



MANUEL
GUTIÉRREZ
ARAGÓN

Departamento de Artes Plásticas

Curso 2023/24

Tecnología Audiovisual Aplicada a la Escena

1º de Bachillerato de Artes

Información para alumnos/as

ÍNDICE

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	1
B)	Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal (organizados en unidades didácticas)	6
C)	Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.	18

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 servían 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.

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 de los objetivos, así como, en su caso, 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
<p>Competencia específica 1:</p> <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. <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>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.</p> <p>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.</p>
<p>Competencia específica 2:</p> <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

<p>y provocar un determinado efecto en el entorno.</p> <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>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>2.4. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con las artes escénicas.</p>
<p>Competencia específica 3:</p> <ul style="list-style-type: none">- 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. <p>Conexión con descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>3.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del trabajo, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.</p> <p>3.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto escénico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.</p> <p>3.3. Estudiar y ser consciente de las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.</p> <p>3.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.</p>
<p>Saberes básicos:</p> <ul style="list-style-type: none">- 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

<p>evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p> <p>Conexión con descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2</p>
<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.

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 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.

**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.

Competencia específica 4: <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) 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. (20 %)	Archivo digital Proyecto
	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.	Proyecto Informe del proyecto

	(10 %)	
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. (5 %)	Informe del proyecto
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,	Informe del

	garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. (5 %)	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. (5 %)	Archivo digital
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	Proyecto

	teatro, la tecnología y los medios escénicos más adecuados en función de la propuesta. (10 %)	
	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 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 %)	Informe del proyecto Archivo digital
	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 específicas	Criterios de evaluación	Actividades de 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	Proyecto

	diferentes funciones y seleccionando las superficies de proyección, los medios técnicos necesarios y sus características. (10 %)	
	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. (20 %)	Proyecto (actividad escrita)
	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).