

- Evolución del concepto de arte.
- Manifestaciones de la expresión artística.
- Elementos esenciales de los lenguajes artísticos.
- Movimientos artístico-culturales contemporáneos. Aspectos fundamentales.
- La expresión artística en su contexto social e histórico.
- Función social del arte y la cultura. Su impacto socioeconómico.
- La libertad de expresión. La censura en el arte.
- Estereotipos culturales y artísticos. La perspectiva de género y la perspectiva intercultural en el arte. El respeto a la diversidad.
- El arte como herramienta de expresión individual y colectiva.
- Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.

B. Naturaleza, arte y cultura.

- La naturaleza como inspiración o referente.
- Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad.
- Arte Povera.
- Arte ambiental y Land Art.

C. El arte dentro del arte.

- Arte primitivo, oriental, precolombino y africano. Su papel como inspiración para las vanguardias.
- La pervivencia de lo clásico en el arte y la cultura contemporánea.
- Movimientos antiartísticos y contraculturales.
- Cultura popular y Pop art. El Arte pop en España.
- Relaciones interdisciplinarias: literatura, cine, música, danza, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño y moda.

D. El arte en los espacios urbanos.

- Arquitectura y sociedad.
- La arquitectura en el arte contemporáneo.
- Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo.
- Arte mural. Arte urbano.
- Los espacios del arte: museos, salones, ferias, festivales, exhibiciones, galerías, talleres, etc.

E. Lenguajes artísticos contemporáneos.

- Explorando el cuerpo humano: happening y performance, arte acción y body art.
- Diseño industrial y artes decorativas.
- Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Videoarte.
- Instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.
- Lenguaje y cultura audiovisual.
- Narrativa multiverso y videojuegos.

Proyectos Artísticos de Música, Danza y Arte Dramático.

La materia de Proyectos Artísticos de Música, Danza y Arte Dramático proporciona al alumnado una formación que le permite adquirir las habilidades necesarias para abordar, de manera integral, el proceso de creación y representación de una producción artística. En esta materia, la música, la danza y el teatro se unen para facilitar que el alumnado se encuentre con su perfil artístico. Esta materia persigue que el alumnado vivencie los pasos, incluidas las dificultades, que todo camino de creación conlleva. La materia se estructura atendiendo a este proceso: primero se establecen las bases para el conocimiento de los tipos de producciones artísticas y de los diferentes roles que se pueden desempeñar; posteriormente, se profundiza sobre las tareas propias de cada uno de ellos y, finalmente, se abordan las estrategias para la creación, desarrollo y representación de una producción propia. El hecho de poder vivenciar estas tres fases permite promover en el alumnado las capacidades de iniciativa y creatividad, lo que contribuye a adquirir confianza en uno mismo y en las restantes personas.

La participación en proyectos artísticos colaborativos promueve que el alumnado asuma diferentes funciones, participe activamente y se comprometa en cada una de las fases del proceso, lo que le permitirá descubrir e identificar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, ligadas a la música. Los contenidos de esta materia de Bachillerato permiten que el alumnado desarrolle la competencia emprendedora, que

tiene entre sus fines la planificación y la gestión de proyectos en el ámbito cultural. El encuentro final con el espectador hace de la materia un gran trampolín para el esfuerzo y la superación personales.

La materia de Proyectos Artísticos de Música, Danza y Arte Dramático está diseñada a partir de cinco competencias específicas, que están vinculadas con los objetivos de la etapa, así como con las competencias clave previstas para el Bachillerato, en especial con una de ellas: la competencia en conciencia y expresión culturales. La adquisición de dichas competencias específicas permitirá que el alumnado pueda apreciar las diferentes manifestaciones artísticas, expresar opiniones e ideas propias, informadas y fundamentadas, conocer los diferentes perfiles profesionales, participar y colaborar activamente en las diferentes tareas propias de la producción de un espectáculo artístico, analizar dicha producción artística y disfrutar del proceso. Estas competencias específicas se conectan, a la vez, con el resto de competencias clave, como reflejan los descriptores con los que se relacionan.

Los criterios de evaluación planteados, que se relacionan de forma directa con las competencias específicas, sirven para determinar el nivel competencial adquirido por el alumnado. Los criterios de evaluación de la materia aseguran la adquisición de las competencias específicas por parte del alumnado, por lo que se presentan vinculados a ellas y están diseñados para aplicarse a partir de instrumentos de evaluación variados.

Los saberes básicos de la materia aúnan los conocimientos, las destrezas y las actitudes necesarios para la adquisición de las competencias específicas y favorecen la evaluación de los aprendizajes, a través de los criterios. Los saberes básicos se dividen en dos bloques. El primero de ellos, «Valoración y apreciación» y el segundo: «Planificación, desarrollo y ejecución». Su adquisición está prevista desde diferentes enfoques didácticos y metodológicos, pero teniendo siempre presente el carácter práctico de la materia. En el bloque de «Valoración y apreciación» se incluyen el conocimiento y las estrategias de análisis de los diferentes tipos de producciones musicales, ideando diferentes situaciones de aprendizaje, formales y no formales, diseñadas para construir experiencias significativas que engloben los ámbitos comunicativos, analíticos y expresivos. Por su parte, en el bloque denominado «Planificación, desarrollo y ejecución» se recogen las técnicas, estrategias y recursos necesarios para llevar a cabo producciones artísticas propias.

Se espera que el alumnado sea capaz de poner en funcionamiento todos los saberes básicos en el seno de situaciones de aprendizaje donde el trabajo colaborativo, la cohesión social, la autoexpresión y el desempeño de diferentes roles favorezcan la capacidad creativa, la autocrítica y despierten la sensibilidad del alumnado hacia el patrimonio cultural. Por otro lado, estas situaciones de aprendizaje favorecen la interdisciplinariedad, lo que permite que el alumnado emplee los saberes adquiridos a lo largo de toda su trayectoria educativa.

Competencias específicas.

1. Analizar producciones musicales, dancísticas y teatrales, utilizando el visionado, además de la escucha activa, mostrando respeto a la diversidad de propuestas, para identificar los aspectos más notables de su configuración y/o estructura, además de su aportación a la función expresiva.

El análisis y la identificación de los distintos elementos de las manifestaciones musicales, dancísticas y/o teatrales facilita el acercamiento del alumnado hacia las mismas, a la vez que le permite desarrollar su sensibilidad hacia el arte en general. El reconocimiento y la comprensión de sus estructuras básicas se realiza a través de la recepción activa de producciones artísticas, pertenecientes a distintos ámbitos del arte, que se han ido produciendo a lo largo de la historia. Este conocimiento posibilita al alumnado ampliar sus gustos artísticos, desarrollar un juicio propio y una actitud crítica.

Asimismo, a través del visionado, la escucha, el análisis y la comprensión de diferentes producciones artísticas se desarrolla la identidad cultural del alumnado. La valoración de la diversidad artística de las distintas sociedades supone aprender a respetar las diferencias y enriquecerse con las aportaciones de otros contextos y culturas, a la vez que permite desarrollar la conciencia sobre la importancia de la conservación del patrimonio artístico de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, CPSAA1.2, CC1, CCEC1, CCEC2

2. Elaborar opiniones propias, fundamentadas y críticas, utilizando una terminología adecuada, sobre las diferentes producciones artísticas, para reconocer su función en un determinado contexto.

La construcción de un criterio propio, basado en el conocimiento y la valoración crítica, sobre las funciones sociales que las diferentes producciones artísticas ejercen en el contexto del momento en que fueron creadas y estrenadas, permitirá al alumnado desarrollar una postura abierta, plural, respetuosa y tolerante ante la gran variedad de tipos de producciones artísticas de su entorno.

Asimismo, la expresión de opiniones requiere el uso de una terminología adecuada que permitirá al alumnado transmitir sus juicios e ideas, de forma clara, conforme al rigor que requiere una crítica y huyendo de la superficialidad. Esto llevará al alumnado a ser responsable de sus opiniones y respetuoso con las de los demás.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1

3. Investigar sobre los perfiles profesionales relacionados con las producciones artísticas, utilizando fuentes de información fiables, para descubrir distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional.

En el mundo actual, el número de oficios relacionados con las producciones artísticas se ha incrementado principalmente a causa de la introducción del mundo digital, que ha ampliado las posibilidades de la expresión artística. El alumnado de esta edad se encuentra inmerso en un proceso de toma de decisiones relacionadas con su futuro más inmediato, entre las que encontramos las referentes a sus posteriores estudios formativos, por lo que conocer de forma más específica los diferentes perfiles profesionales que giran en torno a una producción artística le abre un nuevo abanico de posibilidades de opción, pudiendo encontrar en uno de estos perfiles su vocación artística.

Asimismo, hoy en día, las metodologías basadas en la investigación, individual o grupal, implican que el alumnado haga un uso creativo y crítico de las diferentes tecnologías de la información y comunicación, lo que le permitirá desarrollar habilidades digitales, además de trasladar la información encontrada a formatos creativos y con una presentación atractiva.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, CD1, CPSAA3.2 y CPSAA5.

4. Participar activamente en la preparación, planificación y desarrollo de producciones artísticas colaborativas, asumiendo diferentes roles, utilizando los recursos expresivos y creativos adquiridos, tanto analógicos como digitales, para comprender el proceso de creación del hecho artístico desde la propia experiencia.

La realización de trabajos grupales, de manera colaborativa y con implicación activa de cada uno de los miembros, hace posible que el aprendizaje no sea individual ni competitivo. De esta manera se convierte en un aprendizaje cooperativo, donde la adquisición de conocimiento se realiza por medio de una experiencia conjunta. El reparto de roles favorece la interdependencia positiva y la responsabilidad individual, fomentando la participación, la cohesión social y la aportación de ideas. La preparación en cada uno de los trabajos a realizar conseguirá optimizar el resultado final, además de mejorar la autoestima, la confianza en uno mismo y en el grupo.

El uso de las herramientas digitales se convierte aquí en parte fundamental dentro del proceso de planificación y desarrollo de tareas, de cara a la consecución del producto final del proyecto artístico. La aparición de nuevas aplicaciones y plataformas favorece la contribución de esta materia para el desarrollo de la competencia digital. El uso de la creatividad también se presenta como un elemento básico para el futuro.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL5, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2

5. Participar en la representación de producciones artísticas, de forma colaborativa, integrando la crítica y la opinión del público, para favorecer el crecimiento personal y artístico, así como para enriquecer el entorno cultural.

La participación en el diseño de producciones artísticas implica que el alumnado desempeñe diferentes funciones dentro del trabajo grupal, fomentando el respeto y el valor del trabajo individual dentro del conjunto. Mediante esta competencia se pone en valor la capacidad de participar y disfrutar de la representación de producciones artísticas, fusionando los conocimientos adquiridos de manera global para plasmarlos en un proceso de creación colectiva, fomentando, asimismo, la creatividad, la experimentación y la innovación, para favorecer el crecimiento y desarrollo personal.

La representación de una producción artística tiene un carácter efímero, al finalizar en el momento de su interpretación. La grabación de estas producciones artísticas ofrece una perspectiva diferente. El alumnado, al visualizarlas y realizar una puesta en común, interioriza los aciertos y detecta las dificultades encontradas, lo que permitirá mejorar el trabajo colectivo en futuras producciones, contribuyendo paralelamente al crecimiento personal. Además, el impacto que ejercen sobre los asistentes dará lugar a opiniones que permitirán al alumnado integrarlas en sus propuestas de mejora.

La relevancia social de las producciones artísticas ha existido en cualquier las épocas, debido a la respuesta que generan en todas las personas involucradas.

La participación del alumnado en estos proyectos permite que transmitan y compartan ideas, sentimientos y emociones de una forma directa, sin mayor mediación que el propio escenario. Para el desarrollo de la competencia emprendedora, conviene identificar las oportunidades económicas que podrían generar este tipo de proyectos, pero en la ejecución, fruto de un trabajo colaborativo bien hecho entre todos los integrantes del taller, se debe buscar, prioritariamente, un impacto social que favorezca la inclusión y la cohesión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL5, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC1, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2

Criterios de evaluación.

Competencia específica 1.

1.1 Identificar los elementos y técnicas que integran una producción artística y su aportación al resultado final, apoyándose en su audición y/o visionado.

1.2 Apremiar la función expresiva de una producción artística, valorando su contribución al contexto cultural en el que se enmarca.

Competencia específica 2.

2.1 Describir las impresiones y sentimientos producidos por las obras artísticas, potenciando la autoestima y confianza en uno mismo.

2.2 Elaborar argumentos críticos sobre los rasgos estéticos, formales, técnicos y de ejecución de las obras artísticas, de forma oral o escrita, utilizando la terminología adecuada.

2.3 Entender la función social de las obras artísticas en el contexto que fueron creadas, comparándola con su función actual.

Competencia específica 3.

3.1 Investigar los diversos perfiles profesionales que convergen en una producción artística, descubriendo nuevas opciones académicas relacionadas con el entorno artístico.

Competencia específica 4.

4.1 Demostrar solvencia en la resolución de actividades de formación y preparación, asumiendo la responsabilidad propia de cada papel.

4.2 Elaborar propuestas originales y creativas en el proceso de planificación de la producción artística, fomentando la autoexpresión y la autoestima.

4.3 Participar activamente en el desarrollo de las tareas propias de la producción artística, con o sin el apoyo de las nuevas tecnologías, demostrando una actitud abierta y respetuosa, además de un espíritu colaborativo.

Competencia específica 5.

5.1 Intervenir en las producciones artísticas, participando con interés en las funciones asignadas, aportando ideas y favoreciendo la cohesión grupal.

5.2 Manejar los diferentes recursos, herramientas digitales y técnicas requeridas en la puesta en escena, buscando la máxima calidad e innovación.

5.3 Valorar la participación en las producciones artísticas como fuente de crecimiento, disfrute y desarrollo personal, integrando la opinión del público.

Saberes básicos.

A. Valoración y apreciación.

- Los lenguajes artísticos de la música, la danza y el teatro: código, texto y contexto.
- Niveles de percepción del lenguaje artístico: captación, observación reflexiva y contemplación.
- Música, danza, teatro y sociedad.
- La crítica de los espectáculos musicales, dancísticos y/o de teatro. Publicaciones destacadas.
- Manifestaciones musicales, dancísticas y/o teatrales a lo largo de la historia.
- Perfiles profesionales relacionados con las producciones artísticas.

B. Planificación, desarrollo y ejecución.

- Técnicas para la expresión rítmico-musical, vocal, corporal y gestual.
- Estrategias para el control del miedo escénico.
- Técnicas para el desarrollo de las habilidades sociales.
- Recursos para la puesta en escena: escenografía, vestuario, maquillaje, peluquería, iluminación y sonido.
- Herramientas digitales y tecnológicas relacionadas con las producciones artísticas.
- El reparto de responsabilidades y roles. Equipos de puesta en escena: artístico y técnico. El público.
- El ensayo.
- El espectáculo.

Proyectos Artísticos.

La materia de Proyectos Artísticos combina una concepción del arte centrada en la expresión personal, que es la que se trabaja 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, incidiendo, 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.

Al hablar de proyectos, se hace aquí referencia a una amplia gama de posibilidades, que van desde los microproyectos que interactúan entre sí a 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 el proyecto como un entorno interdisciplinar que favorece la puesta en práctica de las competencias y la activación de los saberes básicos de esta y otras materias que conforman la etapa.

La materia incluye cinco competencias específicas que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para el Bachillerato, e implican desempeños íntimamente 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.

Los criterios de evaluación se han formulado teniendo en cuenta los conocimientos, destrezas y actitudes que se pretende que active el alumnado, con la finalidad de determinar el nivel de logro de las competencias específicas con las que se relacionan.

Dado que en esta materia se invita al alumnado a asumir la doble función de artista y gestor cultural, los saberes básicos se organizan en dos bloques denominados «Desarrollo de la creatividad» y «Gestión de proyectos artísticos». En el primer bloque, se recogen las técnicas y las estrategias que permitirán superar el bloqueo creativo y fomentar la creatividad, entendiendo la misma como una destreza personal y una herramienta para la expresión artística. En el segundo, se incluyen saberes relacionados con la metodología proyectual; la sostenibilidad y el impacto de los proyectos artísticos; el emprendimiento cultural y otras oportunidades de desarrollo ligadas a este ámbito; así como las estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.

Se espera que las situaciones de aprendizaje promuevan, a través de ejemplos de buenas prácticas, la transformación del centro educativo en un vivero de iniciativas artísticas abiertas al entorno social, físico o virtual, más cercano. En este contexto, los proyectos podrán hacerse eco de las inquietudes que afecten a dicho entorno en cada momento, defendiendo, por ejemplo, la libertad de expresión, fomentando la participación democrática o la igualdad efectiva entre mujeres y hombres, o dando visibilidad y voz a los grupos sociales más desfavorecidos.

Competencias específicas.

1. Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto.

El desarrollo de la creatividad 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 y también una destreza personal de aplicación en los distintos ámbitos de la vida. 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.

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.

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

2. Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

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.

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 y la sostenibilidad de aquellos resultados que se espera que sigan ejerciendo impacto una vez finalizado el proyecto. Ahora bien, la organización del plan de trabajo no debe resultar un impedimento para el desarrollo de la creatividad, pues esta ayudará a encontrar soluciones originales e innovadoras a las distintas dificultades que puedan surgir. Junto al desarrollo de pensamiento creativo, el proceso de trabajo contribuirá a afianzar el espíritu emprendedor del alumnado con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, CD3, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC4, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.

3. Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.

La realización efectiva de proyectos artísticos, individuales o colectivos, conlleva, entre otras tareas, la correcta selección de espacios, técnicas, medios y soportes, así como el reparto de las distintas funciones que hay que desempeñar en las diferentes fases del proceso. 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.

Por otro lado, la identificación y la asunción de diversas tareas y funciones en la ejecución del proyecto favorecerán el descubrimiento de oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional ligadas al ámbito artístico, incluidas las relativas al emprendimiento cultural. Estas oportunidades cuentan con el valor añadido que aporta la creatividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD3, CPSAA1.2, CPSAA3.2, CC3, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

4. Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.

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 que ha experimentado 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.

Con este mismo objetivo, a la hora de concebir el proyecto, puede tenerse en cuenta la posibilidad de recurrir a referentes cercanos o a elementos del patrimonio local, ya que esto permite ubicar –física o simbólicamente– al público receptor en un entorno familiar, generando un horizonte de expectativas que, por afinidad o contraste, aporta relieve al proyecto. Los significados y la simbología de los referentes cercanos o de los elementos del patrimonio local se combinarán con los del proyecto artístico, generando nuevas oportunidades para el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2, CCEC4.2.

5. Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

El tratamiento de la documentación, tanto física como digital, es un componente esencial de todo proyecto artístico. Esta competencia incide en ese aspecto, considerando tres grandes vertientes en lo relativo a los documentos –textuales, visuales, sonoros, audiovisuales o de cualquier otro tipo– que hayan podido ser utilizados o generados en el marco del proyecto: por una parte, todos aquellos que aportan una base teórica, informativa o inspiradora; por otra, los que han sido elaborados para dar respuesta a las necesidades concretas de cada una de las fases del proyecto; y, por último, los que registran el proceso creativo, así como el resultado y la recepción del mismo.

Las tareas asociadas a esta competencia comprenden la selección de fuentes, medios y soportes; la elaboración de documentos; la organización del material; el registro reflexivo del proceso y de su resultado y recepción; así como el archivo ordenado, accesible y fácilmente recuperable de toda la documentación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2, CCEC4.2.

Criterios de evaluación.

Competencia específica 1.

1.1 Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.

1.2 Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.

Competencia específica 2.

2.1 Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

2.2 Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.

Competencia específica 3.

3.1 Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.

3.2 Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.

3.3 Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.

3.4 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.

Competencia específica 4.

4.1 Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.

4.2 Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.

4.3 Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.

Competencia específica 5.

5.1 Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.

5.2 Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.

5.3 Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.

5.4 Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.

Saberes básicos.

A. Desarrollo de la creatividad.

- La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.
- Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
- Estrategias de superación del bloqueo creativo.

B. Gestión de proyectos artísticos.

- Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.
- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro, comunicación y archivo.
- Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.
- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

Psicología.

Describir, explicar, predecir y modificar nuestra conducta, comprendiendo las leyes que fundamentan nuestros procesos cognitivos y emocionales, son los objetivos de esta disciplina, que proporcionará al estudiante las herramientas necesarias para comprender tanto el propio psiquismo como el de los demás. Su impartición en una etapa en la que, precisamente, la maduración psicológica está consolidando sus estructuras fundamentales, la Psicología ha de servir al alumnado para descubrir los elementos de su personalidad que les ayuden a desenvolverse en el ámbito personal, emocional, académico y profesional.

La psicología es una ciencia empírica que contiene elementos de las ciencias naturales y sociales; planteada como materia de opción en el primer curso, sirve de puente entre todas las modalidades de la etapa educativa de Bachillerato. Partiendo de una comprensión de los fundamentos biológicos de nuestro psiquismo, exige, al mismo tiempo, una hermenéutica que rebasa las estructuras biológicas, para insertarse en el ámbito de los valores y principios que la filosofía le proporciona.

La finalidad educativa de la materia de Psicología está en consonancia con la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente, que refiere la necesidad de introducir, en la educación, herramientas que permitan lograr que lo aprendido se pueda aplicar en tiempo real, generando nuevas ideas, teorías, productos y conocimientos.

El currículo de esta materia se diseña tomando como referentes los descriptores operativos de la etapa educativa de Bachillerato, que concretan el desarrollo competencial esperado al término de la enseñanza no obligatoria. Se desarrolla a partir de aprendizajes significativos, funcionales y de interés para el alumnado y está organizado en torno a la adquisición de las seis competencias específicas definidas para ella. Esta adquisición, junto con el aprendizaje de los saberes básicos, contribuye al desarrollo de las competencias clave, que constituyen el eje vertebrador del currículo.

Los criterios de evaluación establecidos van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel de desempeño cognitivo, instrumental y actitudinal, que pueda ser aplicado en situaciones o actividades del ámbito personal, social y académico, con una futura proyección profesional.

Los saberes básicos de esta materia, que contribuyen a adquirir las competencias específicas, se organizan en tres bloques:

El primero «La psicología como ciencia», es una aproximación a la psicología, contextualizándola en su devenir histórico, dentro del ámbito de la filosofía, hasta convertirse en una ciencia autónoma, a finales del siglo XIX. Trata, asimismo, de su metodología, de sus principales escuelas, así como de sus aplicaciones. Por otro lado, contiene el estudio de las estructuras biológicas que subyacen a los fenómenos psíquicos, como son la estructura y funcionamiento de los sistemas neurológico y endocrino, fundamentalmente.

El segundo bloque «Los procesos cognitivos», estudia los procesos cognitivos básicos: sensación, percepción, atención y memoria, además de los procesos cognitivos superiores, que son: aprendizaje, inteligencia y pensamiento. En cuanto a los procesos cognitivos básicos, como animales sensibles que somos, el proceso de la percepción es fundamental para conocer el mundo. Gracias a nuestra capacidad sensitiva, sentidos exteriores e interiores, recogemos información para que nuestro cerebro la registre y realice todas aquellas funciones que conduzcan a darle sentido. Los mecanismos propios de la sensibilidad humana pueden sufrir la influencia de múltiples factores del medio y del propio organismo personal, por lo que nuestros sentidos no siempre captan objetivamente lo que sucede alrededor del sujeto sensible, produciéndose distorsiones o alucinaciones que deforman la realidad percibida. El alumnado puede comprobar cómo sus ojos no ven lo que hay delante, cómo ven otras cosas diferentes o sencillamente lo ven mal. Con el resto de los sentidos puede ocurrirle lo mismo. Saber que nuestra percepción no es objetiva ni neutral ayuda a entender el mundo de los otros, además del propio, incluso en