



MANUEL
GUTIÉRREZ
ARAGÓN

Departamento de Artes Plásticas

Curso 2023/24

**Tecnología Audiovisual
Aplicada a la Escena
1º de Bachillerato de Artes**

ÍNDICE:

I	Contextualización: (Profesorado, grupos y referencias normativas)	2
II	Desarrollo de la Programación Didáctica:	3
A)	Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida	3
B)	Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal (organizados en unidades didácticas)	11
C)	Métodos pedagógicos y didácticos	23
D)	Materiales y recursos didácticos	24
E)	Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.	25
F)	Medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación para aquel alumnado cuyo progreso no sea el adecuado	35
G)	Medidas de atención a la diversidad	35
H)	Actividades complementarias y extraescolares	36
I)	Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores	36
J)	Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente	36
K)	Indicadores de logro	38
L)	Objetivos coeducativos y elementos transversales	41

I. Contextualización

- **Profesor:**
Juan Carlos Fernández Izquierdo (un grupo)
- **Grupos de alumnos/as:**
La materia “Tecnología Audiovisual Aplicada a la Escena ” se imparte a **un grupo** de 28 alumnos que proceden de 1º de Bachillerato de Artes A y B de 1º del IES Manuel Gutiérrez Aragón. Ningún alumno/a precisa adaptación curricular significativa.
- La **Programación Didáctica** se ha elaborado a partir de la **Normativa de Aplicación General y Específica** (apartado B.2 Bachillerato) incluida en el **ANEXO I** de las **Instrucciones de inicio de curso 2023-2024**, estando en vigor para este nivel los siguientes decretos:
 - Real decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del **Bachillerato**.
 - Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la **Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato** en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

II. Desarrollo de la Programación Didáctica

A) Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida:

La materia de *Tecnología Audiovisual Aplicada a la Escena* reflexiona sobre la relación entre la tecnología y las artes escénicas, la concreción de los objetivos y finalidades que se plantean en la ejecución de un proyecto escénico, incidiendo, especialmente, en todos los aspectos técnicos que son necesarios para su creación y ejecución.

Se pone especial interés en el proceso de creación, el conocimiento de todos los elementos técnicos que giran en torno a la creación en la escena para conseguir un equilibrio de los mismos en función de la propuesta y la idea presentada.

En todos los ámbitos escénicos, ha de entenderse el trabajo como un entorno interdisciplinar que favorece la puesta en práctica de las competencias y la activación de los saberes básicos de esta y otras materias que conforman la etapa.

El desarrollo de la creación artística ha estado estrechamente relacionado al desarrollo tecnológico. Desde comienzos del siglo XV muchos artistas occidentales se apoyaron en los descubrimientos ópticos para crear proyecciones que les sirvieran como punto de partida a sus creaciones, ocultando la utilización de estas nuevas herramientas ante el temor de no ser reconocido su trabajo al considerarse trabajos menores. Las artes escénicas, sobre todo la danza y el teatro, siempre han mantenido una estrecha relación con la tecnología, lo que se ha llamado la maquinaria escénica. El uso de la luz y el sonido se hace indispensable en cualquier producción, y cada vez más espectáculos van incorporando tecnologías digitales y proyectivas en sus dramaturgias, aprovechando el abanico de posibilidades que ofrecen. Proyecciones vídeo (2D y 3D) sistemas interactivos, mapping, imagen en tiempo real, realidad virtual, etc. son conceptos que se han ganado un hueco en la escena contemporánea actual.

Con el desarrollo de la tecnología digital aplicada a la creación, manipulación y proyección de imágenes, cada vez más compañías o creadores relacionados con las artes escénicas se plantean la incorporación de proyecciones o elementos vídeo en sus trabajos.

Objetivos de bachillerato y relación con la materia:

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

Se trata de una asignatura en la que se potencia de forma muy clara el espíritu del trabajo en equipo y colaborativo, entendiendo la necesidad del otro o la otra para conseguir los objetivos marcados.

b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

Se trata de una asignatura en la que se potencia de forma muy clara el espíritu del trabajo en equipo y colaborativo, teniendo que evitar los conflictos, generando situaciones laborales agradables.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

Los oficios técnicos relacionados con las artes escénicas han sido y siguen siendo ocupados por hombres en su gran mayoría. Precisamente por el desconocimiento de estos trabajos en la etapa de la vida en la que tenemos que tomar decisiones. Con la asignatura se incorpora a las mujeres como posibles trabajadoras o creadoras en ámbitos escénicos desconocidos sobre todo por ellas.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

El aprendizaje y trabajo con toda la tecnología escénica implica la lectura de manuales, libros técnicos, artículos específicos, tutoriales, etc. Proyectos de trabajo altamente motivadores, generando el aprendizaje individual como factor muy importante para poder compartirlo más tarde en equipo.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.

La realización de los proyectos conlleva un trabajo de investigación, documentación, redacción, realización de bocetos, maquetas y presentación en clase. Situaciones por otro lado relacionadas directamente con la realidad profesional.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

En los oficios técnicos del espectáculo, todos los dispositivos y herramientas utilizadas, tanto software como hardware se encuentran en inglés, produciéndose un aprendizaje casi automático y directo del significado de cada uno de esos términos, adquiriendo un vocabulario específico.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

El uso y la responsabilidad de la tecnología está implícita en la propia filosofía de la materia. Un uso inadecuado de la misma nos lleva a un fracaso en la consecución de los objetivos.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

Los contenidos de la materia comienzan con un acercamiento histórico al uso de la tecnología en las artes escénicas, resaltando las más significativas, aquellas que han ayudado a la sostenibilidad desde la escena.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

Se trata de un objetivo directo de la materia.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

Se realiza un estudio pormenorizado de como la ciencia y la tecnología han generado importantes cambios en la creación de trabajos teatrales o musicales y en la relación y recepción por parte del público.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

Se trata de un objetivo directo de la materia.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

A través del visionado de obras de teatro, tanto en vídeo como en directo, analizadas desde su gestación, acercándonos a los criterios que los creadores y creadoras han tenido en cuenta en la creación de espectáculo. Todo esto desarrolla la sensibilidad y capacidad de empatizar con propuestas artísticas y literarias asociadas a las artes escénicas.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

Todos los teatros públicos están obligados a formar a sus empleados técnicos o a exigir a los externos que participan en un montaje la formación en prevención de riesgos laborales, teniendo que adoptar todas las medidas de seguridad necesarias para la ejecución de los trabajos.

o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

La ejecución de cualquier trabajo relacionado con las artes escénicas está obligado al cumplimiento de respeto con el medio ambiente, la huella de carbono y la sostenibilidad.

Objetivos específicos de la materia:

1. Generar y perfeccionar ideas sobre el espacio escénico, consultando distintas fuentes, elaborando documentos conceptuales, y valorando críticamente la relevancia del teatro, para desarrollar la creatividad y aprender cómo funciona la maquinaria teatral en el estudio de una propuesta concreta, para realizar un proyecto con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

2. Realizar trabajos, individuales o colectivos, sobre las características de los espacios escénicos, asumiendo diferentes funciones, reflexionando sobre los diferentes tipos de espacios, particularidades y los medios usados en cada caso, 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. Tratar correctamente la documentación de que se genera en un proyecto escénico (dramaturgia, diseño de luz, diseño sonoro, usos de vídeo), 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.

4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas especialistas, incluido el público receptor, para evaluar el resultado final del trabajo, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el estreno. La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones

al respecto, ya sea entre sus responsables o con otras personas, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro de la intención inicial planteada, así como incorporar, en su caso, posibles aportaciones de mejora.

5. Tratar correctamente la documentación técnica de una propuesta escénica, 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.

La materia “Tecnología Audiovisual Aplicada a la Escena” contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en el siguiente modo:

- **Competencia en comunicación lingüística [CCL]:** La materia contiene una terminología nueva y muy específica en cada una de sus ramas. El trabajo de técnico o técnica de escena se desarrolla en equipo, por diferentes gremios (sonidistas, maquinistas, luceros, escenógrafas, decoradoras, iluminadoras, etc.) Debe existir una comunicación directa y fluida con el director o la directora de un espectáculo así como entre ellos, conociendo la terminología profesional para poder comunicar las características técnicas, artísticas, estéticas del trabajo que se va a poner en escena. La expresión oral y escrita es imprescindible y consigue el conocimiento del lenguaje técnico usado por todos los participantes en la construcción de un espectáculo, para favorecer el trato respetuoso y colaborativo con los otros, fundamental en el desarrollo de cualquier trabajo, fuera y dentro del aula. Por otro lado, la dramaturgia y la puesta en escena nacen de un texto teatral o narrativo. Es por lo tanto una materia muy interesante para el acercamiento a estos documentos desde un lugar más motivante.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería [STEM]:** El propio nombre de la materia optativa nos remite de forma directa al ámbito tecnológico, todas las acciones realizadas en un escenario tienen un alto componente técnico. Tecnología para la edición y reproducción de sonido y la iluminación, para la maquinaria escénica, para la construcción de escenografía. Acciones sometidas a cálculos matemáticos continuos. El tamaño que tendrá una imagen en proyectada en escena viene definido por una proporción matemática, por ejemplo 0,5: 1 siendo el primer valor la distancia a la que se coloca el proyector y el segundo el tamaño de la imagen a esa distancia.

- **Competencia digital [CD]:** Todas las herramientas utilizadas en los procesos escénicos han sufrido un proceso muy fuerte de digitalización, tanto en el uso de software específico para el tratamiento del sonido, imagen y la luz como en los trabajos previos y durante la creación de un espectáculo. Así se dota a los alumnos y a las alumnas de habilidades y destrezas prácticas en el uso de programas para la edición del sonido y la imagen, de vídeo mapping y de control de un espectáculo de teatro, danza o música. Para la creación y diseño de una obra de teatro o cualquier otro trabajo pensado para la escena, uso de programas de diseño de escenografías, de iluminación y planos técnicos necesarios para comunicar a los distintos colectivos profesionales las intenciones creativas y estéticas de una propuesta de artes escénicas.
- **Competencia personal, social y aprender a aprender [CPSAA]:** La propia dinámica y estructura de las artes escénicas facilita la realización de proyectos individuales y en grupo, que nos lleven a seguir aprendiendo fuera del espacio educativo, aprendiendo a gestionar el tiempo de realización, ejecución y los recursos necesarios.
- **Competencia ciudadana [CC]:** La propia filosofía de la materia permite reflexionar sobre los valores cívicos de nuestra propia sociedad, las estructuras que la componen y cómo se interrelacionan.
- **Competencia emprendedora [CE]:** Estudio de las posibilidades económicas que ofrece cualquiera de los oficios relacionados con las artes escénicas, dándose el caso de la alta demanda existente en la actualidad de técnicos y técnicas vinculados a diferentes productos escénicos. Por medio del estudio de todas las partidas económicas que se contemplan en la creación de una obra de teatro, se familiariza a los alumnos y alumnas con el mundo profesional y se les muestra las posibles salidas que existen.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales [CCEC]:** El gran potencial creativo, expresivo y comunicativo de las artes escénicas es una herramienta clave para la comprensión de la identidad como individuos dentro de la sociedad, facilitador de la diversidad cultural y la importancia que tiene la cultura y la creación artística en la construcción de sociedades mejores.

Competencias específicas:

1. **Generar y perfeccionar ideas sobre el espacio escénico, consultando distintas fuentes, elaborando documentos conceptuales, y valorando críticamente la relevancia del teatro, para desarrollar la creatividad y**

aprender cómo funciona la maquinaria teatral en el estudio de una propuesta concreta, para realizar un proyecto con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

Esta competencia hace referencia a la capacidad de entender el teatro y las artes escénicas como una herramienta capaz de cambiar hábitos sociales y maneras de relacionarnos y entender el mundo en el que vivimos. La ampliación o nuevos aprendizajes tomando como partida las artes escénicas fomentara el alumnado el disfrute de nuevas experiencias generadoras de cambios sociales desde la cultura.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

2. Realizar trabajos, individuales o colectivos, sobre las características de los espacios escénicos, asumiendo diferentes funciones, reflexionando sobre los diferentes tipos de espacios, particularidades y los medios usados en cada caso, 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.

Esta competencia se centra en el conocimiento de las características de un escenario y los diferentes tipos que existen, siendo conscientes de cómo las particularidades de estos van a condicionar la estructura del trabajo, el mensaje y la manera en la que va a llegar al público y lo que van a sentir durante la representación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2

3. Tratar correctamente la documentación que se genera en un proyecto escénico (dramaturgia, diseño de luz, diseño sonoro, usos de vídeo), 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.

Esta competencia hace referencia al desarrollo de la capacidad de saber crear e interpretar los diferentes documentos que se manejan en una obra de teatro, mediante la elaboración de bocetos previos y primeras ideas a partir de la creación o lectura de un texto hasta su materialización mediante el uso de diferentes elementos escénico, luces, música, sonido y la palabra del actor o la actriz.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

- 4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas especialistas, incluido el público receptor, para evaluar el resultado final del trabajo, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el estreno. La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones al respecto ya sea entre sus responsables o con otras personas, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro del mismo, así como, posibles aportaciones de mejora.**

Esta competencia se acerca a la importancia de la adquisición de conocimiento a través del acercamiento a los profesionales de los diferentes medios, de la experiencia directa. Se trata de un buen punto de partida para realizar una investigación y estudio individual, poniendo en común con el resto de compañeros y compañeras los resultados. En el caso de producirse una muestra pública del trabajo, será la opinión de los espectadores la que cierre el proceso, quedándonos con todas aquellas opiniones que ayuden a mejorar y ampliar las destrezas escénicas del alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2, CCEC4.2.

- 5. Tratar correctamente la documentación técnica de una propuesta escénica, 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.**

Esta competencia ayuda a darse cuenta de la importancia de la creación y manejo de la información en el ámbito profesional. Un uso incorrecto de las herramientas para generar los documentos o para tratar la información pueden ralentizar de forma indeseada el proyecto. Las correcciones y anotaciones oportunas incorporadas sobre el trabajo realizado en cada una de las fases ayudarán a entender mejor que es lo que se ha hecho y cómo afrontar nuevos proyectos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.

B) Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal:

Los criterios de evaluación y saberes básicos de la materia se organizan en **seis unidades didácticas** que se exponen a continuación:

UNIDAD DIDÁCTICA 1: INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL TEATRO. MAQUINARIA ESCÉNICA	
Competencia específica 1:	
<ul style="list-style-type: none">- Generar y perfeccionar ideas sobre el espacio escénico, consultando distintas fuentes, elaborando documentos conceptuales, y valorando críticamente la relevancia del teatro, para desarrollar la creatividad y aprender cómo funciona la maquinaria teatral en el estudio de una propuesta concreta, para realizar un proyecto con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.	
Conexión con descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.	
<u>Criterios de evaluación:</u>	
1.1. Generar y perfeccionar ideas sobre las artes escénicas, consultando distintas fuentes, acudiendo a ver obras de teatro, visitando diferentes espacios escénicos, y experimentando con las técnicas y estrategias escénicas más adecuadas en cada medio de representación y expresión sobre un escenario.	
1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto teatral, justificando sus características artísticas, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de exhibición previsto.	
Competencia específica 2:	
<ul style="list-style-type: none">- Realizar trabajos, individuales o colectivos, sobre las características de los espacios escénicos, asumiendo diferentes funciones, reflexionando sobre los diferentes tipos de espacios, particularidades y los medios usados en cada caso, 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.	
Conexión con descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.	

Criterios de evaluación:

2.1. Participar activamente en la realización de un proyecto pensado para la escena, individual o colectivo, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas y los medios más adecuados.

2.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un evento teatral, de danza o musical, detallando los efectos que se espera que este tenga en sobre el espectador.

2.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del mismo, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.

2.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con las artes escénicas.

Competencia específica 3:

- Tratar correctamente la documentación de que se genera en un proyecto escénico (dramaturgia, diseño de luz, diseño sonoro, usos de vídeo), 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.

Conexión con descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

3.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del trabajo, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.

3.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto escénico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.

3.3. Estudiar y ser consciente de las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.

3.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.

Saberes básicos:

- Texto y autor
- El lugar de la representación. Partes de un teatro.
- El oficio de actor.

- La dirección y la importancia en la puesta en escena.
- Los géneros teatrales.
- Estrategias y técnicas de fomento para el conocimiento escénico.
- Gestión de proyectos escénico. Planificación.
- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito escénico.
- Evolución de las artes escénicas desde la antigüedad hasta nuestros días.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo en pequeño grupo.
- Aprendizaje basado en proyectos.

UNIDAD DIDÁCTICA 2:

TRATAMIENTO DEL SONIDO. MEDIOS TÉCNICOS.

Competencia específica 1:

- Generar y perfeccionar ideas sobre el uso de recursos sonoros en los trabajos pensados para la escena, experimentando con técnicas y procedimientos en el registro y tratamiento del sonido, grabando maquetas, y valorando la relevancia artística de la voz, la música, los efectos sonoros de trabajos teatrales, de danza y musicales puros. Estudiar la viabilidad y la sostenibilidad del guion sonoro, costes y medios de producción.

Conexión con descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

Criterios de evaluación:

1.1. Generar y perfeccionar ideas del guion de sonido, consultando distintas fuentes, realizando grabaciones y sonorizaciones de pequeños eventos, maquetas, y experimentando con los medios técnicos más adecuados en cada caso.

1.2. Seleccionar una propuesta escénica concreta para realizar su sonorización, justificando su uso y aporte al proyecto, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.

Competencia específica 2:

- Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto de sonido para teatro, considerando los recursos, necesarios, 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. Conexión con descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>2.1. Establecer el plan de trabajo de un proyecto escénico, estudiando y planificando sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p> <p>2.2. Proponer soluciones creativas en el uso de elementos y recursos sonoros a partir de los medios de los que se dispone.</p>
<p>Competencia específica 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizar proyectos para la escena, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando diferentes espacios, medios técnicos, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el espectador. <p>Conexión con descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>3.1. Participar activamente en la realización y ejecución de la técnica sonora de un espectáculo, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y eligiendo los medios técnicos adecuados.</p> <p>3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva y comunicativa del uso de la música y sus efectos sobre el público asistente a un evento o espectáculo.</p> <p>3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución técnica, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.</p> <p>3.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito escénico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.</p>
<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistemas de sonido. - Sonorización de un espectáculo de teatro. Microfonía para la escena (inalámbricos, direccionales). - Amplificación sonora. Monitores auto amplificados, P.A. - Mesa de mezclas, diferentes fuentes sonoras. - Estrategias, técnicas y soportes para el registro sonoro.

- Uso creativo de la música y otros recursos sonoros.
- Los profesionales del sonido.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo en grupo.
- Aprendizaje basado en proyectos.

Segunda evaluación:

UNIDAD DIDÁCTICA 3:

NUEVAS TENDENCIAS TEATRALES. EL ESPECTÁCULO MULTIMEDIA.

Competencia específica 1:

- Generar y perfeccionar ideas sobre el espacio escénico, consultando distintas fuentes, elaborando documentos conceptuales, y valorando críticamente la relevancia del teatro, para desarrollar la creatividad y aprender cómo funciona la maquinaria teatral en el estudio de una propuesta concreta, para realizar un proyecto con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

Conexión con descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

Criterios de evaluación:

1.1. Generar y perfeccionar ideas sobre el uso del vídeo proyectado como elemento para la escena en las artes escénicas, consultando distintas fuentes, analizando obras de teatro que usan proyecciones, y experimentando el uso de esas herramientas.

1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto teatral con vídeo como recurso creativo, justificando sus características artísticas.

Competencia específica 2:

- Realizar trabajos, individuales o colectivos, sobre las características del vídeo para ser proyectado en la escena como recurso importante para generar nuevas sensaciones, reflexionando sobre su uso en diferentes tipos de espacios, sus particularidades y los medios vídeo usados en cada caso, 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.

Conexión con descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

2.1. Participar activamente en la grabación y edición de un vídeo pensado para la escena, individual o colectivo, asumiendo diferentes funciones y seleccionando las superficies de proyección, los medios técnicos necesarios y sus características.

2.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de la escena en la que se va a usar el vídeo como elemento principal, detallando los efectos que se espera que el uso de esta técnica tenga en el público.

2.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del mismo, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.

2.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con las tecnologías audiovisuales proyectivas.

Competencia específica 4:

- Acercamiento a la proyección vídeo en distintos lugares del escenario, conociendo las características de este medio para crear escenografías virtuales, probando los programas que nos permitirán editar y postproducir vídeos, consultando distintas fuentes, elaborando los materiales, y valorando críticamente la relevancia de esta técnica en las artes escénicas a lo largo de la historia, para desarrollar la creatividad para realizar un proyecto con la intención expresiva o funcional adaptado a la dramaturgia presentada.

Conexión con descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

Criterios de evaluación:

4.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del trabajo, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.

4.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto de vídeo.

4.3. Estudiar y ser consciente de las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.

4.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.

Saberes básicos:

- ¿En qué consiste la edición de vídeo?
- Diferentes usos de la imagen en movimiento en las artes escénicas.
- Imágenes de vídeo real o infografías 2D y 3D.

- Donde integrar y formas de proyección en la escena.
- Cómo generar contenido para un proyecto de vídeo. Tipos de software.
- Conexiones de uno o varios proyectores a un ordenador.
- Ejemplos para el análisis de uso del vídeo en propuestas escénicas, danza o teatro. Profesiones audiovisuales relacionadas con las artes escénicas.
- Evolución del cine y el vídeo en las artes escénicas.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo en pequeño grupo.
- Aprendizaje basado en proyectos.

UNIDAD DIDÁCTICA 4:

LA DESAPARICIÓN DE LA CUARTA PARED.

LA PRESENTACIÓN POR ENCIMA DE LA REPRESENTACIÓN.

Competencia específica 2:

- Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto de para teatro a la italiana, considerando los recursos, necesarios, 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.

Conexión con descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2

Criterios de evaluación:

- 2.1. Generar y perfeccionar ideas de los pasos a seguir en la creación de un proyecto escénico, consultando distintas fuentes.
- 2.2. Estudiar las similitudes y diferencias de un escenario a la italiana o a la alemana.
- 2.3. Establecer el plan de trabajo de un proyecto escénico, estudiando y planificando sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.
- 2.4. Proponer soluciones creativas en el uso de elementos y recursos escénicos en su relación directa con el espacio.

Competencia específica 3:

- Realizar proyectos para la escena, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones previas a la representación y durante la misma de una obra de danza o teatro, analizando como afectan las condiciones físicas del escenario, los medios técnicos de los que se dispone, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el espectador.

Conexión con descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

- 3.1. Participar activamente en el diseño de la escenografía de un espectáculo, eligiendo los medios materiales adecuados.
- 3.2. Explicar, de forma razonada el uso de situaciones reales en la escena, su intención expresiva y comunicativa y sus efectos sobre el público asistente.
- 3.3. Argumentar las decisiones relativas a la escenografía al romper la cuarta pared, por encima de los convencionalismos escénicos, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.

Saberes básicos:

- Explicar las diferencias entre un teatro a la italiana o a la alemana.
- Equilibrio entre teatro de texto y teatro de acción (performance)
- Integrar al público en la escena.
- Distintos tipos de escenografía.
- Dinámicas de trabajo durante una representación teatral.
- La maquinaria escénica.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo en grupo.
- Aprendizaje basado en proyectos.

Tercera evaluación:

UNIDAD DIDÁCTICA 5: INTRODUCCIÓN AL VÍDEOMAPPING. SOFTWARE PARA EL CONTROL DE VIDEO PROYECCIONES EN EL ESPACIO

Competencia específica 1:

- Generar y perfeccionar ideas sobre el espacio escénico, consultando distintas fuentes, elaborando documentos conceptuales, y valorando críticamente la relevancia del teatro, para desarrollar la creatividad y aprender cómo funciona la maquinaria teatral en el estudio de una propuesta concreta, para realizar un proyecto con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

Conexión con descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

Criterios de evaluación:

1.1. Generar y perfeccionar ideas sobre el uso del vídeo mapping en las artes escénicas, consultando distintas fuentes, analizando obras de teatro que usan esta tecnología, y experimentando estrategias escénicas que la incluyan.

1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto teatral con vídeo como recurso creativo, justificando sus características artísticas.

Competencia específica 2:

- Realizar trabajos, individuales o colectivos de vídeo mapping, conociendo todos los pasos a seguir en su realización y los medios usados en cada caso, 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.

Conexión con descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

2.1. Participar activamente en el diseño de un proyecto de vídeo mapping pensado para la escena, individual o colectivo, asumiendo diferentes funciones y seleccionando las superficies de proyección, los medios técnicos necesarios y sus características.

2.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un producto artístico en el que el vídeo mapping es el elemento principal, detallando los efectos que se espera que el uso de esta técnica tenga en el público.

2.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del mismo, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.

2.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con las tecnologías audiovisuales proyectivas.

<p>Competencia específica 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acercamiento a la proyección vídeo sobre superficies tridimensionales, conociendo las características de este medio para crear escenografías virtuales, probando los programas que nos permitirán el encaje de las imágenes, consultando distintas fuentes, elaborando materiales vídeo, y valorando críticamente la relevancia de esta técnica nueva en las artes escénicas, para desarrollar la creatividad para realizar un proyecto con la intención expresiva o funcional adaptado a la dramaturgia presentada. <p>Conexión con descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>4.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del trabajo, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.</p> <p>4.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto de vídeo mapping.</p> <p>4.3. Estudiar y ser consciente de las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.</p> <p>4.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.</p>
<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es el vídeo mapping? - Diferentes usos. - Características técnicas. - Superficies de proyección. - Cómo generar contenido para un proyecto de vídeo mapping. Tipos de software. - Proyector de vídeo. Ópticas, resolución y luminosidad. - Acercamiento a Millumin. Programas para el encaje de la imagen. - Uso del vídeo mapping en propuestas escénicas, danza o teatro. Profesiones relacionadas con el ámbito escénico. - Evolución de las artes escénicas desde la introducción y uso de la tecnología.
<p>Metodología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo individual. • Trabajo cooperativo en pequeño grupo.

- Aprendizaje basado en proyectos.

UNIDAD DIDÁCTICA 6:

DRAMATURGIA, DISEÑO Y PLANO TÉCNICO DE UN PROYECTO ESCÉNICO

Competencia específica 2:

- Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto de para teatro, considerando los recursos, necesarios, 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.

Conexión con descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2

Criterios de evaluación:

2.1. Generar y perfeccionar ideas de los pasos a seguir en la creación de un proyecto escénico, consultando distintas fuentes.

2.2. Seleccionar un texto, una imagen, una música, etc. concreta para realizar una dramaturgia teatral, justificando cada uno de los pasos seguidos en el proyecto, 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. Establecer el plan de trabajo de un proyecto escénico, estudiando y planificando sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

2.4. Proponer soluciones creativas en el uso de elementos y recursos sonoros a partir de los medios de los que se dispone.

Competencia específica 3:

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

Conexión con descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

3.1. Participar activamente en el diseño de la técnica de un espectáculo, individuales estudiando las diferentes funciones y eligiendo los medios técnicos adecuados.

3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva y comunicativa del uso de la luz, sonido, imagen y elementos escénicos y sus efectos sobre el público asistente a un evento o espectáculo.

3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución técnica, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.

Saberes básicos:

- Planificación de un trabajo creativo para la escena.
- La adaptación teatral.
- El plano de iluminación.
- Distintos tipos de escenografía.
- El vídeo en la escena.
- Bocetos 3D.
- El raider técnico.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo en grupo.
- Aprendizaje basado en proyectos.

Distribución temporal de estas unidades didácticas:

Primera evaluación:

Unidades 1 y 2

Segunda evaluación:

Unidades 3 y 4

Tercera Evaluación:

Unidades 5 y 6

Esta temporalización es orientativa, podrá variarse en función de las circunstancias del curso y características de los grupos de alumnos.

C) Métodos pedagógicos y didácticos:

La asignatura es impartida por el profesor Juan Carlos Fernández Izquierdo, especialista en la materia. Licenciado en Bellas Artes por la Universidad del País

Vasco. Vídeo artista y director de teatro. Se trata de uno de los pioneros en el uso de las nuevas tecnologías en producciones para danza y teatro de Cantabria. En la actualidad dirige la compañía Ruido interno, la primera y única compañía de la región en utilizar tecnología mapping aplicada a la escena. Con más de 20 años de experiencia en proyectos teatrales con adolescentes, habiendo coordinado en el centro el grupo de teatro “La trampa del ciego” participando en el programa Caixa Escena, seleccionados en los premios Buero de teatro de la Fundación Coca Cola y en el Festival internacional de Teatro de estudiantes de Almagro.

Se indica este hecho como un elemento fundamental a la hora de definir el enfoque didáctico y metodológico. La metodología se fundamentará en el conocimiento a través de la práctica, sobre todo a partir del segundo trimestre, ya que prácticamente todos los temas son prácticos. La participación del alumno/a se debe conseguir tanto en las realizaciones prácticas y las actitudes frente a las maneras de entender la escena en la actualidad, como en la valoración y evaluación de estas. La información teórica será la base o el apoyo para la práctica, dedicando el primer trimestre a la explicación de los contenidos con mayor peso teórico.

Se fomentará el trabajo riguroso, potenciando la expresión personal del alumno/a sin olvidar la metodología para el análisis y conocimiento del mundo escénico. Los contenidos sobre cuestiones técnicas se irán tratando de forma simultánea. Los recursos metodológicos incluyen al aula-taller y el salón de actos del centro, con todo el instrumental específico del que están dotados estos espacios para la proyección de documentos y planificación y realización de prácticas.

En la siguiente tabla se indican las **metodologías** que se emplearán en cada unidad didáctica:

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6
Trabajo individual	X	X	X	X	X	X
Trabajo cooperativo en pequeño grupo	X	X	X	X	X	X
Aprendizaje basado en proyectos	X	X	X	X	X	X

D) Materiales y recursos didácticos:

El centro cuenta con un aula de imagen equipada con 17 iMac de 21 pulgadas, con el software para el tratamiento y la edición de imagen en movimiento así como cámaras

de vídeo digital que permitirán la realización de contenidos vídeo para ser proyectados en la escena.

Para la realización de las prácticas escénicas se dispone de un salón de actos equipado con 12 focos PAR, un dimer de 6000 vatios con seis canales dobles, una mesa de sonido de 24 canales, proyector de vídeo y pantalla de proyección, microfonía inalámbrica y de mano, pies de micros y cajas de sonido auto amplificadas.

Se dan las circunstancias espaciales y de disponibilidad de equipamiento técnico adecuadas para la impartición de la materia. De otra forma sería impensable al tratarse de unas enseñanzas eminentemente prácticas, es aquí donde reside su verdadero atractivo. Todos estos recursos son idóneos para la impartición de la materia.

E) Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado:

Los **procedimientos** de evaluación son los métodos que emplearemos para la obtención de información sobre el aprendizaje del alumnado. Serán los siguientes:

- **Análisis del trabajo del alumnado:** El profesor hará un registro continuo de datos en su cuaderno de profesor sobre la realización de las actividades y los aprendizajes adquiridos.
- **Observación directa del alumnado en el aula y de su interacción con el profesor y sus compañeros:** resulta fundamental dado el carácter práctico de la materia.

Las **actividades de evaluación** serán variadas, diseñadas en función de las competencias específicas que debe adquirir el alumno/a:

- El **Archivo digital** (digital y/o cuaderno de artista) del alumno/a: carpeta en la que se va guardando y organizando toda la información necesaria para la realización de los proyectos.
- Los **Proyectos** constarán de diversas tareas: trabajos escritos, producciones audiovisuales, debates, exposiciones orales...
- Y por último, el alumno/a redactará **Informes de los proyectos**.

Para valorar las actividades de evaluación y por tanto, registrar, cuantificar... procesos y resultados de los aprendizajes del alumnado se utilizarán diversos **instrumentos de evaluación**:

- **Rúbricas:** para describir distintos niveles de calidad de una actividad o proyecto, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales.
- **Listas de control o cotejo:** para registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados; evaluar procesos de aprendizaje; identificar logros y áreas de mejora; evaluar productos terminados...
- **Cuestionarios de autoevaluación y coevaluación:** para promover la coevaluación y la autoevaluación entre el alumnado.
- **Diario de clase del profesor:** para registrar lo que sucede en el aula día a día.

Criterios de calificación:

- A cada criterio de evaluación de esta materia se le ha asignado una ponderación. Según las características de cada uno de los criterios, se emplearán una o varias actividades de evaluación y uno o varios instrumentos de evaluación de los descritos anteriormente.
- La **calificación de cada evaluación (*)** se obtendrá de la media ponderada de las calificaciones obtenidas.
- Se especifican a continuación los criterios y actividades de evaluación, **por evaluaciones**:

Primera evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación
CE 1	1.1. Generar y perfeccionar ideas sobre las artes escénicas, consultando distintas fuentes, acudiendo a ver obras de teatro, visitando diferentes espacios escénicos, y experimentando con las técnicas y estrategias escénicas más adecuadas en cada medio de representación y expresión sobre un escenario.	Archivo digital Proyecto

	(20 %)	
	1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto teatral, justificando sus características artísticas, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de exhibición previsto. (10 %)	Proyecto Informe del proyecto
CE 2	2.1. Participar activamente en la realización de un proyecto pensado para la escena, individual o colectivo, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas y los medios más adecuados. (5 %)	Proyecto
	2.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un evento teatral, de danza o musical, detallando los efectos que se espera que este tenga en sobre el espectador. (15 %)	Proyecto
	2.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del mismo, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (15 %)	Informe del proyecto
	2.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con las artes escénicas.	Informe del proyecto

	(5 %)	
CE 3	3.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del trabajo, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. (10 %)	Archivo digital Proyecto
	3.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto escénico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados. (10 %)	Informe del proyecto
	3.3. Estudiar y ser consciente de las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (5 %)	Informe del proyecto
	3.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. (5 %)	Informe del proyecto

Segunda evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación
CE 1	1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando documentos digitales con software para la creación escénica y practicando técnicas y estrategias de iluminación y sonorización artísticas más adecuadas en cada propuesta. (40 %)	Trabajo escrito Proyecto
	1.2. Seleccionar una obra de teatro de las entregadas para un proyecto, justificando su valor escénico, su posibilidad de producción, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue creada y a las características del espacio de representación previsto.	Archivo digital

	(5 %)	
CE 2	2.1. Establecer el plan de trabajo del trabajo escénico, planificando sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (5 %)	Proyecto
	2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto teatral, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos técnicos disponibles. (10 %)	Proyecto
CE 3	3.1. Participar activamente en la realización de trabajos escénicos, valorando la importancia del trabajo de equipo, entendiendo las diferentes funciones a desempeñar en una producción para danza o teatro, la tecnología y los medios escénicos más adecuados en función de la propuesta. (10 %)	Proyecto
	3.2. Explicar, de forma razonada, el proceso de creación y de ejecución del proyecto escénico, detallando los efectos que se espera que este tenga sobre el espectador. (5 %)	Informe del proyecto
	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. (5 %)	Informe del proyecto
	3.4. Darse cuenta de las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito de las artes escénicas. (5 %)	Informe del proyecto
CE 4	4.1. Presentar y compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases de la realización de una dramaturgia	Informe del proyecto Archivo digital

	para danza o teatro, valorando el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por los compañeros y los espectadores. (2,5 %)	
	4.2. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido el proyecto en su exhibición, considerando las valoraciones del público y analizando si se han conseguido los objetivos marcados, así como la idoneidad de las soluciones puestas en práctica en el desarrollo y con las dificultades encontradas durante el proceso. (2,5 %)	Informe del proyecto
CE 5	5.1. Búsqueda y selección diversas fuentes para la realización del trabajo, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. (2,5 %)	Archivo digital
	5.2. Elaborar y diseñar de manera autónoma y original la dramaturgia con todos los documentos técnicos y demás elementos necesarios para desarrollar un proyecto teatral, musical o de danza, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados. (2,5 %)	Archivo digital
	5.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (2,5 %)	Archivo digital
	5.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. (2,5 %)	Archivo digital

Tercera evaluación:

:

Competencias	Criterios de evaluación	Actividades de
--------------	-------------------------	----------------

específicas		evaluación
CE 1	1.1. Generar y perfeccionar ideas sobre el uso del vídeo mapping en las artes escénicas, consultando distintas fuentes, analizando obras de teatro que usan esta tecnología, y experimentando estrategias escénicas que la incluyan. (20 %)	Trabajo escrito Proyecto
	1.2. Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto teatral con vídeo como recurso creativo, justificando sus características artísticas. (5 %)	Archivo digital
CE 2	2.1. Participar activamente en el diseño de un proyecto de vídeo mapping pensado para la escena, individual o colectivo, asumiendo diferentes funciones y seleccionando las superficies de proyección, los medios técnicos necesarios y sus características. (10 %)	Proyecto
	2.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un producto artístico en el que el vídeo mapping es el elemento principal, detallando los efectos que se espera que el uso de esta técnica tenga en el público. (5 %)	Proyecto
	2.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del mismo, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (5 %)	Exposición oral
CE 3	3.1. Participar activamente en el diseño de la técnica de un espectáculo, individuales estudiando las diferentes funciones y eligiendo los medios técnicos adecuados.	Proyecto (actividad escrita)

	(20 %)	
	3.2. Explicar, de forma razonada, la intención expresiva y comunicativa del uso de la luz, sonido, imagen y elementos escénicos y sus efectos sobre el público asistente a un evento o espectáculo. (5 %)	Exposición oral
	3.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución técnica, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (5 %)	Informe del proyecto
CE 4	4.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del trabajo, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. (10 %)	Proyecto
	4.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto de vídeo mapping. (5 %)	Informe del proyecto
	4.3. Estudiar y ser consciente de las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (5%)	Informe del proyecto
	4.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. (5 %)	Informe del proyecto

- El peso de cada una de las Competencias Específicas y sus Criterios de evaluación para obtener la **calificación del alumno/a en la Evaluación Final Ordinaria** será el siguiente:

Competencias específicas	Criterios de evaluación
CE 1 (33 %)	1.1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando documentos digitales con software para la creación escénica y practicando técnicas y estrategias

	de iluminación y sonorización artísticas más adecuadas en cada propuesta. (26 %)
	1.2. Seleccionar una obra de teatro de las entregadas para un proyecto, justificando su valor escénico, su posibilidad de producción, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue creada y a las características del espacio de representación previsto. (7 %)
CE 2 (25 %)	2.1. Establecer el plan de trabajo del trabajo escénico, planificando sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. (6,5 %)
	2.2. Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto teatral, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos técnicos disponibles. (10 %)
	2.3. Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del mismo, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados. (6,5 %)
	2.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con las artes escénicas. (2 %)
CE 3 (28 %)	3.1. Participar activamente en la realización de trabajos escénicos, valorando la importancia del trabajo de equipo, entendiendo las diferentes funciones a desempeñar en una producción para danza o teatro, la tecnología y los medios escénicos más adecuados en función de la propuesta. (13,5 %)
	3.2. Explicar, de forma razonada, el proceso de creación y de ejecución del proyecto escénico, detallando los efectos que se espera que este tenga sobre el espectador. (6,5 %)
	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. (5 %)
	3.4. Darse cuenta de las oportunidades de desarrollo personal,

	social, académico o profesional relacionadas con el ámbito de las artes escénicas. (3 %)
CE 4 (10 %)	4.1. Presentar y compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases de la realización de una dramaturgia para danza o teatro, valorando el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por los compañeros y los espectadores. (4 %)
	4.2. Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido el proyecto en su exhibición, considerando las valoraciones del público y analizando si se han conseguido los objetivos marcados, así como la idoneidad de las soluciones puestas en práctica en el desarrollo y con las dificultades encontradas durante el proceso. (2 %)
	4.3. Estudiar y ser consciente de las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. (2 %)
	4.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. (2 %)
CE 5 (4 %)	5.1. Búsqueda y selección diversas fuentes para la realización del trabajo, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. (1 %)
	5.2. Elaborar y diseñar de manera autónoma y original la dramaturgia con todos los documentos técnicos y demás elementos necesarios para desarrollar un proyecto teatral, musical o de danza, 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 %)

- Aquellos alumnos/as que, en la ponderación global de estas competencias, no logren en total una calificación positiva (media superior al 50 %), tendrán que

presentarse a la **Prueba Extraordinaria** en la fecha del mes de junio que determine la dirección del centro.

Esta Prueba Extraordinaria será diseñada de forma individual para cada alumno/a, según las competencias específicas que no hubiera adquirido durante el curso.

Para la obtención de la **calificación de la Evaluación Final Extraordinaria** se tendrán en cuenta las calificaciones de las competencias específicas adquiridas por el alumno/a durante el curso, así como las que obtenga del resultado de la Prueba Extraordinaria, empleándose la misma ponderación que se especifica en la tabla anterior.

* De acuerdo con lo establecido en el artículo 30.2 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, para 1º de Bachillerato los resultados de evaluación se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se considerarán negativas las calificaciones inferiores a cinco. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará No Presentado (NP).

F) Medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación para aquel alumnado cuyo progreso no sea el adecuado:

A aquellos alumnos cuyo progreso no se adecuado durante el curso se les brindará la oportunidad de repetir o entregar de nuevo aquellas actividades o proyectos que se consideren necesarios para adquirir las competencias específicas. Asimismo, se diseñarán actividades de refuerzo para aquellos alumnos que por sus circunstancias lo necesitaran.

G) Medidas de atención a la diversidad:

Valoración inicial y vías de actuación:

Al igual que en etapas educativas anteriores, en el Bachillerato los alumnos presentan diferentes niveles de aprendizaje en relación con la etapa de Educación Secundaria Obligatoria; además, presentan también necesidades educativas aquellos alumnos que por sus características físicas, sensoriales u otras, no pueden seguir de la misma forma el currículo de la etapa, (minusvalías, motóricas, sensoriales, etc.). Sin embargo, el tratamiento que se concede a la atención a la diversidad en la etapa de Bachillerato presenta unas características diferentes que el concedido en la Educación

Secundaria Obligatoria. De esta forma, en este nivel educativo diversidad hace referencia a la necesidad de ser atendidas desde adaptaciones de acceso, medidas concretas de material; sin llegar en ningún caso a tomar medidas curriculares significativas.

Vías de atención a la diversidad:

Aquí se va a hacer mención a aquellas medidas que no implican modificar sustancialmente los contenidos, es decir que sólo requieren adaptaciones referidas a aspectos que mantienen básicamente inalterable el currículo adoptado en la materia pero que, sin estas actuaciones, determinados alumnos y alumnas no progresarían. En general, se puede afirmar que la programación del grupo, salvo algunas variaciones, es también la misma para el alumnado que reciba esas actuaciones específicas. La atención a la diversidad de los alumnos y alumnas, en lo referente a las diferencias individuales en capacidades, motivación e intereses, exige que las materias curriculares posibiliten una acción abierta de los profesores y profesoras, de forma que, tanto el nivel de los contenidos como los planteamientos didácticos, puedan variar según las necesidades específicas del aula. Los materiales se han configurado teniendo esto en cuenta. Pretenden proponer soluciones coherentes tanto para aquellos grupos de alumnos con menor formación específica en estas áreas como para aquellos que han tenido la posibilidad de realizar estudios más amplios en estas materias.

H) Actividades complementarias y extraescolares:

Se plantearán salidas como actividades complementarias que se especificarán en el Plan de Actividades Complementarias y extraescolares del Departamento.

Se realizará una acción teatral por parte del profesor en el salón de actos.

I) Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores:

Ningún alumno/a tiene “Tecnología Audiovisual Aplicada a la Escena” pendiente de cursos anteriores puesto que esta es una materia nueva para el alumnado que inicia el Bachillerato de Artes.

En este curso ningún alumno/a de segundo de Bachillerato tiene que recuperar la materia. Para aquellos alumnos/as que promocionen a segundo de Bachillerato con la

materia pendiente la materia, el profesor confeccionará en el próximo curso un Programa de recuperación de pendientes. Este programa incluirá un dossier de actividades y las fechas de entrega de las mismas.

J) Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:

Evaluar la programación didáctica supone evaluar la práctica docente y por ello es una estrategia muy importante para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente tendrá los siguientes criterios:

- Analizar la adecuación o no del número de sesiones dedicadas a cada unidad en función del grado de consecución de los objetivos. Con este criterio se pretende corregir el reparto de las sesiones del curso en las diferentes unidades didácticas de programaciones futuras.
- Valorar la calidad y cantidad de actividades propuestas. Con este criterio se quiere valorar si las actividades programadas son suficientes o no para la consecución de los objetivos didácticos.
- Observar durante el curso las unidades didácticas y/o bloques de saberes que presenten más complicaciones para el alumnado. Con este criterio se pretende diferenciar los saberes donde sea más necesario variar y mejorar en el futuro tanto la metodología como los materiales didácticos empleados.
- Estimar si el ordenamiento del aula favorece el desarrollo de cada unidad didáctica y la convivencia entre profesor y alumnos y entre los alumnos. Con este criterio se pretende diferenciar los tipos de ordenamientos que mejor funcionen según las situaciones de aprendizaje que se propongan.
- Comparar los resultados de las evaluaciones con los de grupos similares y cursos escolares anteriores. Con este criterio se pretende valorar los resultados del grupo, para analizar después las causas del éxito o fracaso en los mismos.
- Apreciar si las actividades propuestas responden a las expectativas e intereses de los alumnos. Con este criterio se pretende observar la satisfacción de los alumnos sobre el grado de conocimientos adquiridos sobre la materia.

Estos criterios permitirán comprobar si se cumplen los siguientes aspectos:

- La programación está ajustada a la legalidad vigente.

- La programación es realista y se puede cumplir (en caso contrario habrá que modificarla).
- La programación es flexible y se puede adaptar a las circunstancias del aula.
- Se consiguen los objetivos planteados; los resultados académicos de los alumnos están siendo satisfactorios.
- Se atiende a la diversidad adecuadamente.

Procedimientos para evaluar la Programación didáctica:

Al final del curso se pasará una **encuesta** a los alumnos para que valoren:

- Los materiales didácticos empleados.
- Las explicaciones del profesor.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que les hayan resultado más fáciles.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos donde hayan encontrado mayores dificultades.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que consideren más interesantes.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que encuentren menos útiles.
- La objetividad de las calificaciones.
- Su satisfacción con el grado de conocimientos adquiridos sobre la materia.

K) Indicadores de logro:

Para evaluar la práctica docente se emplearán los **indicadores de logro** que se presentan en la **tabla**:

	INDICADORES DE LOGRO:	SÍ	NO	A/V
	Indicadores referidos a los resultados de la evaluación:			
	<u>Resultados de la evaluación:</u>			
1	Analizo los resultados en cada evaluación contrastándolos con los de otras evaluaciones y/o cursos académicos.			

2	Comparo los resultados con los de otras áreas.			
3	Observo en qué momentos de la Programación se obtienen peores resultados e interpreto las posibles causas.			
	Indicadores referidos a la adecuación de los materiales y recursos didácticos y a la distribución de espacios y tiempos:			
	<u>Motivación de los alumnos:</u>			
4	Presento y propongo cada unidad didáctica y/o situación de aprendizaje, explicando su finalidad.			
5	Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado.			
6	Comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad y aplicación en la vida real.			
7	Doy información de los progresos, así como de las dificultades encontradas.			
	<u>Presentación de los contenidos:</u>			
8	Relaciono los saberes básicos y actividades con los intereses y conocimientos previos de los alumnos.			
9	Propongo a mis alumnos actividades y proyectos variados (de recuperación, ampliación, autoevaluación...).			
	<u>Recursos y organización del aula:</u>			
10	Distribuyo el tiempo adecuadamente (exposición, actividades, corrección) de acuerdo con los métodos didácticos y pedagógicos.			
11	Adopto distintos agrupamientos en función del momento y de la tarea a realizar y/o situación de aprendizaje.			
	<u>Materiales didácticos:</u>			
12	Compruebo la adecuación de los materiales didácticos que elaboro con respecto a los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas.			
13	Rediseño materiales en función de las necesidades del alumnado.			
14	Mantengo en orden y buen estado los materiales del aula específica.			
	Indicadores referidos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados y su contribución a la mejora			

	del clima del aula y del centro:			
	<u>Clima del aula:</u>			
15	Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido, mediante preguntas, haciendo que verbalicen el proceso, etc.			
16	Controlo asiduamente, de diferentes modos, el trabajo de los alumnos.			
17	Fomento el respeto y la colaboración entre los alumnos y acepto sugerencias y aportaciones tanto para la organización de las clases como para las situaciones de aprendizaje.			
	<u>Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje:</u>			
18	Reviso y corrijo frecuentemente los saberes básicos, actividades de clase y de casa, adecuación de los tiempos, agrupamientos, etc.			
19	Proporciono al alumno información sobre la ejecución de las tareas y cómo mejorar.			
20	Propongo nuevas actividades a los alumnos que no adquieran alguno de los objetivos.			
21	Diversifico los instrumentos y procesos de evaluación en función de las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.			
	<u>Análisis de la práctica docente:</u>			
22	Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, teniendo en cuenta las propuestas hechas en la memoria del curso anterior.			
23	Contemplo otros momentos de evaluación inicial: a comienzo de un tema, de nuevos bloques de saberes básicos...			
24	Evalúo los aprendizajes del alumno de acuerdo con la Programación.			
25	Aplico los Criterios de calificación de acuerdo con la Programación.			
	Indicadores referidos a la eficacia de las medidas de atención a la diversidad:			
	<u>Diversidad:</u>			
26	Tengo en cuenta el nivel de habilidades de cada alumno y su ritmo de			

	aprendizaje para adaptar a ello el proceso de enseñanza-aprendizaje.			
27	Me coordino con otros Departamentos para modificar y/o adaptar contenidos, actividades metodología, recursos, etc. a los diferentes ritmos de aprendizaje.			
28	Llevo a cabo las medidas de atención a la diversidad que se proponen desde el Departamento de Orientación.			
29	Elaboro adaptaciones significativas y/o no significativas para todos los alumnos que las necesitan.			
30	Me reúno con frecuencia con los profesores especialistas del Departamento de Orientación para recibir indicaciones sobre las adaptaciones curriculares.			

El profesor encargado de la materia en este curso tendrá en cuenta estas apreciaciones y todas las que puedan recabar de las conversaciones que efectúen con los miembros de la comunidad educativa: alumnos, padres, equipo directivo, servicio de inspección..., para efectuar cambios pertinentes y mejoras en las programaciones didácticas de próximos cursos escolares.

Todas las conclusiones de la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente se especificarán en la **memoria final** del departamento.

L) Objetivos coeducativos y elementos transversales:

Asimismo, de acuerdo con la Ley 2/2019, de 7 de marzo, la materia contribuirá a la consecución de los siguientes objetivos coeducativos:

- a) La eliminación de los prejuicios, estereotipos y roles de género, con el fin de garantizar posibilidades de desarrollo personal integral para todo el alumnado. Se prestará especial atención a introducir aspectos que prevengan y eliminen la discriminación múltiple.
- b) La integración del saber de las mujeres y su contribución social, histórica y científica al desarrollo de la humanidad, revisando y, en su caso, corrigiendo o completando los contenidos que se imparten.
- c) La incorporación de conocimientos que garanticen la asunción por parte del alumnado, con independencia de su sexo, de las responsabilidades derivadas de sus propias necesidades y de las correspondientes al cuidado de otras personas.
- d) La prevención de la violencia contra las mujeres, mediante el desarrollo de habilidades sociales, el aprendizaje en la resolución pacífica de

conflictos y de modos de convivencia basados en la diversidad y en el respeto a la igualdad entre derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

Además, se trabajarán **elementos transversales**, como son: la comprensión lectora, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional.

- Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos, a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
- Se incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
- Se propondrán actividades orientadas al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial.
- Por último, se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.