



El Bloque IV, «El arte en los espacios urbanos», analiza la relación entre arquitectura y sociedad, conociendo sus principales características, escuelas y obras. Estudia la intervención del arte en el urbanismo y aproxima al alumnado a los espacios del arte.

Por último, el Bloque V, «Lenguajes artísticos contemporáneos», explora los diversos lenguajes audiovisuales y multimedia presentes en las producciones culturales y artísticas actualmente, así como las posibilidades expresivas de las tecnologías, tanto en el aspecto de producción como de acceso.

### **Situaciones de aprendizaje, orientaciones metodológicas, estrategias y recursos didácticos**

Las competencias específicas explicitan desempeños que el alumnado debe poder llevar a cabo en situaciones de aprendizaje para cuyo abordaje se requieren los saberes básicos de cada materia, dentro de un marco de atención inclusiva a las diferencias individuales, y a las singularidades y necesidades de cada alumno o alumna. La implementación del currículo de la materia implica, por tanto, la definición, por parte del profesorado, de estas situaciones de aprendizaje contextualizadas.

El modelo pedagógico canario se nutre de una premisa crucial: la necesaria integración de la evaluación en el proceso de planificación y diseño de estas situaciones de aprendizaje, para asegurar una evaluación competencial del alumnado. Es necesario, por tanto, que el profesorado utilice variedad de instrumentos, técnicas y herramientas de evaluación, en diferentes contextos, con soportes y formatos diversos, que permitan que el alumnado pueda demostrar lo que sabe, lo que siente y piensa, lo que puede hacer..., atendiendo así, de manera inclusiva, a la diversidad del alumnado, a su ritmo de aprendizaje y a su forma de aprender.

Para la adquisición de las competencias específicas de la materia son necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia variedad de manifestaciones culturales y artísticas. En el desarrollo de estas situaciones los bloques de saberes no deben verse como independientes, y, por lo tanto, las competencias específicas se trabajarán en conjunto, haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de forma interrelacionada y progresiva en lo referente a su complejidad. Estas situaciones deben proporcionar al alumnado una perspectiva real de las aplicaciones formativas y profesionales del arte y la cultura en sus múltiples facetas, así como del enriquecimiento de su acervo personal.

Las situaciones de aprendizaje proporcionan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares planteando tareas y actividades complejas y relevantes para resolver problemas reales, y se desarrollarán partiendo de una perspectiva cronológica o transversal, mediante un enfoque multicausal y con estrategias interdisciplinares, y para que sean efectivas deben estar debidamente contextualizadas al entorno, con atención a los distintos ritmos de aprendizaje en alineación con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Contemplarán tres grandes elementos: qué se va a aprender —esto es, la relación de los aprendizajes esperados, extraídos de los criterios de evaluación y competencias específicas vinculados a la misma y los saberes básicos de la materia a través de los cuales se desarrollarán estos aprendizajes previstos—, cómo se va a aprender —esto es, la explicación de cómo se va a activar y a motivar al alumnado, a través de qué contextos de aprendizaje, especificando los productos finales, recursos y espacios—, y para qué —esto es, la descripción de la finalidad de los aprendizajes con objetivos claros—.



El diseño de estas situaciones debe posibilitar la articulación coherente y eficaz de los distintos conocimientos, destrezas y actitudes propios de Bachillerato. Deben contemplar, además, distintos tipos de agrupamiento, desde el trabajo individual a la construcción grupal del aprendizaje, con un punto de vista de trabajo colaborativo, mediante la creación de grupos de trabajo base que realizarán tareas variadas, donde cada miembro tendrá labores coordinadas y se asumirán responsabilidades personales que sumen un esfuerzo final a modo de producto.

Se invita, así, a elaborar propuestas didácticas a través de metodologías integradoras, en las que se apliquen el análisis, la interpretación y la valoración personal y argumentada, el diálogo y la colaboración con los demás y con otras áreas de conocimiento, el uso crítico, ético y responsable de la información, el respeto al patrimonio y a la diversidad de expresiones culturales, y la concepción del conocimiento y el aprendizaje como motor del desarrollo personal, social y cultural, y como garantía para afrontar con éxito los retos y desafíos del siglo XXI.

**2.º Bachillerato****Bloques competenciales**

Competencia específica	Descriptoros operativos de las competencias clave
1. Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos, reflexionando de forma abierta sobre su contexto histórico y aspectos singulares, para descubrirlos en tanto que representativos del espíritu de una época.	CCL1, CCL3, CD1, CC1, CC3, CCEC2
Criterios de evaluación	
1.1. Analizar los aspectos singulares de diferentes producciones culturales y artísticas, relacionándolos con sus contextos históricos de forma abierta y respetuosa.	CCL1, CCL3, CD1, CC1, CCEC2
1.2. Reflexionar sobre los movimientos culturales y artísticos como reflejos del sentir y pensar de cada época.	CCL3, CC1, CC3
1.3. Reconocer la identidad cultural canaria en relación con la del territorio canario, español y la del mundo.	CCL1, CCL3, CC3, CCEC2
Explicación del bloque competencial	
A través de este bloque competencial se comprobará que el alumnado es capaz de relacionar los movimientos culturales y artísticos con el momento histórico en el que surgió cada uno de ellos para descubrir sus semejanzas y diferencias. Para ello el alumnado deberá analizar las producciones culturales y reflexionar sobre ellas, para ponerlas en relación con su contexto temporal y aplicar esto al entorno canario. Asimismo, el alumnado	



realizará la búsqueda de información de una manera rigurosa —tanto de forma individual como grupal—, se expresará de forma correcta —tanto por escrito como de manera oral, signada o multimodal— y comunicará sus conclusiones de manera creativa. Además, reforzará su identidad personal atendiendo a sus diferencias, contribuyendo a la consecución de la identidad colectiva y valorando el patrimonio cultural desde lo local canario hasta lo universal. El análisis de los distintos movimientos culturales y artísticos se realizará profundizando, reflexionando y asumiendo las relaciones entre naturaleza, arte y cultura, construyendo conocimiento partiendo de esas investigaciones, elaborando productos explicativos como son las infografías, los folletos, los pósteres, revistas o cualquier otra presentación.

Competencia específica	Descriptores operativos de las competencias clave
<b>2. 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.</b>	CCL1, CCL3, CD2, CC1, CC3, CE3, CCEC1, CCEC2
Criterios de evaluación	
2.1. Fomentar la promoción y conservación del patrimonio, en especial del canario, como factor esencial para el ser humano y su desarrollo, estableciendo criterios personales acerca de la importancia de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad.	CCL1, CC1
2.2. Argumentar sobre la importancia de la libertad de expresión y de la diversidad cultural, a través de un discurso razonado y comprometido.	CCL1, CC3, CCEC2
2.3. Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del	CCL3, CD2, CC1, CCEC2



<p>estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.</p> <p>2.4. Desarrollar proyectos de investigación individuales o colectivos 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>CCL3, CD2, CC1, CC3, CE3, CCEC1, CCEC2</p>	<p><b>Descripciones operativos de las competencias clave</b></p> <p><b>3. Explorar los diversos lenguajes y valores artísticos de diferentes manifestaciones culturales, investigando y analizando a través de diversos medios, con interés y de forma activa, para comprender sus especificidades e intencionalidades y descubrir posibles referentes comunes.</b></p> <p><b>Competencia específica</b></p>
--	---	--



Criterios de evaluación	
3.1. Indagar sobre los lenguajes y valores artísticos de diferentes propuestas.	CCL4, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC2
3.2. Examinar con interés, los diferentes lenguajes artísticos, centrándonos en el arte canario y utilizando diversos medios de recepción.	CCL3, CCL4, CC1, CCEC2
3.3. Comprender las intencionalidades de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, considerando y respetando la presencia de referentes comunes como una fuente de riqueza social y personal.	CCL3, CCI4, CC1, CCEC1, CCEC2
3.4. 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.	CCL3, CCL4, CPSAA5, CC1, CCEC1

#### Explicación del bloque competencial

A través de este bloque competencial se persigue constatar que el alumnado es capaz de establecer relaciones entre diversos lenguajes culturales y artísticos para descubrir y comprender sus similitudes y diferencias, sus rupturas o préstamos, así como las ideas que sustentan cada una de sus manifestaciones. El alumnado investigará y analizará diversos productos culturales a través de diferentes medios y de manera activa e interesada, donde se le facilitará la gestión de la información y de los recursos, tratando de establecer especificidades, intencionalidades y referentes comunes. Se tendrá en cuenta la correcta expresión oral, escrita, signada o multimodal, la fundamentación rigurosa y la relación de lo estudiado con el entorno geográfico, histórico y social de cada producto cultural, del que habrá que descubrir las normas de su lenguaje, los valores que aporta, especialmente los relacionados con Canarias, y los ideales que pretende transmitir, donde es de gran importancia el debate sobre las diferentes propuestas culturales y artísticas. Los objetos de estudio abarcarán disciplinas como bellas artes, literatura, música, fotografía, diseño y moda o publicidad, que podrán ser



estudiados mediante pequeñas investigaciones, debates, entrevistas a personas creadoras, pódcasto exposiciones, entre otras.

<b>Competencia específica</b> <b>4. 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.</b>	<b>Descriptores operativos de las competencias clave</b> CCL3, CD3, CPSAAI1.2, CC1, CC3, CCEC3.1, CCEC3.2
<b>Criterios de evaluación</b>	
4.1. Comprender la influencia que los nuevos lenguajes, medios y técnicas han tenido en la cultura y el arte, en especial en Canarias, disfrutando de su recepción.  4.2. Reconocer la actitud innovadora de personas artistas, especialmente de Canarias.  4.3. Explicar la repercusión y el compromiso social del arte y de la cultura, mostrando sensibilidad, empatía y respeto hacia la implicación creativa, y valorando las tecnologías como medios de creación y acceso.	CCL3, CD3, CPSAAI1.2, CC1, CC3, CCEC2  CCL3, CPSAAI1.2, CC1, CC3, CCEC2  CCL3, CD3, CPSAAI1.2, CC1, CC3, CCEC1
<b>Explicación del bloque competencial</b>	



A través de este bloque competencial se fomentará que el alumnado sea capaz de valorar la importancia de la aportación individual a los diferentes movimientos culturales y artísticos, que se ven enriquecidos por las innovaciones que las iniciativas personales generan, en relación con el entorno geográfico, histórico y social, que resulta así enriquecido, diverso e integrador. Para ello el alumnado estudiará la evolución histórica de los movimientos culturales y artísticos a través de las personas protagonistas y su incidencia en el entorno, perfilando una sociedad diversa, respetuosa e inclusiva. Para ello, el alumnado se expresará con corrección de forma oral, escrita y audiovisual, fundamentando sus afirmaciones en fuentes fiables y produciendo juicios propios sobre la producción de artistas, especialmente de origen canario, las innovaciones que aportaron y el enriquecimiento que supusieron a lo largo de la historia del arte contemporáneo. Se constatará que el alumnado es capaz de elaborar productos tanto de forma individual como colaborativa, donde se dé gran importancia a la observación, la reflexión y la análisis crítico de fuentes y la documentación mediante la realización de informes, estudios o dossieres, exponiéndose de forma oral y con presentaciones infográficas.

<b>Competencia específica</b> <b>5. Explicar la práctica cultural y artística como un medio de expresión y comunicación individual y colectivo de ideas, opiniones y sentimientos, a partir de un análisis crítico de diversas manifestaciones culturales y artísticas que incluya también una reflexión sobre su impacto ambiental, económico y social, para profundizar en el conocimiento de la sociedad contemporánea y promover el compromiso personal con la sostenibilidad.</b>	<b>Descriptores operativos de las competencias clave</b> CCL3, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1
<b>Criterios de evaluación</b>	5.1. Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas, partiendo de la cultura y arte de Canarias, evidenciando una actitud de interés, curiosidad y respeto hacia sus posibilidades comunicativas y expresivas.



5.2. Visibilizar la práctica creativa como un medio para expresar ideas, sentimientos y emociones, exteriorizando sensaciones y conexiones personales con manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas.	<p>CCL3, CPSAA3.1, CC3, CCEC1, CCEC3.1</p> <p><b>Explicación del bloque competencial</b></p> <p>A través de este bloque competencial se mostrará que el alumnado es capaz de comprender el papel de los movimientos culturales y artísticos como expresión de ideas, sentimientos y emociones, a través de la observación, para generar empatía con las situaciones ajenas y crecimiento personal. El alumnado deberá expresar con corrección, de forma oral, escrita, signada o multimodal, su rigurosa investigación —tanto individual como grupal, utilizando el pensamiento científico— sobre la expresión en relación con los movimientos culturales y artísticos, expresando, a su vez, sus propios sentimientos a tal efecto. Para ello se partirá de la cultura canaria, valorando en ella la comunicación de ideas, sentimientos y emociones, para recorrer manifestaciones culturales y artísticas de otros ámbitos y llegar al arte más reciente, mediante una aproximación analítica a personas y colectivos destacados a sus obras o aportaciones y a los espacios museísticos y de exposiciones.</p>
---	--



## Saberes básicos

### I. Aspectos generales

1. La evolución del concepto de arte.
2. Conocimiento de las distintas manifestaciones de la expresión artística.
3. Estudio de los elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.
4. Análisis de los aspectos fundamentales de los grandes movimientos artístico-culturales contemporáneos.
5. Identificación y valoración de la expresión artística en su contexto social e histórico.
6. Reconocimiento y reflexión sobre la función social del arte y la cultura y su impacto socioeconómico.
7. La importancia de la libertad de expresión y reflexión sobre la censura en el arte.
8. Identificación y sensibilización sobre la perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte, el respeto a la diversidad y reflexión sobre el uso de estereotipos culturales y artísticos.
9. Reflexión de la utilidad del arte como herramienta de expresión individual y colectiva.
10. Uso de estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.

### II. Naturaleza, arte y cultura

1. Estudio sobre la evolución artística desde el plein air a la fotografía de naturaleza.
2. Acercamiento al empleo del arte para la conciencia ecológica y la sostenibilidad.
3. Investigación sobre el arte Povera.
4. Identificación y análisis del arte ambiental y Land Art.

### III. El arte dentro del arte

1. Conocimiento de la evolución del arte primitivo, oriental, precolombino y africano. y su papel como inspiración para las vanguardias.
2. Reconocimiento y valoración de la pervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea.
3. Introducción al estudio sobre la cultura popular y Pop art. El Arte pop en España y Canarias.
4. Iniciación a las relaciones interdisciplinares: literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño y moda.

### IV. El arte en los espacios urbanos



1. Análisis de la relación entre arquitectura y sociedad.
2. Conocimiento de las principales características, escuelas y obras de la arquitectura en el arte contemporáneo.
3. Identificación de las intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo.
4. La utilización del arte mural y trampantojo. Análisis y reflexión sobre el arte urbano.
5. Aproximación y valoración a los espacios del arte: museos, salones, ferias, festivales, exhibiciones, galerías, talleres, etc.

#### **V. Lenguajes artísticos contemporáneos**

1. La exploración del cuerpo humano: happening y performance, arte acción y body art.
2. Investigación sobre la relación entre el diseño industrial y las artes decorativas.
3. Aprendizaje y uso de los medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Introducción al videoarte.
4. El uso de las instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.
5. Estudio sobre las narrativas seriales en el audiovisual del siglo XXI.
6. Iniciación al conocimiento de la narrativa multiverso y videojuegos.



## PROYECTOS ARTÍSTICOS

### Introducción

La materia de Proyectos Artísticos combina una concepción del arte centrada en la expresión personal, trabajada en la etapa educativa anterior, con otra en la que resulta fundamental la concreción de los objetivos y finalidades que se plantean en la ejecución de un proyecto artístico. Se incide, especialmente, en la planificación y gestión del mismo, así como en el efecto que este pueda tener en el entorno físico más cercano o en otras parcelas de la realidad, accesibles a través de internet o de las redes sociales. Se pone, así, el énfasis tanto en el proceso como en el resultado.

Existe una amplia gama de posibilidades al hablar de proyectos, desde los microproyectos que interactúan entre sí hasta un gran proyecto que se realice durante todo el curso, pasando por fórmulas mixtas que se adapten mejor a las necesidades y particularidades de cada grupo y de cada centro educativo. En todos los casos, ha de entenderse como un entorno interdisciplinar que favorece la puesta en práctica de las competencias y la activación de los saberes básicos tanto de esta materia como de otras que conforman la etapa.

En esta materia de Proyectos Artísticos confluyen, longitudinalmente, multitud de aspectos educativos transversales: el respeto por el medioambiente y los seres vivos que lo conforman; la inclusión y la diversidad, que contempla todas las inteligencias; y la igualdad de género. Todo ello en beneficio de la formación integral del alumnado, tanto técnica como emocionalmente. Asimismo, el desarrollo de la materia, fomentará el aprendizaje y el conocimiento y defensa del patrimonio canario material, inmaterial y natural, formando así personas empáticas en el sentido más amplio.

Los saberes propios de Canarias se han incluido en el currículo de la materia desde un enfoque centrado en la educación patrimonial. Este enfoque presenta un carácter transversal y nace con la premisa de concienciar y sensibilizar al alumnado canario de la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio, pone el acento en la identificación y puesta en valor del mismo como parte inseparable de la sociedad, y apuesta por la implicación de la ciudadanía para lograr su sostenibilidad y la de los valores que en él perduran.

En esta etapa, junto con su tratamiento como contextos de aprendizaje, se propone una profundización paulatina en aprendizajes específicos relacionados con el patrimonio canario.

Los saberes propios de Canarias se han incluido en el currículo de la materia desde un enfoque centrado en la educación patrimonial. Este enfoque presenta un carácter transversal y nace con la premisa de concienciar y sensibilizar al alumnado canario de la importancia del cuidado, disfrute y transmisión del patrimonio, pone el acento en la identificación y puesta en valor del mismo como parte inseparable de la sociedad, y apuesta por la implicación de la ciudadanía para lograr su sostenibilidad y la de los valores que en él perduran.

En esta etapa, junto con su tratamiento como contextos de aprendizaje, se propone una profundización paulatina en aprendizajes específicos relacionados con el patrimonio canario.



## Contribución a los objetivos de etapa

La materia de Proyectos Artísticos, al plantear los aprendizajes a partir de la realización de proyectos, contribuye a desarrollar en el alumnado los siguientes objetivos de etapa.

El desarrollo de la creatividad (k, l) es un desempeño fundamental de esta materia. El alumnado debe descubrir, de una manera práctica, que la creatividad es una herramienta para la expresión artística (h, l) y también una destreza personal de aplicación en los distintos ámbitos de la vida (b). En este sentido, contrariamente a lo que se desprende de ciertos mitos o ideas preconcebidas que conviene desmontar, la creatividad puede desarrollarse, por ejemplo, a través de diversas técnicas y estrategias, incluidas aquellas que facilitan la superación del bloqueo creativo; o a partir de distintos estímulos y referentes hallados en la observación activa del entorno o en la consulta de fuentes iconográficas o documentales (d).

La exploración y la experimentación contribuyen a la generación de ideas (e) de proyecto en las que, para descartarlas o perfeccionarlas, se ha de profundizar mediante la realización de bocetos, croquis, maquetas, pruebas de color o de selección de materiales, etc. Estas ideas han de tener en cuenta las pautas que hayan podido ser establecidas y deben responder a una necesidad o a una intención previamente determinada o definida durante ese mismo proceso de generación de ideas, en función del contexto social (i, h) y de las características de las personas a las que se dirigen (a, g).

Una vez que, de manera individual o colectiva, se han generado, descartado y perfeccionado distintas ideas de proyecto, se debe proceder a la selección de la propuesta que se va a realizar atendiendo a su relevancia artística, a su viabilidad, a su sostenibilidad y a su adecuación a la intención expresiva o funcional, así como al marco de recepción previsto, generando este último una perspectiva de inclusión.

La adecuada planificación de las fases y del proceso de trabajo de un proyecto artístico (j) condicionan el desarrollo y resultado final. Esta planificación proporciona una visión global de lo que se pretende hacer, del modo y del lugar en que se quiere llevar a cabo, de los recursos materiales y económicos con los que se cuenta, de las personas que participarán (c) y de las funciones que realizarán, así como del resultado y de la repercusión que se desean obtener tanto desde el punto de vista artístico como desde el personal y social (a, b). Este modo de trabajo favorece la inclusión y la igualdad de oportunidades.

La planificación de los proyectos ha de ser rigurosa y realista, pero también creativa y flexible. Se ha de garantizar el cumplimiento de los plazos y la adecuación a los recursos y a los espacios. Se ha de asegurar también el respeto al medioambiente (j) y la sostenibilidad de aquellos resultados que se espera que sigan ejerciendo impacto ya que, una vez finalizado el proyecto, pueden poner en riesgo el éxito de la empresa.

Por otro lado, la identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución de proyectos favorecerá el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional ligadas al ámbito artístico, incluidas las relativas al emprendimiento cultural (k).



## Contribución a las competencias clave

La propuesta curricular de esta materia tiene un marcado carácter competencial y se ha desarrollado conforme a los descriptores operativos establecidos en la progresión del Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, que identifica el grado de desarrollo y adquisición de las competencias clave para el Bachillerato.

Esta materia contribuye a la Competencia en comunicación lingüística (CCL) ya que utiliza un lenguaje oral, escrito y multimodal, con diversos propósitos, pero siempre comunicativos. La intención de un proyecto lleva implícita la transmisión de uno o varios mensajes, teniendo en cuenta los riesgos que conlleva, tanto en el proceso de creación como de recepción. Por esta razón, el alumnado debe desarrollar el sentido crítico que permita, tanto cuando actúa como emisor o como receptor, evitar riesgos de manipulación, desinformación y sea capaz de transmitir esa idea de una manera ética, cooperativa, creativa y siempre respetuosa con su entorno. De forma que, todo ello constituya la base para el desarrollo del pensamiento propio y para la construcción del conocimiento transdisciplinar en todos los ámbitos del saber. Al mismo tiempo, será necesario contemplar, en cualquier proyecto con carácter audiovisual, su interpretación en lengua de signos o, en su defecto, subtitulado.

Esta materia contribuye a la Competencia plurilingüe (CP), a través del uso de términos técnicos propios de la materia que intervengan en el desarrollo de los proyectos de trabajo interdisciplinares y transdisciplinares que, además, necesiten de la presencia de varias lenguas. A pesar de que el arte es un lenguaje universal, es común que exista interacción con otras lenguas debido, precisamente a ese carácter, y la necesidad de transmitir, contribuyendo a que el alumnado valore la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad.

En esta materia se contribuye a la Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) ya que, tanto en el diseño como en la ejecución de cualquier proyecto, entran en juego diversos factores por los que el alumnado llega a comprender el mundo a través de métodos científicos, de pensamiento y representación matemáticos. Utiliza la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. El alumnado aprende a solucionar problemas en diferentes contextos ya que, si bien un proyecto tiene una planificación, durante su ejecución surgirán multitud de imprevistos que afrontar con un razonamiento creativo y basado en la experimentación.

En esta materia se contribuye a la Competencia digital (CD), a través del uso de herramientas digitales, tanto en la planificación como en la ejecución de cualquier proyecto, que no solo facilitarán el proceso, sino que lo harán más sostenible. También contribuye, a través del conocimiento y respeto de conceptos como: la ciberseguridad, la propiedad intelectual, el pensamiento computacional y crítico. La Competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje y la participación e interacción con la sociedad y desde esta materia se contribuye a todo ello, ya que es muy habitual utilizarla como medio de difusión.

En esta materia se contribuye a la Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA), al implicar la capacidad de reflexionar individualmente para favorecer el autoconocimiento, la aceptación y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otras personas de forma constructiva; desarrollar la resiliencia; y



gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Todas ellas son características implícitas tanto en la planificación de un proyecto, como en su ejecución. Además, contribuye por la capacidad que tiene que demostrar el alumnado para hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad que supone llevar a cabo un proyecto, así como a la necesidad de adaptarse a los cambios propios de este tipo de trabajos. Genera, igualmente, conductas adecuadas de convivencia, desarrollo de estrategias individuales y colectivas, contribuyendo todo ello al bienestar físico, mental y emocional, generando sinergias de trabajo donde las habilidades para el cuidado de las demás personas son imprescindibles así como el ejercicio de la empatía, la colaboración y el apoyo para que el trabajo pueda realizarse.

Esta materia contribuye a la Competencia ciudadana (CC), por su vinculación con el respeto de los derechos humanos, reflexionando de manera crítica sobre problemas éticos y la potencialidad del lenguaje artístico que llega a un número elevado de receptores. Los mensajes que emanan de estos proyectos son múltiples y llegan por diferentes vías, lo cual hace que su difusión tenga gran alcance en un mundo donde las imágenes actualmente tienen una gran presencia, hasta el punto que históricamente no ha tenido comparación alguna. Podemos decir que contribuye a una alfabetización cívica, artística y con un compromiso de sostenibilidad e inclusión, que además implica una comprensión de conceptos sobre estructuras sociales, económicas y políticas.

Esta materia contribuye a la Competencia emprendedora (CE), en cuanto a que por su naturaleza, aporta estrategias que ayudan a detectar necesidades y oportunidades. El alumnado entrena el pensamiento creando ideas, reflexiona sobre su entorno, utiliza la imaginación y la creatividad, así como el pensamiento crítico y ético. Le permite hacer frente a la incertidumbre que plantea cualquier proyecto y la resolución de los posibles imprevistos. Además la toma de decisiones en este tipo de trabajos, se basa en la información, el conocimiento y precisa de unas habilidades de comunicación y negociación implícitas en la resolución de problemas generados en este tipo de proyectos.

Esta materia contribuye a la Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) ya que, tanto en la fase de planificación de un proyecto como en la de ejecución, siempre están presentes las referencias a productos artísticos de cualquier época, cultura o estilo, siendo estos necesarios para la creación. Estas consultas, llevarán implícitas el respeto por la comunicación sea cual sea la época a la que pertenecen, aprendiendo de sus aciertos, comprendiendo el momento histórico al que pertenecen y las necesidades propias de comunicación de la época. Todo ello deriva en una profunda reflexión sobre la identidad en constante evolución y cómo se refleja en el patrimonio cultural a través de los siglos, avanzando siempre en el respeto hacia la diversidad, la sostenibilidad, la empatía hacia los animales como seres sintientes y la igualdad en definitiva. Una manera cada vez más amplia cada vez, de mirar y comprender el mundo.

### Bloques competenciales

El bloque competencial es el eje del currículo de cada materia: integra la enunciación de las competencias específicas, su vinculación con los descriptores operativos del Perfil de salida, los criterios de evaluación y la explicación del bloque competencial.

Las competencias específicas, que tienen carácter finalista, constituyen un elemento de conexión entre las competencias clave y los saberes propios de la materia. En cuanto a los criterios de evaluación, estos constituyen los referentes que indican el nivel de desempeño a alcanzar por el



alumnado. Se establece, además, la contribución de cada criterio a los descriptores del Perfil de salida, de manera que se facilita la evaluación conjunta de los aprendizajes propios de la materia y del grado de desarrollo y adquisición de las competencias en el alumnado. En lo relativo a las explicaciones de los bloques competenciales, estas integran los aprendizajes recogidos en la totalidad del bloque, orientan sobre el proceso de desarrollo y adquisición tanto de las competencias específicas como de las competencias clave; y ofrecen, además, indicaciones metodológicas – siempre con una perspectiva abierta, flexible e inclusiva– para el diseño y la implementación de situaciones de aprendizaje competenciales. Es por ello que las explicaciones de los bloques competenciales se constituyen como los referentes más adecuados para la concreción curricular y la elaboración de la programación didáctica.

### **Competencias específicas y criterios de evaluación**

La materia incluye cinco competencias específicas y diez criterios de evaluación, que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para el Bachillerato, e implican desempeños intimamente relacionados entre sí, por lo que han de ser abordados de manera globalizada.

Estas competencias específicas permiten al alumnado desarrollar un criterio de selección de propuestas de proyectos artísticos, realizables y acordes con la intención expresiva o funcional y con el marco de recepción previsto. Le permiten, además, planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. Posibilitan también la realización efectiva de los proyectos con vistas a expresar la intención con la que fueron creados y a provocar un determinado efecto en el entorno. Asimismo, favorecen la puesta en común de las distintas fases del proceso para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión. Por último, facilitan el correcto tratamiento de la documentación que ha de dejar constancia del proyecto, de su resultado y de su recepción.

La enunciación de la competencia específica se recoge en el bloque competencial correspondiente. A continuación, se ofrece una explicación de cada una de ellas.

#### **Competencia específica 1 (C1)**

Esta competencia específica se centra, de una manera general, en la creación, la planificación y la experimentación, a través de bocetos y maquetas, y teniendo en cuenta múltiples factores de carácter transversal como son la sostenibilidad, la inclusión y el respeto en su sentido más amplio. El desarrollo de la creatividad es un desempeño fundamental de esta materia.

La exploración y la experimentación contribuyen a la generación de ideas de proyecto en las que, para descartarlas o perfeccionarlas, se ha de profundizar mediante la realización de bocetos, croquis, maquetas, pruebas de color o de selección de materiales, etc. Estas ideas han de tener en cuenta las pautas que hayan podido ser establecidas y deben responder a una necesidad o a una intención previamente determinada o definida durante ese mismo proceso de generación de ideas, en función del contexto social y de las características de las personas a las que se dirigen.

#### **Competencia específica 2 (C2)**

Con esta competencia específica se reflexiona en profundidad sobre las fases que conlleva una planificación, atendiendo igualmente a los factores transversales mencionados en la competencia



específica 1, y se ajusta a las posibilidades que se establezcan, como pueden ser aquellas derivadas de unos plazos, espacios físicos o, incluso, presupuestarias.

La adecuada planificación de las fases y del proceso de trabajo de un proyecto artístico condiciona su desarrollo y su resultado final. Esta planificación proporciona una visión global de lo que se pretende hacer, del modo y del lugar en que se quiere llevar a cabo, de los recursos materiales y económicos con los que se cuenta, de las personas que participarán y de las funciones que realizarán, así como del resultado y de la repercusión que se desean obtener tanto desde el punto de vista artístico como desde el personal y el social.

### **Competencia específica 3 (C3)**

La competencia específica se refiere a la elección y realización en sí del proyecto, atendiendo a los criterios valorados en las anteriores competencias específicas, razonando y argumentando dichas elecciones para llevarlas a cabo teniendo en cuenta todos los ejes transversales que acompañan el proyecto de principio a fin. Igualmente, se identifican las múltiples oportunidades de desarrollo que generan estos proyectos a todos los niveles: individual, social, académico y profesional.

Para que estas y otras decisiones relativas, por ejemplo, a posibles modificaciones de la planificación inicial sean acertadas, se han de determinar, previamente, tanto la intención expresiva o funcional del proyecto como los efectos que se espera que este tenga en el entorno. La falta de coherencia de las decisiones con estos elementos esenciales del proyecto puede poner en riesgo el éxito de la empresa.

### **Competencia específica 4 (C4)**

Con la competencia específica se incide en la necesidad de mantener una actitud abierta y respetuosa. Se comienza una nueva etapa del proyecto donde se ponen en común todas las fases anteriormente trabajadas y se fomenta la consulta y la crítica constructiva con todos los agentes implicados, desde la parte emisora hasta la receptora, con la finalidad de establecer ajustes de mejora.

La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones al respecto, ya sea entre sus responsables o con otras personas, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro de la intención inicial planteada, así como incorporar, en su caso, posibles aportaciones de mejora. Son especialmente relevantes las reacciones del público receptor. Por esta razón, conviene hacerlo partícipe del proyecto, diversificando los medios y soportes de comunicación y difusión, y planteando mecanismos que, por un lado, faciliten la comprensión del sentido y de la simbología del proyecto y, por otro, recojan las ideas, los sentimientos y las emociones experimentadas ante la propuesta artística. En este sentido, cabe recordar que la visualización del proceso de creación y de las dificultades encontradas durante el proyecto mejora la comprensión del resultado final y, por tanto, optimiza su repercusión en el entorno.

### **Competencia específica 5 (C5)**

Con la competencia específica (C5) se concreta el tratamiento del proyecto con aspectos más relacionados con la parte procedural: tipos y modelos de documento, selección de fuentes, registros, modos de conservar y almacenar los archivos.