

Movimientos culturales y artísticos · 2.º

Bachillerato · Comunidad de Madrid

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

Normativa Decreto 64/2022, de 20 de julio

Estado normativo Decreto propio completo

Generado 26/05/2026 19:59

5 Competencias	15 Criterios	62 Saberes	3 SDAs
--------------------------	------------------------	----------------------	------------------

Curso EBAU: los criterios LOMLOE se aplican en paralelo a la preparación de la prueba de acceso a la universidad. La rúbrica del departamento debe reflejar tanto el currículo oficial como las exigencias específicas del modelo EBAU de la CCAA.

Índice

1. Resumen normativo

2. Comparativa Comunidad de Madrid vs BOE

3. Competencias específicas (explicadas)

4. Criterios de evaluación (con evidencia)

5. Saberes básicos (con actividad de aula)

6. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)

· Secuenciación trimestral

· Situaciones de aprendizaje sugeridas

· Sugerencias DUA por CE

· Preguntas frecuentes específicas

· Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Movimientos culturales y artísticos
Curso	2.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Comunidad de Madrid
Decreto autonómico	Decreto 64/2022, de 20 de julio
Particularidad	La Comunidad de Madrid ha aplicado refuerzos curriculares específicos en Matemáticas y Lengua tras los informes PISA.
Referencia normativa	Decreto 187/2023, de 4 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo del Bachillerato.

2. Comparativa Comunidad de Madrid vs BOE

Estado normativo: Decreto propio completo

Madrid realiza una transposición prácticamente literal del currículo estatal para esta materia, manteniendo la estructura, competencias y criterios del RD 243/2022 sin añadir contenidos específicos ni modificar el enfoque pedagógico original.

Mantiene del BOE

Sí, el resto de las competencias específicas (1 a 4) y la totalidad de los criterios de evaluación analizados mantienen la redacción exacta del Real Decreto estatal.

Elementos modificados

Elemento	Cómo lo modifica	Implicación en el aula
Competencia Específica 5	Se omite la especificación de la comunicación como 'individual y colectiva', simplificando la redacción a 'medio de expresión y comunicación de ideas'.	Inapreciable; el objetivo de análisis crítico y expresión de sentimientos se mantiene intacto sin alterar la metodología docente.

Implicación para tu programación: Al no existir variaciones territoriales ni adiciones de saberes propios, la programación puede seguir fielmente la estructura del BOE, facilitando el uso de materiales de editoriales nacionales.

3. Competencias específicas

Movimientos Culturales y Artísticos

CE.1 · Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexiona...

TEXTO OFICIAL

Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época. Cada manifestación cultural y artística es portadora de una gran cantidad de información simbólica de la manera de sentir, de interrogarse, de entender y de interactuar con el mundo de cada artista y, en consecuencia, de la sociedad a la que pertenece. Toda producción artística traduce lo que forma parte del universo de su creador.

RESUMEN CLARO

El alumnado analiza obras de arte desde las vanguardias hasta hoy para entender cómo reflejan la sociedad de su tiempo.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado examina producciones artísticas, identifica características comunes y singulares, y relaciona cada obra con su contexto histórico para explicar qué dice de su época.

NO ES

No es memorizar fechas ni nombres de movimientos, ni describir obras sin reflexión crítica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Comparar un cuadro de Picasso con una performance contemporánea y redactar un ensayo sobre cómo cada uno representa su contexto histórico.

analizar

CE.2 · Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia ...

TEXTO OFICIAL

Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia de la libertad de expresión en producciones culturales y artísticas, para construir una mirada sobre el arte que reconozca, valore y respete la diversidad cultural.

RESUMEN CLARO

El alumnado explica el valor social del patrimonio y reflexiona sobre el compromiso del arte con su época para construir una mirada que respete la diversidad cultural.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza obras y movimientos artísticos, identifica su contexto histórico y valora la libertad de expresión, desarrollando una actitud de respeto hacia diferentes culturas.

NO ES

No es memorizar fechas y nombres de artistas. No es describir sin análisis crítico. No es juzgar el arte antiguo con criterios actuales.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado realiza una exposición oral breve sobre una obra de arte, explicando su valor social y su relación con la libertad de expresión.

explicar

CE.3 · Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias...

TEXTO OFICIAL

Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, referentes e intencionalidades, para potenciar las posibilidades de disfrute estético.

RESUMEN CLARO

El alumnado aprende a leer y apreciar el arte moderno entendiendo sus lenguajes y contextos históricos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza obras desde las vanguardias hasta hoy, identifica sus códigos y referentes, y argumenta su valor estético.

NO ES

No es memorizar nombres de artistas. No es describir técnicamente sin interpretación. No es copiar opiniones de otros.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado selecciona una obra actual que dialogue con una vanguardista, la compara y defiende su elección en un breve ensayo.

valorar

CE.4 · Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se p...

TEXTO OFICIAL

Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecnologías, para desarrollar un criterio informado y crítico ante el hecho artístico que favorezca la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional. Analizando la evolución de la cultura y el arte en la historia más reciente, el alumnado podrá observar cómo los artistas no cesan de buscar nuevas formas de expresión, reivindicando la superación de las técnicas, de los límites tradicionales y la necesidad de avanzar hacia el futuro con el uso de la tecnología. Igualmente, apreciará que las diferencias del arte y la cultura contemporáneas con el pasado se enmarcan no solo en los problemas técnicos y estéticos, sino también en lo que afecta a su uso e implicación social. Todo ello le proporcionará herramientas para interpretar los múltiples universos visuales y expresivos que se manifiestan en su entorno.

RESUMEN CLARO

El alumnado analiza cómo han evolucionado el arte y la cultura recientes, usando la tecnología para formarse un criterio propio.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado examina obras, movimientos y contextos del arte reciente, identifica el papel de la innovación y las tecnologías, y reflexiona sobre oportunidades personales y profesionales.

NO ES

No es memorizar fechas o estilos. No es solo observar sin reflexión. No es repetir opiniones de otros.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado selecciona una obra de arte digital contemporáneo, analiza su contexto tecnológico y social, y elabora un comentario crítico en formato póster digital.

analizar

CE.5 · Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación de ideas, opiniones y sentimientos a...

TEXTO OFICIAL

Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación de ideas, opiniones y sentimientos a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre los impactos más relevantes que estas expresiones artísticas originan, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea. Toda manifestación cultural y artística constituye un testimonio sobre la condición humana.

RESUMEN CLARO

El alumnado explica cómo las obras culturales expresan ideas y sentimientos, analizando su impacto social y ambiental.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona una manifestación cultural, la analiza críticamente y explica su función comunicativa y su impacto en la sociedad y el medio ambiente.

NO ES

No es describir corrientes artísticas de memoria ni repetir opiniones ajenas; es construir un análisis propio sobre el significado y las consecuencias de una obra.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado elige una intervención artística urbana, analiza su mensaje y redacta un artículo de opinión que valore su impacto económico y ecológico.

explicar

4. Criterios de evaluación

Movimientos Culturales y Artísticos

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, de forma abierta, crítica y respetuosa.</p> <p>Identificar y relacionar aspectos singulares de obras vanguardistas y actuales con su contexto y tradición.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un análisis escrito donde identifica aspectos singulares de una obra y los relaciona con su contexto histórico y la tradición artística.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis guiado de obras representativas con debate sobre contexto y tradición.</p> <p><i>Evitar:</i> Los alumnos describen la obra sin vincularla al contexto histórico ni a la tradición artística.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
1.2	CE.1	<p>Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.</p> <p>Relacionar manifestaciones artísticas de diferentes disciplinas para identificar rasgos comunes de una época.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un mapa conceptual o tabla comparativa que vincula obras de distintas disciplinas de un mismo movimiento, señalando elementos comunes.</p> <p><i>Contexto:</i> Comparar en grupos una pintura, una pieza musical y un poema de vanguardias, anotando elementos compartidos.</p> <p><i>Evitar:</i> Se evalúa la identificación aislada de características por obra, sin exigir la relación entre campos creativos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: conectar</p>
1.3	CE.1	<p>Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables.</p> <p>Investigar el papel de los movimientos culturales como motores de cambio social usando fuentes fiables.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un informe o presentación donde investiga y analiza el papel de un movimiento cultural como motor de cambio social, citando fuentes fiables.</p> <p><i>Contexto:</i> Los estudiantes eligen un movimiento artístico y realizan una investigación guiada con fuentes fiables.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado suele confundir 'papel como motor de cambio' con 'influencia estética', y usa fuentes poco rigurosas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
2.1	CE.2	<p>Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural.</p> <p>Explica la importancia de conservar y difundir el patrimonio artístico y cultural.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una exposición oral o escrita que justifica la relevancia de la conservación y difusión del patrimonio.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras analizar un bien local, el estudiante argumenta su valor social y cultural.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la enumeración de datos sobre el patrimonio sin exigir argumentación sobre su importancia social.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: explicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p>Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.</p> <p>Explicar la repercusión social del arte analizando ejemplos de implicación de creadores y efectos en la sociedad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un análisis escrito o exposición oral que examina ejemplos artísticos, identificando la implicación de los creadores y los efectos sociales generados.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de obras de arte seleccionadas para debatir su compromiso social y consecuencias en la sociedad.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la explicación del compromiso social con una mera descripción histórica o estilística de las obras.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: explicar</p>
2.3	CE.2	<p>Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas.</p> <p>Analizar la diversidad cultural y la libre expresión en manifestaciones artísticas, incluyendo obras de mujeres y culturas no occidentales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un análisis escrito que examina la importancia de la diversidad y la libre expresión a partir de al menos dos manifestaciones artísticas no occidentales y una obra de mujer.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de casos de obras artísticas de mujeres y culturas no occidentales para elaborar un análisis crítico.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo obras del canon occidental, sin incluir manifestaciones de mujeres o de ámbitos no occidentales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
2.4	CE.2	<p>Desarrollar proyectos de investigación que muestren una implicación y una respuesta personales en torno a la libre expresión artística y sus posibles límites, partiendo del análisis de casos concretos.</p> <p>Elaborar proyectos de investigación individuales o colectivos que muestren implicación personal sobre la libre expresión artística y sus límites, analizando casos concretos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un proyecto de investigación (individual o colectivo) que refleje una respuesta personal y análisis de casos sobre libertad de expresión artística y sus posibles límites.</p> <p><i>Contexto:</i> En grupos o individualmente, alumnos investigan casos de censura o libertad artística y elaboran un proyecto con conclusiones personales.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la recopilación de información sin valorar la implicación personal y la reflexión sobre los límites de la libertad artística.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
3.1	CE.3	<p>Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.</p> <p>Identificar y explicar las características de producciones artísticas analizando sus lenguajes y códigos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito donde identifica y explica las características de una obra, señalando sus lenguajes y códigos.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis en clase de una obra vanguardista a partir de su lenguaje visual y sonoro.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir el análisis del lenguaje artístico con la mera descripción histórica o biográfica.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: identificar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.2	CE.3	<p>Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p>Comparar manifestaciones culturales desde las vanguardias hasta la actualidad identificando referentes comunes en temas, lenguajes o intencionalidades.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un análisis escrito que compara los temas, lenguajes e intencionalidades de al menos dos obras de distintos periodos, identificando referentes comunes.</p> <p><i>Contexto:</i> Los estudiantes seleccionan dos o más obras de diferentes movimientos (vanguardias y contemporáneas) y realizan una comparación estructurada.</p> <p><i>Evitar:</i> Considerar que cualquier coincidencia formal es un referente común, sin atender a la intencionalidad o contexto histórico.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: comparar</p>
3.3	CE.3	<p>Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas, intercambiando las opiniones y los sentimientos experimentados, e incorporando juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa.</p> <p>Debatir sobre propuestas culturales y artísticas desde las vanguardias hasta hoy, intercambiando opiniones y sentimientos con juicios estéticos argumentados.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado participa en un debate oral estructurado, exponiendo y defendiendo su apreciación estética de una obra con argumentos y respeto.</p> <p><i>Contexto:</i> Debate en clase sobre dos obras artísticas contemporáneas, defendiendo posturas estéticas con argumentos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la corrección histórica de las referencias en lugar de la argumentación estética y el respeto en el intercambio.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: argumentar</p>
4.1	CE.4	<p>Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han tenido en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.</p> <p>Defender con argumentos cómo los nuevos lenguajes y tecnologías han influido en el arte y la cultura recientes, analizando críticamente producciones y valorando la innovación.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora una exposición oral donde argumenta, con ejemplos concretos, la influencia de nuevos lenguajes y tecnologías en producciones artísticas recientes.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras analizar obras de arte digital y performance, el alumnado debate y argumenta sobre el impacto de las TIC en la creación.</p> <p><i>Evitar:</i> El docente evalúa solo la identificación de tecnologías, no la argumentación crítica sobre su influencia.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: argumentar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	<p>Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.</p> <p>Evaluar el impacto social y económico del arte y la cultura, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que generan.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una exposición oral en la que explica y valora el impacto social y económico de una manifestación cultural, y reflexiona sobre las oportunidades que ofrece.</p> <p><i>Contexto:</i> Los estudiantes investigan una manifestación cultural reciente, analizan su impacto y exponen oralmente sus conclusiones y oportunidades.</p> <p><i>Evitar:</i> No exigir que el alumnado relacione explícitamente la manifestación con oportunidades personales/profesionales, limitándose a describir el impacto.</p>	<p>Exposición oral</p> <p>Verbo: valorar</p>
4.3	CE.4	<p>Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.</p> <p>Identificar diversos ámbitos y espacios culturales actuales y analizar cómo condicionan las manifestaciones artísticas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe o presentación donde identifica ámbitos culturales y analiza su influencia en las manifestaciones artísticas.</p> <p><i>Contexto:</i> Los estudiantes investigan espacios culturales locales y virtuales y elaboran un análisis comparativo.</p> <p><i>Evitar:</i> Considerar solo espacios físicos tradicionales (museos, teatros) sin incluir espacios digitales o alternativos.</p>	<p>Rubrica producción</p> <p>Verbo: identificar</p>
5.1	CE.5	<p>Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.</p> <p>Observar manifestaciones artísticas actuales reconociendo su valor expresivo y social.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta un análisis escrito de obras contemporáneas identificando su valor expresivo y contexto.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis grupal de obras actuales en clase con debate guiado.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo contenidos históricos en lugar de la capacidad de exploración y valoración de manifestaciones actuales.</p>	<p>Rubrica producción</p> <p>Verbo: observar</p>
5.2	CE.5	<p>Explicar algunas de las repercusiones sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual.</p> <p>Explicar impactos ambientales, sociales y económicos del arte y proponer alternativas alineadas con los ODS.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe o exposición donde explica los impactos del arte y explora alternativas sostenibles.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras analizar casos de impacto cultural, los alumnos preparan un análisis crítico con propuestas ODS.</p> <p><i>Evitar:</i> Frecuentemente se evalúa solo la enumeración de impactos, sin comprobar la exploración de alternativas sostenibles.</p>	<p>Rubrica producción</p> <p>Verbo: Explicar</p>

5. Saberes básicos

Movimientos Culturales y Artísticos

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La evolución del concepto de arte.	
2	Las distintas manifestaciones de la expresión artística.	
3	Lenguaje visual. Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.	
4	Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. Relación entre el arte y los movimientos sociales contemporáneos. Aspectos fundamentales.	
5	La expresión artística en su contexto social e histórico.	
6	Estereotipos culturales y artísticos (Lubaina Himid, entre otros).	
7	Función social del arte y la cultura (Lawrence Abu Hamdan, Helen Cammock, Óscar Murillo y Tai Shani, entre otros). Su impacto económico.	
8	Otras perspectivas en el arte. (Judy Chicago y Guerrilla Girls, entre otros).	
9	La perspectiva intercultural en el arte.	
10	La libertad de expresión. La censura en el arte. El respeto a la diversidad.	
11	El arte como herramienta de expresión.	
12	Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Relaciones entre la cultura, el arte y el entorno natural.	
2	Del plein air a la fotografía de naturaleza. Orígenes y desarrollo contemporáneo.	
3	Enfoques sobre la materia y los materiales artísticos.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
4	Arte Povera (Mario Merz, Michelangelo Pistoletto, Marisa Merz, Eva Hesse, entre otros) y escultura social (Joseph Beuys).	
5	Arte ambiental y Land Art .	
6	Arte y naturaleza en España.	
7	Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad.	
8	La naturaleza como espacio material y espacio de acción. Recuperación e intervención artística ecológica en el espacio natural.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La arquitectura del hierro y del cristal. Arquitectura y sociedad.	
2	La arquitectura en el arte contemporáneo (Frank Gehry (Guggenheim), Zaha Hadid, entre otros).	
3	El patrimonio constructivo español del siglo XX y XXI. Ejes arquitectónicos y urbanismos fundamentales.	
4	Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo. Las ciudades inteligentes (Assemble, Cooking Sections, entre otros).	
5	Arte urbano. Arte mural y trampantojo (Banksy, Boa Mistura, Marta Lapeña, Sara Fratini, Nuria Toll y Julieta XLF, entre otros).	
6	Instalaciones y acciones urbanas artísticas en el espacio público.	
7	La geometría en la arquitectura y en el arte contemporáneo.	
8	Técnicas básicas en la relación de un proyecto urbanístico maquettato.	
9	Análisis de las relaciones sociales y estéticas de los proyectos de arquitectura y urbanismo. Diseño para un urbanismo de la vida cotidiana y para la diversidad.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Arte primitivo, oriental, precolombino y africano. Su papel como inspiración para las vanguardias.	
2	Tendencias neorepresentativas: Cultura popular y Pop Art . Nueva abstracción, arte cinético, Op Art . El Arte Pop en España.	
3	La pervivencia de lo clásico en el arte y cultura contemporánea.	
4	Relaciones interdisciplinarias y apropiaciones entre lenguajes: literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño y moda.	
5	Fotografía y pintura. Influencias mutuas.	
6	La fotografía como acontecimiento puesto en escena.	
7	La fotografía como documento de la realidad y la irrealidad.	
8	Disciplinas técnicas y su repercusión social.	
9	Poesía, literatura y arte. Poemas visuales (Chema Madoz y Natalia Sak, entre otros).	
10	La ciencia ficción y sus referentes.	
11	Autores que ilustraron la ciencia ficción: Moebius, John Howe, Alan Lee, entre otros.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Happening y Performance . Fluxus.	
2	Artistas e interacción con el público.	
3	Arte acción y Body Art .	
4	Bioarte.	
5	El Hiperrealismo.	
6	Arte conceptual.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Artes decorativas y diseño industrial. Nuevas tendencias y conexiones interdisciplinarias.	
2	Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Vídeo-arte y videoinstalación (Bill Viola y Pipilotti Rist, entre otros). Neofotografía.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.	
4	La explosión de la narrativa serial en el audiovisual del siglo XXI.	
5	Transmedia: Narrativa multiverso y videojuegos.	
6	Multiversos cinematográficos.	
7	Concept Art en animación y videojuegos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Orígenes de los eventos culturales y artísticos de la modernidad.	
2	Salón de los Independientes de París. Los manifiestos artísticos y culturales. Exposiciones Universales.	
3	Los espacios del arte:	
4	Museos de arte contemporáneo. Bienales. Premios, residencias y becas artísticas.	
5	El mercado del arte, Ferias de arte y Galerías.	
6	Salones de ilustración y cómic. Ecosistemas mediáticos colectivos.	
7	Exhibiciones y talleres.	
8	Festivales de cine, música o danza.	
9	Estrategias de marketing urbano asociadas al turismo cultural.	

6. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

CE.1 · 20 % Rubrica generica

Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singul...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica elementos aislados de alguna producción, pero sin vincularlos al contexto histórico ni a otros movimientos. La reflexión es descriptiva y carece de perspectiva crítica. <i>Ejemplo: Enumera características formales de una obra cubista (colores, formas) sin relacionarlas con la crisis de la representación de principios del siglo XX.</i>
2	En proceso	50-69%	Analiza alguna producción señalando aspectos singulares y su contexto, pero las conexiones entre movimientos son imprecisas o parciales. Muestra intención crítica pero con argumentos poco desarrollados. <i>Ejemplo: Compara un poema dadaísta con una pintura surrealista destacando la ruptura de la lógica, pero no profundiza en los contextos históricos divergentes.</i>
3	Adquirido	70-89%	Analiza producciones de varios movimientos identificando sus aspectos singulares y comunes, y los relaciona con el contexto histórico. Reflexiona de forma abierta y crítica sobre el valor del arte como representación de la época. <i>Ejemplo: Explica cómo el surrealismo y el expresionismo abstracto responden a diferentes ansiedades del siglo XX, apoyándose en obras pictóricas y textos de los artistas.</i>
4	Avanzado	90-100%	Integra análisis de producciones diversas, evalúa críticamente su significado histórico y actual, y establece conexiones innovadoras entre movimientos. Formula hipótesis propias y transfiere el análisis a manifestaciones culturales contemporáneas, mostrando autonomía y pensamiento divergente. <i>Ejemplo: Analiza una performance contemporánea rastreando influencias de fluxus y el situacionismo, y argumenta cómo cuestiona la sociedad actual, proponiendo una interpretación original.</i>

CE.2 · 20 %**Rubrica generica**

Explicar el valor social del patrimonio, reflexionando sobre el compromiso del arte con su época y sobre la importancia de la libertad de expresión en producciones culturales y artísticas, para constr...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Reconoce de forma muy limitada la importancia del patrimonio y la libertad de expresión, pero no logra explicar ni reflexionar sobre su valor social o su relación con la diversidad cultural. Las ideas presentadas son imprecisas o incompletas.</p> <p><i>Ejemplo: Enumera ejemplos de patrimonio artístico sin justificar su relevancia social; menciona la libertad de expresión sin relacionarla con ninguna obra concreta.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Explica de forma básica el valor social del patrimonio y el compromiso del arte con su época, utilizando ejemplos sencillos. Reflexiona superficialmente sobre la libertad de expresión, pero no logra integrar la diversidad cultural de manera consistente.</p> <p><i>Ejemplo: Describe la importancia de conservar un monumento local y menciona brevemente cómo una obra de denuncia social refleja su época; señala la diversidad cultural sin analizarla en profundidad.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Explica claramente el valor social del patrimonio, reflexiona sobre el compromiso del arte con su época y analiza la importancia de la libertad de expresión en producciones culturales y artísticas. Integra la diversidad cultural como un elemento clave para construir una mirada respetuosa hacia el arte.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza un caso de patrimonio inmaterial (ej. fiesta tradicional) explicando su función social, vincula una obra de arte contemporáneo con la libertad de expresión y compara cómo distintas culturas abordan el arte comprometido.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Evalúa críticamente el valor social del patrimonio y el compromiso del arte, estableciendo conexiones con problemas actuales. Transfiere los conceptos a contextos nuevos mediante un proyecto personal o colectivo que demuestre una respuesta original y fundamentada, valorando la diversidad cultural y la libertad de expresión como ejes transversales.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un proyecto de intervención artística en el barrio que ponga en valor un patrimonio olvidado, incluyendo un manifiesto sobre libertad de expresión y un análisis de la diversidad cultural presente en el entorno.</i></p>

CE.3 · 20 %**Exposicion oral**

Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias hasta la actualidad, identificando y comprendiendo sus características, refer...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica de manera fragmentaria algunas características superficiales de manifestaciones culturales o artísticas, sin relacionarlas con códigos, referentes o intencionalidades. No logra comparar ni argumentar en debate.</p> <p><i>Ejemplo: En un comentario escrito, enumera colores y formas de una obra de Kandinsky, pero no explica qué expresan ni las vincula al expresionismo.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Describe características de obras y reconoce algunos referentes comunes, aunque las comparaciones son simples y las intencionalidades se mencionan sin profundizar. Participa en debates expresando opiniones pero sin argumentar con ejemplos.</p> <p><i>Ejemplo: En un debate, señala que el cubismo y el surrealismo usan la distorsión, pero no explica por qué cada movimiento la emplea con fines distintos.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza y explica las características, referentes e intencionalidades de distintas manifestaciones desde las vanguardias hasta la actualidad, comparándolas de manera fundamentada. Participa en debates aportando argumentos y compartiendo sentimientos estéticos de forma coherente.</p> <p><i>Ejemplo: Trabajo comparativo entre 'La persistencia de la memoria' de Dalí y una instalación contemporánea, donde relaciona el uso del tiempo con el contexto histórico y su efecto en el espectador.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Evalúa y transfiere los códigos y lenguajes artísticos a producciones propias o a la interpretación de obras complejas, integrando referentes diversos y valorando críticamente las intencionalidades. Propone conexiones originales entre movimientos y justifica su disfrute estético con criterio personal y fundamentado.</p> <p><i>Ejemplo: Crea un ensayo multimedia que analiza el impacto del pop art en la publicidad actual, incluyendo una reflexión personal sobre cómo el arte modifica la percepción cotidiana, y lo presenta en un debate generando nuevas preguntas.</i></p>

CE.4 · 25 %**Rubrica generica**

Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, identificando los distintos ámbitos en los que se producen y manifiestan, así como el valor de la innovación y el papel de las tecn...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Reconoce superficialmente algunos movimientos culturales o artísticos recientes y el papel de las tecnologías, pero no logra analizar su evolución ni identificar ámbitos de manifestación. Muestra dificultades para argumentar influencias o valorar repercusiones.</p> <p><i>Ejemplo: Enumera tres movimientos artísticos del siglo XX (pop art, arte digital, graffiti) pero no explica cómo han evolucionado ni qué tecnologías los han influido. No identifica espacios donde se manifiestan.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica algunos ámbitos y espacios de la práctica cultural y artística actual, y menciona la influencia de nuevas tecnologías, aunque con análisis parcial o escasa argumentación. Reconoce alguna repercusión social o económica, pero sin profundidad.</p> <p><i>Ejemplo: Explica que el arte digital se manifiesta en galerías virtuales y redes sociales, y que ha permitido la democratización del arte. Sin embargo, no argumenta cómo ha cambiado la producción artística ni valora críticamente su impacto económico.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza la evolución del arte y la cultura reciente, identificando con claridad diversos ámbitos (social, tecnológico, económico) y valorando el papel de la innovación y las tecnologías. Argumenta de forma coherente la influencia de nuevos lenguajes y tecnologías, y explica repercusiones sociales y económicas, desarrollando un criterio informado y crítico ante el hecho artístico.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza cómo la realidad virtual ha transformado la experiencia museística, citando ejemplos concretos (exposiciones inmersivas) y argumentando su impacto en la accesibilidad cultural y el mercado del arte. Identifica ámbitos como el turismo cultural y la industria creativa.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Además de lo anterior, transfiere el análisis a contextos nuevos o interdisciplinarios, integrando la identificación de oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional. Propone o evalúa iniciativas culturales innovadoras que incorporan tecnologías emergentes, mostrando una visión crítica y prospectiva.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña una propuesta de festival de arte híbrido (presencial y virtual) que integre inteligencia artificial para personalizar recorridos, y argumenta cómo esta iniciativa puede generar oportunidades laborales en la economía creativa y fomentar la inclusión social. Evalúa críticamente los riesgos de la tecnificación del arte.</i></p>

CE.5 · 20 %**Rubrica generica**

Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación de ideas, opiniones y sentimientos a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artístic...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica alguna manifestación cultural o artística de forma básica, pero no logra explicar su función comunicativa ni su impacto. Muestra dificultad para relacionar la obra con el contexto social o ambiental.</p> <p><i>Ejemplo: En un comentario sobre una obra de arte urbano, solo nombra el tema sin analizar su mensaje ni su repercusión social.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Describe manifestaciones culturales y artísticas actuales, indicando su propósito expresivo y algunas repercusiones generales (sociales, económicas o ambientales), aunque el análisis es superficial y no integra perspectivas críticas.</p> <p><i>Ejemplo: Explica que un festival de música genera empleo y contaminación acústica, pero no compara con otras fuentes de impacto ni propone alternativas.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Explica con claridad cómo las manifestaciones culturales y artísticas sirven como vehículo de expresión individual y colectiva, analizando críticamente su impacto ambiental, económico y social, y relacionándolas con el contexto de la sociedad contemporánea.</p> <p><i>Ejemplo: Comentario oral o escrito sobre una exposición artística, donde explica las intenciones del artista y reflexiona sobre el uso de materiales reciclados y su mensaje social.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Valora de forma crítica y reflexiva diversas manifestaciones culturales y artísticas, integrando un análisis profundo de sus múltiples impactos (ambiental, económico, social) y proponiendo acciones o alternativas coherentes con la sostenibilidad. Transfiere el análisis a contextos no trabajados en el aula.</p> <p><i>Ejemplo: Ensayo comparativo entre dos corrientes artísticas, evaluando su huella ecológica y su influencia en la opinión pública, con propuestas de mejora concretas.</i></p>

Secuenciación trimestral

Trimestre 1 · Espacios y Materia: Del Entorno Natural al Urbanismo Sostenible 35 h

SDA RECOMENDADA

Proyecto 'Eco-Utopías': Diseño de una intervención de arte urbano o Land Art que resuelva un problema de sostenibilidad en el entorno local del centro educativo.

SABERES PRINCIPALES

- La evolución del concepto de arte.
- Las distintas manifestaciones de la expresión artística.
- Lenguaje visual. Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.
- Relaciones entre la cultura, el arte y el entorno natural.
- Del plein air a la fotografía de naturaleza. Orígenes y desarrollo contemporáneo.
- Enfoques sobre la materia y los materiales artísticos.
- Arte Povera (Mario Merz, Michelangelo Pistoletto, Marisa Merz, Eva Hesse, entre otros) y escultura social (Joseph Beuys).
- Arte ambiental y Land Art.
- Arte y naturaleza en España.
- Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad.
- La naturaleza como espacio material y espacio de acción. Recuperación e intervención artística ecológica en el espacio natural.
- La arquitectura del hierro y del cristal. Arquitectura y sociedad.
- La arquitectura en el arte contemporáneo (Frank Gehry (Guggenheim), Zaha Hadid, entre otros).
- El patrimonio constructivo español del siglo XX y XXI. Ejes arquitectónicos y urbanismos fundamentales.
- Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo. Las ciudades inteligentes (Assemble, Cooking Sections, entre otros).
- Arte urbano. Arte mural y trampantojo (Banksy, Boa Mistura, Marta Lapeña, Sara Fratini, Nuria Toll y Julieta XLF, entre otros).
- Instalaciones y acciones urbanas artísticas en el espacio público.
- La geometría en la arquitectura y en el arte contemporáneo.
- Técnicas básicas en la relación de un proyecto urbanístico maquetado.
- Análisis de las relaciones sociales y estéticas de los proyectos de arquitectura y urbanismo. Diseño para un urbanismo de la vida cotidiana y para la diversidad.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Identificar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas desde las vanguardias
- 1.3: Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución
- 2.1: Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural
- 2.4: Desarrollar proyectos de investigación que muestren una implicación y una respuesta personales
- 3.1: Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.1: Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos
- CE.2: Explicar el valor social del patrimonio

EVALUACIÓN

Portfolio de análisis arquitectónico, maqueta de proyecto urbanístico y examen teórico-práctico sobre lenguajes visuales y movimientos de naturaleza.

Trimestre 2 · La Ruptura del Objeto: Vanguardias, Imagen y Acción 35 h

SDA RECOMENDADA

Laboratorio 'Cuerpo y Realidad': Creación de una serie fotográfica o una performance que explore la relación entre la identidad individual y la cultura popular contemporánea.

SABERES PRINCIPALES

- Los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos. Relación entre el arte y los movimientos sociales contemporáneos. Aspectos fundamentales.
- La expresión artística en su contexto social e histórico.
- Arte primitivo, oriental, precolombino y africano. Su papel como inspiración para las vanguardias.
- Tendencias neorepresentativas: Cultura popular y Pop Art. Nueva abstracción, arte cinético, Op Art. El Arte Pop en España.
- La pervivencia de lo clásico en el arte y cultura contemporánea.
- Relaciones interdisciplinares y apropiaciones entre lenguajes: literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño y moda.
- Fotografía y pintura. Influencias mutuas.
- La fotografía como acontecimiento puesto en escena.
- La fotografía como documento de la realidad y la irrealidad.
- Disciplinas técnicas y su repercusión social.
- Poesía, literatura y arte. Poemas visuales (Chema Madoz y Natalia Sak, entre otros).
- La ciencia ficción y sus referentes.
- Autores que ilustraron la ciencia ficción: Moebius, John Howe, Alan Lee, entre otros.
- Happening y Performance. Fluxus.
- Artistas e interacción con el público.
- Arte acción y Body Art.
- Bioarte.
- El Hiperrealismo.
- Arte conceptual.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.2: Establecer relaciones entre manifestaciones culturales de distintos campos creativos
- 3.2: Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones
- 3.3: Debatir sobre diferentes propuestas culturales y artísticas
- 5.1: Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés y respeto

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.3: Explorar y valorar los lenguajes y los códigos de diferentes manifestaciones
- CE.5: Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión

EVALUACIÓN

Ensayo comparativo entre lenguajes (cine/pintura/cómic), defensa de un proyecto de arte acción y pruebas de identificación de iconografía contemporánea.

Trimestre 3 · Ecosistemas Digitales y Gestión de la Cultura Contemporánea 35 h

SDA RECOMENDADA

Simulación 'Curaduría 3.0': Organización ficticia de un festival transmedia o una exposición en un museo virtual, incluyendo plan de marketing y selección de artistas.

SABERES PRINCIPALES

- Artes decorativas y diseño industrial. Nuevas tendencias y conexiones interdisciplinares.
- Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Vídeo-arte y videoinstalación (Bill Viola y Pipilotti Rist, entre otros). Neofotografía.
- Instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.
- La explosión de la narrativa serial en el audiovisual del siglo XXI.
- Transmedia: Narrativa multiverso y videojuegos.
- Multiversos cinematográficos.
- Concept Art en animación y videojuegos.
- Orígenes de los eventos culturales y artísticos de la modernidad.
- Salón de los Independientes de París. Los manifiestos artísticos y culturales. Exposiciones Universales.
- Los espacios del arte: Museos de arte contemporáneo. Bienales. Premios, residencias y becas artísticas.
- El mercado del arte, Ferias de arte y Galerías.
- Salones de ilustración y cómic. Ecosistemas mediáticos colectivos.
- Exhibiciones y talleres.
- Festivales de cine, música o danza.
- Estrategias de marketing urbano asociadas al turismo cultural.

CRITERIOS EVALUABLES

- 2.2: Explicar la repercusión y el compromiso social del arte
- 2.3: Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión
- 4.1: Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han tenido
- 4.2: Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica
- 4.3: Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica
- 5.2: Explicar algunas de las repercusiones sociales y económicas de la cultura

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.4: Analizar la evolución del arte y la cultura en la historia reciente y sus ámbitos

EVALUACIÓN

Proyecto final de gestión cultural, análisis de narrativas en videojuegos y examen final integrador sobre el mercado y espacios del arte.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Vanguardias en Red: El Manifiesto del Siglo XXI

Creación de un video-ensayo crítico sobre la herencia de las vanguardias en la cultura visual madrileña contemporánea

Reto central: ¿Cómo han transformado las vanguardias históricas nuestra forma de entender el arte hoy y de qué manera sus códigos siguen presentes en la cultura digital y urbana de Madrid?

Contexto. En el contexto de una sociedad saturada de imágenes, el alumnado de 2.º de Bachillerato de Madrid explorará cómo las rupturas estéticas de principios del siglo XX (vanguardias) siguen vivas en las expresiones culturales actuales de su ciudad, desde el arte urbano de Lavapiés hasta las propuestas del Matadero Madrid o el Museo Reina Sofía.

Recursos: Dispositivos móviles o cámaras · Software de edición de vídeo · Acceso a la colección online del Museo Reina Sofía · Plataformas de gestión de contenidos (Google Classroom/Moodle) · Repositorios de música libre de derechos

Transversales: Fomento del espíritu crítico, alfabetización informacional, respeto por el patrimonio cultural y competencia digital.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Dinámica de 'Visual Thinking' comparando un cuadro dadaísta con un meme actual. Presentación del reto: convertirnos en 'art-tubers' para explicar la vigencia de las vanguardias en Madrid. Formación de equipos por intereses temáticos. <i>Evidencia:</i> Muro digital (Padlet) con las primeras conexiones encontradas entre pasado y presente.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Investigación dirigida sobre los manifiestos de las vanguardias y su ruptura con el canon. Análisis de cómo el arte africano o primitivo influyó en la modernidad. Clase magistral invertida (flipped classroom) sobre los códigos visuales de la ruptura. <i>Evidencia:</i> Mapa conceptual sobre los rasgos distintivos de dos movimientos de vanguardia elegidos.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Búsqueda de referentes en el Madrid actual. Los alumnos deben localizar ejemplos de 'herencia vanguardista' en la arquitectura, el diseño, la moda o el arte urbano madrileño. Redacción del guion literario y técnico del video-ensayo. <i>Evidencia:</i> Guion del video-ensayo con bibliografía y fuentes visuales citadas.
4	Producción y comunicación	3 sesiones	Grabación de locuciones y edición del vídeo utilizando herramientas digitales (CapCut, Canva o Premiere). Incorporación de recursos visuales, música con licencia Creative Commons y grafismos explicativos. Publicación en la plataforma elegida. <i>Evidencia:</i> Archivo de vídeo finalizado y publicado.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Gala de visionado 'Vanguardia-Madrid'. Evaluación por pares mediante rúbrica digital. Debate final sobre la responsabilidad del artista en la sociedad actual y la importancia de la libertad de expresión. <i>Evidencia:</i> Cuestionario de autoevaluación y rúbrica de coevaluación cumplimentada.

SDA 2 · Métricas de la Creatividad: El Mapa del Arte en Madrid

Investigación social sobre el impacto y consumo de los movimientos artísticos contemporáneos en la juventud madrileña

Reto central: ¿Cómo influyen los movimientos artísticos actuales en la identidad social de Madrid y por qué existe una brecha entre la creación de vanguardia y el público joven?

Contexto. Madrid es un epicentro cultural global, con el Triángulo del Arte y centros de vanguardia como Matadero o La Casa Encendida. Sin embargo, existe una desconexión entre la oferta artística de vanguardia y el consumo real de los jóvenes de 2.º de Bachillerato. Esta situación de aprendizaje propone una investigación social basada en datos para entender cómo los movimientos culturales influyen en su entorno cercano.

Recursos: Plataformas de encuestas digitales (Google Forms/Typeform) · Software de visualización de datos o herramientas de diseño gráfico (Canva/Genially) · Acceso a bases de datos del INE y del Portal de Transparencia de la Comunidad de Madrid · Cámaras fotográficas o smartphones para registro de arte urbano

Transversales: Competencia digital, espíritu crítico, emprendimiento social y conciencia cultural.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Debate dirigido sobre el consumo cultural del alumnado: ¿Cuándo fue la última vez que visitaron una galería? Presentación de datos macroeconómicos del sector cultural en Madrid para generar conflicto cognitivo sobre la visibilidad del arte de vanguardia. <i>Evidencia:</i> Cuestionario inicial de hábitos culturales y lluvia de ideas sobre 'puntos ciegos' del arte en Madrid.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Estudio de los movimientos que rompieron la barrera entre arte y vida: Fluxus, Happening y la arquitectura social. Análisis de cómo estos movimientos buscaban democratizar el arte y su relación con la economía actual. <i>Evidencia:</i> Mapa conceptual comparativo entre movimientos de ruptura y su presencia en instituciones madrileñas actuales.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Diseño de herramientas de investigación social (encuestas digitales y guiones de entrevista). Los alumnos recolectan datos sobre la percepción de la libertad de expresión y el valor del patrimonio contemporáneo entre sus pares y vecinos. <i>Evidencia:</i> Base de datos bruta y diseño del protocolo de investigación social.
4	Producción y comunicación	3 sesiones	Tratamiento estadístico de los datos y creación de la visualización 'Data Art'. Los alumnos deben representar los resultados numéricos siguiendo una estética de vanguardia (constructivismo, arte conceptual o body art fotográfico). Redacción del informe final. <i>Evidencia:</i> Informe de Impacto Sociocultural y panel visual de datos (Data Art).
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación de los informes ante un simulacro de comisión de cultura. Evaluación mediante rúbrica compartida y reflexión sobre cómo la investigación basada en datos cambia su percepción del compromiso social del arte. <i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación y diario de aprendizaje final.

SDA 3 · Asalto Creativo: El Arte Toma la Calle

Intervención artística comunitaria inspirada en el arte de acción y el compromiso social

Reto central: ¿Cómo puede una intervención artística efímera transformar la percepción de un espacio público en nuestro barrio y fomentar el diálogo social?

Contexto. En el marco de una sociedad madrileña vibrante pero con desafíos de convivencia y gentrificación, el alumnado de 2.º de Bachillerato se convierte en agente de cambio. Utilizando como referencia los centros de vanguardia de la ciudad (como Matadero Madrid o La Neomudéjar), los estudiantes deben identificar una problemática local y responder a ella mediante lenguajes artísticos contemporáneos que busquen la interacción directa con la ciudadanía.

Recursos: Espacios públicos del barrio o patio del centro. · Cámaras de video o dispositivos móviles para el registro. · Materiales fungibles diversos (cintas, tizas, cartones, telas). · Acceso a archivos digitales de museos (Reina Sofía, CA2M). · Altavoces portátiles para ambientación sonora si se requiere.

Transversales: Educación para el consumo responsable (uso de materiales reciclados), fomento de la cultura de paz y respeto a la diversidad ciudadana.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Paseo por el entorno cercano para identificar 'puntos ciegos' o conflictos sociales en el barrio. Presentación del reto mediante el análisis de una performance sorpresa en el aula. Debate inicial sobre la capacidad del arte para incomodar o sanar comunidades. <i>Evidencia:</i> Mapa de conflictos y oportunidades del barrio.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Investigación sobre el movimiento Fluxus y el concepto de happening. Análisis de casos de éxito en Madrid (intervenciones en Tabacalera o acciones de arte urbano). Exploración de los códigos del lenguaje no verbal y la ocupación del espacio. <i>Evidencia:</i> Ficha de análisis comparativo de dos intervenciones de arte de acción.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Diseño por equipos de la intervención artística. Redacción de un manifiesto que explique la intención social de la obra. Selección de materiales (preferiblemente reciclados o efímeros) y planificación de la logística en el espacio público elegido. <i>Evidencia:</i> Dossier del proyecto y manifiesto artístico.
4	Producción y comunicación	3 sesiones	Ejecución de la intervención en el espacio público o zonas comunes del centro. Interacción con los transeúntes y recogida de sus reacciones. Grabación de la acción para la creación de un video-manifiesto que recoja el proceso y el resultado final. <i>Evidencia:</i> Video-manifiesto de la intervención y registro de interacción ciudadana.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Visionado de los videos y asamblea de evaluación. Análisis crítico del impacto logrado frente al esperado. Autoevaluación y coevaluación mediante rúbrica que valore tanto la estética como el compromiso social y la capacidad comunicativa. <i>Evidencia:</i> Cuestionario de reflexión crítica y rúbrica de evaluación final.

Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido.	<ul style="list-style-type: none">• Ofrecer galerías virtuales interactivas con obras de vanguardias y contemporáneas, incluyendo textos, audios explicativos y vídeos de contexto histórico.• Facilitar mapas conceptuales multimedia que relacionen movimientos artísticos con hitos históricos, permitiendo explorar cronologías y conexiones.• Proporcionar acceso a manifiestos y críticas de arte originales en formato textual y audio para analizar el discurso de cada movimiento.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción.	<ul style="list-style-type: none">• Elaborar un podcast de análisis crítico sobre una obra, comparando su contexto histórico con el actual.• Diseñar una exposición virtual que muestre relaciones entre dos movimientos artísticos, justificando las conexiones.• Redactar un ensayo breve que argumente cómo una producción artística refleja el espíritu de su época, con opción de presentación oral.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación.	<ul style="list-style-type: none">• Permitir que cada estudiante seleccione un movimiento artístico de su interés para profundizar y presentar al grupo.• Proponer la creación de una 'línea de tiempo colaborativa' donde cada alumno aporte una obra significativa de un movimiento, justificando su elección.• Vincular el análisis con la cultura actual: pedir que encuentren paralelismos entre obras de vanguardias y expresiones artísticas contemporáneas (música, cine, publicidad).

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none">• Ofrecer acceso a manifiestos originales de movimientos como el dadaísmo o el futurismo en formato texto, audio y vídeo, junto con traducciones al español y guías de lectura.• Utilizar una línea del tiempo interactiva que vincule obras de arte con hitos históricos y sociales, permitiendo clicar para obtener contextos ampliados.• Presentar casos de estudio de obras censuradas (ej. 'La fuente' de Duchamp, 'El gran masturbador' de Dalí) con fuentes primarias de artistas, críticos y legisladores en diferentes soportes.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar una exposición digital usando Google Arts & Culture o una herramienta similar, seleccionando 4 obras que reflejen el compromiso social del arte con su época y justificando su elección en un texto breve. • Redactar un diálogo ficticio entre un artista de vanguardia y un defensor de la moral tradicional, discutiendo sobre la libertad de expresión en el arte, e incluir una reflexión personal. • Elaborar un vídeo-ensayo de 3 minutos que analice cómo el muralismo mexicano (Rivera, Orozco) visibilizó la diversidad cultural y reivindicó derechos sociales, usando fragmentos de murales y música de época.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir elegir entre distintos ejes temáticos como 'arte y revolución', 'arte y censura' o 'arte y diáspora', vinculados a intereses personales o culturales del alumnado. • Implementar una actividad de 'rompecabezas' donde cada estudiante se especialice en un aspecto concreto (artistas mujeres silenciadas, arte africano en París) y lo enseñe al grupo en un minitaller. • Iniciar cada sesión con una rutina de pensamiento 'Veo, pienso, me pregunto' sobre una obra provocadora actual (ej. performance de Santiago Sierra) para conectar con el valor social del arte contemporáneo.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer una línea del tiempo interactiva digital con imágenes y audios de obras clave desde las vanguardias hasta la actualidad, permitiendo al alumnado explorar por periodos o movimientos. • Proporcionar textos críticos originales de la época (manifiestos, reseñas) junto con versiones simplificadas o comentadas para facilitar la comprensión de intencionalidades artísticas. • Utilizar mapas conceptuales dinámicos que relacionen movimientos artísticos con contextos históricos, sociales y tecnológicos, incluyendo enlaces a obras representativas en alta resolución.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elabore un podcast o videominuto analizando una obra contemporánea, explicando su lenguaje formal y referentes, en lugar de un trabajo escrito. • Ofrecer la opción de crear una exposición virtual (p.ej., con Padlet o Genially) que compare dos movimientos artísticos, destacando códigos visuales y contextos, con comentarios propios. • Solicitar la redacción de una crítica de arte actual (exposición, película, performance) aplicando los conceptos de vanguardias, valorando la intencionalidad y el disfrute estético.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear un reto de identificación: mostrar fragmentos de obras de vanguardias y actuales sin etiquetar, y pedir que investiguen y justifiquen su adscripción a un movimiento cultural. • Proponer la elección personal de un tema artístico (grafiti, arte digital, moda) para investigar su evolución desde las vanguardias, conectándolo con intereses propios. • Organizar un debate estructurado sobre si el arte actual mantiene la ruptura vanguardista o es continuidad, con roles que defiendan posturas basadas en evidencias.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer líneas de tiempo interactivas con imágenes y audios de obras clave de los siglos XX y XXI • Facilitar mapas conceptuales multimedia que relacionen movimientos artísticos con contextos históricos y tecnológicos • Proporcionar grabaciones de análisis críticos de obras realizados por expertos o artistas contemporáneos
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la creación de un pódcast donde el alumnado analice una exposición virtual o real • Solicitar un ensayo visual (infografía o vídeo) que compare dos movimientos artísticos y su relación con la innovación tecnológica • Ofrecer la opción de elaborar un blog colaborativo que documente el proceso de análisis crítico de una obra o corriente
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija el ámbito artístico (música, artes plásticas, cine, arquitectura) sobre el que aplicar el análisis • Vincular el análisis a un proyecto de intervención cultural en el entorno local (ej. reseña para un medio juvenil) • Plantear retos de dificultad graduada: desde identificar innovaciones hasta proponer un proyecto artístico propio con base tecnológica

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar una galería virtual de obras (pintura, performance, instalación) con etiquetas que incluyan texto, audio descriptivo y video corto del contexto histórico y ambiental. • Ofrecer un mapa interactivo que relacione movimientos artísticos con datos de impacto ambiental (materiales, huella de carbono) y económico (mecenazgo, mercado del arte). • Facilitar una tabla comparativa multimodal (infografía, podcast de 5 min y texto) sobre cómo distintas obras abordan la sostenibilidad.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado demuestre su análisis mediante un ensayo escrito, un vídeo-comentario o un collage digital comentado, valorando la argumentación crítica. • Diseñar una exposición virtual colaborativa (herramienta como Padlet o Genially) donde cada estudiante cuelgue su manifestación cultural y la relacione con los ODS. • Realizar un debate simulado grabado en audio o video donde el alumnado defienda posturas enfrentadas sobre el coste social y ambiental de un festival de arte contemporáneo.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer opciones de elección: analizar un movimiento artístico local o global, o centrarse en una disciplina concreta (cine, música, artes plásticas) que les interese. • Conectar la tarea con la actualidad: seleccionar noticias recientes sobre arte y sostenibilidad (ej. impacto del turismo cultural) para que el alumnado las critique desde la CE. • Proponer un reto de 'curador responsable': cada estudiante selecciona y justifica una obra para una exposición hipotética que minimice el impacto ambiental y maximice la comunicación social.

Preguntas frecuentes específicas de Comunidad de Madrid

1. ¿Qué decreto regula específicamente la asignatura de Movimientos Culturales y Artísticos en 2.º Bachillerato dentro de la Comunidad de Madrid?

En Madrid, esta materia se rige por el Decreto 64/2022, que establece la ordenación y el currículo del Bachillerato. Esta norma adapta los 62 saberes básicos y las 5 competencias específicas al contexto regional, obligando a los centros a programar las 3 horas semanales de forma que se garantice la adquisición de los 15 criterios de evaluación vinculados al patrimonio cultural madrileño.

2. ¿Cómo se diferencia la secuenciación de los 62 saberes de Movimientos Culturales y Artísticos en Madrid respecto al currículo base del BOE?

Madrid prioriza un enfoque cronológico-evolutivo en la organización de los 62 saberes, conectando los movimientos de vanguardia con la transformación urbana de la capital. A diferencia del BOE, que permite una estructura más abierta, la programación en Madrid debe asegurar que los 15 criterios de evaluación se distribuyan equilibradamente en las 3 horas semanales para cubrir desde el Romanticismo hasta las industrias culturales contemporáneas.

3. ¿De qué manera influye la carga de 3 horas semanales en la evaluación de los 15 criterios de Movimientos Culturales y Artísticos en Madrid?

La limitación a 3 horas semanales en 2.º Bachillerato exige una evaluación sumativa basada en productos finales complejos. En Madrid, los docentes deben agrupar los 15 criterios de evaluación en instrumentos que abarquen varios de los 62 saberes simultáneamente, como el análisis de manifestaciones culturales locales, para optimizar el tiempo lectivo sin perder el rigor técnico que exigen las 5 competencias específicas de la materia.

4. ¿Qué aspectos específicos supervisa la Inspección Educativa de Madrid en las programaciones de Movimientos Culturales y Artísticos?

La Inspección en Madrid verifica la trazabilidad total entre los 15 criterios de evaluación y las 5 competencias específicas. Es fundamental que la programación de 2.º Bachillerato detalle cómo se imparten los 62 saberes en las 3 horas semanales asignadas. Además, exigen la inclusión de referentes culturales de la Comunidad de Madrid y la justificación de las metodologías activas empleadas para alcanzar los estándares de aprendizaje regionales.

5. ¿Qué recursos institucionales de Madrid se recomiendan para trabajar los 62 saberes de Movimientos Culturales y Artísticos?

Se recomienda integrar la Red Itiner y los recursos digitales de EducaMadrid para abordar los 62 saberes. El uso de los archivos de la Biblioteca Nacional y las colecciones del Museo Reina Sofía es clave para cumplir los 15 criterios de evaluación. Estos materiales permiten que, en las 3 horas semanales, los alumnos de 2.º Bachillerato conecten la teoría artística con la realidad cultural y museística de su entorno inmediato.

6. ¿Cómo se coordina el departamento para evitar duplicidades entre Movimientos Culturales y Artísticos e Historia del Arte en Madrid?

La coordinación en los centros madrileños es vital para no solapar los 62 saberes de esta materia con los de Historia del Arte. Mientras que Historia del Arte se centra en el análisis formal, Movimientos Culturales y Artísticos en Madrid debe enfocarse, según sus 15 criterios, en la gestión cultural y el impacto social. Esta distinción permite que las 5 competencias específicas se desarrollen de forma complementaria durante el curso de 2.º Bachillerato.

7. ¿Cómo se aplica la atención a la diversidad en los 15 criterios de evaluación de esta materia en 2.º Bachillerato en Madrid?

En Madrid, la atención a la diversidad en Movimientos Culturales y Artísticos no implica reducir los 15 criterios, sino adaptar los formatos de entrega y análisis de los 62 saberes. Se utilizan principios del DUA para que los alumnos con necesidades específicas puedan demostrar las 5 competencias mediante soportes alternativos (visuales, auditivos o digitales), garantizando la equidad en una etapa crítica como es el 2.º de Bachillerato.

8. ¿Cuál es el procedimiento de recuperación para alumnos con Movimientos Culturales y Artísticos pendiente en Madrid?

Al ser una materia de 2.º Bachillerato con 3 horas semanales, Madrid establece un sistema de evaluación continua. Si un alumno no supera los 15 criterios en la evaluación ordinaria, debe realizar una prueba o trabajo de refuerzo que sintetice las 5 competencias específicas. El plan de recuperación debe desglosar qué saberes, de los 62 totales, no han sido alcanzados, proporcionando actividades dirigidas antes del cierre del acta final.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1 hora

Localiza el decreto de currículo de Bachillerato de tu CCAA. Identifica el anexo de Movimientos Culturales y Artísticos, centrándote en el perfil de salida y cómo las 5 CE contribuyen a las competencias clave.

Tip: Busca la relación entre los descriptores operativos y las CE; en esta materia, la competencia ciudadana (CC) y la de conciencia y expresiones culturales (CCEC) pesan más que en Historia del Arte convencional.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1.5 horas

Crea una matriz donde vincules las 5 Competencias Específicas con sus 15 criterios de evaluación. Esta será tu 'hoja de ruta' para no dejar ningún criterio sin evaluar al final del curso.

Tip: No intentes evaluar los 15 criterios en cada unidad. Agrupa los criterios de análisis formal con los de contexto histórico para optimizar las tareas de comentario de obras.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 2 horas

Define qué instrumentos (ensayos, podcasts, presentaciones, exámenes) miden mejor cada uno de los 15 criterios. Al ser 2.º de Bachillerato, el rigor terminológico es innegociable.

Tip: Para el criterio de 'análisis de lenguajes expresivos', utiliza el portafolio visual en lugar de solo exámenes escritos; permite ver la evolución de la mirada estética del alumno.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 2 horas

Reparte los 29 saberes básicos en los 3 trimestres. Dado que son 5 bloques, una distribución lógica es: Bloques 1 y 2 (1er trim), Bloques 3 y 4 (2º trim) y Bloque 5 más repaso (3er trim).

Tip: El Bloque de 'Cultura de masas y nuevos lenguajes' suele ser el más extenso y atractivo; desplázalo al segundo trimestre para mantener la motivación cuando el cansancio de 2.º de Bachillerato aprieta.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 3 horas

Crea una Situación de Aprendizaje (SDA) potente por trimestre que integre varios saberes. Por ejemplo, una 'Curaduría de una exposición virtual' que cubra movimientos de vanguardia.

Tip: Asegúrate de que el producto final de la SDA sea digital y compartible; esto facilita la evidencia de la competencia digital (CD) que el inspector buscará en tu programación.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Asigna un peso porcentual a cada Competencia Específica. Al ser 5 CE, una distribución equilibrada (20% cada una) es lo más sencillo, pero puedes ajustar según la carga de criterios.

Tip: Si tu CCAA tiene prueba específica de acceso a la universidad para esta materia, ajusta la ponderación de los criterios de 'análisis crítico' para que pesen un 40% del total.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1.5 horas

Redacta las medidas DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje) y el plan de recuperación para alumnos con la materia pendiente o evaluaciones suspensas.

Tip: Para alumnos con dificultades, sustituye el comentario de texto denso por mapas conceptuales visuales de los movimientos; evalúas el mismo saber pero reduces la barrera lingüística.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.