



1. Proposta: “*Performance carnavalesca 20 anos do desastre do Prestige*”

Performance de alumnado de 3º ESO B sobre os 20 anos do desastre do Prestige. Representación en vivo e edición audiovisual.

2. Centro: [IES Félix Muriel](#) (cód 15026807), Rianxo, A Coruña.

3. Coordinador/as responsables:

- Alfonso Martínez López, profesor de EpeV e titor
- Darío M. Doval, Blanco, profesor de Xª e Hª, coordinador de Polos Creativos

4. Categoría: Educación Secundaria (ESO)

5. Reto: entendemos que esta proposta onde mellor encaixa é en “**Mellor recurso cultural social**” se ben ten perfectamente cabida en “Mellor material didáctico” e “Mellor proxecto artístico”.

6. Contextualización:

O alumnado de 3º ESO B do IES Félix Muriel realizou unha performance en directo na que se incluíu tamén unha montaxe audiovisual, reinterpretando os sucesos acontecidos en Galicia o 13 de novembro do 2002 co desastre do Prestige cuxo impacto perdura aínda nas mentes da sociedade galega.



Aproveitando a oportunidade do entroido como data no calendario, realizouse unha proposta para desenvolver fundamentalmente como parte da acción tutorial, que consistía na participación grupal no concurso de disfraces do centro, tendo como tema os 20 anos do desastre do Prestige. Ao mesmo



tempo deu pé para traballar contidos de materia de EPVeA ao que se sumaron colaboracións dende a materia de X^a e H^a e dende o equipo de Normalización.

A chegada ao centro do material de Polos Creativos cara o final do primeiro trimestre, abriu a posibilidade de facer uso dos restos de embalaxe como tamén dalgunhas das ferramentas técnicas que formaban parte do novo equipamento. Deste modo, faciamos emprego responsable do lixo, atendiamos a algúns dos obxectivos da axenda 2030 como por exemplo: o [12 o 13, o 14 e o 15](#); e iniciabamos os primeiros contactos ca dotación de Polos.

Dende o punto de vista da contextualización desta actividade didáctica podemos sinalar os seguintes aspectos.

6.1. Aténdese os principios pedagóxicos recollido no Artigo 17 do Decreto 156/2022, do 15 de setembro, polo que se establecen a ordenación e o currículo da educación secundaria obrigatoria na Comunidade Autónoma de Galicia, como por exemplo como por exemplo:

- Desenvolver e asentar progresivamente as bases que lle faciliten ao alumnado unha adquisición e un desenvolvemento adecuados das competencias clave previstas no perfil de saída
- Favorecer a capacidade de aprender por si mesmo, fomentar o traballo colaborativo e en equipo, e potenciar a aprendizaxe significativa que promova a autonomía e a reflexión.
- Adicar un tempo do horario lectivo, nos termos recollidos na súa concreción curricular, á realización de proxectos significativos e relevantes para o alumnado e á resolución colaborativa de problemas, reforzando a autoestima, a autonomía, a reflexión e a responsabilidade.
- Finalmente, desenvolver unha adquisición eficaz das competencias clave deberán deseñarse actividades de aprendizaxe que lle permitan ao alumnado avanzar en máis dunha competencia ao mesmo tempo.



6.2. Préstase atención tamén aos elementos transversais recollidos no Artigo 18 da LOMLOE fomentando a *“concienciación e formación sobre o cambio climático, a educación para a sustentabilidade e o consumo responsable, o respecto mutuo e a cooperación entre iguais”*.

6.3. Competencias, criterios de avaliación e obxectivos segundo materias

Tendo en conta os perfís de saída cos que o alumnado chega ao ensino medio e aqueles cos que debe rematar a etapa dentro dun contexto de ensino competencial, as competencias máis desenvolvidas dende esta iniciativa son por orde do peso das mesmas na actividade:

A **Competencia cidadá (CC)** favorecendo a comprensión e análise dos feitos culturais e históricos así como o fomento dun estilo de vida que promova relacións de ecodpendencia e interconexión entre actuacións locais e globais.

A **Competencia e comunicación lingüística (CCL)** mediante a comunicación empregando diferentes formatos como o oral e o audiovisual e facendo uso da información para crear coñecemento

A **Competencia matemática e competencia en ciencia, tecnoloxía e enxeñaría (STEM)** realizando proxectos e deseñando modelos creativos en equipo procurando a participación de todo o grupo valorando especialmente a importancia da sustentabilidade a través de proxectos que animen a transformar e preservar o entorno e a aqueles que habitan nel.

A **Competencia en conciencia e expresións culturais (CCEC)** mediante o emprego de diferentes linguaxes artísticas e culturais e interactuando ca contorna; así como a experimentación con diferentes técnicas e soportes de expresión artística mediante procesos creativos.

Obxectivos de materia	Competencias clave							
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX	3		3	2	2	4	1	3



Obxectivos de EPVeA

Se ben poderíamos engadir algúns obxectivos máis o certo é que atendendo aos criterios de avaliación podemos dicir que son os obxectivos 5 e 7 cara os que máis se enfoca esta actividade didáctica.

- **OBX5.** Realizar producións artísticas individuais ou colectivas con creatividade e imaxinación, seleccionando e aplicando ferramentas, técnicas e soportes en función da intencionalidade, para expresar a visión do mundo, as emocións e os sentimentos propios, así como para mellorar a capacidade de comunicación e desenvolver a reflexión crítica e a autoconfianza e que o alumnado consiga expresarse de xeito autónomo e singular, achegando unha visión persoal e imaxinativa do mundo a través dunha produción artística propia, debe experimentar cos resultados obtidos e cos efectos producidos.
- **OBX7.** Aplicar as técnicas, os recursos e as convencións principais das linguaxes artísticas, incorporando de forma creativa as posibilidades que ofrecen as tecnoloxías, para as integrar e enriquecer o deseño e a realización dun proxecto artístico favorecendo un traballo a través de diferentes linguaxes e formas de expresión artística como a audiovisual, a instalación ou a **performance**.

Criterios de Avaliación:

- CA2.2. Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica. OBX 5
- CA2.4. Realizar un proxecto gráfico-plástico, con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas. OBX 7



- CA3.2. Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica. OBX 5
- CA3.4. Realizar un proxecto artístico, con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas de creación gráfico-plástica OBX 7
- CA4.3. Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións audiovisuais propias, amosando unha visión persoal. OBX 6
- CA4.4. Realizar un proxecto audiovisual con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais ou audiovisuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas. OBX 7

Relación entre os obxectivos da materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual e as competencias clave.

Obxectivos de materia	Competencias clave							
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX 5	*				*	*		*
OBX 7	*		*	*		*		*

Obxectivos de X^a e H^a

No caso da materia de X^a e H^a, se ben como no caso de EPVeA tamén poderíamos facer mención a máis obxectivos, son fundamentalmente o 1 e o 3 aqueles que máis se abordan dende as perspectiva dos criterios de avaliación considerados para esta intervención didáctica co alumnado.

- **OBX1.** Buscar, seleccionar, tratar e organizar información sobre temas relevantes do presente e do pasado, usando criticamente fontes históricas e xeográficas, para adquirir



coñecementos, elaborar e expresar contidos en varios formatos. Dotar o alumnado das ferramentas, destrezas e capacidades que lle faciliten a adquisición e incorporación de datos, contidos e saberes. Iso implica a utilización de sistemas de procura, bases de datos e plataformas de recursos en contornas dixitais accesibles ao alumnado, ademais da utilización doutro tipo de documentos e fontes xeográficas e históricas de diversa tipoloxía, sobre as cales se poderá analizar e valorar o seu uso veraz, confiable e seguro, e a intencionalidade na interpretación dos procesos.

- **OBX3.** Coñecer os principais desafíos aos cales se enfrontaron distintas sociedades ao longo do tempo, identificando as causas e consecuencias dos cambios producidos e os problemas a que se enfrontan na actualidade, mediante o desenvolvemento de proxectos de investigación e o uso de fontes fiables, para realizar propostas que contribúan ao desenvolvemento sustentable. A análise e a comprensión dos fenómenos, situacións ou acontecementos que teñen unha especial relevancia ou interese no mundo en que vive o alumnado e manexo de distintas formas de representación gráfica, cartográfica e visual, e do uso correcto, crítico e eficaz dos medios de comunicación, profundando na capacidade de discernir desinformación deliberada e opinións infundadas. Dotar as iniciativas que levan a cabo dun sentido de utilidade, conectándoas con problemas actuais que afectan a súa comunidade e que requiran da súa análise, comprensión e compromiso contribuíndo a entender a realidade e a valorar propostas e alternativas aos desafíos actuais e ao logro dos obxectivos de desenvolvemento sustentable.

Criterios de Avaliación

- CA1.1. Elaborar contidos propios en distintos formatos, mediante aplicacións e estratexias de recollida e representación de datos máis complexas, usando e contrastando criticamente fontes fiables, tanto analóxicas como dixitais, do presente e da historia contemporánea, identificando a desinformación e a manipulación. OBX 1



- CA1.2. Xerar produtos orixinais e creativos mediante a reelaboración de coñecementos previos a través de ferramentas de investigación que permitan explicar problemas presentes e pasados da humanidade a distintas escalas temporais e espaciais, do local ao global, utilizando conceptos, situacións e datos relevantes. OBX 2
- CA1.6. Recoñecer os trazos que van conformando a identidade propia e a dos demais, a riqueza das identidades múltiples en relación con distintas escalas espaciais, a través da investigación e da análise dos seus fundamentos xeográficos, históricos, artísticos, ideolóxicos e lingüísticos, e o recoñecemento das súas expresións culturais. OBX 7
- CA2.3. Transferir adecuadamente a información e o coñecemento por medio de narracións, pósteres, presentacións, exposicións orais, medios audiovisuais e outros produtos. OBX 1
- CA3.2. Realizar propostas que contribúan ao logro dos obxectivos de desenvolvemento sustentable, aplicando métodos e proxectos de investigación, incidindo no uso de mapas e outras representacións gráficas, así como de medios accesibles de interpretación de imaxes. OBX 3
- CA3.3. Entender e afrontar, desde un enfoque ecosocial, problemas e desafíos pasados, actuais ou futuros das sociedades contemporáneas, tendo en conta as súas relacións de interdependencia e ecodependencia. OBX 3
- CA3.7. Adoptar un papel activo e comprometido coa contorna, de acordo con aptitudes, aspiracións, intereses e valores propios, a partir da análise crítica da realidade económica, da distribución e xestión do traballo, e a adopción de hábitos responsables, saudables, sustentables e respectuosos coa dignidade humana e a doutros seres vivos, así como da reflexión ética ante os usos da tecnoloxía e a xestión do tempo libre. OBX 8

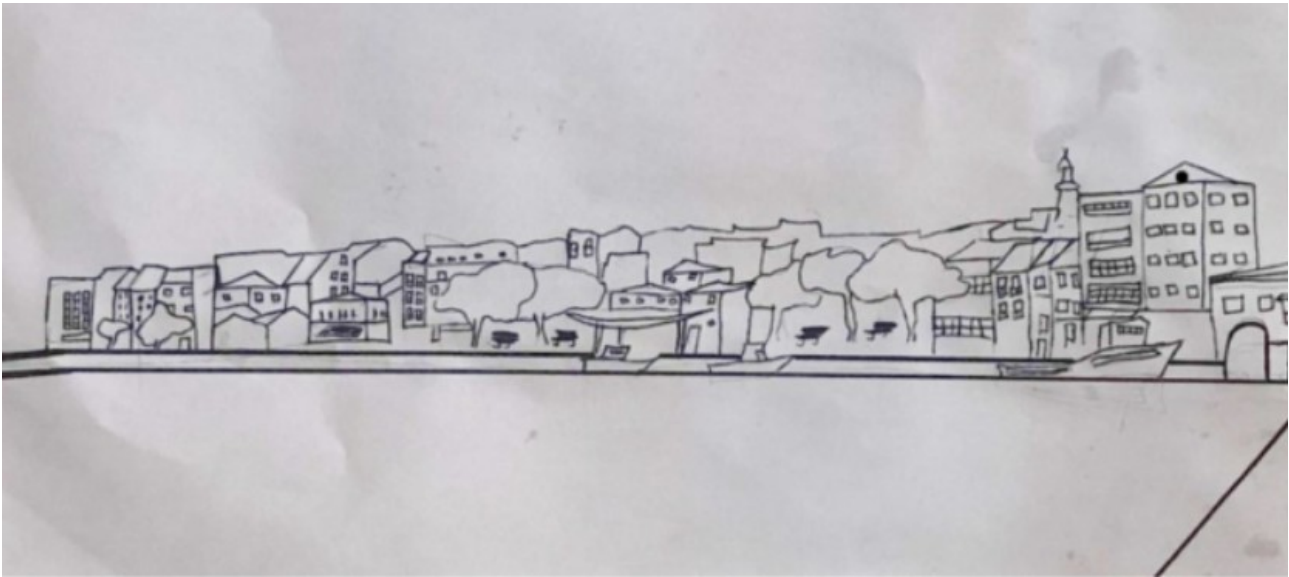
Relación entre os obxectivos da materia de X^a e H^a e as competencias clave.

Obxectivos de materia	Competencias clave							
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX 1	*		*	*		*		
OBX 3			*		*	*	*	*



6.4. Un aspecto moi interesante é a continuidade que esta actividade leva consigo. Pois unha vez rematada a representación e edición do formato audiovisual, e fora do contexto do entroido. O material creado segue a ser obxecto de intervencións e mellora como o a actual proposta dende a acción titorial doutro grupo 3º ESO A ca colaboración das materias de Inglés e Xª e Hª. Nesta segunda intervención farase uso dunha exposición fotográfica do contexto traballado, creación de carteis e unha representación da vila de Rianxo con material de refugallo ou de creación nova ca impresora 3D a través de propostas traballadas na materia de Xª e Hª na que representaban o perfil urbano.





7. Materiais de refugallo empregado: o material empregado foi basicamente, a cartonaxe das embalaxes do material de polos creativos que deu lugar a elaboración de diferentes elementos do atrezzo como do decorado da intervención creativa proposta polo alumnado en colaboración co titor e profesor de Plástica.

8. Recursos e equipamento de Polos Creativos para a elaboración do proxecto:

- Aula de Polos Creativos
- Ordenadores para edición de vídeo
- Tablet Lenovo para a grabación
- Micrófono
- Soporte de pé de Tablet
- Soporte de pé de móvil
- Gimbal móvil
- Cutter

9. Participantes: todo o alumnado de 3º ESO B