográfica a partir de diferentes visualizaciones.</p>
<p><b>CE4. Competencia cultural</b> Identifica valores culturales en las obras de arte relacionados con la vida de la comunidad, lo nacional y lo regional para construir su propia identidad.</p>	<p>Apreciación, lectura, interpretación de imágenes. Interpretación reflexiva que permita identificar las distintas intenciones en las imágenes.</p>	<p>Identifica las distintas intenciones en las imágenes a través de la interpretación reflexiva.</p>

Competencias específicas relacionadas	Contenidos específicos de 4.º grado	Criterios de logro de 4.º grado
<p><b>CE1. Competencia sensorial</b> Explora y percibe a través de los sentidos el mundo visual que lo rodea para desarrollar experiencias estéticas.</p>	<p><b>Lenguajes del espacio:</b> La escultura Combinaciones de técnicas de modelado, ensamblaje y extractivas.</p>	<p>Indaga, explora y analiza las distintas técnicas del modelado y ensamblaje de forma individual o colectiva.</p>
<p><b>CE6. Competencia en la práctica de artes visuales colectivas</b> Explora y desarrolla imágenes visuales de forma colectiva para elaborar producciones artísticas en grupo.</p>	<p><b>La instalación y la intervención</b> Intervenciones del espacio en la escuela con distintos elementos y recursos plásticos.</p>	<p>Explora posibles intervenciones del espacio en la escuela con distintos elementos y recursos plásticos de forma colectiva.</p>
<p><b>CE3. Competencia productivo-creativa</b> Se sensibiliza frente al mundo que lo rodea a través de imágenes visuales para generar sus propias creaciones.</p>	<p><b>Lenguajes del plano:</b> <b>El dibujo</b> El dibujo de objetos y figuras humanas.</p>	<p>Indaga, analiza y crea a partir de objetos y de la figura humana de forma individual o colectiva.</p>
	<p><b>La pintura</b> Pinturas al huevo y al aceite, temple, tintas naturales y óleo.</p>	<p>Elabora distintas pinturas y experimenta con ellas en diferentes soportes.</p>

	<b>El collage</b> Técnicas mixtas: papel, pintura y tela.	Experimenta y crea con las técnicas mixtas en diferentes soportes.
	<b>Técnicas de impresión</b> Matrices de relieve con diferentes materiales.	Indaga, experimenta y crea con matrices de relieve, con diferentes soportes.
	<b>Fotografía</b> Las diferentes angulaciones en el encuadre.	Explora, registra y percibe, con intencionalidad, diferentes ángulos en las tomas fotográficas.
	<b>Lenguaje audiovisual</b> Movimientos de cámara. Las angulaciones en el encuadre.	Explora, registra y percibe los movimientos de cámara, con intencionalidad, en diferentes contextos.
	<b>Lenguajes del plano</b> <b>Géneros</b> Géneros: naturaleza muerta. Géneros cinematográficos: ficción y música.	Identifica, selecciona y recrea los distintos géneros en la pintura y en el cine con ayuda del docente.
<b>CE5. Competencia en el manejo de los elementos del lenguaje visual</b> Se expresa a través de los elementos plásticos para transformar la realidad.	<b>Elementos plásticos</b> <b>Color</b> La relatividad del color.	Analiza la relatividad del color con diferentes experiencias.
	<b>Punto y línea</b> La expresividad de la línea a partir de diferentes materiales y herramientas.	Analiza y descubre a partir de la experiencia, la expresividad y el significado de la línea con distintos materiales y trazos.
	<b>Materia</b> Variaciones de texturas de un mismo material.	Indaga diferentes texturas de un mismo material a partir de experimentos.



	<b>Luz</b> La representación de la luz en la pintura: el claroscuro.	Indaga y crea diferentes estrategias en la representación de la acción de la luz a través del claroscuro en las obras
<b>CE2. Competencia interpretativa</b> Inicia procesos interpretativos para establecer relaciones entre los contextos y sus manifestaciones culturales.	<b>Cultura visual</b> Artistas, sus obras y contextos. La moda en la vestimenta.	Interpreta y relaciona la obra de artistas en sus contextos. Identifica la moda en la vestimenta con relación al consumo en la vida cotidiana.
<b>CE4. Competencia cultural</b> Identifica valores culturales en las obras de arte, relacionados con la vida de la comunidad, lo nacional y lo regional para construir su propia identidad.	<b>Apreciación, lectura e interpretación de imágenes</b> Confrontación de interpretaciones que amplíen posibles sentidos y significados de las imágenes.	Interpreta y da razones en la confrontación de interpretaciones ampliando los posibles sentidos y significados de las imágenes en discusiones y debates.

## Orientaciones metodológicas

Este apartado incluye orientaciones metodológicas y otros aspectos didácticos. Este programa se implementa con base en metodologías activas en el entendido de que favorece el desarrollo de las competencias. De todas formas el docente, teniendo en cuenta los procesos cognitivos y los contenidos involucrados, seleccionará aquellas metodologías activas que mejor se ajusten a la intervención pedagógica.

El programa de Artes Visuales y Plásticas se visionó en el marco competencial de la Transformación Curricular Integral. Está organizado con relación a las competencias generales y específicas, no desestimando las posibles conexiones que se pueden determinar entre ellas, los criterios de logros y los contenidos. Estos últimos pueden ser trabajados de forma recursiva y contextualizada, de manera de generar secuencias didácticas significativas.

El programa consta de diferentes aspectos para tener en cuenta desde los lenguajes del espacio, donde encontraremos la escultura y la instalación.

Luego se plantean los lenguajes del plano, determinado por el dibujo, la pintura, el collage, la impresión y la fotografía. El lenguaje audiovisual, es un campo en construcción, como lo dice Gabriela Augustowsky (2017) en su libro *La creación audiovisual en la infancia*, que merece un lugar específico.

Otro aspecto que hay que tener presente en la formación artística y estética, es en la identificación y conocimiento de los distintos géneros de las artes visuales, por eso se tratan de forma independiente.

Conocer los elementos plásticos, es muy importante en el arte y fundamental para analizar una obra, comprender la intención del autor, deconstruir, analizar y reflexionar en los procesos creativos.

Siempre que se concreta una obra artística, parte de una sustancia visual que se compone de los elementos plásticos como es el color, el punto, la línea, la luz, la materia y la textura.

Por eso el currículo tiene un espacio para estas cuestiones que son de gran importancia y hacen a la sintaxis de la obra. Dice Donis A. Dondis (2017) en su libro *La sintaxis de la imagen*: «Existen elementos básicos que pueden aprender y comprender todos los estudiantes de los medios audiovisuales, sean artistas o no, y que son susceptibles, junto con técnicas de manipulación, de utilizarse para crear claros mensajes visuales» (p. 27).

El currículum también, involucra la importancia de la cultura visual en el entendido de que constituye un ámbito de producción, análisis y crítica en relación con el mundo de las imágenes que forman parte de nuestra vida.

Siguiendo el concepto de cultura visual de Fernando Hernández-Hernández en su libro *Espigador@s de la cultura visual*, se entiende que no se debe solamente recoger el aporte cultural del arte de tantos artistas que nos han precedido solamente, sino que la metáfora determinada por espigar la cultura visual significa estar abierto no solo para nutrirnos del bagaje cultural, sino para crear nuevos discursos, visiones y conocimientos complementarios.

Las espigador@s actuales no solo recogen muestras y fragmentos de la cultura visual de todos los lugares y contextos para coleccionarlos y «leerlos», sino para crear narrativas paralelas, complementarias y alternativas. (Hernández-Hernández, 2007, p. 16)

## **Desde lo metodológico**

Es importante también tener presente que la currícula, establece la construcción del modelo artístico desde las competencias generales, las específicas y el abordaje de los contenidos, siguiendo el marco conceptual y metodológico de Elliot Eisner (2012) desarrollando los dominios productivo, crítico y cultural para lograr la visión artística en el niño.

## **Dominio productivo**

Estamos frente a un trayecto complejo el cual se necesita en una primera etapa el desarrollo de lo perceptivo.

La experiencia y la vivencia son fundamentales para avanzar en el proceso cognitivo que implica crear visualmente.

La producción artística en el niño atraviesa un proceso desde lo pictográfico, un dibujo esquemático hasta lograr la representación en tercera dimensión.

Poder representar la realidad supone un esfuerzo muy importante donde hay que tener en cuenta la forma total, lo parcial y las relaciones entre ambas para lograr coherencia y cohesión de significados.

Otro aspecto a tener en cuenta es la representación de los sentimientos y emociones.

El conocimiento de los materiales y las técnicas en muchos casos son decisivos para el logro o los limitantes de una obra artística.

### **Dominio crítico**

Cuando apreciamos una obra es importante comprender ¿qué nos hace sentir?, ¿qué nos provoca?

Para ello debemos tener en cuenta ciertas estructuras de referencia entre las cuales debemos considerar algunas dimensiones:

La dimensión experiencial ¿en qué grado nos afecta?

Esta nos muestra cuando el niño se sensibiliza con la obra desde los sentidos y expresa lo que siente.

Cuanto más aportemos a la obra, más significativa será y a través del análisis y la reflexión, aumentaremos su sentido.

Es importante tener en cuenta la dimensión formal, constituida por la relación de las partes con el todo y la relación de los diferentes elementos que constituyen la obra, ¿cómo se afectan e interactúan?

- La dimensión simbólica, está plasmada en la presencia de elementos simbólicos que aportan significado para su comprensión.
- La dimensión temática, relacionada con el significado general de la obra y que le da sentido a todas las formas.
- La dimensión material, determinada por las características de los materiales que dan posibilidades a la obra de realización.
- La dimensión contextual que se relaciona con las condicionantes y su relación con la época en que surgió.

### **Dominio cultural**

Elliot Eisner (2012) no hace una explicación detallada del tercer dominio cultural, pero lo integra en la dimensión contextual y en otros aspectos que detalla.

El artista realiza su obra, pero debemos considerar que se encuentra inserto en una cultura, en una historia que influye en él, en la forma de expresarse, en la visión que tiene del mundo.

A pesar de ello, en la actualidad contemporánea nos enfrentamos a cambios culturales. Pep Alsina nos dice en su libro *La competencia cultural y artística. 7 ideas clave*, que

la competencia cultural y artística no se refiere a una cultura y a un arte, sino a unas culturas y unas artes y, lo más importante, al diálogo que se establece entre ellas: favorece el aprecio de las distintas manifestaciones artísticas- culturales y establece puentes de contacto. (Alsina, 2012, p. 21)

Las producciones artísticas expresan en la actualidad la realidad intercultural estableciendo relaciones entre los distintos grupos humanos que conviven.

La identidad es la construcción de sí mismo en relación con otro diferente. En la actualidad lo más importante es prestar atención a las mezclas que vinculan a los diferentes grupos culturales.

Fernando Miranda y Gonzalo Vicci explícita en su libro *Pensar el arte y la cultura visual en las aulas*:

Lo cultural, entonces, será el territorio donde los contrastes, comparaciones y asimilaciones definirán la negociación entre culturas disímiles, dando paso a nuevos procesos sociales, integrados como diferentes. (Miranda y Vicci, 2012, p. 60)

Estos dominios constituyen la metodología propia de la enseñanza de las artes y el desarrollo de la visión estética que se complementan con las metodologías activas. Estas brindan posibilidades para movilizar, involucrar y dar participación al estudiante para que de esta manera atribuya significado a los aprendizajes sobre las personas, las sociedades, las culturas y sobre sí mismo, desde el estudio del arte y la comunicación visual.

Se considera también, la importancia del aprendizaje colaborativo donde los niños y la comunidad docente participen en los proyectos del Centro.

Tener en cuenta los intereses de los niños a través de situaciones auténticas, es fundamental para lograr aprendizajes profundos, así como el trabajo desde la interdisciplina involucrando perspectivas diversas desde un mismo objeto de conocimiento.

Es muy importante planificar proyectos que representen verdaderos problemas a resolver, donde los estudiantes puedan participar y buscar soluciones diversas, interviniendo cada uno con su mirada específica, así como el conocimiento de los objetivos y metas por parte de todos los integrantes (docente-estudiante), logrando un involucramiento en la tarea.

La construcción de secuencias de aprendizaje es otro aspecto que permitirá avanzar un contenido desde diferentes fases logrando mayor profundidad en el aprendizaje de los niños.

También es necesario tener presente las diferentes herramientas metodológicas como el uso de portafolios donde los estudiantes puedan registrar sus producciones, reflexionar sobre ellas y valorar sus procesos de forma metacognitiva.

Se considera fundamental el trabajo basado en el juego, incorporando los recursos y estrategias desde lo lúdico, teniendo en cuenta la franja etaria del niño.

El juego aborda los fundamentos para la construcción de competencias cognitivas, sociales y emocionales.

A través de él, los niños aprenden a forjar vínculos con los otros, acordar, negociar, compartir y resolver problemas.

La experimentación es el fundamento para lograr el desarrollo cognitivo en la Educación Visual donde todo lo que logren los niños vivenciar a través de su cuerpo de forma sensible será sustancia fundamental para el aprendizaje.

Estas metodologías se trabajarán teniendo en cuenta el Diseño Universal del aprendizaje (DUA), el cual contempla la heterogeneidad de nuestro estudiantado en esta ruta formativa.

## Orientaciones para la evaluación

La evaluación es parte de la enseñanza y tiene sentido en la medida que se pueda reflexionar desde la propia práctica pedagógica con el objetivo de mejorar y avanzar en el conocimiento artístico.

Todas las posibilidades de pensar metacognitivamente nuestras prácticas, representan procesos fundamentales para tomar decisiones sobre lo que debemos seguir haciendo, lo que necesitamos empezar a hacer y lo que hay que modificar para poder avanzar como profesionales de la educación.

Es importante también que el docente comparta con sus estudiantes las metas de aprendizaje y conozcan hacia dónde deben avanzar desde la propuesta artística, es mucho más significativo el proceso y más profunda la reflexión.

De este modo será posible experimentar logros más altos en los aprendizajes.

La evaluación formativa propicia un clima de confianza y comprensión para resolver problemas desde el arte de forma divergente y creativa.

Este proceso de evaluación trae consigo la retroalimentación y la autoevaluación, fundamentales para lograr la autonomía de nuestros estudiantes.

Tenemos presente diversos instrumentos entre ellos:

- las listas de control
- las preguntas significativas
- las escalas de observación
- las rúbricas
- los portafolios
- los protocolos de retroalimentación.

La evaluación está muy vinculada con el mundo de la sensibilidad, las emociones y la reflexión de los procesos creativos para concretar la mejora de los aprendizajes.

La retroalimentación certifica, acredita los aprendizajes y contribuye a la mejora de estos, ya sea con relación a los estudiantes, como también para los docentes como profesionales.

Para que esta tenga sentido, es necesario una continuidad sostenida de las prácticas, desde los procesos de reflexión y metacognición.

La evaluación formativa constituye un proceso donde el diálogo, la formulación de interrogantes, los intercambios docente-estudiante, son necesarios para comprender las diferentes estrategias que tiene cada niño, valorar el trayecto realizado y autorregular su aprendizaje.

Los estudiantes deben ser conscientes del proceso que ponen en juego para aprender, de las etapas que transitan, conocer las estrategias e instrumentos que utilizan, para mejorar los aprendizajes y adquirir la responsabilidad para transformarse en aprendices autónomos.

Para involucrar al estudiante en este proceso, es necesario que sea consciente sobre qué y cómo está aprendiendo para poder autoevaluarse.

Eisner nos dice que el profesor de arte necesita de la observación de los niños en el aula, para recopilar elementos y evidencias con relación a la valoración que realizará también de su gestión.

Por ejemplo, ver el entusiasmo de los estudiantes en la realización de una obra, cómo utilizan los materiales y las herramientas, son elementos para autoevaluarse, a partir de sus propuestas de trabajo.

Las valoraciones se realizan durante el proceso, de forma habitual y estas son las que van a guiar la toma de decisiones en la acción pedagógica del docente.

El procedimiento de la evaluación que se emplea debe estar en relación con el concepto de enseñanza que el docente tiene.

Si se entiende que el aprendizaje es un proceso es necesario evaluar y valorar desde los avances de cada niño en el nivel conceptual que esté inserto en ese momento y los futuros logros a alcanzar.

El respeto por el estudiante, contemplando sus diferentes formas de conocer y comprender es fundamental para una enseñanza y una evaluación que apueste a la inclusión donde también se contemple las adaptaciones curriculares contribuyendo a la educación como un acto democrático.

Este proceso es comprendido por Sánchez y Zorzoli en su libro *Gestión de la evaluación integral* y expresa que es necesario «comprender la evaluación como una secuencia articulada de producción conjunta entre el evaluador y el evaluado» (p. 128).

Por eso es tan importante flexibilizar los formatos pedagógicos y las condiciones de las propuestas.

Debemos considerar el concepto de formato pedagógico, concebido en el libro *Construir un mosaico*, «como los modos en que se configuran las actividades dentro del aula» (Ravela et al.,

2023, p. 91), diferente al concepto de formato escolar que es la forma de organización sustentado en las normas, las leyes y marcos curriculares, diseñadas por las autoridades escolares que no son cambiadas ni alteradas por los docentes.

La enseñanza y la evaluación pertenecen al mismo proceso secuencial donde el maestro debe andamiar el aprendizaje, siempre centrado en las necesidades del niño y al mismo tiempo evidenciar los logros obtenidos.

La evaluación es parte de la enseñanza y del aprendizaje y su objetivo es la mejora de las posibilidades de acceso al conocimiento de nuestros estudiantes.

Es importante reflexionar sobre las evidencias de los resultados de los diferentes niveles de conocimiento alcanzado, dar posibilidades de retroalimentación y de interacción entre pares para promover la coevaluación, estimulando y poniendo en juego las habilidades cognitivas y socioemocionales.

## Bibliografía sugerida

- Acaso, M. (2008). *El lenguaje visual*. Paidós.
- Alameda Dondis, D. (2019). *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili.
- Albers, J. (2018). *Interacción del color*. Alianza.
- Alsina, P. y Giráldez, A. (2012). *La competencia cultural y artística. 7 ideas clave*. Graó.
- Ambros, A. y Breu, R. (2007). *Cine y Educación. El cine en el aula de primaria y secundaria*. Graó.
- Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Paidós.
- Anijovich, R. y González, C. (2011). *Evaluar para aprender*. Aique.
- Anijovich, R., Cappelletti, G., Camilloni, A. y otros. *La evaluación significativa*. Paidós.
- Delgado, J., Leiro y Martínez, E. (1990). *El collage*. Alameda.
- Dondis, D. (2019). *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili.
- Eisner, E. (2012). *Educar la visión artística*. Paidós.
- Hernández, F. (2012). *Espigador@s de la cultura visual*. Octaedro.
- Kampmann, L. (1972) *Impresiones en colores*. Bouret.
- Marín Viadel, R. (coord.). (2003). *Didáctica de la educación artística*. Pearson.
- Miranda, F. y Vicci, G. (2011). *Pensar el arte y la cultura visual en las aulas*. Santillana.
- Pastor, C. A. (2016). *Diseño Universal para el aprendizaje: Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusiva*. Morata.
- Porres Pla, A. (2012). *Relaciones pedagógicas en torno a la cultura visual de los jóvenes*. Octaedro.
- Ravela, P., Picaroni, B. y Loureiro, G. (2023). *Construir un vitral*. Grupo Magro.
- Sánchez, S. y Zorzoli, N. (2019). *Gestión de la evaluación integral. Aportes para una práctica áulica e institucional democratizadora*. Noveduc.
- Wilson, B., Hurwitz, A. y Wilson, M. (2004). *La enseñanza del dibujo a partir del arte*. Paidós.

## Referencias bibliográficas

- Alsina, P. y Giráldez, A. (2012). *La competencia cultural y artística. 7 ideas clave*. Graó.
- Augustowsky, G. (2017). *La creación audiovisual en la infancia. De espectadores a productores*. Paidós.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós.
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. 2.<sup>a</sup> ed. Gustavo Gili.
- Eisner, E. (2012). *Educar la visión artística*. Paidós.
- Giraldez, A. (2007). *Competencia cultural y artística*. Alianza.
- Hernández-Hernández, F. (2007). *Espigador@s de la cultura visual*. Octaedro.
- 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*. Vol. 36. Acantilado.
- Ravela, P., Picaroni, B. y Loureiro, G. (2023). *Construir un vitral*. Grupo Magro.
- 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>
- Sánchez, S. y Zorzoli, N. (2019). *Gestión de la evaluación integral. Aportes para una práctica áulica e institucional democratizadora*. Noveduc.

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