

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas grafico-plásticas como audiovisuales.

Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, la asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

Para el diseño de dichas situaciones, se pueden seguir las indicaciones contenidas en el apartado dedicado a las orientaciones metodológicas y para la evaluación. Las líneas principales para el desarrollo de la materia se esbozan en los distintos epígrafes que conforman estas orientaciones, que tienen en cuenta aspectos como la necesidad de que el aula sea un espacio flexible que permita atender una parte experimental a modo de taller y en el que se pueda trabajar con medios digitales; la importancia de que, entre las actividades que se planteen, se incluyan proyectos fotográficos y audiovisuales; o el requisito de que se apliquen metodologías activas aplicadas a la práctica artística en las que la labor del profesorado sea de acompañamiento del alumnado en busca de su progresiva autonomía. Se aportan ideas, ejemplos e indicaciones sobre todo ello. Los dos epígrafes finales están dedicados a la evaluación, y en ellos se contempla tanto la evaluación del aprendizaje, que debe adaptarse a los diversos ritmos de aprendizaje, como la evaluación de la práctica docente, aportándose indicaciones sobre sus fundamentos y los diferentes tipos de evaluación, así como sus métodos e instrumentos.

Competencias específicas

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.

Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género trasmítidos a través del arte.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

Como en el caso de las técnicas grafico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

1.1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando y comparando sus procesos de creación y los resultados finales, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

1.2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

1.3 Incorporar la perspectiva de género en el análisis de manifestaciones artísticas, valorando las aportaciones de las mujeres a la historia del arte, evaluando con espíritu crítico su escasa presencia en los estudios de arte tradicionales e identificando los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del tiempo.

Competencia específica 2.

2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando diversas herramientas, medios, soportes y lenguajes.

2.2 Elaborar de forma creativa producciones gráfico-plásticas, libres o pautadas, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

Competencia específica 3.

3.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

3.2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

4.1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más

adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

4.2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.

4.3 Evaluar colectivamente las reacciones ante las producciones artísticas creadas por el alumnado, facilitando al público receptor los medios para que pueda expresar su valoración y su opinión, y generando propuestas de mejora a partir de ellas.

4.4 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

Saberes básicos

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas. El boceto y el croquis.
- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural. Procedimientos, técnicas y materiales. Conservación.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes. Modelado, ensamblaje, talla.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística.
- Arte y naturaleza. Intervenciones en la naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Prevención y gestión responsable de los residuos.

- Métodos de trazado de formas poligonales y tangencias.
- Técnicas de representación tridimensional en el plano.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.
- Geometría descriptiva: polígonos y tangencias.
- El módulo y las transformaciones. Redes modulares.
- La representación del espacio. Sistema axonométrico. Perspectiva cónica.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Luz, color y composición.
- La percepción visual. Persistencia retiniana Ilusiones ópticas.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. Recursos digitales de manipulación de imágenes. El fotomontaje digital y tradicional.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Prevención y gestión responsable de los residuos.

- Unidades de la narrativa audiovisual: fotograma, plano, toma, escena, secuencia. Edición y postproducción. El guion y el *Storyboard* en la planificación audiovisual.
- Principales recursos narrativos audiovisuales: movimientos de cámara y otros.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. El anuncio. El cartel. El logotipo. Nuevos medios y formatos de difusión. Internet y redes sociales. Estereotipos y

sociedad de consumo. El sexismoy los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.

- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Principales movimientos.
- Técnicas básicas de animación analógicas y digitales.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

Orientaciones metodológicas y para la evaluación

La materia de Expresión Artística requiere de la adopción de metodologías activas que permitan la experimentación con técnicas y recursos analógicos y digitales, así como la elaboración de proyectos, individuales y colectivos, que puedan ser compartidos en el marco de una exposición o de una proyección.

La muestra pública de los proyectos supone un reconocimiento al trabajo del alumnado, significándolo en un contexto real. Además, implica una evaluación externa, que completa el proceso de evaluación, autoevaluación y coevaluación durante el proceso de realización de los proyectos.

La docencia como acompañamiento

En clase, el profesorado incentivará el desarrollo de las competencias y la activación de los saberes básicos, actuando como guía que proporciona indicaciones, abre posibilidades de investigación y permite que el alumnado realice, desde unas pautas iniciales, su propia exploración y aprendizaje.

Además, a lo largo del curso, se podrán ir estimulando la autoevaluación y las aportaciones entre iguales como medio para reforzar la autoestima y la iniciativa y para facilitar la transición hacia la elaboración de propuestas autónomas. A este respecto, siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, conviene prestar un acompañamiento individualizado que dé respuesta a las necesidades que experimente cada alumno y alumna en su recorrido hacia una progresiva autonomía en la elaboración de propuestas creativas y la participación en proyectos artísticos.

Espacios fijos y espacios flexibles

Sería deseable concebir el espacio en que se desarrolla la clase de Expresión Artística como un taller en el que, en función de los recursos de cada centro, puedan delimitarse distintas zonas de trabajo y almacenaje y ponerse a disposición del alumnado herramientas, recursos y medios analógicos y digitales, así como puntos de acceso a agua corriente y a internet.

Junto al espacio de referencia que constituye el aula, de cara a una intervención temporal o permanente, se pueden identificar otros espacios flexibles, tanto interiores (pasillos, bibliotecas, etc.) como exteriores (patios, entradas, etc.).

El ritmo y la temporalización

A la hora de programar la actividad del aula, se pueden plantear tareas que ocupen una o varias sesiones, y alternar ritmos rápidos con ritmos más pausados.

Así, por ejemplo, en el inicio de un proceso de experimentación con técnicas y materiales resulta conveniente plantear clases dinámicas en las que se complete la tarea en una única sesión. Para ello, la explicación teórica ha de ser breve y se ha de destinar el mayor tiempo posible al trabajo práctico. De igual modo, para facilitar la formulación de esbozos de ideas de proyecto, se recurrirá a técnicas, individuales o grupales, que aporten un ritmo ágil, como pueden ser, entre otras, el dibujo rápido, los juegos de opuestos, la exageración de un elemento o la repetición con variaciones.

Los procesos de profundización y desarrollo deben ser más pausados, ocupando varias sesiones y permitiendo el análisis crítico y la reflexión. En este contexto es especialmente importante que la duración del proceso quede bien delimitada y que se concreten adecuadamente los productos que deben elaborarse y los requisitos que estos deben

cumplir. Si dicha duración es larga, es conveniente guiar al alumnado fijando un calendario de entregas parciales.

En todos los casos, se fomentará que el alumnado aprenda a organizarse de tal manera que pueda completar la tarea encomendada en el tiempo asignado. Este tiempo variará en función de la complejidad de la tarea y será flexible, suficiente pero no excesivo. Esto ayudará a que los alumnos y alumnas ejerciten su autonomía y su responsabilidad individual.

Proyecto gráfico-plástico

La adquisición de las competencias de la materia en el bloque de las técnicas gráfico-plásticas requiere unas pautas de realización que empiezan con un acercamiento mediante investigación grupal o individual de las principales aplicaciones y artistas de esa técnica, por ejemplo, con clase invertida o exposición oral.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje podría integrarse el uso de las herramientas digitales como medio de acceder a la información, compartirla y elaborarla conjuntamente. A esta primera parte le sucede la experimentación práctica, que permite la exploración en mayor o menor grado según el tiempo o la dificultad, donde el Diseño Universal para el Aprendizaje cobra sentido, ya que se adapta a cada alumno o alumna. También se complementa con el aprendizaje cooperativo, *learning by doing* y técnicas de creatividad como el pensamiento de diseño (*design thinking*). La exploración debe incluir la resolución de cuestiones respecto a la conservación o almacenaje de los trabajos realizados. Junto con la exploración o después de la misma, se puede plantear la realización de creaciones de forma libre, o bien su uso como parte de un proyecto que abarque distintas fases. En cualquiera de los dos casos, se empezará con la realización de bocetos para introducir mejoras hasta acercarse a la versión definitiva. En la labor docente cobra especial importancia la guía ante la dificultad de materializar ideas o a la hora de enfrentarse a bloqueos creativos.

Durante el proceso de dibujo, pintura, modelado u otra técnica gráfico-plástica es importante el acompañamiento del profesorado, pero también la reflexión del alumnado que le permita introducir cambios adaptándose a la evolución del proceso. Los mecanismos de autocorrección y autovaloración se van adquiriendo de manera progresiva mediante la práctica de los mismos.

La fotografía como proyecto: el reportaje

Actualmente, la imagen es predominante en todos los ámbitos de nuestra sociedad, toda la sociedad es receptora y emisora de imágenes constantemente, por lo que cobra especial relevancia que el alumnado adquiera las competencias vinculadas con la fotografía desde el análisis crítico, de modo que tome conciencia de su poder de comunicación y de manipulación, y de cómo refleja estereotipos sociales de todo tipo, además de económicos, de género, raciales, etc.

Para ello, se deben conocer y analizar en profundidad los elementos de la fotografía (composición, encuadre, iluminación y color) y cómo estos refuerzan el significado asociado y simbólico de las imágenes. A su vez, es necesario que el alumnado pase a ser fotógrafo, que se ponga detrás de la cámara para poder vivenciar cómo se lleva a cabo la selección de la parte de la realidad que se cuenta y cómo se cuenta. Así, puede ser consciente de que esa selección y la manera de contarla no son neutrales. Los móviles, tabletas y cámaras digitales actuales, así como los programas de manipulación de imágenes de software libre, facilitan enormemente esta tarea gracias a su accesibilidad.

El reportaje fotográfico permite una reflexión profunda y crítica sobre el punto de vista y la información que se comunica a través de la fotografía, y el desarrollo de un discurso que implica una planificación y toma de contacto previa con la realidad sobre la que se va a realizar el reportaje. El aprendizaje-servicio, la colaboración con una parte de la comunidad que responde a una necesidad, es una metodología idónea en la que enmarcar el reportaje fotográfico.

La exposición y difusión de los trabajos realizados son parte fundamental para completar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el alumnado, de este modo, siente que su

trabajo se configura como una experiencia real de aprendizaje, expresión y transformación de su entorno y tiene una finalidad tangible y evaluable públicamente.

Necesidades y fases en el desarrollo de un proyecto audiovisual

Los proyectos audiovisuales implican un alto nivel de complejidad que requiere de la adquisición de unas competencias y técnicas previas, y de una planificación del proceso de creación. El aprendizaje cooperativo es idóneo, ya que los proyectos precisan de más de una persona para su desarrollo, con funciones claramente diferenciadas.

Se deben programar después de la fotografía, ya que las competencias adquiridas sobre la imagen fija son necesarias y compartidas con el lenguaje audiovisual, más complejo al incorporar el movimiento, el tiempo y el sonido.

Una vez adquiridas las competencias mediante la visualización y análisis de ejemplos audiovisuales, es necesaria la experimentación práctica de la edición y montaje. Existen tanto programas de software libre semiprofesionales como programas más sencillos incorporados por defecto en los móviles o tabletas y ordenadores. Los programas semiprofesionales, recomendables para un desarrollo más complejo de la edición y montaje, precisan de ordenadores con una buena tarjeta gráfica, procesador y capacidad de almacenamiento. Es importante que el profesorado haga hincapié en la importancia de organizar correctamente los archivos audiovisuales en carpetas, de forma rigurosa y ordenada. En caso de un trabajo en red desarrollado por varias personas, se debe sistematizar la subida de todos los materiales a una carpeta común compartida, estructurada a su vez en subcarpetas que permitan la correcta coordinación y realización del trabajo por parte de todos los miembros del grupo.

A continuación, el aprendizaje basado en retos facilita un primer contacto y experimentación en la creación de una producción audiovisual. Se plantea como un micro proyecto en el que el límite de tiempo para realizarlo es claro y muy ajustado. Se especifican las condiciones que tiene que cumplir (duración, género, elemento del lenguaje audiovisual que se debe usar, sonido, etc.) y los elementos de planificación y organización que se deben implementar en el desarrollo (guion técnico, storyboard, planificación del rodaje, organización de carpetas en red y repartición de roles en el equipo). El alumnado tiene que autogestionarse en aspectos como la organización del trabajo, la búsqueda de información y los tiempos destinados a la planificación, la grabación, el montaje y la edición. El visionado y la evaluación conjunta de los resultados finaliza el reto. El personal docente debe acompañar durante el proceso desde el respeto al desarrollo creativo del grupo e individual, orientando y sugiriendo posibles soluciones en caso de que se produzcan situaciones de bloqueo.

La tecnología actual de los móviles y tabletas facilita el rodaje, no siendo necesario el uso de cámaras de vídeo. Se recomienda el uso de sonidos pregrabados sin derechos de autor, para que la calidad el sonido sea buena, si no se dispone de micrófonos. Existe una biblioteca muy amplia en el Banco de Recursos Audiovisuales del Ministerio de Educación.

Finalmente, en caso de afrontar un proyecto audiovisual más complejo, se debe tener en cuenta la temporalización, ya que requiere mucho tiempo, tanto de planificación y preparación (guion, guion técnico, storyboard, búsqueda de ubicaciones, atrezo, situación de cámaras en cada escena) como de rodaje, montaje y edición.

Evaluación del proceso de aprendizaje

Los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje proponen instrumentos de evaluación variados que se adapten a cada uno de los ritmos de aprendizaje, además de valorar objetivamente los resultados y hacer hincapié en la evolución. Los instrumentos de evaluación deben ser claros para el alumnado, y recordarse, si es necesario, en cada una de las actividades.

Para ello, se hace imprescindible realizar una evaluación inicial que sopesa el grado de adquisición de las competencias relacionadas con la educación plástica en cursos anteriores, pero también los intereses personales del alumnado. Esta evaluación inicial servirá de punto de partida para todas las propuestas didácticas que se desarrollen en la materia.

El alumnado establece una relación de madurez y responsabilidad con su trabajo cuando este se adecua a condiciones objetivas, que deben ser conocidas, concisas y claras, antes de su realización. Además, el proceso desarrollado ha debido hacer hincapié en la toma de decisiones personales sobre su práctica artística. Junto con el sistema de evaluación por etapas o evaluaciones, se sitúa la propia valoración del trabajo, mediante observación y reflexión crítica, que se puede realizar de forma individual o conjunta, para fomentar el intercambio de pareceres y el debate.

De esta forma, la autoevaluación y la coevaluación se vuelven necesarias en esta parte de la materia. Las herramientas digitales colaboran en diversos tipos de sistemas de valoración, como rúbricas, test, encuestas, etc. El sistema de evaluación por rúbricas se ajusta muy bien a estos parámetros, y ayuda a fijar el marco normativo previo. Ello permite valorar su cumplimiento después. En la labor que el profesorado realiza como guía, la coevaluación debe ser coherente con lo que el alumnado ha realizado según lo pedido, pero también flexible, de forma que se valore la evolución personal.

Evaluación del proceso de enseñanza

La valoración de la labor docente y del diseño que se haya realizado en el curso de los medios para adquirir las competencias resultan importantes para la mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por una parte, se propone una recopilación objetiva de información que permite identificar cuestiones que son susceptibles de mejora, tanto a nivel de gestión de aula como de mejoras, supresiones o ampliaciones de prácticas y aprendizajes. Se puede realizar mediante encuesta, cuestionario cerrado numérico y otras aplicaciones que proporcionan las herramientas digitales. Además, es importante acceder a opiniones o sugerencias que tienen mayor grado de subjetividad, pero que detectan intereses o preocupaciones del alumnado. Estas aportaciones pueden hacerse de manera abierta o mediante preguntas concretas. La idea principal es que inviten a la reflexión y que puedan ayudar a introducir cambios. Este mismo cuestionamiento se aplica a la valoración en conjunto de las aportaciones de la materia. Se puede organizar en forma de encuesta con ítems cerrados, o bien como un debate abierto que permita la opinión libre, pero siempre con intención constructiva y argumentada en sus proposiciones.

FÍSICA Y QUÍMICA

La formación integral del alumnado requiere de una alfabetización científica en la etapa de la Educación Secundaria como continuidad a los aprendizajes relacionados con las ciencias de la naturaleza en Educación Primaria, pero con un nivel de profundización mayor en las diferentes áreas de conocimiento de la ciencia. En esta alfabetización científica, la materia de Física y Química contribuye a que el alumnado comprenda el funcionamiento del universo y las leyes que lo gobiernan, y proporciona los conocimientos, destrezas y actitudes de la ciencia que le permiten desenvolverse con criterio fundamentado en un mundo en continuo desarrollo científico, tecnológico, económico y social, promoviendo acciones y conductas que provoquen cambios hacia un mundo más justo e igualitario.

El currículo de la materia de Física y Química contribuye al desarrollo de las competencias clave y de los objetivos de etapa. Para ello, los descriptores de las distintas competencias clave reflejadas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y los objetivos de etapa se concretan en las competencias específicas de la materia de Física y Química. Estas competencias específicas justifican el resto de los elementos del currículo de la materia y contribuyen a que el alumnado sea capaz de desarrollar el pensamiento científico para enfrentarse a los posibles problemas de la sociedad que lo rodea y disfrutar de un conocimiento más profundo del mundo.

La evaluación de las competencias específicas se realiza teniendo en cuenta los criterios de evaluación, que están enfocados en el desempeño de los conocimientos, destrezas y actitudes asociados al pensamiento científico competencial.

Los saberes básicos de esta materia contemplan conocimientos, destrezas y actitudes que se encuentran estructurados en los que tradicionalmente han sido los grandes bloques de conocimiento de la Física y la Química: «La materia», «La energía», «La interacción» y «El cambio». Además, este currículo propone la existencia de un bloque de saberes básicos