

# **DEPARTAMENTO DE DIBUJO**

## **PROGRAMACIÓN**

### **UN MUSEO DE PELÍCULA**

**1º BACHILLERATO  
(UMDP)**



**IES BERNALDO DE QUIRÓS  
MIERES DEL CAMÍN  
CURSO ACADÉMICO 2025-2026**

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. MARCO NORMATIVO.....	4
3. PRIORIDADES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO.....	5
4. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.....	5
5. ORGANIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	6
6. METODOLOGÍA.....	10
6.1. ASPECTOS GENERALES.....	10
6.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	11
6.3. MARCO DE LA MATERIA.....	12
7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.....	14
8. PROGRAMAS DE REFUERZO Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN Y LA EVALUACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.....	15
9. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.....	16
10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....	17
11. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	17
12: CONCRECIÓN DE LOS PLANES Y PROGRAMAS DE CENTRO.....	19

## 1. INTRODUCCIÓN

Relación de miembros del Departamento de Dibujo, responsables de la materia:

- GEMA RAMOS GARCÍA (Jefa de Departamento)
- JUAN CARLOS PAREDERO SÁNCHEZ
- INÉS GARGÍA CALVO
- JUAN CARLOS PASTRANA CEMBELLÍN

IMPARTE LA MATEIA:

JUAN CARLOS PASTRANA CEMBELLÍN

El Departamento de Dibujo dispondrá de una hora semanal de coordinación en la que los diferentes miembros serán informados, por parte del responsable del seminario, de lo acontecido en las reuniones de coordinación de la CCP. Se debatirá en tales sesiones la metodología llevada a cabo en la asignatura, se diseñarán y coordinarán actividades y gestionarán los aspectos relacionados con los tiempos materiales, espacios, alumnado y familias, actividades extraescolares y demás.

Se aconseja que las revisiones sobre la marcha de la programación se lleven a cabo **atendiendo al número de criterios de evaluación**, por delante de los otros aspectos de desarrollo académico y curricular, por entenderse que este será el apartado más prescriptivo en relación con la coordinación de los Equipos Docentes y a la evaluación por CCBB tal y como marca el centro en sus directrices generales.

La asignatura "**Un museo de película**" ha sido concebida para llenar el vacío dejado por otras materias en relación al **proyecto de centro vinculado al patrimonio del IBQ**. Establece como directrices generales aspectos transversales e interdisciplinares relacionados con el acceso y discriminación de la información, el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NNTT), el trabajo individual y grupal, así como sus metodologías asociadas vinculadas al diálogo, debate, y análisis, entre otros.

En un mundo cada vez más informatizado, se reconoce el peso significativo que tiene la información audiovisual en la red, que actualmente supera el 80%. Este hecho refleja el interés suscitado por este tipo de archivos, cuyas mayores demandas combinan imágenes y sonidos en formatos cortos de entre cinco y siete minutos.

Los vídeos creados en esta asignatura buscarán, en primer lugar, despertar el interés por el universo formal, estético, mediante el análisis simpático de las obras de arte, concebidas como resultado de la actitud creadora del ser humano. En segundo lugar, nos vemos en la necesidad de proyectar la colección y las exposiciones temporales hacia un ámbito externo a través de los recursos informáticos que, a día de hoy, se encuentran a un golpe de clic. Para lograr esto, se elaborarán guiones en un lenguaje sencillo y cercano a la realidad de la juventud actual, utilizando preguntas y respuestas que estimulen la curiosidad y la empatía.

Las tres evaluaciones se estructurarán de manera similar:

En primer lugar, se presentarán los posibles campos a abordar, que podrán incluir el análisis de obras de arte en los fondos permanentes del centro, artistas y sus exposiciones temporales, o el patrimonio histórico del centro. La elección dependerá de los tiempos con los que se juegue, del interés del momento, la urgencia de las exposiciones temporales, la disposición y el perfil del alumnado o el número de estudiantes por clase.

Luego, se llevará a cabo un período de estudio y análisis de la información, investigando fuentes, seleccionándolas, categorizándolas y compartiendo ese trabajo de investigación.

Una vez recopilada la información, se redactará un primer guion para el vídeo. Si se planea incluir entrevistas con artistas, críticos u otros ponentes, será necesario establecer contactos, acordar reuniones, preparar las preguntas de la entrevista, determinar las locaciones y resolver los aspectos técnicos relacionados con el material.

Posteriormente, se seleccionarán las partes más relevantes del material y se desechará el resto. Después, se reescribirá y adaptará el guion a esta nueva realidad.

Se grabarán imágenes y voces, y se seleccionarán, en su caso, bandas sonoras musicales y/o efectos sonoros que enriquezcan el conjunto. Para este apartado se recurrirá a la creación sonora o, generalmente, a recursos abiertos extraídos de la web, teniendo en cuenta sus Creative Commons.

Por último, se realizará el proceso de edición del vídeo.

En caso de que los vídeos alcancen un nivel mínimo de calidad y generen cierto interés, se recomienda alojarlos en un espacio accesible desde la página web del centro. La intención es recíproca: desde la página del centro se deberá dar entrada a los materiales elaborados en la asignatura para que éstos sirvan de revulsivo que estimule el interés por los fondos patrimoniales del centro.

Este esquema proporciona una estructura clara para el desarrollo de los proyectos audiovisuales en la asignatura, garantizando un enfoque práctico y colaborativo que promueve el aprendizaje integral de los estudiantes.

## 2. MARCO NORMATIVO

- **Ley Orgánica 3/2020**, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación.
- **Real Decreto 243/2022**, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.
- **Decreto 60/ 2022**, de 30 de agosto, por el que se regula ordenación y establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias.
- **Resolución de 1 de diciembre de 2022**, de la Consejería de Educación, por la que se aprueban instrucciones sobre la evaluación y la promoción en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional.
- **Real Decreto 83/1996**, de 26 de enero, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria.
- **Resolución del 6 de agosto de 2021**, por el que se aprueban las instrucciones que regulan la organización y el funcionamiento de los institutos de Educación Secundaria del Principado de Asturias.
- **Circular** de Inicio de Curso.
- **Resolución de 28 de abril de 2023**, de la Consejería de Educación para las enseñanzas de Bachillerato.

### 3. PRIORIDADES ESTABLECIDAS EN EL PROYECTO EDUCATIVO DE CENTRO.

El Proyecto Educativo de Centro establece el respeto, el esfuerzo individual y colectivo, la cooperación, la solidaridad, la tolerancia y la igualdad como valores y principios básicos de la comunidad educativa y de una educación para la libertad y la autonomía personal.

Estos valores se integrarán en los criterios de cada materia y serán prioritarios en aquellas áreas que los contemplen como saberes básicos específicos. Del mismo modo, se incorporarán como temas de especial significado en conferencias, jornadas, días conmemorativos o cualquier otra actividad complementaria y extraescolar que se programe.

Otro objetivo destacado dentro del Proyecto Educativo de Centro es atender las diferentes capacidades y necesidades educativas en el aula. La enseñanza tiene que ser individual y personalizada.

### 4. CARACTERÍSTICAS PROPIAS DE LA MATERIA.

La asignatura "Un museo de película" emerge como una respuesta innovadora y necesaria en el contexto de nuestro instituto, el cual cuenta con un museo de arte con fondos significativos y realiza exposiciones temporales con artistas contemporáneos. Este entorno único nos brinda una oportunidad excepcional para integrar de manera efectiva la dimensión audiovisual en la exploración y apreciación del arte.

El uso del vídeo se justifica como una herramienta poderosa para documentar y comunicar las experiencias creativas y culturales que tienen lugar en nuestro centro. Sirve como una pantalla a través de la cual se pueden visualizar las obras de arte, las exposiciones temporales, y el patrimonio histórico, otorgando acceso a una audiencia más amplia y diversa. Además, el vídeo proporciona una plataforma dinámica para la expresión artística y la reflexión crítica, permitiendo a los estudiantes explorar y compartir sus propias interpretaciones y perspectivas.

Es fundamental reconocer la importancia de despertar la empatía y el interés en el alumnado hacia el mundo de la creación artística. El arte no solo es una expresión de la creatividad humana, sino también un medio para comprender y valorar diferentes culturas, perspectivas y experiencias. Al fomentar la conexión emocional y el compromiso activo con las obras de arte, se promueve el desarrollo de habilidades como la empatía, la sensibilidad estética, la capacidad discursiva y el pensamiento crítico, que son fundamentales para una educación integral y una participación significativa en la sociedad contemporánea.

En resumen, la asignatura **"Un museo de película"** se adapta a las necesidades especiales de nuestro centro al aprovechar el entorno único del museo de arte y las exposiciones temporales con artistas contemporáneos. A través del uso del vídeo como herramienta educativa, se busca ampliar el alcance y el impacto de nuestras actividades culturales y artísticas, mientras se fomenta la empatía y el interés del alumnado hacia el mundo de la creación artística.

## 5. ORGANIZACIÓN, TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DEL CURRÍCULO EN UNIDADES DE PROGRAMACIÓN. INSTRUMENTOS, PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La estructura curricular será la misma en cada uno de los tres trimestres. Sin embargo, la formación técnica debería ocupar un espacio relevante, pues es imprescindible para obtener una mínima calidad en el resultado final. Se requerirán conocimientos, habilidades y destrezas para la elaboración de los guiones, en el manejo de los materiales de grabación de audio y vídeo, en relación con los formatos, a la estética de la imagen, composición, continuidad de los planos, edición y postproducción técnicas entre otros. Por ello, se podrá recabar la información (en algunas ocasiones no habrá más remedio que ajustarse a los plazos y horarios de las visitas) a lo largo de los trimestres, tratando de ajustarse al calendario trimestral, aunque en ocasiones las ediciones se puedan concluir en los trimestres posteriores.

Sin embargo, y tal y como se ha venido anunciando en las páginas anteriores, el fundamento de la asignatura y sus objetivos principales se centran en la búsqueda y gestión de la información, en la gestión de los contactos, en el debate y análisis de las lecturas de las obras, de los puntos de vista de los cortos y del interés que puede suscitar entre el alumnado en particular y el público en general.

EVALUACIÓN (1, 2 y 3)		UNIDAD DE PROGRAMACIÓN:	TEMPORALIZACIÓN:	PRODUCTO:	
UNIDAD DE PROGRAMACIÓN -		¡Silencio!, se rueda.	Unas 10 horas por evaluación.	VÍDEO.	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
<b>Competencia en Comunicación Lingüística:</b>  Esta competencia se desarrollará a través de la redacción de guiones para los vídeos, la presentación de ideas y la comunicación efectiva durante las discusiones en clase.	1. Creatividad y Originalidad:			<b>Investigación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionario de Investigación en la Red: Evaluación del proceso de búsqueda y recopilación de información sobre obras de arte y artistas en línea, siguiendo pautas establecidas en clase.</li> <li>• Informe de Investigación: Evaluación de la calidad y profundidad de la investigación realizada en la red, incluyendo la</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocimiento de Obras de Arte: Desarrollo de un conocimiento profundo sobre una variedad de obras de arte, incluyendo sus contextos históricos, estilos artísticos y significados simbólicos.</li> <li>2. Comprensión de la Geometría en el Arte: Comprender cómo la geometría y las proporciones se utilizan en la composición visual de obras de arte para crear efectos estéticos y narrativos.</li> <li>3. Habilidades de Investigación: Desarrollo de habilidades de</li> </ol>
<b>Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología:</b>  Se abordarán a través del estudio de la geometría y las proporciones en las obras de arte, así como en la aplicación de técnicas matemáticas en la creación y edición de vídeos.	Evaluar la capacidad de los estudiantes para generar ideas originales y creativas en la producción de vídeos artísticos, así como en la	(10%)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genera ideas innovadoras y originales para la producción de vídeos artísticos.</li> <li>• Incorpora elementos creativos en la presentación y representación de las</li> </ul>		
<b>Competencia Digital:</b>					

<p>Los estudiantes adquirirán habilidades digitales al utilizar herramientas de grabación y edición de vídeo para la producción de sus trabajos artísticos.</p> <p><b>Competencia en el Aprendizaje Autónomo y Competencias Sociales y Cívicas:</b></p> <p>Se fomentarán mediante actividades de investigación, trabajo en equipo y participación en discusiones y debates sobre el arte y la cultura.</p> <p><b>Competencia para Aprender a Aprender:</b></p> <p>Los estudiantes desarrollarán habilidades para investigar, analizar y sintetizar información sobre obras de arte, así como para reflexionar críticamente sobre sus propios trabajos artísticos.</p> <p>Integración de Competencias en la Asignatura:</p> <p><b>Competencia en Comunicación Lingüística:</b></p> <p>Los estudiantes redactarán guiones y presentarán ideas de forma clara y coherente, desarrollando habilidades de expresión escrita y oral.</p> <p><b>Competencia Matemática y Competencias Básicas en Ciencia y Tecnología:</b></p> <p>Se aplicarán conceptos matemáticos como la geometría y las proporciones en el análisis y la creación de obras de arte en vídeo, así como en la edición digital de los</p>	<p>presentación de sus propias interpretaciones de las obras de arte.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• obras de arte.</li> <li>• Demuestra originalidad en la interpretación y análisis de las obras de arte.</li> </ul>	<p>relevancia de las fuentes utilizadas y la precisión de la información recopilada.</p> <p><b>Debate / Exposición Oral:</b></p>	<p>4. investigación para recopilar información sobre obras de arte, artistas y movimientos artísticos, utilizando fuentes fiables y pertinentes.</p>	
<b>2. Dominio de Contenidos:</b>						
<p>Evaluar el conocimiento y comprensión de los conceptos artísticos y técnicos abordados en la asignatura, incluyendo la geometría, las proporciones, y la historia del arte, así como su aplicación en la producción de vídeos.</p>	<p>(10%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestra comprensión profunda de los conceptos artísticos y técnicos abordados en la asignatura.</li> <li>• Aplica de manera precisa y coherente los conceptos de geometría y proporción en la producción de vídeos.</li> <li>• Demuestra conocimiento sólido de la historia del arte y su relevancia en la producción de contenido audiovisual.</li> </ul>			<p>5. Competencia Digital: Adquisición de habilidades digitales para utilizar herramientas de grabación, edición y producción de vídeo en la creación de contenido artístico.</p>	
<b>3. Habilidades Técnicas:</b>					<p>6. Capacidad de Análisis Crítico: Desarrollo de la capacidad de analizar críticamente obras de arte, identificando elementos visuales, temáticos y simbólicos y reflexionando sobre su significado y relevancia.</p>	
<p>Evaluar la habilidad de los estudiantes para utilizar de manera efectiva herramientas y software de grabación, edición y producción de vídeo, así como su capacidad para aplicar técnicas matemáticas en la composición visual.</p>	<p>(10%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza eficazmente herramientas y software de grabación, edición y producción de vídeo.</li> <li>• Aplica técnicas matemáticas con precisión en la composición visual de los vídeos.</li> <li>• Demuestra habilidades técnicas avanzadas en la producción y edición de contenido audiovisual.</li> </ul>				
<b>4. Comunicación y Expresión:</b>					<p>7. Habilidades de Comunicación: Mejora de habilidades de comunicación oral y escrita para expresar ideas, análisis y opiniones sobre obras de arte de manera clara y persuasiva.</p>	
<p>Evaluar la capacidad de los estudiantes para comunicar sus ideas de manera clara y efectiva a través de los vídeos producidos, así como en la presentación oral de</p>	<p>(15%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica ideas de manera clara y efectiva a través de los vídeos producidos.</li> <li>• Presenta de forma coherente y persuasiva sus interpretaciones y análisis de las obras de arte.</li> <li>• Utiliza un lenguaje adecuado y</li> </ul>				

<p>mismos.</p> <p><b>Competencia Digital:</b> Los estudiantes utilizarán herramientas digitales para la grabación, edición y producción de vídeos artísticos, adquiriendo habilidades técnicas y digitales relevantes.</p> <p><b>Competencia en el Aprendizaje Autónomo:</b> Se fomentará a través de la investigación independiente sobre obras de arte y estilos artísticos, así como en la planificación y realización de proyectos de vídeo de manera autónoma.</p> <p><b>Competencia para Aprender a Aprender:</b> Los estudiantes aprenderán a investigar, analizar y sintetizar información sobre el arte y la cultura, y reflexionarán críticamente sobre su propio proceso creativo y aprendizaje en la asignatura.</p>	<p>sus trabajos y en la redacción de guiones.</p>		<p>expresivo en la redacción de guiones y en la presentación oral de sus trabajos.</p> <p><b>5. Investigación y Análisis:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comparativa de Datos: Evaluación de la capacidad de los estudiantes para comparar y analizar los datos obtenidos de la investigación previa en línea con los obtenidos del trabajo de campo en el museo, identificando similitudes, diferencias y patrones relevantes.</li> </ul>	<p>Fomento de la autonomía y la autogestión en la planificación y realización de proyectos artísticos, incluyendo la gestión del tiempo y los recursos disponibles.</p>	
	<p>Evaluar la capacidad de los estudiantes para investigar y analizar información sobre obras de arte, estilos artísticos y contextos históricos, así como para reflexionar críticamente sobre su significado y relevancia.</p>	<p>(15%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realiza investigaciones exhaustivas y documentadas sobre obras de arte, estilos artísticos y contextos históricos.</li> <li>Analiza de manera crítica y reflexiva la información recopilada, identificando patrones y tendencias relevantes.</li> <li>Reflexiona sobre la relevancia y significado de las obras de arte en relación con su contexto histórico y cultural.</li> </ul>		<p>10. Pensamiento Crítico y Reflexivo: Desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo para cuestionar suposiciones, analizar información y tomar decisiones informadas sobre el arte y la cultura.</p> <p>11. Valoración del Patrimonio Cultural: Fomento del aprecio y la valoración del patrimonio cultural y artístico, reconociendo su importancia en la identidad y la diversidad cultural.</p>	
<p><b>6. Trabajo en Equipo:</b></p>	<p>Evaluar la habilidad de los estudiantes para trabajar de manera colaborativa en la planificación, producción y edición de vídeos artísticos, así como su capacidad para contribuir de manera constructiva en discusiones y debates en clase.</p>	<p>(15%)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colabora de manera activa y constructiva en la planificación y producción de proyectos de vídeo.</li> <li>Contribuye de manera significativa en discusiones y debates en clase, respetando las opiniones y aportaciones de los demás.</li> <li>Trabaja de forma eficiente y cooperativa en equipo, demostrando habilidades de liderazgo y comunicación.</li> </ul>	<p>12. Ética y Responsabilidad: Promoción de la ética y la responsabilidad en la producción y difusión de contenido artístico, respetando los derechos de autor y las normas de uso adecuado de recursos.</p> <p>13. Adaptabilidad y Flexibilidad: Desarrollo de la capacidad de adaptarse a diferentes situaciones y contextos artísticos, demostrando flexibilidad y creatividad en la resolución de problemas.</p>	<p>14. Curiosidad y Aprendizaje Continuo: Fomento de la curiosidad intelectual y el interés por aprender más sobre el arte y la cultura, cultivando una actitud de aprendizaje continuo y exploración creativa.</p>	
<p><b>7. Autonomía y Gestión del Tiempo:</b></p>						

<p>Evaluar la capacidad de los estudiantes para organizar y gestionar de manera autónoma el tiempo y los recursos disponibles para la realización de proyectos de vídeo, cumpliendo con los plazos establecidos.</p>	<p><b>(15%)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza de manera efectiva el tiempo y los recursos disponibles para la realización de proyectos de vídeo.</li> <li>• Cumple con los plazos establecidos para la entrega de trabajos y la finalización de proyectos.</li> <li>• Demuestra autonomía y responsabilidad en la planificación y ejecución de tareas asignadas.</li> </ul>	<p>15. Sensibilidad Estética: Desarrollo de la sensibilidad estética para apreciar y disfrutar la belleza y el significado de las obras de arte, tanto en su forma visual como emocional.</p>
<b>8. Reflexión y Autoevaluación:</b>			
<p>Evaluar la capacidad de los estudiantes para reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y producción artística, identificando fortalezas, debilidades y áreas de mejora, así como para realizar una autoevaluación crítica de sus trabajos</p>	<p><b>(10%)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexiona de manera crítica sobre su propio proceso de aprendizaje y producción artística.</li> <li>• Identifica y analiza acertadamente fortalezas, debilidades y áreas de mejora en su trabajo.</li> <li>• Realiza una autoevaluación honesta y autocritica de sus proyectos, utilizando retroalimentación para mejorar su desempeño.</li> </ul>	

## 6. METODOLOGÍA.

### MARCO GENERAL Y ENFOQUE Y PRIORIDADES DEL CENTRO

#### a) Enfoque General:

La asignatura se fundamenta en el enfoque del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), promoviendo la accesibilidad y flexibilidad del currículo para adaptarse a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante. Se aplican principios que fomentan la motivación, la representación diversa de la información y la expresión variada del aprendizaje.

#### b) Proceso de Enseñanza-Aprendizaje:

Se adopta un enfoque activo que permite aprendizajes significativos, teniendo en cuenta los diferentes ritmos, conocimientos previos, intereses y motivaciones del alumnado para personalizar la enseñanza.

#### c) Situaciones de Aprendizaje Motivadoras:

Se propician situaciones de aprendizaje estimulantes, donde se presentan contenidos relevantes de manera organizada y se fomenta el aprendizaje autónomo, asumiendo el profesorado un papel de guía didáctico.

#### d) Colaboración y Trabajo Cooperativo:

Se promueve la interacción en el aula y la colaboración entre los estudiantes, estimulando el trabajo cooperativo para la elaboración de productos finales que refuerzen el aprendizaje entre iguales.

#### e) Trabajo en Equipo del Profesorado:

Se facilita el trabajo en equipo entre el profesorado para ofrecer un enfoque multidisciplinar del proceso educativo, coordinando las acciones de todos los miembros del equipo docente.

#### f) Partida desde el Nivel Competencial y Esquemas Cognitivos Previos:

Se parte del nivel competencial y esquemas cognitivos previos del alumnado, estableciendo un equilibrio entre su contexto más cercano y otras realidades, enlazando con los nuevos conocimientos adquiridos.

#### g) Refuerzo y Atención Personalizada:

Se ofrece refuerzo tanto para el alumnado con bajo nivel de conocimientos y habilidades, como para aquellos con un mayor grado de competencia, elaborando planes de mejora del aprendizaje y programas específicos según las necesidades individuales.

#### h) Aprendizaje Funcional:

Se persigue el aprendizaje funcional, donde el alumnado comprueba la utilidad de lo aprendido, ya sea en la resolución de problemas de su entorno o en la adquisición de nuevos conocimientos.

#### i) Promoción del Razonamiento:

Se promueve el desarrollo del razonamiento mediante una enseñanza activa, el fomento de la aplicación de conocimientos y destrezas, y el desarrollo de la capacidad de abstracción a partir de la intuición.

j) Uso de las TIC:

Se integra el uso de las TIC con una triple orientación: apoyar el proceso educativo dentro y fuera del aula, respaldar el aprendizaje de estudiantes con dificultades o altas capacidades, y estimular el interés en determinadas materias.

k) Adquisición de Competencias Clave:

Se orienta toda la práctica metodológica hacia la adquisición de competencias clave, con énfasis en la comprensión de documentos e información, la expresión escrita y oral, y el manejo de aspectos espaciales y cuantitativos de la realidad.

l) Aprovechamiento de Recursos Artísticos y Patrimoniales:

Se establecen procedimientos para aprovechar y aplicar pedagógicamente los recursos artísticos y patrimoniales del centro, como el museo, sala de exposiciones, biblioteca, y otros espacios, en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estos aspectos generales proporcionan un marco pedagógico que promueve un aprendizaje significativo, inclusivo y centrado en el estudiante en la asignatura "Un museo de película".

## 6.2. SITUACIONES DE APRENDIZAJE

a) Características Generales

Una asignatura como esta, de tan solo una hora a la semana, tiende a verse muy alterada cuando una clase es suprimida debido a su coincidencia con actividades extraescolares, complementarias y demás. En tan poco tiempo la formación, organización y coordinación es difícil porque suele faltar una base metodológica que permita partir de esquemas preestablecidos. Por ello se tratará de llevar a cabo, al menos dos o tres situaciones de aprendizaje que partan de la idea de un proyecto versado en una obra o una exposición temporal, principalmente.

Pese a ello, estimamos que hay ciertas características comunes en todas ellas, pues deberán ser:

**Globalizadas:** Cada situación de aprendizaje abarcará diversos criterios de evaluación, integrando al menos uno de más de una materia.

**Estimulantes:** Diseñadas para despertar el interés del alumnado en el arte y la cultura, utilizando métodos innovadores y recursos atractivos.

**Significativas:** Partirán de los conocimientos previos del alumnado, relacionándolos con contextos cotidianos y aspectos relevantes del arte y la historia cultural.

**Inclusivas:** Adaptadas a las características evolutivas y estilos de aprendizaje del alumnado para garantizar el acceso equitativo a todos.

b) Diseño:

Cada situación de aprendizaje estará identificada por un título y abordará los criterios de evaluación, unidades de programación, cronograma, recursos necesarios, actividades y

tareas para el alumnado, agrupamiento, producto esperado, procedimiento de evaluación y criterios de calificación.

Se planteará un reto o problema relacionado con el arte y la cultura cinematográfica como punto de partida.

Estará fundamentada en los objetivos de etapa, competencias específicas, criterios de evaluación y unidades de programación de la asignatura.

Se diseñará de manera flexible para permitir ajustes y modificaciones según las necesidades, capacidades e intereses del alumnado.

c) Orientaciones para su Puesta en Práctica:

Activación de conocimientos previos mediante la estimulación de inferencias, planteamiento de hipótesis y debates entre iguales sobre obras de arte cinematográfico. Fomento de actividades de observación, investigación, experimentación y exploración para que el alumnado resuelva los retos planteados relacionados con la producción audiovisual.

Promoción de la reflexión sobre el proceso de aprendizaje y la valoración del trabajo realizado, así como la difusión de los resultados a través de exposiciones, publicaciones o medios digitales para compartir el conocimiento generado con la comunidad educativa. Estas situaciones de aprendizaje están diseñadas para involucrar al alumnado de manera activa y significativa en el estudio del arte cinematográfico y su relación con la cultura y la historia.

### 6.3. MARCO DE LA MATERIA.

El sistema competencial de la asignatura "Un museo de película" se enfoca en potenciar el desarrollo de destrezas en diversos campos, fomentando su interrelación y la autonomía del estudiante. Este enfoque se refleja en los diseños de las propuestas didácticas y en la metodología utilizada, donde se prioriza la creatividad, la iniciativa, la interacción y la integración como factores básicos. Se aprovechan las posibilidades de aplicación del programa relacionadas con eventos cercanos y otras actividades dentro de los diversos currículos de otras materias o proyectos de centro. En este sentido, se hace uso del Museo Didáctico, incluyendo obras de los fondos del IBQ, exposiciones temporales y el edificio histórico.

Durante las clases, se promueve el uso del lenguaje oral, las interacciones, los debates y la defensa de propuestas, utilizando un lenguaje específico de la asignatura y evitando cualquier forma de discriminación. Se instruye a los estudiantes en el contraste, análisis crítico y búsqueda de información, así como en el respeto y el derecho a la propiedad intelectual.

Las diferentes situaciones de aprendizaje sitúan los elementos curriculares en un entorno cercano, ayudando a visualizar la utilidad de los conocimientos y abriendo la clase hacia el exterior para interactuar con terceros y fomentar la reflexión, análisis y evaluación.

La progresión de la complejidad de los conocimientos teóricos y prácticos va de la mano con el desarrollo y nivel de autonomía del estudiante, iniciando con trabajos y propuestas simples y avanzando gradualmente hacia los más complejos, fomentando el trabajo individual, en grupos pequeños y colectivo.

Respecto a las agrupaciones, se establecen vínculos que facilitan el tránsito de ideas y la reflexión, fomentando la exposición y defensa de proyectos, debates e intercambios de ideas para fortalecer el vocabulario específico de la materia y las destrezas comunicativas.

Los materiales seleccionados como apoyo de la asignatura son variados en fuentes, formatos y niveles, con acceso a la red, manejo de ordenadores y programas informáticos, y uso de plataformas virtuales para el traspaso de información y la coordinación.

Este marco proporciona una estructura integral para el desarrollo de la asignatura "Un museo de película", promoviendo un enfoque participativo, inclusivo y dinámico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La relación de la materia con las diferentes competencias para el desarrollo de las capacidades generales del alumnado pretende:

- **(CCL)** La asignatura "Un museo de película" promueve la integración del vocabulario propio del cine y las artes visuales como elemento fundamental de comunicación de ideas. Se fomentará el desarrollo de habilidades tanto gráficas como orales, permitiendo a los estudiantes expresarse de manera efectiva en diversos contextos y perfiles, incluyendo técnicos, artísticos y audiovisuales.
- **(STEM)** La asignatura exige el desarrollo de habilidades matemáticas, técnicas y relacionales en el contexto del cine y las artes visuales. Se introducirán conocimientos y se realizarán propuestas de aplicación, especialmente en el uso de herramientas tecnológicas como software de edición y programas de dibujo técnico vectorial para la creación y manipulación de contenido cinematográfico.
- **(CD)** Se enfocará en el dominio de herramientas informáticas y tecnológicas relevantes para la producción audiovisual, incluyendo el acceso a la red, el uso de software de edición de video y la gestión de recursos digitales. Se fomentará el pensamiento computacional a través de la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en el contexto del cine y las artes visuales.
- **(CPSAA)** Se alternará el trabajo individual y grupal, promoviendo la interacción en el aula y la colaboración en línea. Se desarrollará la autonomía del estudiante para utilizar recursos tecnológicos y para participar de manera efectiva en proyectos cinematográficos colaborativos. Se fomentará la capacidad evaluativa y analítica para comprender el mundo del cine y las artes visuales de manera crítica y reflexiva.
- **(CC)** El aula se convertirá en un espacio de interacción cultural y de intercambio de ideas, donde se promoverá el respeto a las diferentes perspectivas culturales y sensibilidades. Se fomentará el diálogo intercultural y la valoración de la diversidad cultural presente en las producciones cinematográficas de distintos países y culturas.
- **(CE)** Se estimulará el desarrollo de la competencia emprendedora a través del proceso de planificación y gestión de proyectos cinematográficos, fomentando el pensamiento crítico y ético en la selección y gestión de recursos audiovisuales. Se promoverá la creatividad y la innovación en la creación y difusión de contenido cinematográfico.
- **(CCEC)** La asignatura "Un museo de película" fomentará un entorno de interacción cultural y de intercambio de ideas, donde se celebrará la diversidad cultural presente en las producciones cinematográficas y las expresiones artísticas. Se promoverá el respeto y la valoración de las diferentes tradiciones culturales, influencias y expresiones artísticas representadas en el cine y las artes visuales.
- Se promoverá la integración de expresiones culturales diversas en los proyectos cinematográficos y artísticos desarrollados en el aula. Se animará a los estudiantes a explorar y representar diferentes perspectivas culturales en sus producciones audiovisuales, fomentando la inclusión y el entendimiento mutuo.
- Se enseñarán habilidades de resolución pacífica de conflictos, utilizando el cine y las artes visuales como herramientas para abordar temas de conflicto y promover el diálogo y la comprensión mutua. Se fomentará el trabajo colaborativo y el respeto hacia las opiniones y experiencias de los demás como parte integral del proceso creativo.

La asignatura "Un museo de película" también está vinculada a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS):

**ODS 4: Educación de calidad:** La asignatura fomenta el aprendizaje activo y significativo, promoviendo la creatividad, el pensamiento crítico y la alfabetización cultural entre los estudiantes. Proporciona una oportunidad para explorar y comprender diversas expresiones culturales a través del cine y las artes visuales, contribuyendo así a una educación inclusiva y equitativa.

**ODS 5: Igualdad de género:** La asignatura puede abordar cuestiones de género presentes en las películas y obras de arte, promoviendo la igualdad de género y desafiando los estereotipos de género. Se puede enfocar en destacar el trabajo de artistas y cineastas mujeres, así como en analizar cómo se representan las identidades de género en diferentes contextos culturales.

**ODS 10: Reducción de las desigualdades:** Al proporcionar acceso a la cultura y las artes visuales, la asignatura puede contribuir a reducir las desigualdades sociales y culturales. Al centrarse en la diversidad cultural y la inclusión, promueve un mayor entendimiento y respeto entre diferentes grupos sociales y étnicos.

**ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles:** La asignatura puede explorar el papel del arte y la cultura en la construcción de comunidades vibrantes y sostenibles. Puede examinar cómo las películas y las obras de arte reflejan la vida urbana y los desafíos asociados, así como cómo pueden contribuir al desarrollo cultural y social de las ciudades y comunidades.

**ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas:** Al abordar temas sociales y culturales a través del cine y las artes visuales, la asignatura puede promover la tolerancia, el entendimiento mutuo y el respeto por los derechos humanos. Puede ofrecer un espacio para el diálogo y la reflexión sobre cuestiones de justicia social y derechos civiles, contribuyendo así a la construcción de sociedades pacíficas e inclusivas.

## 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES.

En cuanto a las medidas de atención a las diferencias individuales en la asignatura "Un museo de película", se implementarán las siguientes acciones:

**Adaptación Curricular:** Se realizarán ajustes en los contenidos, metodologías y evaluaciones para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante, garantizando su acceso y participación en el proceso de aprendizaje.

**Diversificación de Actividades:** Se ofrecerán actividades variadas y flexibles que se adapten a los diferentes estilos de aprendizaje y niveles de habilidad de los estudiantes, fomentando así la participación de todos.

**Apoyo Personalizado:** Se brindará apoyo adicional a los estudiantes que lo necesiten, mediante tutorías individuales, material de refuerzo y recursos tecnológicos, con el fin de facilitar su progreso académico.

**Fomento de la Autonomía:** Se promoverá el desarrollo de habilidades de autoaprendizaje y autorregulación, capacitando a los estudiantes para que gestionen su propio proceso de aprendizaje de manera independiente.

**Trabajo en Colaboración:** Se fomentará el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes, permitiendo que aquellos con habilidades más avanzadas puedan apoyar a sus compañeros con dificultades.

Además, se establecerá una coordinación estrecha con el Departamento de Orientación para atender las necesidades específicas de los estudiantes con características especiales, garantizando así una respuesta adecuada a la diversidad del alumnado.

## 8. PROGRAMAS DE REFUERZO Y PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN Y LA EVALUACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES.

Para el programa de refuerzo y recuperación en la asignatura "Un museo de película", se seguirá el siguiente protocolo:

**Calendario de Evaluación y Actividades:** El profesor a cargo establecerá un calendario de pruebas prácticas y entregas de actividades diseñadas para realizar un seguimiento detallado del progreso del estudiante. Este calendario se ajustará al cronograma de evaluación del centro para garantizar la coherencia con otras asignaturas.

**Acceso a Recursos en Línea:** Se proporcionará al estudiante acceso a recursos teóricos y metodológicos a través de una plataforma en línea. Esto permitirá al estudiante acceder a la información necesaria para llevar a cabo las actividades de refuerzo y recuperación.

**Trabajo Individual con Supervisión:** Las actividades de refuerzo y recuperación se realizarán de manera individual, con la supervisión y orientación del profesor responsable. Se establecerán plazos para la realización de tareas y entregas, asegurando así el seguimiento del progreso del estudiante.

**Evaluación por Competencias:** El proceso de evaluación se basará en las competencias clave de la asignatura, siguiendo los mismos criterios utilizados para el resto del alumnado. En caso de no superar las actividades en un trimestre, se permitirá la presentación en el siguiente, dentro de los plazos establecidos.

**Evaluación Extraordinaria:** En caso de no superar la evaluación al final del tercer trimestre, se ofrecerá al estudiante la oportunidad de presentar nuevamente pruebas y actividades orientadas al desarrollo de las Competencias y Criterios no superados en una fecha designada para la evaluación extraordinaria.

**Plan de Recuperación Personalizado:** Para los estudiantes de primer año de bachillerato que no hayan superado la materia al final del año académico, se elaborará

un plan de recuperación personalizado. Este plan incluirá actividades y recursos específicos para reforzar las destrezas no aprobadas, con la guía y el apoyo del profesor responsable.

## 9. RECURSOS DIDÁCTICOS Y MATERIALES CURRICULARES.

Para la asignatura "Un museo de película", se requieren una variedad de materiales, técnicas y herramientas que permitan explorar la temática del cine y la cinematografía desde diferentes perspectivas. A continuación, se detallan los principales aspectos necesarios para la implementación de la asignatura:

**Programas Informáticos Específicos:** Se recomienda el uso de software especializado en edición de video, diseño gráfico y animación para la creación de proyectos cinematográficos y audiovisuales. Ejemplos incluyen Davinci Resolve, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects y Final Cut Pro. Será conveniente tener, al menos un ordenador para capacitado para la edición de todo el material.

**Acceso a Bibliotecas y Archivos Multimedia:** Es fundamental contar con acceso a bibliotecas físicas y virtuales que dispongan de una amplia variedad de recursos relacionados con el cine, como libros, revistas, fotografías y archivos de video. Para ello es imprescindible el acceso a equipos informáticos conectados a la red. Será conveniente que las clases se desarrollen en algún aula de informática del centro.

**Recursos Audiovisuales:** Se pueden utilizar películas, documentales y material audiovisual relacionado con el cine y la cinematografía para complementar las actividades en el aula y estimular la creatividad de los estudiantes. También hemos de incluir, como no puede ser de otro modo, todo aquel material necesario para llevar a cabo las grabaciones, tanto de sonido como de vídeo.

**Material de Escritura y Dibujo:** Es importante contar con papel, bolígrafos, lápices de colores y otros materiales básicos para la realización de bocetos, guiones y storyboard de las producciones audiovisuales.

**Espacios para la Realización de Proyectos:** Se necesitan espacios adecuados para la filmación, edición y proyección de proyectos audiovisuales. Esto puede incluir aulas equipadas con equipos de audio y video, como la de fotografía del Edificio Histórico, pero también los espacios propios dedicados al museo: salas de exposición permanente, sala de exposiciones temporales, y otras localizaciones del centro o, en su caso, las logradas para la realización de las entrevistas.

**Plataforma Educativa:** Una plataforma en línea puede facilitar la distribución de materiales, la comunicación entre estudiantes y profesores, y la entrega de tareas. Esto promueve el aprendizaje colaborativo y la organización del trabajo.

En resumen, la combinación de estos elementos permitirá a los estudiantes explorar y experimentar con la producción audiovisual, desarrollar habilidades creativas y técnicas en el ámbito del cine y la cinematografía, y presentar sus proyectos de manera efectiva y profesional.

## 10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Dado el limitado tiempo lectivo de la asignatura "Un museo de película", las actividades complementarias y extraescolares estarán sujetas a propuestas externas y eventos a los que el centro educativo pueda acceder. Algunas sugerencias podrían incluir:

**Visitas a Festivales de Cine:** Organizar una salida al Festival de Cine de Xixón FICX, sobre todo para ver alguna película de la sección de cine documental. Estos festivales suelen ofrecer una variedad de películas de diferentes géneros y estilos, proporcionando una oportunidad única para explorar el mundo del cine.

**Conferencias, charlas, talleres, seminarios:** Asistir a conferencias y charlas relacionadas con el cine y la cinematografía impartidas por profesionales de la industria. Estas actividades pueden ofrecer a los estudiantes una visión más amplia de la industria del cine y brindarles la oportunidad de aprender de expertos en el campo. También se puede invitar al alumnado a las visitas que se realicen en el CISLAN dentro de las jornadas de puertas abiertas dirigidas, en principio, al alumnado de segundo de bachillerato.

**Proyecciones, Exposiciones y Eventos Especiales:** Asistir a exposiciones de arte cinematográfico o eventos especiales relacionados con los contenidos de la asignatura y que puedan ser de interés, como las inauguraciones de las exposiciones o las charlas que suelen conllevar. Estas experiencias pueden enriquecer la comprensión de los estudiantes sobre la evolución del cine y del arte a lo largo del tiempo.

**Colaboraciones con Instituciones Culturales:** Establecer colaboraciones con instituciones culturales locales, como la Universidad de Oviedo, museos, bibliotecas o centros culturales, para desarrollar actividades relacionadas con el cine, como exhibiciones temáticas, ciclos de cine o charlas con expertos.

Estas propuestas externas y eventuales pueden proporcionar a los estudiantes experiencias enriquecedoras fuera del entorno escolar, permitiéndoles explorar el mundo del cine desde diversas perspectivas y ampliar su conocimiento sobre la industria cinematográfica.

## 11. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE.

El proceso de evaluación de la programación de la asignatura "Un museo de película" se llevará a cabo siguiendo los siguientes pasos y criterios:

### **Evaluación Continua:**

Se realizará una evaluación continua a lo largo del curso, considerando los resultados académicos obtenidos en cada trimestre.

Se evaluará el progreso del alumnado en relación con los objetivos y competencias establecidos para la asignatura.

### **Seguimiento Trimestral:**

Se llevará a cabo un seguimiento trimestral de la programación docente, mediante reuniones del departamento correspondiente.

Durante estas reuniones se analizarán los avances realizados, se identificarán posibles áreas de mejora y se tomarán decisiones para ajustar la programación si es necesario.

### **Evaluación Final Colegiada:**

Al finalizar el curso, se realizará una evaluación final colegiada de la programación de la asignatura.

Esta evaluación se llevará a cabo en el departamento correspondiente, siguiendo las pautas establecidas por el centro educativo y la normativa vigente.

Se analizarán los resultados académicos del curso, la adecuación de los materiales y propuestas didácticas, la metodología empleada y los logros alcanzados.

### **Indicadores de Logro:**

Se tendrán en cuenta diversos indicadores de logro, incluyendo los resultados académicos, la adecuación de los materiales y propuestas didácticas, la valoración de la metodología empleada y los posibles logros académicos.

Estos indicadores servirán para identificar áreas de mejora y establecer pautas para futuras programaciones.

### **Seguimiento Mensual y Trimestral:**

Se realizará un seguimiento mensual, o bimensual de la programación docente dentro de los seguimientos ordinarios de las programaciones a mitad de los trimestres y, siempre, según las pautas marcadas por el centro.

Se elaborará un informe de seguimiento trimestral, que será enviado a la Jefatura de Estudios para su conocimiento.

Este procedimiento de evaluación garantizará una revisión continua y sistemática de la programación de la asignatura "Un museo de película", permitiendo ajustes y mejoras en función de las necesidades del alumnado y los objetivos establecidos.



CRITERIOS/PROCEDIMIENTOS	INDICADORES DE LOGRO
1. Revisar la programación docente.	1.1. Se revisa y comprueba el seguimiento de la programación, al menos mensualmente y se actúa según proceda. Se envía copia a Jefatura de Estudios una vez al trimestre.
2. Afianzar la coordinación entre los profesores.	2.1. Los profesores comparten información y coordinan sus actuaciones, en especial entre los que comparten nivel y agrupamientos flexibles.
3. Atender las situaciones que requieren medidas de atención a la diversidad.	3.1. Se elaboran en el departamento protocolos y documentos modelo para las diferentes medidas de atención a la diversidad. 3.2. Cada profesor elabora el plan concreto para cada situación. 3.3. Se dedica una reunión mensual al seguimiento de todas las medidas llevadas a cabo.
4. Formalizar las reuniones semanales.	4.1. Se establece un orden del día para las reuniones semanales. 4.2. Se levanta acta de cada reunión.

5. Favorecer el flujo de información entre el equipo directivo, la CCP y los profesores del departamento.	5.1. Se transmite la información de la CCP en la reunión semanal más próxima. 5.2. Se trasladan las sugerencias o preguntas del departamento a la CCP cuando proceda.
6. Evaluar la práctica docente a la luz de los resultados obtenidos.	6.1. Se hace una valoración cualitativa trimestral (informe de resultados) de los resultados académicos. 6.2. Se valoran trimestralmente las diferentes medidas de atención a la diversidad. 6.3. Se revisan las decisiones adoptadas o programadas según los resultados observados.

## 12. CONCRECIÓN DE LOS PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS ACORDADOS Y APROBADOS, RELACIONADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO, ENTRE LOS QUE DEBERÁ CONTEMPLARSE, EN TODO CASO, EL PLAN DE LECTURA, ESCRITURA E INVESTIGACIÓN.

### 12.1. Plan de Lectura, Escritura e Investigación (PLEI)

El Plan de Lectura, Escritura e Investigación (PLEI) tiene como objetivo fundamental la mejora del nivel competencial del alumnado, especialmente en la Competencia en Comunicación Lingüística, mediante actuaciones coordinadas entre los distintos departamentos. La mejora en la comprensión lectora, la expresión escrita y el fomento de la lectura serán los ejes principales. Para integrar estos objetivos en las programaciones docentes, se aplicarán los criterios de evaluación relacionados con esta Competencia Clave que se ajusten a las distintas materias de cada Departamento.

Por otra parte, se diseñarán y pondrán en práctica situaciones de aprendizaje y actividades competenciales que utilicen distintos espacios (biblioteca, radio, museo o huerto escolar), en torno a temas transversales como el Día de la mujer, el Día mundial de la poesía, el Día del libro o las exposiciones temporales. El PLEI se integrará con el resto de programas y proyectos del centro (Patrimonio, Ecohuerto, Bienestar, haBLE) en la consecución de objetivos comunes y elaboración de productos finales de distinta naturaleza (creación literaria, pódfcast, vídeos, etc.). En la biblioteca se continuará la reordenación de fondos bibliográficos, especialmente en la sala de consulta, en la que tanto el profesorado como el alumnado encontrarán un espacio inclusivo e integrador para el trabajo de aula y la investigación.

### 12.2. Proyecto de Patrimonio

#### 12.2.1- Descripción

El IES Bernaldo de Quirós disfruta de una singularidad que lo hace único entre los centros de enseñanza de titularidad pública de nuestro país, pues cuenta con una notable colección de arte contemporáneo. Esta colección tiene su origen en los años setenta del siglo pasado y se ubica en el Palacio de Camposagrado, un edificio del siglo XVIII, catalogado como Bien de Interés Cultural. La colección está compuesta por más de 200 obras, entre pinturas, esculturas, cerámicas y obra gráfica. Todas ellas, están organizadas de acuerdo a un proyecto museográfico propio.

#### 12.2.2- Funciones

El Proyecto de Patrimonio del IES Bernaldo de Quirós está formado por profesores de distintas áreas y tiene como función la conservación de la colección, su estudio y difusión. El valor didáctico de la colección la convierte en un instrumento de gran valor para la elaboración de actividades

interdisciplinares, destacando las derivadas del programa de exposiciones temporales. Numerosos artistas han pasado por nuestro programa, hoy en día, consolidado y con la suficiente envergadura como para formar parte del circuito habitual de las artes de nuestra comunidad autónoma y despertar, así mismo, el interés de toda la comunidad artística. Algunos ejemplos de la labor del grupo de patrimonio son los encuentros con artistas, talleres, presentaciones, conciertos y charlas. También destacan las visitas guiadas, realizadas gracias a la colaboración del alumnado de Bachillerato de Arte. Por otra parte, es importante añadir, que trimestralmente se realizan jornadas de puertas abiertas con el fin de dar a conocer la colección a la comunidad educativa del IES Bernaldo de Quirós y al público en general.

#### 12.2.3- Contexto didáctico

En cursos anteriores se desarrollaron propuestas interdepartamentales vinculadas a este proyecto: IBQ UN MUSEO VIVO PARA TODOS, DINAMIZACIÓN DE LA SALA DE EXPOSICIONES TEMPORALES y, por último, el PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA para la dinamización de espacios de aprendizaje distintos al aula, como el museo, la biblioteca y los equipamientos científicos y tecnológicos.

#### 12.2.4- Aportación a las competencias clave

Desde el punto de vista competencial el estudio de la colección promueve la inclusión, la equidad y la igualdad, fomentando la importancia de la cultura asturiana y la expresión artística. A través de su observación se pretende estimular en nuestro alumnado en la lectura e interpretación de las obras de arte, investigar utilizando métodos científicos, analizar el contexto histórico de nuestro patrimonio y los valores sociales que representa. Así mismo, sirve como herramienta de comunicación, fomentando el debate de ideas de manera correcta y oportuna y utilizando un vocabulario apropiado a cada situación. Por último, para poner en valor la labor del Proyecto de Patrimonio, no debemos obviar la importancia de divulgar nuestras actividades, utilizando las tecnologías de la información y comunicación, expresándonos en los idiomas que se imparten en el centro e interesándonos por sus culturas.

#### 12.2.5- Objetivos

##### A. En relación con el patrimonio del centro:

- Programar visitas guiadas y jornadas de puertas abiertas para dar a conocer la colección de arte y el patrimonio en el que se enmarca.
- Mantener y mejorar las condiciones en las que se exhibe la colección.
- Analizar y reflexionar sobre la importancia de tener una colección en el instituto y promover su estudio elaborando materiales didácticos.
- 

##### B. En relación con las exposiciones temporales:

- Mantener el programa con dos exposiciones temporales por curso.
- Programar actividades y elaborar materiales didácticos en torno a un tema/proyecto interdisciplinar y de atención a la diversidad.
- Fomentar el uso de otros espacios del centro, como la biblioteca y los jardines.

### 12.3. Proyecto Ecohuerto IBQ. Una ecología de aprendizajes

#### 12.3.1- Descripción

Se trata de darle continuidad al Ecohuerto que nació en el marco del proyecto de Agrupación de Centros Escolares 2023-25. Los distintos departamentos han ido desarrollando situaciones de

aprendizaje en los cursos anteriores que se van a completar este año. Implementaremos una Feria de la Innovación en la que el alumnado nos presentará los proyectos que lleve a cabo.

#### 12.3.2- Objetivos

- Innovación curricular: La huerta como situación de aprendizaje capaz de aunar los intereses curriculares de los distintos departamentos en un proyecto común que va más allá del aula. Explorar la integración curricular del proyecto en las distintas asignaturas dando lugar a acciones interdisciplinares que incidan en la vida del centro y vayan más allá de las aulas.
- Plantear una situación de aprendizaje real que motive al profesorado a hacer uso de las metodologías activas. Aprendizaje servicio, ABP, Twist learning, etc.
- Valorar la viabilidad de este tipo de proyectos para el desarrollo y la evaluación competencial.

#### 12.3.3- Contribución del Departamento de Dibujo al Eco-huerto

A- Laboratorio Eco-artístico. Vamos a investigar con pigmentos/aceites vegetales y minerales y estampación para desarrollar emprendimientos. También queremos hacer un Mural ecológico en nuestra caseta de aperos con pintura que sintetiza el Co2 y actúa como un bosque. Aquí contribuyen también las áreas de Física y Química, Latín y Matemáticas.

B- Laboratorio de Hidroponia/esculturas vivas. Queremos aprender y desarrollar cultivos hidropónicos mecánicos y automáticos. También queremos que, una vez desarrollados los mecanismos, podamos darles formas bellas a modo de esculturas vivas que puedan proliferar en nuestro jardín. Las formas de las esculturas serán las hojas de cada uno de los árboles que pueblan nuestro centro y el concejo. Aquí contribuyen también Biología, Tecnología y Filosofía.