



**ANEP**

ADMINISTRACIÓN  
NACIONAL DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA

Programa de Educación Básica Integrada

# Teatro

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.** Identifica, expresa y comunica sus ideas, sentimientos y emociones a través del lenguaje corporal, gestual, verbal o escrito, para comunicarse. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Comunicación, Intrapersonal, Pensamiento creativo.

**CE2.** Identifica e indaga con su expresividad a través del juego dramático, creando y construyendo personajes que lleva a la escena para su interpretación. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo, Comunicación, Pensamiento científico.

**CE3.** Indaga a partir de sus intereses y emociones, construye personajes y crea historias, para reconocer aspectos a mejorar en su trabajo expresivo y el de sus compañeros. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento crítico, Intrapersonal, Metacognitiva, Pensamiento computacional.

**CE4.** Experimenta, reconoce y crea desde el rol de observador, aprende de sus pares y pone en práctica lo indagado para la creación de personajes y llevándolo a la escena. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Pensamiento creativo, Pensamiento crítico.

**CE5.** Descubre nuevas posibilidades con su cuerpo y su voz, utiliza sus emociones en el trabajo expresivo para fortalecer la confianza en sí mismo redescubriendo su expresividad en el juego dramático. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Intrapersonal, Comunicación.

**CE6.** Observa con mirada reflexiva e interactúa con el grupo aportando ideas creativas a sus pares, fortaleciendo el cuidado y la confianza en el otro y poniendo en práctica el respeto y la escucha, para la creación colectiva y la dramatización. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Relación con otros, Pensamiento creativo, Iniciativa y orientación a la acción.

**CE7.** Interactúa con sus pares desde la creación escénica, asumiendo el compromiso con el grupo y respetando las consignas pautadas, desarrollando la tolerancia, reconociendo y aceptando todas las ideas para llegar a acuerdos y obtener resultados colectivos. Contribuye al desarrollo de las competencias generales del MCN: Ciudadanía local, global y digital, Relación con otros, Pensamiento creativo.

## Contenidos específicos de 3.<sup>er</sup> grado 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.

Contenidos específicos de 3. <sup>er</sup> grado	Competencias específicas relacionadas
<p><b>Juego colectivo en el espacio</b></p> <p>Desplazamiento con un propósito.</p> <p>Pausa corporal: postura del cuerpo con una intención.</p> <p>Organización de los cuerpos en el espacio.</p>	CE1, CE2, CE4, CE5, CE6
<p><b>Las emociones</b></p> <p>Investigación y juego corporal a partir de las emociones básicas.</p> <p>Máscara neutra: búsqueda expresiva corporal de las emociones.</p> <p>La voz: su expresividad e intención.</p>	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6
<p><b>Juego dramático</b></p> <p>Improvisación: escucha, aceptación y organización en el espacio.</p> <p>Creación colectiva: trabajos escénicos a partir de los estados de ánimo o emociones.</p>	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6
<p><b>Dramatización</b></p> <p>Texto dramático: personajes y diálogos.</p> <p>Creación de personajes.</p> <p>El personaje y sus emociones: interpretación, cuerpo y voz.</p>	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7

## Criterios de logro para la evaluación de 3.º grado y su contribución al desarrollo de las competencias específicas de la unidad curricular

Criterio de logro 3.º grado	Competencia específica
Identifica, expresa y comunica sus ideas, sentimientos y emociones a partir de las consignas en el juego colectivo, empleando lenguaje corporal, gestual, verbal y/o escrito.	<b>CE1.</b> Identifica, expresa y comunica sus ideas, sentimientos y emociones, a través del lenguaje corporal, gestual, verbal o escrito, para comunicarse.
Explora, reconoce, e indaga sobre el juego colectivo en el espacio a través de consignas diversas, con mediación docente.	<b>CE2.</b> Identifica e indaga con su expresividad a través del juego dramático, creando y construyendo personajes que lleva a la escena para su interpretación.
Construye personajes a partir de un texto dramático.	
Identifica, indaga y expresa sus emociones y sentimientos en escena.	<b>CE3.</b> Indaga a partir de sus intereses y emociones, construye personajes y crea historias, para reconocer aspectos a mejorar en su trabajo expresivo y el de sus compañeros.
Experimenta, reconoce y crea personajes en juegos colectivos en el espacio.	<b>CE4.</b> Experimenta, reconoce y crea desde el rol de observador, aprende de sus pares y pone en práctica lo indagado para la creación de personajes y llevándolo a la escena.
Utiliza su cuerpo, su voz y sus emociones en el juego colectivo en el espacio.	<b>CE5.</b> Descubre nuevas posibilidades con su cuerpo y su voz, utiliza sus emociones en el trabajo expresivo para fortalecer la confianza en sí mismo redescubriendo su expresividad en el juego dramático.
Desarrolla e investiga la imaginación y creatividad escénica en el juego dramático.	
Observa con mirada reflexiva e interactúa con sus pares en el juego colectivo en el espacio.	<b>CE6.</b> Observa con mirada reflexiva e interactúa con el grupo de pares aportando ideas creativas a sus pares, fortaleciendo el cuidado y la confianza en el otro y poniendo en práctica el respeto, la escucha y la tolerancia para la creación colectiva y dramatización.
Descubre, identifica e incorpora nuevas herramientas corporales para la escena.	<b>CE7.</b> Interactúa con sus pares desde la creación escénica, asumiendo el compromiso con el grupo y respetando las consignas pautadas, desarrollando la tolerancia, reconociendo y aceptando todas las ideas para llegar a acuerdos y obtener resultados colectivos.

## Contenidos específicos de 4.º grado 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.

Contenidos específicos de 4.º grado	Competencias específicas relacionadas
<p><b>Juego colectivo en el espacio</b></p> <p>Desplazamiento con un propósito o intención.</p> <p>Pausa corporal: postura del cuerpo con una intención.</p> <p>Cuerpos en el espacio: su organización.</p>	CE1, CE2, CE4, CE5, CE6
<p><b>Herramientas expresivas</b></p> <p>Pantomima: creación de situaciones sin la utilización de la palabra.</p> <p>Recursos escénicos: cámara rápida/lenta, pausa, rebobinar, objetos vivientes.</p> <p>Lenguaje «extranjerizante»: lenguaje inventado, apoyado por lo gestual.</p> <p>Cuarta pared: concepto y ruptura.</p>	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6
<p><b>Dramática creativa</b></p> <p>Improvisaciones de historias con distintos recursos expresivos trabajados.</p>	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6
<p><b>Técnica actoral del clown</b></p> <p>El clown: características y aspectos básicos.</p> <p>El personaje del clown: cuerpo, voz, personalidad.</p>	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7
<p><b>Dramatización</b></p> <p>El clown en escena: creaciones.</p>	CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE6, CE7

## Criterios de logro para la evaluación de 4.º grado y su contribución al desarrollo de las competencias específicas de la unidad curricular

Criterio de logro 4.º grado	Competencia específica
Expresa y lleva a la escena sus ideas, sentimientos y emociones.	<b>CE1.</b> Identifica, expresa y comunica sus ideas, sentimientos y emociones, a través del lenguaje corporal, gestual, verbal o escrito, para comunicarse.
Comprende, investiga y crea a partir de las consignas en el juego colectivo.	<b>CE2.</b> Identifica e indaga con su expresividad a través del juego dramático, creando y construyendo personajes que lleva a la escena para su interpretación.
Indaga, reconoce e incorpora nuevos recursos expresivos en el trabajo escénico, por medio de la interacción con sus pares.	<b>CE3.</b> Indaga a partir de sus intereses y emociones, construye personajes y crea historias, para reconocer aspectos a mejorar en su trabajo expresivo y el de sus compañeros.
Experimenta, desarrolla la imaginación y creatividad escénica en el juego dramático dentro y fuera de la escena.	<b>CE4.</b> Experimenta, reconoce y crea desde el rol de observador, aprende de sus pares y pone en práctica lo indagado para la creación de personajes y llevándolo a la escena.
Indaga y construye personajes a través de la técnica del clown.	<b>CE5.</b> Descubre nuevas posibilidades con su cuerpo y su voz, utiliza sus emociones en el trabajo expresivo para fortalecer la confianza en sí mismo redescubriendo su expresividad en el juego dramático.
Observa reflexivamente, interactúa e improvisa a partir de distintos recursos expresivos, desarrollando la confianza en el otro, el respeto, la escucha y la tolerancia.	<b>CE6.</b> Observa con mirada reflexiva e interactúa con el grupo de pares aportando ideas creativas, fortaleciendo el cuidado y la confianza en el otro y poniendo en práctica el respeto, la escucha y la tolerancia para la creación colectiva y la dramatización.
Interactúa, crea y respeta las consignas pautadas de las actividades colectivas, llegando a acuerdos con sus pares.	<b>CE7.</b> Interactúa con sus pares desde la creación escénica, asumiendo el compromiso con el grupo y respetando las consignas pautadas, desarrollando la tolerancia, reconociendo y aceptando todas las ideas para llegar a acuerdos y obtener resultados colectivos.



## Orientaciones metodológicas

El teatro es acción, es *aquí y ahora*, liberador de emociones, vivencia, multidisciplinar, es un medio y no un fin en sí mismo. Entonces, si hablamos de una pedagogía teatral, debemos pensar en una *pedagogía de la acción, de situación, de la polisemia, colectiva, lúdica y de la creatividad*. (Laferrière y Motos, 2003, pp. 100-101)

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.

Para el abordaje de esta disciplina, es importante considerar el valor educativo del juego como herramienta medular de la enseñanza teatral. El juego teatral se aprende, se comparte y se experimenta, permitiendo que los niños y las niñas establezcan un puente entre la realidad y su imaginación. En este juego organizado, la experiencia individual es vivida en colectivo. El juego teatral estimula el desarrollo de la imaginación y creatividad, la expresión de las emociones, el autoconocimiento, la desinhibición, la confianza individual y grupal.

Según Laferrière y Motos (2003), podemos diferenciar tres formas dramáticas con relación al juego, que varían según la edad escolar del niño:

2 a 5 años	6 a 8 años	9 a 13 años
Juego simbólico	Juego dramático	Dramática creativa
Es el juego espontáneo en donde el niño transforma la funcionalidad de las cosas (una caja pasa a ser un auto). Es también la representación que el niño hace de una situación cotidiana. Entendemos por juego espontáneo la respuesta nueva a un estímulo (nuevo o viejo).	Es el juego simbólico organizado que permite un acercamiento a la improvisación. Introduce, de a poco, conceptos como personaje, conflicto, diálogo, desenlace. Se empieza a diferenciar el espacio escénico del de observación.	Es el juego teatral más completo porque se acerca a la representación. El niño ya utiliza su propio lenguaje dramático. Aparece el rol del espectador y los elementos técnicos del teatro (vestuario, escenografía, iluminación, música). Da la posibilidad de abordar o crear un texto dramático y ponerlo en escena.

De la pedagogía del juego se desprenden dos conceptos importantes a tener presente: la improvisación y la creación colectiva. Improvisación como una técnica de actuación espontánea (individual o grupal) guiada por ciertas consignas. De la improvisación puede surgir una creación colectiva: una escena, una obra, una performance teatral que se irá organizando en un proceso creativo grupal.

Al alentar la improvisación, al desarrollar la imaginación, esta metodología revela lo original de cada uno. El estudiante descubre su propio modo de expresión por medio de la memoria sensorial, por la percepción que tiene de su medio, del mundo adulto y de sí mismo. Toma conciencia de su cuerpo y sus posibilidades. Es una pedagogía que busca ir más allá del cliché, del estereotipo, del lugar común. (Laferrière y Motos, 2003, p. 101)

Tanto la improvisación como la creación colectiva requieren de un trabajo en equipo, siendo esta metodología esencial para el abordaje del teatro en la escuela. El trabajo en grupos fomenta la tolerancia, la escucha, el respeto, la aceptación, la integración, la confianza y el aprendizaje colectivo.

Otro aspecto importante de la educación teatral es promover el rol del espectador, apreciador, observador, siendo parte del aprendizaje individual y colectivo (aprendo del y con el otro). Ser espectador para desarrollar una mirada crítica, respetando el trabajo y el tiempo del otro, formando y expresando una opinión constructiva hacia sus pares.

En el tramo 3 es fundamental que cada niño pueda vivenciar, desarrollar y expandir su autonomía creativa en la construcción de personajes y aspectos técnicos fuera y dentro de la escena. Es importante acompañar dicho proceso de aprendizaje que irá en aumento a medida que el año lectivo avance. Comenzar por consignas sencillas y direccionadas para luego profundizar y permitir mayor autonomía en la construcción y creación escénica.

Poner atención en los procesos de comunicación y la interacción entre los estudiantes fomentando el compromiso, la escucha, la importancia de la responsabilidad y la inhibición. Esto es lo que Laferrière y Motos llaman *pedagogía colectiva*. Será fundamental el trabajo en colectivo para estimular y fomentar la tolerancia y comunicación entre pares, permitiendo que dialoguen y lleguen a zonas creativas individual y grupalmente.

Es en el proceso creativo donde está el aprendizaje, la experiencia, la vivencia, el descubrimiento, el crecimiento individual y colectivo, la integración, la búsqueda de un lenguaje dramático propio y grupal. El proceso va a primar siempre sobre el producto y, si este último existe, deberá ser el reflejo de lo aprendido durante el proceso. Debemos recordar que el objetivo principal del teatro en la escuela es generar un espacio de expresión y crecimiento, no una carrera de formación de actores y actrices. No se busca el perfeccionamiento sino proporcionar herramientas teatrales para la vida. «En educación siempre se debe tener en cuenta el proceso. Primero el proceso y luego lo demás, lo que no niega la posibilidad de que aparezcan algunos productos parciales que, aunque sean naturales, no se han buscado» (Eines y Mantovani, 2013, p. 18).

En conclusión, el docente de teatro será un medio, un guía que permitirá que los niños y niñas se apropien del arte teatral y se conviertan en protagonistas del aprendizaje. Si esto sucede, estaremos promoviendo infancias sanas y sensibles, integradas socialmente y apostando al nacimiento de una *cultura infantil* (Eines y Mantovani, 2013, p. 19).

Mientras juegan, viven;  
mientras viven, aprenden,

y mientras aprenden,  
crecen equilibrados en lo emocional,  
lo afectivo y lo social.

Eines y Mantovani, 2013, p. 19

## Orientaciones para la evaluación

Los criterios de logro para la evaluación dependerán de cada docente y su contexto educativo.

Cada docente debe ofrecer un modelo de evaluación adaptativa, en coherencia con una visión inclusiva que tenga en cuenta la diversidad de estudiantado y contextos.

Es importante tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- Valorar el grado de interés y compromiso.
- Enfatizar el aprendizaje durante el proceso ante el resultado.
- Atender la individualidad de cada niño en relación con sus posibilidades y tiempos de aprendizaje.
- Valorar la creatividad y originalidad.
- Tener en cuenta la participación en las diferentes actividades, tanto individuales como colectivas.
- Priorizar la actitud frente al grupo: respeto, escucha, cuidado.
- Promover la autoevaluación individual y grupal.

## Bibliografía sugerida para docentes

- Akoschky, J., Brandt E., Calvo, M., Chapatp, M., Spravkin, M., Terife, F. y Wiskitski, J. (2002). *Artes y escuela: Aspectos curriculares y didácticos de la educación artística*, Paidós.
- Berriolo, N. (2015). *El cuerpo en juego*. Edición Verbum.
- Céspedes, A. (2018). *Educar las emociones. Educar para la vida*. Vergara.
- Eines, J. y Mantovani, A. (2013). *Didáctica de la dramatización: El niño sabe lo que su cuerpo puede crear*. Gedisa.
- Holovatuck, J. y Astrosky, D. (2009). *Manual de juegos y ejercicios teatrales*. Atuel.
- Holovatuck J. (2012). *Una fábrica de juegos y ejercicios teatrales*. Atuel.
- Jara, J. (2000). *El clown, un navegante de emociones*. Colección Temas de educación artística.
- Laferrière, G. y Motos, T. (2003). *Palabras para la acción*. Ñaque Editora.
- Laferrière, G. (2001). *La dramatización como herramienta didáctica y pedagógica*. Ñaque Editora.

- Lavilla, P. (2014). *Taller de teatro: juegos teatrales para niños y adolescentes*. Alba Editorial.
- Lecoq, J. (2004). *El cuerpo poético. Una pedagogía de la creación teatral*. Alba Editorial.
- Motos, T., Navarro, A., Palanca, X. y Tejedo, F. (2008). *Taller de teatro*. Octaedro.
- Reyes, R. (1971). *¿Para qué futuro educamos?* Talleres Gráficos 33.
- Skiliar, C. y Téllez, M. (2016). *Conmover la educación*. Noveduc.
- Sormani, N. L. (2005). *El teatro para niños*. Homo Sapiens.
- Vega, R. (1993). *El teatro en la comunidad: instrumento de Descolonización Cultural de la Acción a la Reflexión*. Espacio Editorial.
- Vega, R. (2006). *El juego teatral: compromiso, disfrute y aprendizaje*. Comunic-Arte.

### **Bibliografía sugerida para estudiantes**

- Alfaenger, P. K. (1984). *El teatro*. Everest.
- Henriques, R. y Letria, A. (2016). *Teatro*. Ekaré.

## Referencias bibliográficas

- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós.
- Eines, J. y Mantovani, A. (2013). *Didáctica de la dramatización: El niño sabe lo que su cuerpo puede crear*. Gedisa.
- Eisner, E.W. (1995). *Educación la visión artística*. Paidós.
- Giraldez, A. (2007). *Competencia cultural y artística*. Alianza.
- Laferrière, G. y Motos, T. (2003). *Palabras para la acción*. Ñaque Editora.
- Ordine, N. y Flexner, A. (2017). *La utilidad de lo inútil: manifiesto*. Vol. 36. Acantilado.
- Romero Galván, E. y Labús, C. (2020). Tendiendo puentes entre las neurociencias y la literatura. *La didáctica de la literatura en el debate actual: aportes y desafíos*, 1(1). <https://ojs.cfe.edu.uy/index.php/DLAyD>

El uso de un lenguaje que no discrimine ni marque diferencias entre hombres y mujeres es de 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).