

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

BC_1º BACHILLERATO DE ARTES PROYECTOS ARTÍSTICOS

Proyectos Artísticos - 1º Bachillerato de Artes

I.E.S. Batalla de Clavijo (26003441) 2023/2024

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 08-09-2022

Finalización aproximada: 30-06-2024

Jefe del departamento responsable de la programación

Carlos Rosales Pardo

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Mario Ruiz Encinar
- Ana Isabel Gómez Rodríguez
- Marta García Rodrigo
- Carlos Rosales Pardo

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adoptarán, para cada caso necesario, todas las medidas coordinadas y consensuadas con nuestra orientadora.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Este curso no hay alumnado pendiente

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
--------	------

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
--------	--------	-----

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	14,08%
Procesos de diálogo/Debates:	29,15%
Pruebas de ejecución:	10,08%
Presentación de un producto:	32,12%
Revisión del cuaderno o producto:	5,13%
Trabajo monográfico o de investigación:	9,44%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Proyectos Artísticos de 1º Bachillerato de Artes). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
13-09-2022	1.- Desarrollo de la creatividad	38
29-11-2022	2.- Gestión de proyectos artísticos	38
27-02-2023	3.- Del proyecto a la producción y representación	50

1.- DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD (38 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

RETOS PARA DEJAR VOLAR TU IMAGINACIÓN. LA CREATIVIDAD COMO DESTREZA PERSONAL Y HERRAMIENTA PARA LA CREACIÓN ARTÍSTICA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

DESCRIPCIÓN: Iniciamos esta nueva materia a través de una unidad de programación muy abierta y que queremos vincular con las actividades artísticas que nos rodean, tanto en nuestro centro como en el entorno cercano de nuestra ciudad. Trataremos de introducir, así, las dos líneas de saberes básicos que nos conciernen: desarrollo de la creatividad y primeros pasos en la gestión de proyectos artísticos. Esta primera situación de aprendizaje pretende que el alumnado 1. Sea capaz de observar el mundo en el que vive y use los materiales y herramientas que tiene a su alrededor para crear algo que refleje sus experiencias y aprendizajes. De esta propuesta deriva la primera actividad, que es la realización y entrega de una serie de ejercicios o trabajos creativos sobre papel, partiendo de una premisa que se presenta en el aula que ayudará a superar el inicial bloqueo creativo. Serán trabajos individuales o en pequeños grupos (de dos personas); algunos se presentarán físicamente en clase y otros, en formato fotográfico, a través de tareas de TEAMS. Todos los ejercicios se irán archivando en un portfolio personal que se completará a lo largo del curso. 2. Sea capaz de generar un pequeño proyecto inicial, a través de distintos medios y soportes, a partir de un referente artístico cercano de interés, que en este curso va a ser el relato visual de Liza Ambrosio TODA DEVOCIÓN CAUSA IRA, de la sala Amós Salvador. Ambas propuestas estarán inicialmente dirigidas por las profesoras y trabajadas en el aula de manera participativa, con lluvias e intercambio de ideas, debates en pequeños grupos de cuatro personas, puestas en común y en algún caso distribución de tareas o roles dentro de los equipos. **SABERES BÁSICOS QUE SE INCORPORAN:** - Desarrollo de la creatividad como destreza personal y herramienta para la creación artística - Estrategias de superación del bloqueo creativo - Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad - Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido - Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico - Iniciación a la metodología proyectual **METODOLOGÍAS UTILIZADAS:** * Trabajo en pequeño grupo heterogéneo que contemple la diversidad del aula * Aprendizaje cooperativo * Aprendizaje basado en proyectos * Presentación de un pequeño proyecto en el aula con un soporte audiovisual

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

A. PORTFOLIO. Estrategias y ejercicios gráficos para superar el bloqueo creativo. 1-romper el cuadrado (división en cuatro partes/teselación del plano/soluciones divergentes/análisis y selección de ideas en grupo) 2-el círculo/el punto/la forma gris/salir del marco/combinar módulos 3-mapas lineales (evocar la naturaleza/ línea orgánica frente a líneas geométricas/ el trazo/ el color) 4-trabajando la línea horizontal con Saul Steinberg/ sugerencias para un pequeño proyecto gráfico/ bocetos/ desarrollo/ maqueta sencilla 5-pareidolia o cuando los objetos tienen rostro (reconocer formas ante un estímulo visual aleatorio) /observación/ fotografía de imágenes encontradas. B. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL/ PERFORMANCE/VIDEO. Creación y presentación de un video-performance que exponga alguno de los conceptos de la muestra PAN y CIRCO, previamente visitada; este video contará con la presencia-actuación del alumn@ y la realización técnica del resto del equipo. Duración máxima del video: un minuto. Se envía para su presentación en el aula a través de una tarea creada en el equipo de TEAMS.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

2.- Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

3.- Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.

4.- Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 6 actividades:

SOY UN@ ARTISTA. PORTFOLIO CREATIVO. CAPÍTULO 1

El alumnado va a buscar, dibujar, analizar y compartir imágenes explorando y observando todo tipo de referencias evocadoras que estén a su alcance para transformar, con su lenguaje, estas referencias en imágenes propias. Utilizarán cualquier técnica gráfica. La profesoras proponen en el aula diversas estrategias y sugerencias gráficas a través de las cuales superar el bloqueo creativo: 1-romper el cuadrado (división en cuatro partes/teselación del plano/soluciones divergentes/análisis y selección de ideas en grupo) 2-el círculo/el punto/la forma gris/salir del marco/combinar módulos 3-mapas lineales (evocar la naturaleza/ línea orgánica frente a líneas geométricas/ el trazo/ el color) 4-trabajando la línea horizontal con Saul Steinberg/ sugerencias para un pequeño proyecto gráfico/ bocetos/ desarrollo/ maqueta sencilla 5-pareidolia o cuando los objetos tienen rostro (reconocer formas ante un estímulo visual aleatorio)/observación/ fotografía de imágenes encontradas. Estas propuestas serán compartidas y analizadas en clase. Cada alumn@ creará su carpeta/portfolio, que irá revisándose y creciendo a lo largo del curso.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1	1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1) 2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1) 3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1) 3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1) 3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1) 4.1.- Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 2	<p>1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1)</p> <p>1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (1)</p> <p>2.1.- Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (1)</p> <p>2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1)</p> <p>3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1)</p> <p>3.2.- Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno. (1)</p> <p>3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1)</p> <p>3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1)</p>

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 3	1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1) 1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (1) 2.1.- Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (1) 2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1) 3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1) 3.2.- Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno. (1) 3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1) 3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1) 4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1)

PAN Y CIRCO O CÓMO EXPLICAR ARTE A UNA LIEBRE MUERTA

Visitamos la exposición “TODA DEVOCIÓN CAUSA IRA” de Liza Ambrossio, en la cercana sala Amós Salvador analizando, de una forma práctica, las bases de un proyecto expositivo multidisciplinar. Presentamos en el aula el concepto de Performance, como forma radical y perturbadora de expresión que existe desde los años 20 del pasado siglo; y también como proyecto integrador entre el lenguaje de las artes escénicas y el arte contemporáneo. Vemos también ejemplos de Performances en el contexto del arte actual. A partir de estas dos referencias planteamos una situación de aprendizaje que permitirá al alumnado experimentar y explorar sobre el proceso creativo, claves de esta materia; reflexionando sobre la obra de Joseph Beuys “Cómo explicar el arte a una liebre muerta”. La actividad se concreta en la grabación, montaje y presentación de un vídeo realizado en equipos de dos personas.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	<p>1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1)</p> <p>1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (1)</p> <p>2.1.- Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (1)</p> <p>2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1)</p> <p>3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1)</p> <p>3.2.- Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno. (1)</p> <p>3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1)</p> <p>3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1)</p> <p>4.1.- Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor. (1)</p> <p>4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1)</p>

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 2	<p>1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1)</p> <p>1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (1)</p> <p>2.1.- Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (1)</p> <p>2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1)</p> <p>3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1)</p> <p>3.2.- Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno. (1)</p> <p>3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1)</p> <p>3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1)</p> <p>4.1.- Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor. (1)</p> <p>4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1)</p> <p>4.3.- Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso. (1)</p>

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los

denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

2.- GESTIÓN DE PROYECTOS ARTÍSTICOS (38 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

CONOCER NUESTRO PATRIMONIO PARA RECREAR EL MUNDO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

DESCRIPCIÓN: Esta situación de aprendizaje busca despertar en el alumnado el interés por el patrimonio cultural y artístico en el que estamos inmersos, para lo cual - Estudiarán, eligiendo ejemplos significativos y relevantes, analizarán y presentarán diferentes modalidades artísticas de su elección. Tras esta tarea de documentación y estudio mostrarán lo aprendido al resto del grupo. - Conocerán el Museo de la Rioja, para descubrir el patrimonio histórico y arquitectónico del Palacio en el que está instalado y la colección que alberga. - Explorarán la representación del cuerpo humano a lo largo de la Historia del Arte. SABERES BÁSICOS QUE SE INCORPORAN: - Desarrollo de la creatividad como destreza personal y herramienta para la creación artística - Estrategias de superación del bloqueo creativo - Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad - Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido - Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo - Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico - Iniciación a la metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados METODOLOGÍAS UTILIZADAS: * Trabajo en pequeño grupo heterogéneo que contemple la diversidad del aula * Aprendizaje cooperativo * Aprendizaje basado en proyectos * Presentación de un proyecto en el aula con un soporte audiovisual * Evaluación colectiva y autoevaluación

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

En cada una de las tres actividades asociadas a esta situación de aprendizaje se solicita un producto 1. PRESENTACIÓN DE UNA MODALIDAD ARTÍSTICA. Partiendo del estudio, investigación, análisis y presentación de diferentes modalidades artísticas de su elección y tras una tarea de recopilación y estudio, se mostrará lo aprendido al resto del grupo. El resto del alumnado habrá tomado notas durante la exposición y planteará dudas preguntas o debates. Finalmente evaluará la presentación de su compañera mediante una rúbrica previamente diseñada en clase. 2. DISEÑO Y FABRICACIÓN DE UNA PIEZA PARA LA TIENDA DEL MUSEO Habrá una primera fase de: Motivación/Visita al museo y búsqueda de referencias/ Preproducción/ Ideas. Luego se presentan las ideas en el grupo (buscando originalidad). Tras la selección de cada idea se estudian y ponen en práctica las fases del proyecto (estudio de materiales, presupuestos, etc.) Después llegará la fabricación final de una maqueta o prototipo. Y, finalmente, la presentación real del prototipo físico o virtual (diseño de una página web para la venta online del objeto) 3. CREACIÓN DE UNA IMAGEN MODIFICADA. EL CUERPO EN EL ARTE A partir de la representación humana, generalmente en una pintura o escultura clásicas, se iniciará una reflexión sobre la representación de los cuerpos: jerarquías, cánones, simbolismo, estereotipos ligados al género o clase social. Se plantean preguntas tales como ¿Qué hay debajo de los ropajes de los retratos del Barroco? ¿Cómo se refleja el poder político en algunas imágenes? ¿Qué hay de diferente en la representación de un desnudo femenino y uno masculino? ¿Cuántos desnudos femeninos o masculinos encontramos en los museos? ¿Seguimos hoy sujetos a los mismos cánones o arquetipos en la representaciones de los cuerpos? El producto solicitado es una imagen tomada de la historia del arte, apropiada y modificada, en formato de dibujo, foto o collage, con técnicas digitales o analógicas.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

2.- Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los

recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

3.- Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.

4.- Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.

5.- Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

DEL UKIYO-E AL ARTE URBANO

Modalidades artísticas conocidas y desconocidas. Habrá que elegir una de ellas, investigar, seleccionar imágenes relevantes a lo largo de la Historia, buscar las claves que dieron pie al nacimiento y desarrollo de esta modalidad, seleccionar artistas y obras representativos y, finalmente, preparar una exposición ante el grupo. El grupo, a su vez, intervendrá en un debate común y evaluará dicha presentación con una rúbrica diseñada en común.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1: Investigación y selección de material gráfico	<p>1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1)</p> <p>1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (1)</p> <p>2.1.- Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (1)</p> <p>2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1)</p> <p>3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1)</p> <p>3.2.- Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno. (1)</p> <p>3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1)</p> <p>3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1)</p> <p>4.1.- Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor. (1)</p> <p>4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1)</p> <p>4.3.- Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso. (1)</p> <p>5.1.- Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. (1)</p> <p>5.3.- Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (1)</p> <p>5.4.- Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. (1)</p>

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 2: Exposición oral ante el grupo	<p>1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1)</p> <p>2.1.- Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (1)</p> <p>2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1)</p> <p>3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1)</p> <p>3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1)</p> <p>3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1)</p> <p>4.1.- Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor. (1)</p> <p>4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1)</p> <p>5.1.- Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. (1)</p> <p>5.2.- Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados. (1)</p> <p>5.3.- Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (1)</p> <p>5.4.- Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. (1)</p>

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 3: Diálogo en grupo y evaluación participativa	<p>1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1)</p> <p>1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (1)</p> <p>2.1.- Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (1)</p> <p>2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1)</p> <p>3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1)</p> <p>3.2.- Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno. (1)</p> <p>3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1)</p> <p>3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1)</p> <p>4.1.- Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor. (1)</p> <p>4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1)</p> <p>4.3.- Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso. (1)</p> <p>5.1.- Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. (1)</p> <p>5.2.- Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados. (1)</p> <p>5.3.- Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (1)</p> <p>5.4.- Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. (1)</p>

MUSEUM GIFT SHOP. PATRIMONIO CULTURAL DE LA RIOJA

Visitaremos en grupo el museo de la Rioja buscando ideas y referentes gráficos. Documentaremos los detalles que nos pueden interesar con fotografías o dibujando y anotando en el cuaderno de artista.

Conoceremos también otros museos nacionales e internacionales, de forma virtual. A partir de las referencias obtenidas, el alumnado creará una serie de bocetos de objetos, ya sean piezas utilitarias, esculturas, juegos, diseños de ropa o cualquier tipo de elemento susceptible de ponerse a la venta en la "Tienda del Museo". Se estudiarán las fases de un proyecto y se irán siguiendo, paso a paso, hasta construir, modelar, imprimir, estampar o fabricar individualmente el prototipo de la pieza. El resultado final se podrá presentar físicamente en el aula y/o también como una imagen digital que forme parte de la página web del museo.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1: Observación del proceso. Bocetos	1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1) 1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (1) 2.1.- Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (1) 2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1) 3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1) 3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1) 4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1) 4.3.- Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso. (1) 5.2.- Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados. (1) 5.3.- Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (1) 5.4.- Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento 2: Ejecutar/crear el objeto	<p>1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1)</p> <p>1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (1)</p> <p>2.1.- Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (1)</p> <p>2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1)</p> <p>3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1)</p> <p>3.2.- Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno. (1)</p> <p>3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1)</p> <p>4.1.- Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor. (1)</p> <p>4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1)</p> <p>5.3.- Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (1)</p>

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 3: Presentación final	2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1) 3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1) 3.2.- Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno. (1) 3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1) 3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1) 4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1) 4.3.- Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso. (1)

DESNUDANDO EL ARTE. EL CUERPO EN LAS REPRESENTACIONES ARTÍSTICAS

Las profesoras presentan en el aula una serie de imágenes que muestran diversos tipos de representaciones artísticas del cuerpo humano. Reflexionaremos y analizaremos la figura del ser humano como tema primordial de las artes visuales de diferentes culturas. Estas obras antiguas y modernas dejan al descubierto que lo nuevo surge a partir del ayer y que el arte clásico adquiere un nuevo significado visto con los ojos de hoy. El retrato es, además, vehículo fundamental para la exploración personal. La perfección, la imperfección, la objetificación del cuerpo, sobre todo el femenino, y la transformación, son temas fundamentales y muy presentes también en el arte actual. El alumnado elegirá una o varias imágenes de la historia del arte y, a partir de estas reflexiones, realizará un trabajo de apropiación y manipulación para crear una nueva imagen transformada. Se recomienda utilizar tecnologías digitales, pero se pueden usar también técnicas tradicionales.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Observación sistemática	Procedimiento 1: Análisis de bocetos	<p>1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (1)</p> <p>2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1)</p> <p>3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1)</p> <p>3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1)</p> <p>5.1.- Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. (1)</p>
Pruebas de ejecución	Procedimiento 2: Entrega de la imagen (virtual o física)	<p>1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1)</p> <p>2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1)</p> <p>3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1)</p> <p>3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1)</p> <p>4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1)</p> <p>5.3.- Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (1)</p> <p>5.4.- Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. (1)</p>

3.- DEL PROYECTO A LA PRODUCCIÓN Y REPRESENTACIÓN (50 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

PROTAGONISTAS DEL ARTE: DEL PROYECTO A LA PRODUCCIÓN.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En este último trimestre trataremos de integrar las ideas, competencias, conocimientos y aprendizajes que se han ido adquiriendo a través de las unidades previas. Habrá una actividad individual de reflexión sobre la idea del CUERPO, que es el tema que en este curso se está trabajando interdisciplinariamente en nuestro centro a través del PIE COVIDA y una propuesta de proyecto final que consiste en crear una obra propia que pueda integrarse en una de las exposiciones reales sobre las que hemos trabajado. Esta última tarea se presentará individualmente pero se trabajará en equipo: cada alumna imaginará y diseñará su pieza (video, performance, escultura, fotomontaje, o cualquier modalidad artística de su elección), escribirá un dossier de presentación, similar al que podría presentar a una solicitud de beca o de participación en una muestra de arte contemporáneo, y buscará/dirigirá un equipo de compañeras para desarrollar el producto final. SABERES BÁSICOS QUE SE INCORPORAN A. DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD - Desarrollo de la creatividad como destreza personal y herramienta para la creación artística - Estrategias de superación del bloqueo creativo - Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad B. GESTIÓN DE PROYECTOS ARTÍSTICOS - Iniciación a la metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados - Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido - Estrategias , técnicas y soportes de documentación, registro y archivo - Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural - Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos METODOLOGÍAS UTILIZADAS: * Breves presentaciones teóricas * Lluvia de ideas * Trabajo en pequeño grupo heterogéneo que contemple la diversidad del aula * Aprendizaje cooperativo * Aprendizaje basado en proyectos * Presentación de un proyecto en el aula * Evaluación colectiva y autoevaluación

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se plantean dos actividades y se solicitan estos dos productos: 1. Diseño gráfico de portada y contraportada de un libro. 2. Creación de una obra final que se integre en una de las exposiciones trabajadas durante el curso; por ejemplo: PAN y CIRCO, ARTE Y ALIMENTACIÓN.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

2.- Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

3.- Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.

4.- Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas,

comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.

5.- Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

MI CUERPO EN UN LIBRO

Este proyecto asume la propuesta para este curso del PIE #COVIDA: Procesos Artísticos, que quiere destacar la importancia de los caminos de construcción que genera el arte como metodología de trabajo, donde lo importante es el proceso más que el producto final. En esta nueva convocatoria 2022-2023, el tema a tratar, a través de diferentes enfoques, es el cuerpo. Se escriben en el aula seis u ocho palabras asociadas a nuestra percepción del propio cuerpo. Serán palabras que reflejen emociones y se ordenarán en dos listados: positivas a un lado, negativas al otro. Cada persona elige tres de ellas, de distintas columnas. Partiendo de las tres palabras elegidas, hay que diseñar el título, el subtítulo, el argumento (un resumen que aparecerá en la contraportada), y la imagen de la portada de un libro. En la primera fase del desarrollo la profesora expondrá en el aula algunos conceptos básicos sobre simbología del color o el uso de la tipografía en el diseño gráfico. Las alumnas también presentarán, en una sesión de clase, el título que han elegido y se establecerá un pequeño debate grupal acerca de su adecuación a la idea que se quiere expresar. El producto solicitado es el diseño y presentación, sobre un soporte en formato DIN A 3, de la cubierta de un libro. La imagen se puede realizar con cualquier técnica. Se evaluarán también los distintos bocetos, croquis, maquetas y pruebas de color, pues como siempre en esta materia centrada en la creatividad, valoraremos el proceso con tanto interés como el resultado final.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 1: Presentación/selección de ideas	1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (2) 1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (2) 3.2.- Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno. (1) 3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1) 4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 2: Bocetos y producto final	1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1) 1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (1) 2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1) 3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1) 3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1) 4.1.- Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor. (1) 4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1) 5.1.- Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. (1) 5.3.- Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (1) 5.4.- Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. (1)

SOY UNA ARTISTA. PROYECTO FINAL

Hemos intentado mostrar en el curso las diferentes funciones que se pueden desempeñar alrededor de la gestión cultural, desde la propia creación al comisariado y a la mediación. Hemos visitado y trabajado con algunas muestras de arte contemporáneo cercanas y ahora invitamos a nuestro alumnado a asumir la doble función de artista y gestor cultural. Proponemos, como proyecto final, la creación de una obra (performance, vídeo, danza, escultura, dibujo, obra en soporte fotográfico, collage, pintura, instalación, etc.) que pueda integrarse en una de las exposiciones trabajadas durante este curso. La tarea será colectiva, en pequeños grupos de trabajo elegidos por ellas mismas, pero se presentará una obra por persona. Asimismo les pedimos también que diseñen una cartela explicativa que acompañe a su obra en una supuesta exposición itinerante y que haga más fácil el diálogo y la comprensión del mensaje por un posible espectador.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 1: Fase de Bocetos y creación de grupos de trabajo	<p>1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso. (1)</p> <p>1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto. (1)</p> <p>2.1.- Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (1)</p> <p>2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles. (1)</p> <p>3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1)</p> <p>3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (1)</p> <p>3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1)</p> <p>4.1.- Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor. (1)</p> <p>4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1)</p> <p>4.3.- Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso. (1)</p> <p>5.2.- Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados. (1)</p>

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 2: Presentación de la obra	<p>3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados. (1)</p> <p>3.2.- Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno. (1)</p> <p>3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa. (1)</p> <p>4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno. (1)</p> <p>5.2.- Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados. (1)</p> <p>5.3.- Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (1)</p>

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Proyectos Artísticos implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Proyectos Artísticos.

Competencias específicas	Peso
Proyectos Artísticos	
1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.	1
2.- Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	1
3.- Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.	1
4.- Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.	1
5.- Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.	1

La calificación de Proyectos Artísticos se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Proyectos Artísticos =

$$\frac{CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1 + CE5 \times 1}{1 + 1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el

alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.	
1.1.- Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.	1
1.2.- Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.	1
2.- Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	
2.1.- Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	1
2.2.- Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.	1
3.- Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.	
3.1.- Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.	1
3.2.- Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.	1
3.3.- Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.	1
3.4.- Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.	1
4.- Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.	
4.1.- Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.	1
4.2.- Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.	1
4.3.- Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.	1
5.- Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.	
5.1.- Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.	1

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
5.2.- Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.	1
5.3.- Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.	1
5.4.- Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 5 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE5 =

$$\frac{\text{CEV5.1} \times 1 + \text{CEV5.2} \times 1 + \text{CEV5.3} \times 1 + \text{CEV5.4} \times 1}{1 + 1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV5.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 5.1, en general, CEV5.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".