



ANEP

ADMINISTRACIÓN
NACIONAL DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

Programa de Educación Básica Integrada

Artes Visuales y Plásticas

Tramo 4 | Grados 5.º y 6.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 4 | Grados 5.º y 6.º

Perfil general de tramo

Al finalizar este tramo cada estudiante participa en espacios de convivencia, incorpora prácticas cotidianas de exploración, disfrute, conservación y recuperación del ambiente local, con mediación del adulto. Reconoce relaciones dinámicas de interacción e interdependencia entre elementos y condiciones del ambiente. Este reconocimiento se desarrolla en el marco del respeto y la reflexión sobre lo común y lo diverso. Valora las características culturales locales, regionales, globales y la diversidad como riqueza en actividades cotidianas. Reflexiona sobre problemas socioambientales, sus causas, consecuencias y la incidencia de la acción humana en la evolución del equilibrio ambiental.

En instancias y procesos de toma de decisiones democráticas, en el ámbito escolar y en la comunidad, el estudiante identifica derechos y responsabilidades, valora y acepta consensos y disensos. Puede reconocer un punto de vista, resignificar e incorporarlo al contexto en el que se encuentra inmerso y responsabilizarse de sus expresiones y opiniones. Internaliza estrategias para procesar la frustración y resolver conflictos de forma pacífica. Participa en actividades colectivas y ejercita diferentes posibilidades de combinación entre conocimientos, ideas concretas o abstractas y recursos para dar continuidad a la nueva acción que pretende desarrollar. Cuando se involucra en el desarrollo de un proyecto, enuncia problemas y plantea alternativas de abordaje.

En la construcción de su autopercepción el estudiante visualiza sus emociones, reacciones, sentimientos y actitudes, a partir de la forma en la que lo perciben los otros y analizando sus actuaciones y comportamientos. Desarrolla procesos de identificación formando parte de diversos grupos según sus características individuales y de acuerdo con sus intereses. Genera vínculos solidarios con sus pares y respeta la diversidad propia y la del otro.

Con el fin de atender y entender a los otros que se mueven en su entorno, identifica estereotipos y reconoce prejuicios que limitan el desarrollo y la expresión propia y ajena. En este sentido, el estudiante desarrolla, reconoce e internaliza habilidades sociales. Evita la discriminación; integra perspectivas inclusivas acerca de las diferencias en el funcionamiento del cuerpo, del género, de las generaciones y de la interculturalidad, entre otras. Para reconocer los cambios en su cuerpo explora su espacio corporal y utiliza el movimiento para indagar su entorno y su transformación. Asimismo, desarrolla búsquedas de conductas de autocuidado y de redes de apoyo y contención.

El estudiante se propone encontrar situaciones que le presenten desafíos y los explora buscando relaciones no aparentes entre los aspectos que las definen. Plantea preguntas para aclarar e interpretar la información explorando causas y consecuencias. Utiliza sus experiencias para pensar y adaptar ideas que resultan novedosas en su contexto. Además, genera alternativas y predice posibles resultados en la búsqueda de caminos o soluciones diversas. Plasma sus

producciones en diferentes ámbitos, con distintos lenguajes técnicos, teniendo en cuenta el lenguaje propio y los soportes necesarios. Por otra parte, identifica y justifica la toma de decisiones respecto a los procesos de pensamiento utilizados en situaciones que se le presentan. De este modo, desarrolla conciencia sobre sus procesos internos de pensamiento y puede reflexionar sobre las elecciones realizadas y sobre el proceso utilizado para llegar a conclusiones. Asimismo, identifica campos de su interés y reconoce el monitoreo, la planificación y la autoevaluación como herramientas para el aprendizaje en diferentes situaciones.

En función de sus intereses y características, interactúa con pertinencia a la situación comunicativa, planificando y desarrollando estrategias adecuadas a diferentes contextos e interlocutores. Infiere la información implícita en situaciones simples, discrimina información explícita relevante y reconoce la polifonía del discurso. Reconoce y usa diferentes lenguajes, soportes y formatos mediadores, incluyendo rampas digitales y otros apoyos inclusores. En otra lengua, logra procesos de escritura de textos sencillos, lee y se expresa oralmente con aplicación de diversos soportes, lenguajes alternativos y mediaciones en contextos cotidianos.

En casos sencillos reconoce supuestos implícitos y opina con argumentos a favor o en objeción, incorporando información externa y lenguaje adecuado al contexto. Conoce y aplica herramientas básicas de razonamiento lógico para estructurar y revisar su argumentación, con un grado sencillo de abstracción. Reorganiza su punto de vista y su discurso de manera creativa.

A partir de preguntas concretas, indaga, analiza y explica fenómenos sociales y naturales cotidianos, con base en fundamentos científicos. Investiga de forma colaborativa en función de hipótesis sobre temas de su interés o de estudio. Reflexiona sobre el proceso de iteración y los errores cometidos durante la resolución de problemas. Comprende el valor de perseverar ante el error en el proceso de generar soluciones y busca caminos alternativos para el estudio de los fenómenos. En este proceso reconoce, organiza, interpreta datos relevantes y evidencias considerando más de una fuente de información. Relaciona aplicaciones tecnológicas con el conocimiento científico y reflexiona sobre su influencia en la sociedad y el ambiente reconociendo el carácter temporal del conocimiento científico.

A su vez, comprende y explica sus ideas como aporte al trabajo y desarrollo colectivo de soluciones. Usa datos e información para construir predicciones, proponer relaciones y argumentar utilizando herramientas digitales para el manejo, la presentación y la visualización de información. A través de la programación, resuelve problemas computacionales simples combinando comandos y expresiones o modificando, con ayuda, dispositivos que interactúan con el entorno. En este proceso recupera soluciones, propias o ajenas, para adaptarlas a nuevos problemas y utiliza como estrategia la división de un problema en subproblemas o el desarrollo incremental. Asimismo, identifica algunas formas en las que la tecnología y las computadoras impactan y transforman la vida cotidiana y el ambiente. En el uso de internet, reflexiona sobre cómo se transfieren y comparten los datos. Con respecto a la seguridad en dispositivos, internet y redes sociales, distingue distintos niveles en el manejo de datos personales.

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

CE1. Competencia sensorial. Compara la realidad circundante, a través de la relación de semejanza y analogía entre el modelo que brinda la experiencia directa y el símbolo, para construir sus producciones metafóricas. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo.

CE2. Competencia interpretativa. Desarrolla una actitud reflexiva, relacionando diferentes expresiones artísticas en contextos culturales y sociales, para generar opiniones argumentadas, fundamentadas. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento crítico.

CE3. Competencia productivo-creativa. Desarrolla y participa de la experiencia estética, agudiza la sensibilidad con el fin de producir y comprender el significado de cualquier manifestación artística propia o ajena. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo.

CE4. Competencia cultural. Reflexiona y aporta nuevas miradas a una diversidad cultural presente, para una respetuosa participación en la convivencia social. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación.

CE5. Competencia en el manejo de los elementos del lenguaje visual. Jerarquiza, compone y codifica los elementos del lenguaje visual para construir sentido a sus obras. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Metacognitiva.

CE6. Competencia en la práctica de artes visuales colectivas. Experimenta diferentes miradas y opiniones para elaborar producciones artísticas en grupos. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo.

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 5.º grado	Criterios de logro de 5.º grado
CE1. Competencia sensorperceptiva Compara la realidad circundante, a través de la relación de semejanza y analogía entre el modelo que brinda la experiencia directa y el símbolo, para construir sus producciones metafóricas.	Lenguaje del espacio La escultura Procedimientos en técnicas de vaciado con diferentes materiales.	Relaciona el entorno con sus propias producciones a través de la experimentación y disfrute con las técnicas del vaciado.
CE6. Competencia en la práctica de artes visuales colectivas Experimenta diferentes miradas y opiniones para elaborar producciones artísticas en grupos.	La instalación y la intervención Instalaciones e intervenciones comunitarias. Representaciones del espacio.	Experimenta y aprecia las instalaciones e intervenciones en el espacio, modificándolo, de forma comunitaria.
CE3. Competencia productivo-creativa Desarrolla y participa de la experiencia estética, agudiza la sensibilidad con el fin de producir y comprender el significado de cualquier manifestación artística propia o ajena.	Lenguajes del plano El dibujo El dibujo desde distintos puntos de vista.	Indaga, experimenta y descubre las representaciones con el dibujo, desde distintos puntos de vista entre el objeto y el observador.
	Lenguajes del plano La pintura La pintura mural. Frescos y graffitis.	Experimenta e investiga sobre la pintura mural, frescos y graffitis con sus pares de forma colaborativa. Experimenta la técnica del mosaico con materiales diversos y en colaboración con sus pares.
	Lenguajes del plano Técnicas de impresión Impresiones con distintos tipos de papel o acetatos.	Indaga y experimenta con distintos tipos de impresiones sobre papel y o acetato.
	Lenguajes del plano Fotografía Cualidades del color, luz y textura en la edición fotográfica.	Explora e indaga sobre las cualidades del color, la luz y la textura desde la fotografía como área de acción.
	Lenguajes del plano Lenguaje audiovisual Montajes narrativos y expresivos. El cine de animación.	Explora y reflexiona sobre los montajes narrativos, expresivos y el cine de animación de forma colaborativa.

	Lenguajes del plano Géneros Géneros pictóricos: histórico. Géneros cinematográficos: fantástico y de suspenso.	Experimenta los géneros pictóricos, cinematográficos, históricos, fantásticos y de suspenso con sus pares.
CE5. Competencia en el manejo de los elementos del lenguaje visual Jerarquiza, compone y codifica los elementos del lenguaje visual para construir sentido a sus obras.	Elementos plásticos Color Mezclas sustractivas y mezclas aditivas. Cualidades del color valor.	Experimenta y reflexiona sobre las distintas mezclas y cualidades del color desde lo aditivo y lo sustractivo de forma colaborativa. Experimenta e indaga las distintas posibilidades que ofrecen el punto y la retícula generando formas, volúmenes, luz y sombras en la dinámica del taller. Experimenta con diferentes materias naturales, en diferentes obras, de forma individual y colectiva. Experimenta y produce sus obras utilizando los colores de la luz de forma colaborativa.
	Punto y línea El punto y la retícula como generadores de formas, volúmenes, luz y sombra.	
	Materia Materias naturales.	
	Luz Los colores de la luz.	
CE2. Competencia interpretativa Desarrolla una actitud reflexiva, relacionando diferentes expresiones artísticas en contextos culturales y sociales, para generar opiniones argumentadas, fundamentadas.	Cultura visual Artistas, sus obras y contextos. El diseño gráfico, libros y otros portadores de textos.	Analiza y comprende la obra de los artistas a través del conocimiento del contexto, el diseño gráfico, libros y otros portadores de textos con ayuda del docente.
CE4. Competencia cultural Reflexiona y aporta nuevas miradas a una diversidad cultural presente, para una respetuosa participación en la convivencia social.	Apreciación, lectura, interpretación de imágenes Las múltiples lecturas de una imagen.	Experimenta e indaga sobre las múltiples lecturas de una imagen adaptándose a una diversidad cultural, respetuosa y una mejora en la convivencia social.

Competencias específicas relacionadas	Contenidos específicos de 6.º grado	Criterios de logro de 6.º grado
<p>CE1. Competencia sensorperceptiva Compara la realidad circundante, a través de la relación de semejanza y analogía entre el modelo que brinda la experiencia directa y el símbolo, para construir sus producciones metafóricas.</p>	<p>Lenguajes del espacio: La escultura Relaciones entre el modelado y el vaciado. Combinaciones entre las distintas técnicas de escultura.</p>	<p>Descubre las relaciones entre el modelado y el vaciado a través de distintas técnicas.</p>
<p>CE6. Competencia en la práctica de artes visuales colectivas Experimenta diferentes miradas y opiniones para elaborar producciones artísticas en grupos.</p>	<p>La instalación y la intervención Instalaciones e intervenciones performáticas.</p>	<p>Experimenta, descubre y reflexiona con relación a las instalaciones e intervenciones performáticas, con sus pares.</p>
<p>CE3. Competencia productivo-creativa Desarrolla y participa de la experiencia estética, agudiza la sensibilidad con el fin de producir y comprender el significado de cualquier manifestación artística propia o ajena.</p>	<p>Lenguajes del plano El dibujo Representaciones de movimiento. El dibujo de acciones y movimientos.</p>	<p>Indaga, experimenta y descubre diferentes estrategias en la representación del movimiento y la acción a través del dibujo.</p>
	<p>Lenguajes del plano La pintura Técnicas mixtas con diferentes soportes, pigmentos e instrumentos.</p>	<p>Experimenta con técnicas mixtas en diferentes soportes, pigmentos e instrumentos.</p>
	<p>Lenguajes del plano El collage Composiciones con materiales naturales y de desecho.</p>	<p>Investiga, experimenta, analiza diferentes composiciones con materiales naturales y de desechos.</p>
	<p>Lenguajes del plano Técnicas de impresión Técnicas serigráficas.</p>	<p>Explora y analiza las distintas posibilidades de impresión con técnicas serigráficas.</p>
	<p>Lenguajes del plano Fotografía Composiciones fotográficas con intencionalidad temática y expresiva a partir del manejo de las relaciones de textura.</p>	<p>Experimenta distintas composiciones fotográficas con intencionalidad temática y expresiva a partir del manejo de las relaciones de textura.</p>

	Lenguajes del plano Lenguaje audiovisual La estructura narrativa cinematográfica. La metáfora visual. Lo denotativo y lo connotativo.	Identifica la estructura narrativa cinematográfica, la metáfora visual, lo denotativo y lo connotativo con el andamiaje del docente.
	Lenguajes del plano Géneros Géneros pictóricos: abstraccionismos. Géneros cinematográficos: histórico.	Distingue y reflexiona las características de los géneros pictóricos (abstraccionismo) y cinematográficos (histórico) a través de diferentes visualizaciones.
CE5. Competencia en el manejo de los elementos del lenguaje visual Jerarquiza, compone y codifica los elementos del lenguaje visual para construir sentido a sus obras.	Elementos plásticos Color Mezclas ópticas. Colores terciarios.	Experimenta y reflexiona sobre las mezclas ópticas y los colores terciarios diferenciando los colores de la luz y los colores del pigmento.
	Elementos plásticos Punto y línea Líneas dinámicas y estáticas en las composiciones.	Analiza el efecto de las líneas dinámicas y estáticas en las composiciones con distintos trazos.
	Elementos plásticos Materia Materias artificiales o industriales.	Crea diferentes obras con materiales artificiales o industriales de forma colaborativa con sus pares.
	Elementos plásticos Luz El uso del complementario del color para generar sombra.	Identifica y usa los colores complementarios para generar sombra con diferentes técnicas.
CE2. Competencia interpretativa Desarrolla una actitud reflexiva, relacionando diferentes expresiones artísticas en contextos culturales y sociales, para generar opiniones argumentadas, fundamentadas.	Cultura visual Artistas, sus obras y contextos. Urbanización y arquitectura.	Reflexiona y argumenta sobre la obra de diferentes artistas y sus contextos desde la arquitectura y la urbanización.
CE4. Competencia cultural Reflexiona y aporta nuevas miradas a una diversidad cultural presente, para una respetuosa participación en la convivencia social.	Apreciación, lectura, interpretación de imágenes. Interpretaciones críticas con argumentos propios a partir de la relación entre elementos del lenguaje visual y otros elementos que contextualizan las imágenes.	Interpreta críticamente con argumentos propios a partir de la relación entre elementos del lenguaje visual y otros elementos que contextualizan las imágenes de forma colaborativa.

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 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 les 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.^a ed. Gustavo Gili.
- Eisner, E. (2012). *Educación 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).