

IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA					
NOMBRE: ESGRIMA					
MATERIA: MOVIMIENTO					
FORMACIÓN BÁSICA		OBLIGATORIA DE ESPECIALIDAD	X	OPTATIVA	
ESPECIALIDAD/ES:		Interpretación Textual			
CURSO: Tercero	ANUAL		X	SEMESTRAL	
CRÉDITOS ECTS: 6	HP/S: 3		HNP/S: 2		
PRELACIÓN CON ASIGNATURAS:		Ninguna			
DATOS DEL PROFESORADO					
NOMBRE:					
DEPARTAMENTO: Cuerpo		E-MAIL:			
DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA EN EL MARCO DE LA TITULACIÓN					
DESCRIPCIÓN: Preparación, formación y entrenamiento físico del actor, teniendo en cuenta el carácter visual del combate. Comprensión de las terminologías empleadas para las diferentes armas. Adquisición de conocimientos de los aspectos teórico-prácticos en el uso de las diferentes armas. Composición y coreografía de diferentes enfrentamientos como principio de comunicación y expresión no verbal. DESCRIPTOR de la MATERIA MOVIMIENTO: Conocimiento anatómico-fisiológico del aparato motriz. Principios de comunicación y expresión no verbal (lenguajes codificados y no codificados). Reconocimiento y conciencia corporal. Preparación física y entrenamiento. Composición formal y significado del movimiento. Acrobacia, lucha espectacular, danza y coreografía. El cuerpo como instrumento creativo. DESCRIPTOR del TITULADO en A.D.: El perfil definido en la especialidad de Interpretación corresponde al de un artista, creador, intérprete y comunicador de signos que se utiliza a sí mismo como instrumento, integrando sus recursos expresivos, cuerpo, voz y sus recursos cognitivos y emocionales, poniéndolos al servicio del espectáculo. Desarrolla una visión artística personal que se combina con la de otros artistas participando en un proyecto artístico común. Este profesional estará capacitado para el ejercicio de la investigación y de la docencia. CONTEXTUALIZACIÓN: La Esgrima es un complemento básico para la formación física, técnica y psicológica del actor/actriz. Tanto en su faceta de práctica deportiva como en su faceta artística, al ser una forma más de expresión escénica. Contribuye al dominio físico y técnico del movimiento del actor/actriz, a la vez que desarrolla su creatividad constituyendo un nuevo lenguaje de comunicación gestual. El pilar básico de esta asignatura consiste en dominar la técnica de posiciones, desplazamientos y manejo tanto del cuerpo del propio tirador/a, como de las armas que se usen y el espacio que le rodee (técnicas de control físico del movimiento) pero además, en esta materia confluyen factores del Espectáculo y la Interpretación de los que se nutre tanto como ayuda en su aprendizaje y desarrollo, ya que trabajando la Esgrima se adquieren y desarrollan aptitudes técnicas tan necesarias para el actor/actriz como la Coordinación, el Control Corporal, el Movimiento Secuencial, la Memoria Física, el Control Espacial, la Concentración, el binomio "Acción-Reacción", el Ritmo, la Confianza, el Arrojo, la Seguridad, el control del Tiempo, etc.					

Por todo esto, el aprendizaje de esta materia influye de forma sensible en la formación y el desarrollo del actor/actriz, sea cual sea su línea de trabajo.

COMPETENCIAS según Decreto 259/2011 de 26 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Arte Dramático en Andalucía.

Relación de COMPETENCIAS del Departamento.

- Conocer las posibilidades y limitaciones del cuerpo como instrumento de trabajo, para desarrollar y mejorar a través del entrenamiento las cualidades físicas simples (flexibilidad, resistencia, fuerza y velocidad), así como las cualidades físicas complejas (coordinación, equilibrio y agilidad). (CT1, CT2, CT3, CT6, CT13, CT15, CG1, CG2, CG3)
- Asumir la capacidad de observación postural externa e interna, propia y del otro, como base para una correcta interiorización y ejecución de la imagen y/o esquema corporal. (CT2, CT3, CT4, CT6, CT13, CT15, CG1, CG2, CG3, CG4)
- Adquirir un conocimiento sólido de los conceptos técnicos y teóricos fundamentales de la asignatura. (CT1, CT2, CT3, CT4, CT8, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CG1, CG3, CG4)
- Conocer y controlar el movimiento en el espacio y el tiempo con la energía y fluidez adecuadas para cada acción. (CT1, CT2, CT3, CT7, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CE1, CE2, CE4)
- Desarrollar y dominar el sentido del ritmo espacial y temporal. (CT1, CT2, CT3, CT7, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15, CG1, CG2, CG3)
- Conocer y rehabilitar los mecanismos de la respiración y de la relajación. (CT1, CT2, CT3, CT7, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15, CG1, CG2, CG3)
- Mostrar precisión, rigor, limpieza y armonía en la ejecución de todos los movimientos y acciones. (CT1, CT2, CT3, CT7, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CE1, CE2, CE4)
- Conocer las posibilidades expresivas del lenguaje motriz desde sus diversas manifestaciones. (CT1, CT2, CT3, CT7, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15, CT16, CT17, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CE1, CE2, CE4)
- Aplicar la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, la espontaneidad y la emoción, a la técnica adquirida para obtener un movimiento dotado de intencionalidad expresiva y comunicativa. (CT1, CT2, CT3, CT6, CT7, CT8, CT9, CT11, CT13, CT14, CT15, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CE1, CE2, CE3, CE4)
- Encontrar nuevas formas de expresión a través de la improvisación para escoger las acciones y movimientos más adecuados como mensajeros del pensamiento, la emoción o el tema que se pretenda desarrollar. (CT1, CT2, CT3, CT6, CT7, CT8, CT9, CT13, CT14, CT15, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CE1, CE2, CE3, CE4)
- Lograr que el alumnado generalice aprendizajes y comprenda que todos los contenidos que va asimilando en las materias del área de Movimiento se relacionan con la construcción del personaje y la puesta en escena teatral. (CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT7, CT8, CT9, CT10, CT11, CT12, CT13, CT14, CT15, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CE1, CE2, CE3, CE4)
- Desarrollar las capacidades investigadora, creativa y crítica mediante la aplicación práctica de los conceptos técnicos y teóricos adquiridos. (CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT7, CT8, CT9, CT10, CT11, CT12, CT13, CT14, CT15, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CE1, CE2, CE3, CE4)
- Ser capaz de utilizar eficientemente las nuevas tecnologías de la información y la comunicación a favor de la investigación y la mejora del aprendizaje. (CT4, CG4)
- Potenciar la confianza en uno mismo, desarrollando las capacidades de riesgo, emoción y creación, favoreciendo la autonomía del alumnado. (CT15, CG1, CG3)
- Poner en valor la repetición como método de memorización y perfeccionamiento del movimiento. (CT1, CT2, CT7, CT9, CT10, CT13, CT15, CG4)

- Conocer y poner en valor las distintas expresiones dramáticas y estilos interpretativos. (CT2, CT4, CT8, CT14, CG1, CG2, CE1, CE2, CE3, CE4)
- Reconocer el cuerpo desde una conciencia holística donde lo físico y lo emocional se unen para superar bloqueos y limitaciones psicofísicas y clichés sociales, en favor de lo expresivo. (CT3, CT6, CT7, CT8, CT11, CG1, CG2, CG3, CG5)
- Participar activa, disciplinada y responsablemente, con dedicación, constancia, eficiencia y rigor, mostrando una actitud de continuo aprendizaje. (CT1, CT2, CT3, CT4, CT6, CT13, CT14, CT15, CG1, CG2, CG3, CG5)
- Aceptar las correcciones y asumir las indicaciones de mejora ofrecidas por el profesorado mostrando una actitud humilde y generosa en el trabajo. (CT2, CT3, CT6, CT7, CT10, CT13, CT14, CT15, CG1, CG2, CG3, CG4, CG5)

1. COMPETENCIAS TRANSVERSALES: 1,2,3,6,7,8,13,15,16

2. COMPETENCIAS GENERALES: 1,2,3,4,5

3. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: 1,2,3,4

COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA:

- Desarrollar las cualidades físicas básicas y complejas del intérprete. CT1;CT3;CT6;CT13;CT15;CT16;CG1;CG3;CE1;CE2;CE3;CE4.
- Comprender y aprender la terminología y los aspectos teórico-prácticos de la esgrima en el uso técnico de las diferentes armas. Dominar las posiciones iniciales y conceptos básicos, acciones ofensivas y defensivas básicas y su adaptación a la acción escénica. CT1;CT2;CT3;CT6;CT7;CT8;CT13;CT15;CG1;CG3;CG5;CE2;CE3
- Interpretar y coreografiar diferentes enfrentamientos de esgrima como código de comunicación no verbal. Dominar la técnica con precisión, limpieza, intensidad, ritmo, variedad y equilibrio espacial, aplicando la acción como factor de comunicación. CT1;CT2;CT3;CT6;CT7;CT8;CT13;CT15;CT16;CG1;CG2;CG3;CG4;CG5;CE1;CE2;CE3;CE4
- Adquirir autodisciplina, responsabilidad, autocrítica y auto exigencia como base de su actividad profesional, aplicándola a su trabajo individual y colectivo, desarrollando las capacidades de entrega, esfuerzo, atención, seriedad y generosidad, mostrando independencia en la recogida, análisis y síntesis de la información y en el desarrollo de las ideas y argumentos de una forma crítica. CT1;CT2;CT3;CT6;CT7;CT8;CT13;CT15;CG1;CG2;CG3;CG4;CG5;CE1;CE2;CE3;CE4

CONTENIDOS

La asignatura estará formada por tres partes diferenciadas pero absolutamente complementarias:

- Formación física.
- Esgrima Deportiva, el Florete.
- Esgrima Escénica, la Espada Ropera.

La "Formación Física" se desarrollará a lo largo de cada clase durante todo el curso, la "Esgrima Deportiva, el Florete" se desarrollará durante la primera mitad del curso, ya que sentará las bases fundamentales para un buen desarrollo de la "Esgrima Escénica, la Espada Ropera", que se impartirá durante la segunda mitad del curso

1. FORMACIÓN FÍSICA: Este apartado de la asignatura está enfocado a cuidar y mejorar la condición física general del alumnado, ya que la específica de la Esgrima se conseguirá junto a su aprendizaje técnico.

TEMA 01: Condición física, calentamiento: Se intentará mejorar tanto las cualidades físicas básicas: Fuerza, Resistencia, Velocidad y Flexibilidad, como las complejas: Coordinación, Reflejos, Equilibrio y Agilidad.

2. **ESGRIMA DEPORTIVA, EL FLORETE:** Este apartado está enfocado a la comprensión y aprendizaje teórico-práctico de los conceptos, posiciones y acciones técnicas de Esgrima.

TEMA 02: Teoría de la Esgrima

TEMA 03: Materiales, Indumentaria, consignas de seguridad.

TEMA 04: Toma del arma. Las Posiciones Iniciales: El saludo. La guardia.

TEMA 05: Los Desplazamientos.

TEMA 06: Las Acciones Ofensivas.

TEMA 07: Las Acciones defensivas.

TEMA 08: Los Asaltos libres.

3. **ESGRIMA ESCÉNICA, LA ESPADA ROPERA:** Este apartado de la asignatura está enfocado al aprendizaje técnico-práctico de la aplicación de la Esgrima en favor del espectáculo.

TEMA 09: Historia de la esgrima del siglo de oro. Las armas. Tipos de enfrentamientos.

TEMA 10: Toma del arma. El saludo, las guardias.

TEMA 11: Los desplazamientos.

TEMA 12: Las Acciones ofensivas

TEMA 13: Las Acciones defensivas.

TEMA 14: Los Desarmes y Formas de Matar.

TEMA 15: La Aplicación Escénica: Puesta en escena, el Cuadro-Partitura, Coreografía.

METODOLOGÍA

Las sesiones se impartirán siguiendo los siguientes modelos metodológicos:

- Demostrativo: Técnica imitación del modelo.
- Directivo: Técnica de ensayo y error.
- Inductivo: Técnica de descubrimiento guiado.
- Clases magistrales: técnica en la que el docente explicará la técnica del ejercicio de manera verbal y tomará de ejemplo a un miembro del alumnado que ejecutará el ejercicio. El resto del alumnado observará y analizará para su posterior ejecución del ejercicio.

Estos modelos se combinarán a lo largo del curso según el criterio del profesorado para cada actividad a realizar, con el fin de conseguir un aprendizaje significativo.

La metodología aplicada en las clases será temática, teórica, técnica y práctica; estará basada en una pedagogía creativa, dinámica y abierta a la exploración personal, y contará con un enfoque hacia un aprendizaje activo y participativo en el que se fomente la originalidad y la creatividad, tanto individual como grupal.

El contenido de la asignatura se desarrollará teniendo en cuenta:

- Agrupar en bloques los ejercicios y actividades, bajo criterios secuenciales, persiguiendo la motivación para seguir avanzando.
- Exponer cada ejercicio con una progresión lógica, dentro de un aprendizaje lo más adaptado posible a las capacidades físicas de los alumnos.
- Aplicar el trabajo a la escena indagando en su significación y funcionalidad.
- Promover del aspecto lúdico del trabajo sin abandonar un ambiente de rigor y disciplina.

El alumnado podrá participar de manera activa en la clase siempre y cuando asista con puntualidad al inicio de la clase. La incorporación a clase de alumnado tras una falta de asistencia no deberá ser un obstáculo para el buen desarrollo de la misma, en el caso que el alumnado que se reincorpora ocasione retrasos o dificultad para el desarrollo de la clase por no haber adquirido los conocimientos del resto del alumnado, o suponga un riesgo para él mismo o sus compañeros/as, será privado de la participación activa en esa sesión. Cada aprendizaje se estructura sobre otro anterior, creando un proceso de aprendizaje en cadena, esto implica la necesidad de participar activamente en las sesiones para integrar todos los aprendizajes sin lagunas intermedias.

Se integrará a todo el alumnado en la dinámica de clase, independientemente de sus características.

Se debe crear situaciones de aprendizaje en las que el alumnado tenga que utilizar procesos relacionados con la investigación y la búsqueda de información, así se fomentará en el alumnado la capacidad investigadora.

El alumnado deberá asistir a clase con ropa deportiva y calzado adecuados (zapatillas de deporte) para la realización de actividad física intensa.

En clase no se permitirá el uso de ningún dispositivo con capacidad de grabación de imagen y/o sonido sin la explícita autorización por parte del profesorado. En el caso de hacer pública la grabación de un ejercicio de clase en redes sociales, el ejercicio dejará de ser puntuable y será modificado.

En caso de lesión, se presentará la indicación médica correspondiente y se podrá asistir como oyente a clase.

ACTIVIDADES

- Ejecución técnico-práctica de los contenidos.
- Agrupar en bloques los ejercicios y actividades, bajo criterios secuenciales, persiguiendo la motivación para seguir avanzando.
- Exponer cada ejercicio con una progresión lógica, dentro de un aprendizaje lo más adaptado posible a las capacidades físicas del alumnado.
- Aplicar el trabajo a la escena, indagando en su significación y funcionalidad.
- Promover el aspecto lúdico del trabajo sin abandonar un ambiente de rigor y disciplina.

Cada sesión constará de tres partes:

1. **Calentamiento:** Serie de ejercicios físicos cuya finalidad es preparar el cuerpo para el desarrollo de la actividad, consiguiendo la tonicidad muscular y la concentración mental idóneas para asimilar y ejecutar los conceptos técnicos, y la formación física general del actor/actriz.
2. **Materia:** Comprensión, dominio técnico-práctico y aplicación creativa de los conceptos que conforman el contenido de la asignatura.
3. **Vuelta a la Calma:** Serie de ejercicios físicos cuya finalidad es recuperar el estado muscular y mental de relajación activa.

RECURSOS

Aula diáfana, amplia y ventilada

Dispositivo de audio.

Material específico de Esgrima (Florete/Espada, Careta, Guantes)

Indumentaria apropiada

BIBLIOGRAFÍA

- Campomanes, J. y Sánchez Naranjo, V. (1993) *Esgrima*. Ed. C.O.E. y R.F.E.E.
- Alarcón, R. y Arismendi, J. (2004). *Manual técnico metodológico para escuelas formativas estratégicas de esgrima*.
- Alberola, F. (1998) *Esgrima Teatral: Lenguaje escénico de las Armas*. Cuadernos de Investigación, 12, Ed. E.S.A.D. de Murcia.
- Murciano, A. (1902) *Prontuario del duelo*. Imprenta y litografía del depósito de la guerra. Madrid.
- Laborda Redondo, Rosa Mª (1997) *La Verdadera Destreza Española*.
- Cohen, R. (2002), *Blandir la espada*.
- *Enciclopedia ilustrada de las armas blancas*. Susaeta ediciones s.a.
- Ocete Rubio, R. *Armas blancas en España*. Tucan grupo editorial.
- Cuadernos de Teatro Clásico, 1988. *La Comedia de capa y espada*. CNTC

DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA
Apuntes proporcionados por la docente. Películas. Documentales.
CRONOGRAMA
El cronograma será orientativo y podrá variar en función de la evolución de cada grupo y a los posibles acontecimientos que puedan darse durante el curso, por lo que será revisado periódicamente por el docente.
EVALUACIÓN
PROCEDIMIENTOS (Actividades evaluables)
Las pruebas que se establezcan al final de cada bloque temático y en las convocatorias ordinarias 1ª y 2ª de junio y septiembre y extraordinaria de febrero, conformarán las actividades evaluables a tener en cuenta en la calificación del alumnado. (ver apartado <i>estrategias, técnicas, instrumentos y documentos para la evaluación</i>)
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Criterios Transversales:1,2,3,4,6,7,8,9,10,11 Criterios Generales: 1,2,3,4,5,6,7 Criterios Específicos de la Especialidad de Interpretación: 1,2,3,4 <u>CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS de la Asignatura</u> Al finalizar el curso el alumnado debe haber obtenido los siguientes resultados de aprendizaje: ▪ Grado de desarrollo de las cualidades físicas básicas y complejas. CET1,CET2,CET3,CEG3,CEE3 ▪ Nivel de comprensión y aprendizaje de la terminología y de los aspectos teórico-prácticos de la esgrima en el uso técnico de las diferentes armas. Grado de asimilación de las posiciones iniciales, conceptos básicos, acciones ofensivas y defensivas básicas y su adaptación a la acción escénica. CET1,CET2, CET3, CET4, CET6,CET7;CEG3,CEG4,CEG6;CEE3,CEE4 ▪ Capacidad de análisis, creación y ejecución de una composición y/o coreografía de diferentes enfrentamientos de esgrima como código de comunicación no verbal. Nivel de precisión, limpieza, intensidad, ritmo, variedad y equilibrio espacial de la acción como factores de significación y comunicación. CET1,CET2, CET3, CET4; CEG1,CEG2,CEG3,CEG4,CEE1,CEE2,CEE3,CEE4 ▪ Nivel de autodisciplina, responsabilidad, autocrítica y auto exigencia como base de su actividad profesional, grado de aplicación a su trabajo individual y colectivo desarrollando las capacidades de entrega, esfuerzo, atención, seriedad y generosidad y mostrando independencia en la recogida, análisis y síntesis de la información y en el desarrollo de las ideas y argumentos de una forma crítica. CET1,CET2, CET3, CET4;CEG4,CEG5,CEE4 <u>Evaluación final:</u> La calificación final se llevará a cabo de acuerdo con los criterios de evaluación anteriormente expuestos y según los porcentajes de los criterios de calificación y expuestos a su vez en la Rúbrica. CONDICIÓN FÍSICA DEL ALUMNADO: Se valorará el grado de desarrollo de las cualidades físicas básicas y complejas. DOMINIO DE LA MATERIA: • Prueba teórica: El alumnado desarrollará teóricamente los conceptos que se le soliciten. • Prueba de ejecución técnico-práctica de los conceptos dados en la que el alumnado deberá ejecutar las acciones técnicas de frases de esgrima (técnica deportiva florete y técnica escénica) dictadas por el docente. El docente podrá enunciar todas las preguntas teóricas que considere necesarias para esclarecer los conocimientos del alumnado. PUESTA EN ESCENA y entrega del guión de la coreografía de Esgrima basado en una parte o la totalidad de un texto dramático editado en cualquier tipo de formato, su ejecución (la coreografía) y la ficha técnica de la escena elegida (sinopsis de la escena, personajes, tipo de enfrentamiento, espacio de la acción dramática, conflicto, argumento, etc). Duración de la puesta en escena mínimo 4 minutos y máximo 4 minutos y 30 segundos, o la estipulada por el/la docente.

MECANISMOS DE RECUPERACIÓN:

El profesorado de la asignatura habilitará los mecanismos de recuperación necesarios durante todo el curso y al final del mismo, para que el alumnado que asiste a clase con regularidad y que no ha superado alguna de las partes de la asignatura, pueda alcanzar las competencias requeridas para esta materia.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RÚBRICA

La asignatura se supera con una calificación final igual o superior a cinco. Esta calificación final será la resultante de la suma de los tres criterios (prueba física, de contenido y puesta en escena) siempre que el alumnado obtenga una calificación igual o superior a **CUATRO** como resultado de cada **criterio físico y de contenido** y **CINCO** en el **criterio de puesta en escena**. La no comparecencia, justificada o no, a cualquier tipo de prueba de evaluación o tarea solicitada, implica el suspenso de dicha prueba o tarea con un CERO (0) de calificación. En ningún caso se tendrá opción al aplazamiento de la misma, debiendo el alumnado remitirse a la siguiente Convocatoria establecida.

Los criterios de calificación para el alumnado que ha mantenido una presencialidad continuada y que ha participado activamente en al menos el 80% de las clases, se corresponderán a los siguientes porcentajes:

- Convocatoria ordinaria 1ª de Junio, Convocatoria ordinaria 2ª de Septiembre y Extraordinaria de Febrero:

1. CONDICIÓN FÍSICA DEL ALUMNO 20% de la calificación:

El circuito físico se deberá realizar en los siguientes tiempos según edades: 1'15" para los nacidos en el año 2001 o posteriores (25 años o menos); 1'18" (año del 2000 al 96); 1'22" (año del 95 al 91); 1'27" (año del 90 al 84); 1'33" (año del 85 al 80); 1'40" (año del 81 al 76); 1'48" (año del 75 al 71); y 1'57" (año del 70 hacia atrás).

Puntuación máxima en relación al tiempo empleado en la realización física del ejercicio: Tiempo Exacto Correspondiente (TEC): 10 puntos; (TEC) +/-1segundo: 9 puntos ; (TEC)+/-2 segundos: 8 puntos ; (TEC)+/-3 segundos: 7 puntos ; (TEC)+/-4 segundos: 6 puntos ; (TEC)+/-5 segundos: 5 puntos ; (TEC)+/-6 segundos: 4 puntos ; (TEC)+/-7 segundos: 3 puntos ; (TEC)+/-8 segundos: 2 puntos ; (TEC)+/-9segundos: 1 puntos ; (TEC)+/-10 segundos o más: 0 puntos.

Cada fallo de ejecución en cada repetición de los ejercicios físicos o fallo en el texto o en la emisión del texto, implica la no obtención de un punto de los correspondientes a la calificación obtenida por el tiempo empleado. (de 0 a 10 puntos)

2. DOMINIO DE LA MATERIA 50% de la calificación:

a) **Prueba teórica 20% de la calificación final:** el alumnado desarrollará teóricamente los conceptos que se le soliciten. Los errores o carencias técnico-teóricas que se produzcan, condicionarán la obtención de puntuación desde la calificación máxima de manera proporcional. (de 0 a 10 puntos)

b) **Prueba de ejecución técnico-práctica de los conceptos dados 30% de la calificación final:** en la que el alumnado deberá ejecutar las acciones técnicas de frases de esgrima dictadas por el docente. (de 0 a 10 puntos en cada frase) El docente podrá enunciar todas las preguntas teóricas que considere necesarias para esclarecer los conocimientos del alumnado.

El tiempo empleado en la ejecución de cada frase de esgrima marcará la nota máxima de calificación alcanzable en cada frase. La ejecución realizada con una duración de entre 0 y 2 minutos se evalúa sobre 10 puntos, de 2'01" a 2'24" sobre 9 puntos, de 2'25" a 2'48" sobre 8

puntos, de 2'49" a 3'12" sobre 7 puntos, de 3'13" a 3'36" sobre 6 puntos, de 3'37" a 4' sobre 5 puntos, de 4'01" a 4'24" sobre 4 puntos, de 4'25" a 4'48" sobre 3 puntos, de 4'49" a 5'12" sobre 2 puntos, de 5'13" a 5'36" sobre 1 punto, de 5'37" en adelante sobre 0 puntos.

Cada fallo de ejecución, equilibrio, coordinación, dominio técnico, precisión, posición, control del arma y seguridad que se produzcan al realizar los ejercicios condicionarán la obtención de puntuación de manera proporcional desde la nota máxima obtenida por el tiempo empleado. La calificación de esta prueba será la media aritmética de la calificación obtenida en cada una de las frases de esgrima.

- *Se valorará tanto el Nivel de comprensión y aprendizaje de la terminología y de los aspectos teórico-prácticos de la esgrima en el uso técnico de las diferentes armas, como Grado de asimilación de las posiciones iniciales, conceptos básicos, acciones ofensivas y defensivas básicas.*

3. **PUESTA EN ESCENA y entrega del guión de la coreografía de Esgrima** :25% de la calificación final: en la que el alumnado, ayudado por un compañero matriculado en la asignatura, presentará su puesta en escena cuyo guión, basado en una parte o la totalidad de un texto dramático editado en cualquier tipo de formato, entregará al docente y en la que tendrá que presentar su ejecución (la coreografía) y la ficha técnica de la escena elegida (sinopsis de la escena, personajes, tipo de enfrentamiento, espacio de la acción dramática, conflicto, argumento, etc.). Duración de las puestas en escena entre 4 minutos y 4 minutos y medio. Cada fallo de ejecución técnica, de coherencia de la acción y su aplicación artística, de fluidez y ritmo, de coordinación, de equilibrio en la participación o en la ejecución de los ejercicios empleados, así como cada fallo en la emisión del texto y los errores que estos puedan ocasionar al desarrollo de la escena y cada fallo de composición y puesta en escena que se produzca, condicionará la obtención de puntuación desde la calificación máxima de manera proporcional. (de 0 a 10 puntos)

- *Se valorará la Capacidad de análisis, creación y ejecución de una composición y/o coreografía de diferentes enfrentamientos de esgrima como código de comunicación no verbal. Nivel de precisión, limpieza, intensidad, ritmo, variedad y equilibrio espacial de la acción como factores de significación y comunicación*

El incumplimiento de la norma de seguridad aprendida durante el curso tanto en la prueba de ejecución técnico-práctica como de coreografía de ambas convocatorias (pasar la punta por delante del compañero), implica el suspenso directo.

4. **PARTICIPACIÓN ACTIVA 5% de la calificación final.** El alumnado participará en las sesiones con actividad, interés y actitud. Registro y realización de pruebas prácticas a lo largo del curso que podrán ser tanto individuales, en pareja, como colectivas, adecuadas al nivel técnico en el que se encuentran y siguiendo las pautas establecidas.

- *Se valorará la adquisición de autodisciplina, responsabilidad, autocrítica y auto exigencia como base de su actividad profesional, aplicándola a su trabajo individual y colectivo, desarrollando las capacidades de entrega, esfuerzo, atención, seriedad y generosidad, mostrando independencia en la recogida, análisis y síntesis de la información y en el desarrollo de las ideas y argumentos de una forma crítica.*

El alumnado que no alcance el 80% de participación activa y/o presencialidad, será evaluado con los mismos criterios de calificación y será informado por la docente del contenido de las pruebas que deberá presentar para poder superar la asignatura.

En caso de trabajos escritos será obligatorio el uso de los criterios formales establecidos en la Guía de Estilo de la ESAD, el plagio y/o el uso inadecuado de las Inteligencias Artificiales equivale a CERO.

ESTRATEGIAS, TÉCNICAS, INSTRUMENTOS Y DOCUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

La Evaluación se llevará a cabo a través de los siguientes instrumentos y técnicas:

Procedimiento Ordinario Junio, Ordinario de Septiembre, Extraordinario Febrero

- Realización y presentación en plazo y forma de los trabajos y tareas establecidos.
- Observación, valoración y análisis de trabajos del alumnado (búsqueda, creación)
- Alcance de resultados obtenidos en las prácticas realizadas
- Prueba de Condición Física del alumnado
- Prueba de Dominio de la Materia:
 - a) Prueba teórica.
 - b) Pruebas técnicas
 - c) Prueba técnico-creativas

La asignatura se supera con una calificación final igual o superior a cinco. Esta calificación final será la resultante de la suma de los tres criterios (prueba física, prueba de contenido y prueba de puesta en escena) siempre que el alumnado obtenga una calificación igual o superior a CUATRO como resultado de los **criterios físicos y de contenido** y CINCO en el criterio de **puesta en escena**. La no comparecencia, justificada o no, a cualquier tipo de prueba de evaluación o tarea solicitada, implica el suspenso de dicha prueba o tarea con un CERO (0) de calificación. En ningún caso se tendrá opción al aplazamiento de la misma, debiendo el alumnado remitirse a la siguiente Convocatoria establecida.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y ERASMUS

- El alumnado con necesidades especiales será evaluado ajustándose a las medidas adoptadas según el protocolo, teniendo en cuenta que se trata de una adaptación no significativa.
- El alumnado procedente del programa ERASMUS será evaluado de igual modo que el alumnado habitual, se realizará una adaptación de los contenidos evaluables atendiendo a la temporalización y cronograma de su estancia.