



ANEP

ADMINISTRACIÓN
NACIONAL DE
EDUCACIÓN PÚBLICA

Guía de orientación para los talleres
de Educación Básica Integrada

Arte Comunicación Visual

Tramo 5 | Grado 8.º

Componente de
Autonomía Curricular

2023

Espacio Creativo-Artístico

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, la valoración y la 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



Tramo 5 | Grado 8.º

Perfil general de tramo

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

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

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

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

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

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

Se encuentra en proceso de construcción de su identidad, de autorregulación y toma conciencia del efecto que producen sus acciones. Explora sus posibilidades expresivas y la

potencialidad de su corporalidad. Comprende e inicia el proceso de integrar sus sentimientos, emociones, fortalezas y fragilidades frente a emergentes, para conocer y conocerse de acuerdo con sus características individuales.

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

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

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

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

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

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

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

Competencias específicas del taller

CE1. Percibe y comprende la cultura visual para comunicarse

Esta competencia implica comprender, interpretar y reflexionar sobre la cultura visual y sus manifestaciones en diversos contextos sociohistóricos.

Conoce y utiliza el lenguaje visual para comunicarse. Analiza las manifestaciones del arte y las producciones visuales para desarrollar la visión artística y los procesos hermenéuticos. Además, comprende las interrelaciones que se establecen entre los elementos del lenguaje visual y las producciones artísticas.

CE2. Representa y crea producciones visuales y audiovisuales en diálogo con la cultura visual

Implica experimentar y manipular técnicas y recursos tanto materiales como digitales, para comunicarse en forma fluida y efectiva ante diferentes interlocutores, lenguajes y contextos.

Representa en forma bidimensional y tridimensional, estática y en movimiento en relación con la realidad concreta y virtual. Experimenta y explora con instrumentos y técnicas del lenguaje visual y audiovisual. Desarrolla procesos de creación visual y audiovisual para dar respuesta a desafíos y dotar de significado a su entorno.

CE3. Valora y aprecia sensiblemente la cultura visual

Está relacionada con la capacidad estética y la apropiación del entorno visual, con la toma de conciencia patrimonial y las producciones populares y contemporáneas.

Hace referencia al placer estético y al gozo de las manifestaciones artísticas y la comunicación visual. Percibe y aprecia la cultura en el arte y la comunicación visual. Valora y aprecia las producciones artísticas de su contexto y el mundo en forma crítica. Disfruta de las experiencias estéticas y se enriquece con ellas para construir su mirada. Aplica la alfabetidad visual en la intervención social de una colectividad heterogénea y democrática.

CE4. Evalúa procesos y producciones visuales propias y de otros

Esta competencia implica la apropiación de los procesos heurísticos y la autoevaluación de los recorridos personales y sociales en el arte y la comunicación visual. Identifica necesidades y problemas reales en la cultura visual. Reconoce las oportunidades a su alcance para promover soluciones creativas. Discrimina intencionalidades de sus procesos cognitivos-afectivos para alcanzar una meta. Identifica y desarrolla un lenguaje visual personal.

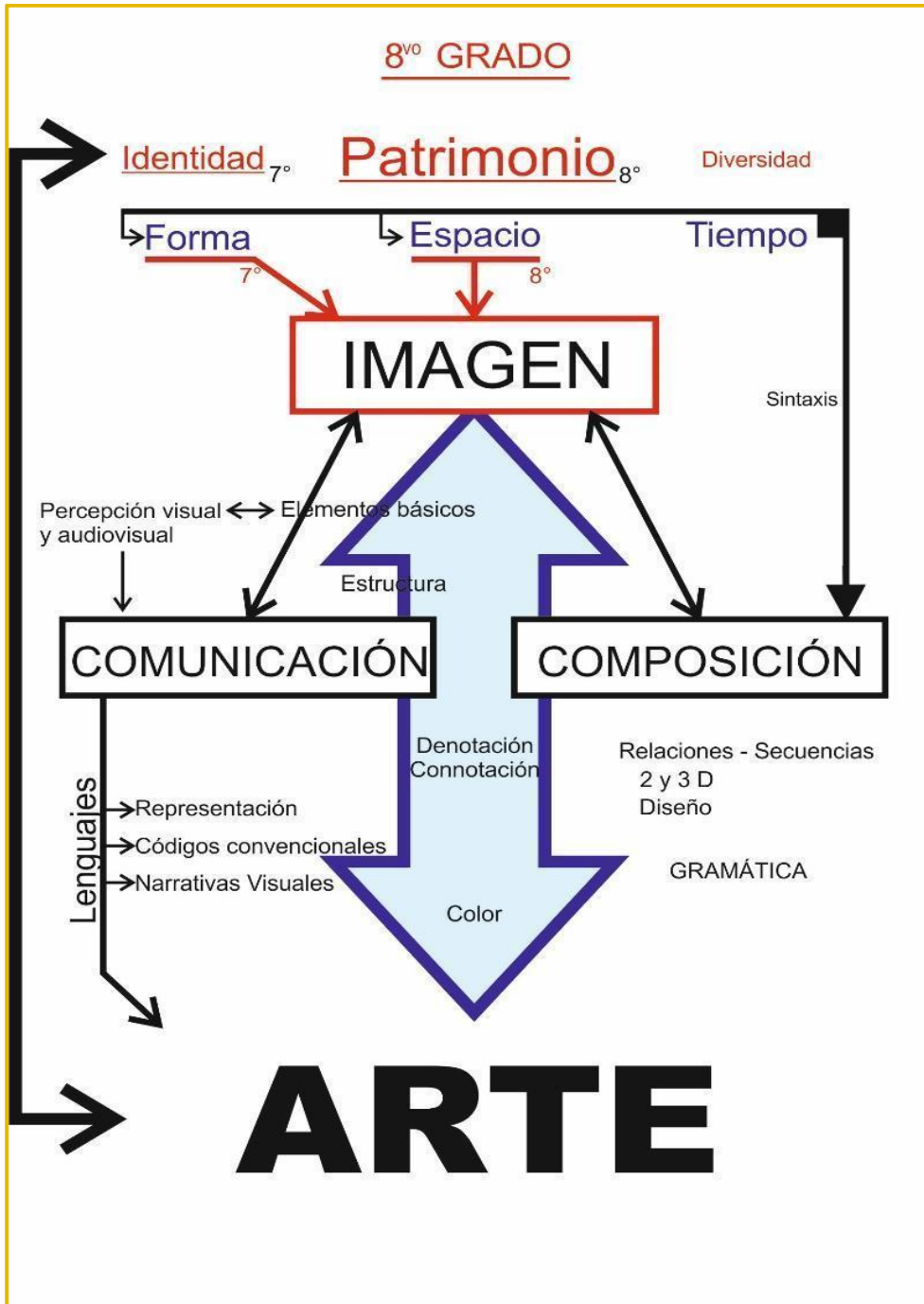
Competencias específicas del taller y su contribución al desarrollo de las competencias generales del MCN:

Competencias generales MCN	Competencias específicas	Aportes a las Competencias generales
COMUNICACIÓN PENSAMIENTO Creativo PENSAMIENTO CRÍTICO INTRAPERSONAL	PERCIBE Y COMPRENDE LA CULTURA VISUAL PARA COMUNICARSE	COMUNICACIÓN -Desarrolla modos de comprensión y de construcción de conocimiento a través de los procesos comunicativos de la percepción visual. -Brinda herramientas que permiten analizar, valorar y producir mensajes expresados en diferentes códigos visuales. -Aporta a la adquisición del alfabeto visual, ofreciendo otros lenguajes y medios de comunicación. -Desarrolla la capacidad de lectura para codificar y decodificar imágenes, desde lo connotativo y denotativo. -Habilita la construcción de narrativas visuales y en ellas la planificación y el desarrollo de estrategias comunicativas. -Desarrolla el pensamiento metafórico a través del lenguaje visual y del arte.
Comunicación Pensamiento creativo Pensamiento crítico Pensamiento computacional Intrapersonal Relacionamiento con los otros	REPRESENTA Y CREA PRODUCCIONES VISUALES Y AUDIOVISUALES EN DIÁLOGO CON LA CULTURA VISUAL	PENSAMIENTO CRÍTICO -Habilita a visibilizar perspectivas múltiples a situaciones personales, sociales y contextuales, para comprender y expresarse críticamente. -Aporta elementos para la argumentación desde el reconocimiento, identificación y apropiación de diferentes puntos de vista que le permiten posicionarse. -Estimula la curiosidad, indagación, exploración y experimentación, para dotar de significados al entorno. -Habilita espacios de expresión de narrativas objetivas y subjetivas. PENSAMIENTO CREATIVO -Habilita espacios para la construcción de visiones y

<p>Comunicación</p> <p>Pensamiento creativo</p> <p>Pensamiento crítico</p> <p>Intrapersonal</p> <p>Relacionamiento con los otros</p>	<p>VALORA Y APRECIA SENSIBLEMENTE LA CULTURA VISUAL EN DIÁLOGO CON EL ENTORNO Y LOS CONTEXTOS SOCIO HISTÓRICOS.</p>	<p>versiones sensibles.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aporta al involucramiento crítico y sensible con el entorno. -Favorece la innovación en los procesos de creación, individuales y colectivos. -Posibilita la concreción de múltiples soluciones a situaciones problemáticas desde un pensamiento divergente. -Aporta a la valoración ética, estética y poética. -Habilita el desarrollo de los procesos de creación propios de las artes visuales y aporta su incorporación a los modos de aprendizaje. <p>PENSAMIENTO CIENTÍFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Potencia la interdisciplinariedad. -Brinda herramientas que permite identificar, percibir, interpretar, comparar, experimentar y dar soluciones asociados a problemas sensibles del campo estético. -Potencia los procesos lógicos y heurísticos para la construcción de argumentos basados en la percepción, la indagación y la experimentación. -Promueve la utilización de códigos verbales y no verbales para investigar y expresar ideas y soluciones a problemas del entorno. <p>PENSAMIENTO COMPUTACIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aporta a las percepciones divergentes, a la
--	--	---

<p>Pensamiento crítico</p> <p>Intrapersonal</p>	<p>EVALÚA PRODUCCIONES Y PRODUCTOS VISUALES PROPIOS Y DE OTROS PARA APRENDER A APRENDER.</p>	<p>búsqueda de soluciones alternativas variadas ante problemas de diferente índole.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aporta la visión humanista al pensamiento algorítmico, incidiendo en problemas de alfabetización visual. <p>METACOGNITIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aporta procesos y metodologías que favorecen la subjetividad, vinculándola a la reflexión. -Aporta a la interiorización de procesos creativos personales que implican acciones y revisiones, derivando en una metodología propia de aprendizaje, extrapolables a otros ámbitos de la vida. <p>INTRAPERSONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> -Aporta a la búsqueda y manifestación de su identidad de manera situada. -Aporta a la interpretación de la imagen en función de los códigos estéticos. -Aporta a la posibilidad de la representación y la proyección personal. <p>INICIATIVA Y ORIENTACIÓN A LA ACCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> -Propicia el ámbito de creación partiendo de la sensibilidad. -Favorece a procesos vinculados a la organización del pensamiento con una intención, organización y expresión abierta a la experimentación. -Vincula la percepción y vivencias emocionales-sensibles al componente racional y lógico de proyectos. -Partiendo de la intención comunicativa y expresiva, favorece la autonomía en la acción. <p>RELACIONAMIENTO CON LOS OTROS</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dota de herramientas para los procesos de lectura e intervención semiótica del entorno. -Favorece la inclusión y la flexibilidad, ante las ideas de los demás y propias. -Aporta a identificar y expresar sentimientos y emociones al vincularse con creaciones y creadores. <p>CIUDADANÍA LOCAL, GLOBAL Y DIGITAL</p> <ul style="list-style-type: none"> -El pensamiento artístico permite compartir un ideal de memoria colectiva y también construirlo.
---	---	---

Contenidos específicos del tramo y su contribución al desarrollo de las competencias específicas del taller



Ejes temáticos sugeridos

Taller de ARTE-COMUNICACIÓN VISUAL 8.º			
ARTE -ESPACIO - PATRIMONIO IMAGEN - COMPOSICIÓN - COMUNICACIÓN			
Competencias específicas relacionadas con los contenidos	IMAGEN (A)	COMPOSICIÓN Imagen y Diseño (B)	COMUNICACIÓN Objeto - Signo - Símbolo (C)
<p>PERCIBE Y COMPRENDE LA CULTURA VISUAL PARA COMUNICARSE</p> <p>Cognitiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Valor de la Imagen en la Cultura. -Elementos básicos que integran la gramática visual (punto, línea, figura, forma, color, luz, textura). -Análisis y lectura de imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Relaciones: contraste, igualdad, semejanza, simetría, transparencias, ritmo, proporción, equilibrio, módulo, estructura, tensión. -Luz y color como estructurador de la forma y el espacio. -Diseño bi y tridimensional en diferentes campos de la cultura visual. -Diseño gráfico. -El color como elemento significativo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Iconicidad. -Realidad construida-realidad representada. -Sistemas de representación codificado. -Narrativas visuales: manifestaciones de la cultura visual (comic, escultura, pintura, publicidad, arquitectura, entre otros) -Identidad social y diseño. Decodificación de relaciones formales significantes vinculadas a al patrimonio local y universal.

<p>REPRESENTA Y CREA PRODUCCIONES VISUALES Y AUDIOVISUALES EN DIÁLOGO CON LA CULTURA VISUAL</p> <p>Instrumental</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Exploración y manipulación de imágenes matéricas y digitales. -Codificar y decodificar imágenes fijas y en movimiento. -Manipular diversos instrumentos, técnicas y soportes expresivos. 	<ul style="list-style-type: none"> -Investigación matérica -Bosquejar, croquizar, idear, a través de la observación e imaginación. -Aproximación a la composición y el diseño en la cultura visual y el Arte. -Tratamiento digital de la imagen. 	<ul style="list-style-type: none"> -Exploración de espacios reales y virtuales. -Ideación de espacios y estructuras referidas a los contextos próximos del estudiante. -Exploración de lenguajes audiovisuales.
<p>VALORA Y APRECIA SENSIBLEMENTE LA CULTURA VISUAL EN DIÁLOGO CON EL ENTORNO Y LOS CONTEXTOS SOCIO HISTÓRICOS</p> <p>EVALÚA PROCESOS Y PRODUCCIONES VISUALES PROPIOS Y DE OTROS PARA APRENDER A APRENDER</p> <p>Actitudinal</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Promover la apertura y flexibilidad para desarrollar la percepción en el hecho estético. -Sensibilización en los procesos cognitivos emprendidos. -Compromiso con las producciones propias y ajenas. -Curiosidad que habilite procesos, re-creación e investigación. 		
<p>Es importante el reconocimiento y selección de temáticas que resulten de interés para los estudiantes, adecuadas al contexto y que sean generadoras de investigaciones y vinculaciones interdisciplinarias, así como abiertas a propuestas de alternativas variadas por parte de los estudiantes.</p> <p>A estos efectos, los énfasis planteados en el programa de 8.º grado pueden ser referencia orientadora para la selección de los recorridos didácticos con énfasis en Patrimonio y los proyectos de centro.</p>			

Un plan diseñado, con enfoque competencial, exige pensar los aprendizajes en función de la competencia a desarrollar y atendiendo a sus dimensiones cognitivas, instrumental y actitudinal (Valle y Manso, 2013). Los aprendizajes no se desnudan de los contenidos, solamente hay que saber seleccionar cuáles son los contenidos que van a permitir los aprendizajes base de las competencias buscadas. No hay desarrollo de competencias sin aprendizaje, y los aprendizajes se logran a partir de contenidos. (ANEP, 2021, p. 25)

Consideramos, desde una concepción holística de la enseñanza del Arte-Comunicación Visual, que todos los contenidos alimentan las competencias planteadas. En este cuadro sugerimos algunas relaciones posibles, entendiendo que las metodologías, las estrategias didácticas, los intereses y necesidades de los estudiantes, entre otros aspectos singulares de cada contexto, son los que posibilitan el alcance y las vinculaciones con cada experiencia educativa.

Crterios de logro para la evaluación del taller

Competencias específicas Taller Arte-Comunicación Visual	CONTENIDOS	CRITERIOS DE LOGRO
<p>PERCIBE Y COMPRENDE LA CULTURA VISUAL PARA COMUNICARSE PRINCIPALES COMPETENCIAS GENERALES ASOCIADAS: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Intrapersonal, Relacionamiento con otros.</p>	<p>COMUNICACIÓN (C)</p> <p>COMPOSICIÓN (B)</p>	<p>8.º</p> <p>-Representa gráficamente en diferentes lenguajes y formatos, estableciendo relaciones entre el arte local y regional con intencionalidad.</p> <p>-Analiza las manifestaciones del arte y las producciones visuales y audiovisuales para desarrollar la visión artística y los procesos hermenéuticos.</p>
<p>REPRESENTA Y CREA PRODUCCIONES VISUALES Y AUDIOVISUALES EN DIÁLOGO CON LA CULTURA VISUAL PRINCIPALES COMPETENCIAS GENERALES ASOCIADAS: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Intrapersonal, Relacionamiento con otros.</p>	<p>IMAGEN (A)</p>	<p>-Valora, promueve y reflexiona sobre la identidad artística patrimonial.</p> <p>-Percibe y aprecia la cultura en el arte y la comunicación visual.</p> <p>-Construye proyectos de valor patrimonial.</p> <p>-Argumenta y evalúa según el contexto.</p>
<p>VALORA Y APRECIA SENSIBLEMENTE LA CULTURA VISUAL EN DIÁLOGO CON EL ENTORNO Y LOS CONTEXTOS SOCIO HISTÓRICOS</p>		<p>-Distingue emociones e ideas en las producciones gráfico plásticas.</p> <p>-Reconoce y utiliza las tecnologías en el diseño de creaciones personales o grupales.</p>

<p>PRINCIPALES COMPETENCIAS GENERALES ASOCIADAS: Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Intrapersonal, Relacionamiento con otro, Pensamiento computacional, Metacognitiva.</p>		
<p>EVALÚA PROCESOS Y PRODUCCIONES VISUALES PROPIOS PARA APRENDER A APRENDER</p> <p>PRINCIPALES COMPETENCIAS GENERALES ASOCIADAS: Metacognitiva, Comunicación, Pensamiento creativo, Pensamiento crítico, Intrapersonal, Ciudadanía.</p>		

Orientaciones metodológicas específicas

El taller optativo de Arte-Comunicación Visual en 8.º de la Educación Básica Integral (EBI) da continuidad al desarrollo y a la profundización de las alfabetizaciones fundamentales iniciadas en primaria y en 7.º.

El programa del taller se ha nutrido de la lectura, el intercambio y la reflexión a la interna del grupo de programas. Recoge aportes de las valiosas experiencias de las propuestas programáticas reformulación 2006, 2012 y 2013 (DGES), de las competencias elaboradas por la Inspección de Arte y Comunicación Visual de Educación Secundaria en el año 2016 y de experiencias de otros docentes consultados.

El docente elaborará una propuesta educativa desde una perspectiva cultural y didáctica amplia, realista y contextualizada, de acuerdo con los principios orientadores de la EBI, vinculada con la centralidad del estudiante, la inclusión, la pertinencia, la flexibilidad, la integración de conocimientos, la participación y la visión ética.

«Las estrategias metodológicas por excelencia consisten en el diseño de actividades que propongan la puesta en práctica de procesos cognitivos de distinto tipo por parte del alumno, con el objeto de generar conocimiento» (Litwin, 1997, p. 66).

El programa de Arte con énfasis en plástica en 7.º promueve en forma conjunta con los talleres optativos de 8.º y 9.º grado un saber, un saber hacer y un saber ser a través de situaciones de aprendizaje que implican desempeños en las siguientes competencias específicas:

- Percepción y comprensión de la cultura visual para comunicarse.
- Representación y creación de producciones visuales y audiovisuales, en diálogo con la cultura visual.
- Valoración y apreciación sensible de la cultura visual.
- Evaluación de procesos y producciones visuales propias y de otros.

Los programas se organizan en torno a un núcleo de contenidos estructurantes con énfasis variables en función de los grados, las competencias y, muy especialmente, de los recorridos didácticos que generen los docentes en los contextos educativos, atendiendo los aprendizajes de los estudiantes y aspectos de la cultura institucional.

En 7.º el énfasis está dado en: Arte-Identidad-Forma.

En 8.º el énfasis está en: Arte-Patrimonio-Espacio.

En 9.º el énfasis está en: Arte-Diversidad-Tiempo.

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

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

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

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

Las palabras del profesor Miguel Álvarez nos hacen reflexionar en cuanto a la necesidad de:

reconocer las pautas culturales, las preocupaciones e intereses de nuestros estudiantes y, al mismo tiempo, construir comunidades creativas que tengan capacidad de autoría curricular. Es decir, que puedan pensar y hacer educación a partir de la realidad y los contextos en que se desarrollan y con pensamiento propio y con capacidad propia de gestión. (Álvarez, 2020, s. p.)

El concepto de *autoría curricular* presenta con claridad la centralidad de los docentes como profesionales que ponen en interacción los diversos componentes intervinientes en la construcción de la planificación e implementación de los cursos y las actividades: competencias generales y específicas, características y proyectos institucionales,

características de aprendizaje de los estudiantes, jerarquización y organización de contenidos de la asignatura, integración de interdisciplinariedad y espacios específicos.

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

Las metodologías activas, entre otras que los docentes consideren pertinentes, brindan posibilidades para movilizar, involucrar y dar participación al estudiante para que de esta manera atribuya significado a los aprendizajes y a las comprensiones que construye sobre las personas, las sociedades, las culturas y sobre sí mismo, desde el estudio del arte y la comunicación visual.

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

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

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

- Percibir y comprender la cultura visual para comunicarse.
- Representar y crear producciones visuales y audiovisuales en diálogo con la cultura visual.
- Valorar y apreciar sensiblemente la cultura visual.
- Evaluar procesos y producciones visuales propios y de otros.

En esta perspectiva, los procesos establecidos en las competencias específicas de esta disciplina serán estructurantes del tipo de experiencias de enseñanza y de aprendizaje que enmarcan el desarrollo de las competencias establecidas.

El desarrollo de las competencias específicas se irá concretando desde las vivencias de los estudiantes en el plano personal, social y cultural y desde experiencias estéticas en forma gradual. Asimismo, el vínculo con los referentes artísticos, tanto locales como universales,

permitirá vivenciar e introducirse en los modos de construcción y participación social y cultural.

En concordancia con Valle y Manso (2013), recomendamos considerar:

- Que la motivación e intereses de los estudiantes sean disparadores o puntos de partida posibles.
- Que los desempeños y desafíos surjan del acuerdo con los estudiantes y en relación con el mundo real.
- Que los resultados impliquen caminos y productos variados desde la exploración y la incertidumbre.
- Que el proceso de los desempeños se evalúe de forma sistemática, que ayude a crecer y mejorar en los aprendizajes.

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

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

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

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

Estos encuadres metodológicos, más allá de las planificaciones estratégicas de dispositivos que en cada instancia elaboren los docentes, establecen referencias didácticas a considerar para el desarrollo y la evaluación de los aprendizajes.

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

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

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

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

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

Orientaciones para la evaluación

Como hemos mencionado, las competencias generales y específicas orientarán la determinación de los criterios de evaluación que se considerarán a lo largo del curso, así como en las etapas de trabajo que lo constituyen.

Este aspecto resulta sustancial en la propuesta de la EBI en tanto la organización didáctica de la evaluación se realizará en torno a la identificación de los desempeños que despliegan los estudiantes en la asignatura, más allá de atender qué contenidos están involucrados.

A la hora de analizar los desempeños de los estudiantes, puede resultar útil la confección de rúbricas, tablas de cotejo, entre otras herramientas para la evaluación. No obstante, más allá de qué herramientas de evaluación se utilicen, lo importante es que el docente visualice con claridad el escenario desde el que se parte en relación con los desempeños en las competencias de la asignatura, que se establezcan los criterios que correspondan en las diversas instancias de las actividades y del curso y que en cada caso se generen situaciones adecuadas para identificar y analizar esos desempeños y su desarrollo, tanto de los docentes como de los estudiantes, en forma compartida y tutorada.

Determinación de instrumentos, momentos y evaluadores

Los dispositivos didácticos que desarrollen los docentes incorporarán los diversos instrumentos (actividades), a través de los cuales se monitorea la construcción de aprendizajes, en consideración de los momentos en los que resulte oportuno recoger insumos, analizar y reorientar los procesos en atención a miradas y aportes de diversos evaluadores.

En relación con los instrumentos de evaluación, hacemos referencia a aquellas actividades o desempeños que pondrán en juego los estudiantes en las propuestas y proyectos de trabajo de los cursos y que desarrollarán, a la vez que permitirán identificar y evaluar, las competencias involucradas en cada caso. Al respecto, en consonancia con el planteo de Gardner (2000), cabe enumerar, entre otras, las siguientes actividades:

- Exploraciones y producciones gráfico-plásticas, bi- y tridimensionales en diversas técnicas y medios propios del trabajo en el arte y la comunicación visual.
- Desarrollo de etapas de procesos de creación.
- Portafolios.
- Explicación y análisis de obras del arte, el diseño y la comunicación visual propias y ajenas.
- Preparación y realización de presentaciones y defensas orales de trabajos individuales y en grupos, así como de obras y proyectos propios y ajenos.
- Participación en debates sobre temáticas relativas al arte y la comunicación visual, vinculadas con los proyectos de trabajo que se desarrollen en los cursos.
- Creación y críticas de obras de arte y de producciones propias y de compañeros.
- Participación sincrónica o asincrónica en plataforma CREA.

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

Los estudiantes en la construcción de la evaluación

La oportunidad de detenerse y evaluar, de comentar y justificar, de valorar y planificar futuros trabajos puede ser una poderosa fuente de aprendizaje en las clases de artes plásticas. (...) Cuando los estudiantes intervienen en el proceso, la oportunidad de evaluar se convierte en un medio para promover su propia educación. (Eisner, 2002, p. 237)

Entender la evaluación como un elemento que participa en forma integrada y continua en los dispositivos didácticos implica un involucramiento activo de los estudiantes en los procesos de análisis y valoración crítica de los aprendizajes. En tal sentido, enfatizamos la importancia de desarrollar los procesos de evaluación como estrategia de aprendizaje que acompaña los procesos de creación y producción artística, así como en las instancias de apreciación y comprensión del arte en el plano sensible, cultural y social.

Por tanto, la implementación de las actividades mencionadas, entre otras y muy especialmente el énfasis didáctico puesto en la participación reflexiva y crítica de los estudiantes, implica preparar el entorno (Gardner, 2000) para que la evaluación formativa y cualitativa esté integrada en forma natural en los procesos de trabajo.

Recopilación de registros y devoluciones

La evaluación entendida como parte intrínseca de la enseñanza y de los aprendizajes requiere del registro de los diversos modos de su participación constante en esos procesos, lo que permite interactuar con los aportes y devoluciones que generen los diversos actores intervinientes en los procesos de evaluación.

Por lo tanto, es necesario que los estudiantes lleven adelante cuadernos de ruta o bitácoras de procesos, análisis, deliberaciones, evaluaciones, etcétera, para realizar esos registros. Estos *cuadernos de ruta* pueden ser en formato papel, electrónico o mixto.

El portafolio

La utilización del portafolio es una modalidad de evaluación deudora del campo del arte.

Podríamos definir al portafolio como un contenedor de diferentes clases de documentos (notas personales, experiencias de clase, trabajos puntuales, controles de aprendizaje, conexiones con otros temas fuera de la escuela, representaciones visuales...) que proporciona evidencias del conocimiento que se ha ido construyendo, las estrategias utilizadas para aprender y la disposición para seguir aprendiendo de quien lo elabora.

En este sentido, un portafolio es algo más que una recopilación de trabajos o materiales metidos en una carpeta, o los apuntes y notas tomadas en clase pasadas en limpio, o una colección de recuerdos de clase pegadas en un álbum.

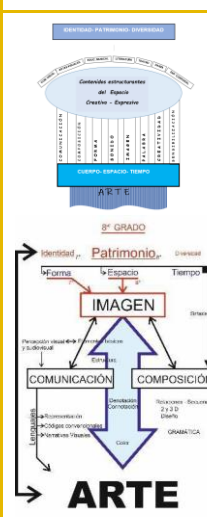
En definitiva, lo que caracteriza el portafolio como modalidad de evaluación no es tanto su formato físico (...) como la concepción de la enseñanza y el aprendizaje que está mediando. Lo que en definitiva lo particulariza es el proceso constante de reflexión, de contraste entre las finalidades educativas y las actividades realizadas para su consecución, la manera de cada alumno de explicar su propio proceso de aprendizaje, cómo dialoga con los problemas y temas del curso y los momentos clave en los que el estudiante considera (y plantea que el grupo y el profesor lo contraste) en qué medida ha superado o localizado un problema que le dificulta o le permite seguir aprendiendo. (Hernández, 2010, pp. 208-209)

Entendemos que el portafolio es un instrumento valioso y coherente con el enfoque formativo de la asignatura, permite que los estudiantes recopilen, analicen, seleccionen y presenten sus aprendizajes. En esa perspectiva se enfatizan los procesos reflexivos y críticos, así como la participación activa de los estudiantes en sus aprendizajes.

Ratificamos la pertinencia de este instrumento de evaluación, ya sea para la presentación de los aprendizajes del grado y del tramo como para la utilización de portafolios temáticos o por proyectos de trabajo.

En el caso de los portafolios, así como de los cuadernos de ruta, es posible que su realización sea en formato físico, digital o mixto, y se recomienda la utilización de herramientas electrónicas disponibles en la plataforma CREA para su implementación.

El siguiente cuadro presenta la interrelación entre algunos componentes curriculares de la transformación educativa

Dimensiones	Competencias generales- MCN	Competencias específicas Taller Arte – Comunicación Visual		CONTENIDOS
PENSAMIENTO Y COMUNICACIÓN	1- COMUNICACIÓN	PERCIBE Y COMPRENDE LA CULTURA VISUAL PARA COMUNICARSE.	Esta competencia implica comprender, interpretar y reflexionar sobre la cultura visual y sus manifestaciones en diversos contextos sociohistóricos.	
	2- PENSAMIENTO CREATIVO			
	3- PENSAMIENTO CRÍTICO	REPRESENTA Y CREA PRODUCCIONES VISUALES Y AUDIOVISUALES EN DIÁLOGO CON LA CULTURA VISUAL.	Implica experimentar y manipular técnicas y recursos tanto materiales como digitales, para comunicarse en forma fluida y efectiva ante diferentes interlocutores, lenguajes y contextos.	
	4-PENSAMIENTO CIENTÍFICO	VALORA Y APRECIA SENSIBLEMENTE LA CULTURA VISUAL.	Está relacionada con la capacidad estética y la apropiación del entorno visual, con la toma de conciencia patrimonial y las producciones populares y contemporáneas.	
	5-PENSAMIENTO COMPUTACIONAL			
	6-METACOGNITIVA			
RELACIONAMIENTO Y ACCIÓN	7-INTRAPERSONAL		Hace referencia al placer estético y al gozo de las manifestaciones artísticas y la comunicación visual.	

	8-INICIATIVA Y ORIENTACIÓN A LA ACCIÓN	EVALÚA PROCESOS Y PRODUCCIONES HEURÍSTICAS PROPIOS.	Se refiere a la apropiación de los procesos heurísticos y la autoevaluación de los recorridos personales y sociales en el arte y la comunicación visual.	
	9- RELACIONAMIENTO CON OTROS			
	10- CIUDADANIA			

En la comuna 1 y 2 se nombran las dos dimensiones que contienen las diez competencias generales del MCN y en forma correlativa en la columna 3, 4 y 5, las cuatro competencias específicas en relación con los contenidos estructurantes del espacio Expresivo/Creativo y los contenidos específicos de Taller curricular optativo de 8.º.

Bibliografía sugerida para el tramo

- Aparici, R., García Matilla, A., Fernández Baena, J. y Osuna Acedo, S. (2012). *La Imagen. Análisis y representación de la realidad*. Gedisa.
- Arnheim, R. (1994). *Arte y percepción visual*. Paidós.
- Bachelard, G. (1994). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Battezzato, M. A. (1999). *Joaquín Torres-García. La trama y los signos*. Intendencia de Maldonado.
- Bonnici, P. y Proud, L. (1998). *Diseño con fotografías*. Mc Graw-Hill.
- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase. Mutaciones del diseño*. Infinito.
- Bonsiepe, G. (1985). *El diseño de la periferia*. Gili.
- Ching, F. (1998). *Arquitectura. Forma, espacio y orden*. Gili.
- Ching, F. y Juroszek, S. (1999). *Dibujo y proyecto*. Gili.
- Costa, J. y Molles, A. (1999). *Publicidad y diseño*. Infinito.
- Cracco, P. (2000). *Sustrato racional de la representación del espacio. Tomo 1*. Hemisferio Sur.
- Doczy, G. (1996). *El poder de los límites*. Latín Gráfica.
- Dondis, D. (1994). *La sintaxis de la imagen*. Gili.
- Eco, U. (1994). *La estructura ausente*. Lumen.
- Eisner, E. (1990). *El ojo ilustrado*. Paidós.
- Eisner, E. (2002). *La escuela que necesitamos*. Amorrortu.
- Ferres, J. (1994). *Video y educación*. Paidós.
- Frascara, J. (1999). *El poder de la imagen. Reflexiones sobre comunicación visual*. Infinito.
- Gardner, H. (1994). *Educación artística y desarrollo humano*. Paidós.
- Giráldez, A. (2007). *Competencia cultural y artística*. Alianza.
- Gombrich, E. (1979). *Arte e ilusión*. Phaidon Press Limited.
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Octaedro.

- Hernández, F. (coord.) (2001). *Guías didácticas praxis*. Cisspraxis.
- Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Octaedro.
- Hernández, F. [Presentación Graciela] (28 de mayo de 2018). *Pedagogía de la cultura visual: expandir el saber a partir de crear relaciones* [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8P27eEmf1fg>
- Itten, J. (1975). *El arte del color*. Editorial GG.
- Mayer, M. (1982). *Procesos elementales de configuración y proyección. Tomo 1. Dibujo de objetos. Dibujo de modelos y copia de museo. Estudios de naturaleza*. Escuela de Artes Aplicadas de Basilea.
- Mayer, M. (1982). *Procesos elementales de configuración y proyección. Tomo 2. Dibujo de memoria. Dibujo técnico. Perspectiva. Escritura*. Escuela de Artes Aplicadas de Basilea.
- Mayer, M. (1982). *Procesos elementales de configuración y proyección. Tomo 3. Estudio de materiales*. Editorial GG.
- Mayer, M. (1982). *Procesos elementales de configuración y proyección. Tomo 4. Color. Ejercicios gráficos. Configuración espacial*. Escuela de Artes Aplicadas de Basilea.
- Moya, J. y Valle, J. (coords.) (2020). *La reforma del currículo escolar: ideas y propuestas*. Asociación Nacional de Editores de Libros y Material de Enseñanza. Red por el Diálogo Educativo.
- Munari, B. (1985). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Gili.
- Pérez Tornero, J. M. (comp.). (2000). *Comunicación y educación en la sociedad de la información. Nuevos lenguajes y conciencia crítica*. Paidós.
- Pipes, A. (1989). *El diseño tridimensional. Del boceto a la pantalla*. Gili.
- Prieto, D. (1999). *La comunicación en la educación*. Ciccus.
- Puig, C. (1996). *Lexicográfico. Diccionario de producción gráfica*. Colihue.
- Romero, E. (1982). *Tratado de dibujo técnico. Tomo 1. Proyecciones ortogonales*. Ediciones Básicas.
- Romero, E. (1980). *Tratado de dibujo técnico. Tomo 2. Axonometría*. IUDEP.
- Romero, E. (1980). *Tratado de dibujo técnico. Tomo 3. Perspectiva real*. IUDEP.
- 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), 2020.
- Sanz, E. (1995). *Dibujo técnico (2.ª ed.)*. Akal.
- Schoeser, M. (1995). *Diseño textil internacional*. Gili.
- Silverman, M. (1998). *Aprendizaje activo*. Troquel.
- Valles, J. y Roser, C. (2017). *Competencias artísticas en primaria*. Graó.
- Wong, W. (1999). *Principios de diseño en color*. Gili.
- Wong, W. (1999). *Fundamentos del diseño bi- y tridimensional*. Gili.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, M. (14 de noviembre de 2020). *Ciclo virtual Educar en la (nueva) normalidad*.
- Ander-Egg, E. (2005). El taller como sistema de enseñanza-aprendizaje. En E. Ander-Egg, *El taller. Una alternativa de renovación pedagógica* (pp. 9-19). Magisterio del Río de la Plata.
- Administración Nacional de Educación Pública (2021). Aportes para la reflexión sobre el diseño curricular de la formación de grado de los educadores. Documento borrador. ANEP.
- Eisner, E. (1995). *Educar la visión artística*. Paidós.
- Gardner, H. (2000). *La educación de la mente y el conocimiento de las disciplinas*. Paidós.
- Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Octaedro.
- Litwin, E. (1997). *Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior*. Paidós.
- Valle, J. y Manso, J. (2013). Competencias clave como tendencia de la política educativa supranacional de la Unión Europea. *Revista de Educación*, n.º extraordinario, 12-33. Ministerio de Educación.

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