



Producción e Interpretación Musical

En la etapa de Bachillerato, el alumnado debe profundizar en los conocimientos y prácticas que ha ido adquiriendo en cursos anteriores. En el caso de la educación musical, el segundo curso de Bachillerato es propicio para conectar el aspecto académico recorrido hasta ahora tanto con la continuación hacia estudios superiores como con el mundo profesional.

La materia de Producción e Interpretación Musical permite al alumnado conocer, desarrollar y aplicar, con autonomía y en contextos diversos, los métodos, recursos y profesiones que hacen posible que el hecho musical llegue al público, desde la idea inicial del proyecto hasta la presentación del producto final, pasando por la planificación, la temporalización del trabajo, los métodos de elaboración del material o los recursos técnicos necesarios para su puesta en práctica.

La comprensión y el dominio de los elementos técnicos y artísticos de una producción musical contribuirá a perfeccionar la capacidad de expresarse a través de un producto musical, coreográfico, audiovisual y virtual. El estudio de los métodos y las técnicas de producción sonora implica la adquisición conjunta de la identificación y comprensión del código y la terminología específica para crear un discurso empleando los conceptos adecuados, así como el aprendizaje de los recursos audiovisuales, virtuales y escénicos necesarios para valorar, de forma crítica y autónoma, las producciones tanto propias como ajenas. Además, dotará al alumnado de un criterio más formado a la hora de valorar los productos audiovisuales y virtuales de los que sea espectador o consumidor.

La materia se desarrolla a partir de cinco competencias específicas vinculadas con las competencias clave al término de la etapa de Bachillerato. Dichas competencias están relacionadas con la autonomía personal, la expresión de la creatividad, la formación de un criterio estético propio, el manejo de las nuevas tecnologías y la adquisición de una metodología de trabajo compleja.

Los criterios de evaluación planteados sirven para determinar el nivel competencial adquirido por el alumnado y están diseñados para que, a partir de la utilización diversa de instrumentos de evaluación, se pueda valorar el grado de consecución de los saberes básicos.

Los saberes básicos de la materia están divididos en dos bloques: un primer bloque llamado *Producción musical*, en el que se trabajarán las herramientas necesarias para la creación de un proyecto de producción, y un segundo bloque llamado *Interpretación musical*, en el que se hará hincapié en los saberes específicamente musicales (audición, composición, interpretación, improvisación) para desarrollar una producción.

Ambos bloques de saberes demandan metodologías y uso de propuestas didácticas que fomenten situaciones de aprendizaje que engloben los ámbitos comunicativo, analítico, expresivo, creativo, emocional e interpretativo. La materia posibilita el enfoque procedural para la adquisición de las competencias específicas a través de la escucha activa, la valoración de diferentes manifestaciones musicales y la interpretación básica. En ellos, el alumnado será partícipe y protagonista del proceso de aprendizaje a través de experiencias, procesos, retos y tareas que desarrolle su capacidad de apreciación, análisis, creatividad, imaginación y sensibilidad. Así, se diseñarán actividades que permitan la movilización de diferentes recursos aprendidos por el alumnado tanto en el contexto de la materia como en otros previos o externos, en las que se fomentarán retos asequibles que involucren al alumnado de manera activa, vinculando su desarrollo con



situaciones de relevancia universal y social.

Orientaciones metodológicas

La metodología didáctica de la materia de Producción e Interpretación Musical ha de ser principalmente práctica para que las competencias específicas asociadas a esta materia se alcancen mediante el aprendizaje vivencial del alumnado.

Tal y como se describe en el presente decreto, es importante crear situaciones de aprendizaje mediante tareas y actividades significativas y relevantes que permitan al alumnado desarrollar la creatividad para la resolución de problemas, fomentando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica y la responsabilidad.

Además de los principios y métodos pedagógicos previstos en los artículos 5 y 10 del presente decreto, la acción docente en la materia de Producción e Interpretación Musical tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

- Las actividades favorecerán que el alumnado pueda realizar trabajos en equipo y actuar con creatividad e iniciativa, proponiendo tareas que potencien el espíritu crítico, a través de una metodología didáctica comunicativa, activa, participativa y funcional.
- Se generarán en el aula situaciones de aprendizaje que estimulen la creatividad del alumnado ante la necesidad de solucionar diferentes problemas dados por planteamientos abiertos, sin final cerrado. Se potenciará la interpretación de obras de distintos géneros escénicos y la audición activa como actividades preferentes para el desarrollo de la creatividad y fomento del espíritu crítico.
- Los métodos de análisis, indagación e investigación serán una herramienta principal en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Se procurará la integración de los aprendizajes, desarrollando la capacidad de relacionar los nuevos contenidos con lo ya aprendido en cursos anteriores y de vincular estos conocimientos con la realidad más cercana, con los gustos y costumbres musicales del alumnado, así como con el uso y el significado de la música ligada a la imagen, a la escena y a las nuevas tecnologías, incidiendo, además, en el establecimiento de conexiones entre la música y otras manifestaciones artísticas y socioculturales.
- El repertorio utilizado en la materia ha de ser variado, integrando diferentes manifestaciones musicales, con el fin de que el alumnado valore la riqueza del patrimonio musical y contribuya al desarrollo de la identidad cultural propia.
- El uso de metodologías variadas y contextualizadas implicará al alumnado en un aprendizaje motivador a través de proyectos, centros de interés, estudio de casos y actividades de investigación que despertarán en ellos la reflexión, el pensamiento crítico y el conocimiento aplicado, frente al aprendizaje memorístico.
- Se incidirá en el uso de las nuevas tecnologías tanto en sus aplicaciones más generales como en las específicas de la materia, proponiendo actividades de composición, interpretación, audición y análisis a través de estos medios.

Toda actividad musical, incluyendo la producción y la interpretación, debe incluir el disfrute, lo cual no sólo será una fuente de motivación para el alumnado, sino que además potenciará el aprendizaje en sus diferentes modelos, tanto formal como no formal o informal.



Competencias específicas

1. Asimilar la función que las distintas producciones musicales y escénicas, grabadas o en directo, tienen para el desarrollo cultural del ser humano, así como para su bienestar y la expresión de sus emociones, entendiendo cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada individuo y de la sociedad en su conjunto, valorando la importancia de su registro y conservación.

La presencia de la música en las sociedades contemporáneas debe mucho al diseño de producciones, a los avances técnicos que permiten el registro, modificación y edición del sonido y a la vinculación cada vez más estrecha entre el hecho musical y la vida cotidiana. La realidad que supone que actualmente la música esté presente en todos los entornos y contextos afecta a la recepción de la misma, circunscrita en el pasado a ocasiones muy concretas, reservando algunas de sus manifestaciones para una minoría social.

Esto nos supone también un reto: el de analizar y entender el hecho sonoro como vehículo de expresión, no sólo individual, sino también sociocultural. Esto es: la música no sólo actúa como canal de comunicación para compartir ideas o sentimientos; también es un testimonio de los valores y formas de vida de la sociedad que la produce. Por ende, las producciones musicales, tanto escénicas como audiovisuales o virtuales, son un reflejo de la forma de ver y de sentir el mundo, tanto a nivel individual como social. Es por ello que el registro de tales producciones es de suma importancia, así como el dominio de las técnicas de grabación y edición de las mismas, pues posibilita la conservación, en las mejores condiciones sonoras posibles, de dichas manifestaciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CP3, CD1, CPSAA1.1, CC1, CE1, CCEC1 y CCEC2.

2. Reconocer los elementos y características más relevantes de los diferentes tipos de producción musical y escénica, analizando adecuadamente sus procesos e intenciones, para desarrollar el pensamiento crítico y la identidad cultural manifestando interés y respeto, así como valorando la importancia del patrimonio como fuente de enriquecimiento cultural.

La sociedad contemporánea ha asumido, en ocasiones hasta la saturación, la presencia de productos musicales, de mayor o menor calidad, que están presentes no sólo en distintas manifestaciones artísticas, sino en ámbitos cotidianos, como la publicidad, la radio, la televisión o internet. Conocer los elementos y características que puede tener la producción sonora, así como su tipología y su uso, es importante para el desarrollo del espíritu crítico y de una madurez personal como ciudadano, como consumidor y como espectador del hecho artístico.

Analizar todo el proceso creativo que supone una producción musical y escénica, posibilita que el alumnado pueda tener una visión panorámica de todo el recorrido de dicha producción, desde que la idea musical es creada hasta el resultado que llega a sus oídos. Ello le proporcionará las herramientas para elaborar y justificar sus propias opiniones de forma crítica y reflexiva, valorando el hecho de que dichas producciones forman parte de un patrimonio rico y diverso, del cual puede y debe sentirse partícipe asumiéndolo como propio.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2,



CP3, CPSAA1.1, CC1, CC2, CCEC1 y CCEC2.

3. Analizar la función de la música en las distintas producciones grabadas o en directo desde la perspectiva de la comunicación de ideas, sentimientos y emociones entre los participantes del proceso creador y el público receptor.

El análisis de la producción y la edición sonora en los medios escénicos, audiovisuales y virtuales es primordial para entender el hecho musical como un elemento de comunicación de primer orden. El resultado que llega al público es la suma de muchos momentos creativos que se suceden, con distintos medios técnicos, desde la composición, el registro o la ecualización hasta el montaje, la mezcla o la masterización. Cada uno de esos pasos supone un proceso creativo en mayor o menor medida y conlleva una pretensión comunicadora.

La expresión de ideas, sentimientos y emociones que se realiza a través de la música potencia el mensaje del medio al que se aplica, bien sea escénico (danza, teatro, performance), bien audiovisual (cine, televisión, documental) o bien virtual (publicidad, videojuego). Esa simbiosis expresiva convierte la producción musical en un catalizador extraordinario desde el que fomentar ideas y emociones positivas y enriquecedoras.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CP1, CD3, CPSAA1.1, CC2, CE3, CCEC2 y CCEC3.1.

4. Aplicar habilidades propias de la producción y la interpretación en diferentes propuestas musicales para explorar las posibilidades creativas y expresivas del alumnado, controlar sus emociones y desarrollar su autoestima.

El conocimiento y la práctica de los elementos técnicos y artísticos a estudiar dotará al alumnado de las herramientas necesarias para desarrollar los aspectos creativos en las diferentes fases del proceso de producción.

La interpretación de propuestas musicales inspiradas tanto en la música escénica como en la música vinculada al mundo audiovisual y virtual es una fuente de conocimiento del patrimonio artístico y permiten al alumnado emplear la música como medio de expresión a través del cual exteriorizar sus emociones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CPSAA1.1, CPSAA2, CC1, CC2, CE1, CCEC3.1 y CCEC3.2.

5. Crear propuestas musicales, de forma individual o grupal, a través de la voz, diferentes instrumentos, el cuerpo y el soporte de distintas herramientas tecnológicas para potenciar la creatividad e identificar de forma inclusiva las oportunidades de desarrollo personal, social y económico.

La participación en el diseño de propuestas musicales implica el desempeño de diferentes roles dentro del trabajo grupal, fomentando el respeto y el valor del trabajo individual dentro del conjunto. En esta competencia se pone en práctica la capacidad de formular proyectos y desarrollarlos, fusionando los conocimientos adquiridos de manera global, para plasmarlos en un proceso de creación propia. El análisis del resultado final del proyecto dará al alumnado conciencia de la importancia del trabajo realizado en cada una de las fases del mismo, poniendo de manifiesto el valor de cada una de ellas y apreciando tanto la aportación personal al proyecto como el trabajo del grupo.



La creación e improvisación de piezas vocales e instrumentales implica el uso de los elementos básicos del lenguaje musical con el fin de crear un discurso coherente que se adapte al medio al que va a ser aplicado (escénico, audiovisual o virtual). En el proceso de creación se fusionan los conocimientos previos del alumnado, a la vez que se activa la creatividad e incrementa la demanda de conocimientos técnicos y teóricos.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CD1, CPSAA1.1, CPSAA2, CC1, CC2, CE3, CCEC3.1 y CCEC3.2.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

- 1.1. Identificar los elementos e instrumentos que toman parte en la producción musical comprendiendo sus características y función a través del análisis y la práctica, con una actitud abierta y respetuosa.
- 1.2. Apreciar la importancia del registro y la conservación del patrimonio musical propio y de otras culturas, a través del conocimiento de distintas propuestas, utilizándolo como enriquecimiento personal y social.

Competencia específica 2

- 2.1. Identificar las características, elementos y técnicas más importantes de las diferentes propuestas de producción e instrumentos tecnológicos, evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto.
- 2.2. Valorar diferentes manifestaciones musicales y escénicas a través del análisis, la recepción y la participación activa y respetuosa, entendiéndolas como reflejo de la sociedad donde fueron creadas.

Competencia específica 3

- 3.1. Expresar ideas, sentimientos y emociones, de manera respetuosa y abierta, sobre manifestaciones musicales a través de la audición, el visionado y la práctica de diferentes producciones.
- 3.2. Realizar proyectos de producción escénica y grabación y edición de sonido, tanto individual como grupal, desarrollando la creatividad y la autoconfianza.
- 3.3. Demostrar habilidades musicales básicas individuales y grupales, adquiriendo y fortaleciendo la autoestima y la conciencia global, a través de la interpretación.

Competencia específica 4

- 4.1. Utilizar técnicas elementales de registro y edición del sonido y ambientación musical de imágenes fijas y en movimiento, potenciando la expresión, el control de emociones y la seguridad en sí mismo.
- 4.2. Participar como intérprete en actuaciones y manifestaciones musicales y escénicas dentro y/o fuera del centro, mostrando iniciativa en los procesos creativos e interpretativos.
- 4.3. Aplicar técnicas de producción escénica en audiciones y conciertos en el aula y fuera de ella, desarrollando la creatividad y el respeto hacia los demás.

Competencia específica 5



- 5.1. Crear y producir propuestas musicales, utilizando herramientas digitales para el desarrollo de materiales audiovisuales.
- 5.2. Elaborar composiciones vocales, instrumentales, coreográficas y multidisciplinares de forma individual y/o colaborativa, mostrando respeto a ideas, emociones y sentimientos del grupo.

Saberes básicos

A. Producción musical.

- Profesiones de la música: composición, interpretación, dirección, arreglos, ingeniería de sonido, producción y edición musical.
- Narrativa audiovisual: la música aplicada al cine, la televisión, la publicidad y los videojuegos.
- Producción musical en directo. Organización y dinámica de un espectáculo musical (concierto, danza, teatro, ópera, musical).
- Grabación, mezcla y masterización. Uso de software de grabación y edición de sonido (DAW).
- Diseño de sonido. Realización de ambientaciones sonoras para cualquier tipo de soporte audiovisual (cine, televisión, publicidad y/o multimedia) y espectáculos en directo.

B. Interpretación musical.

- Educación auditiva aplicada a la producción y edición: reconocimiento de los elementos musicales (melodía, armonía, timbre, intensidad, tempo).
- Composición e improvisación (rítmica, melódica y armónica). Uso básico del teclado y de instrumentos virtuales.
- Diseño, interpretación y grabación de música para uso audiovisual y escénico.



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.

Orientaciones metodológicas

Además de los principios y métodos pedagógicos previstos en los artículos 5 y 10 del presente decreto, la acción docente en la materia de Proyectos Artísticos tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

El proyecto de investigación sitúa al alumno como figura central de todo el proceso, por lo que la figura del profesor adquiere un papel de guía, acompañando y planteando objetivos realistas y buscando el equilibrio entre los objetivos planteados y la motivación de los alumnos.

Se pretende otorgar a los alumnos la mayor autonomía en el proceso enseñanza-aprendizaje, guiando y asesorando el citado proceso. El alumno será el investigador principal, y no un segundo investigador, pues si la implicación del profesor es excesiva, se puede perder el objetivo real: que el alumno aprenda de forma autónoma.

La materia debe tener en cuenta tres aspectos metodológicos esenciales:

- El significativo, la conexión con el mundo circundante;
- El constructivo, nuevos conocimientos que modifican los previos;
- El heurístico, la autonomía y el descubrimiento como pautas del aprendizaje.

Asimismo, el proceso global de la investigación se debe basar en tres pilares:

- El proceso metodológico que enfoca la investigación bajo el punto de vista de los pasos a seguir en la búsqueda de solución o respuesta al problema;
- El proceso lógico, que trata los elementos conceptuales o lógicos que intervienen en la investigación;
- El proceso expositivo, centrado en la elaboración de los materiales recogidos en la investigación y la exposición de sus resultados.

De manera general, se requiere realizar una doble investigación: una empírica o primaria sobre la realidad objeto de estudio: proyecto y el diseño de la investigación; y otra documental o secundaria, orientada a la búsqueda, localización, creación y consulta de la literatura empírica y teórica u otras manifestaciones artísticas, relacionadas con el tema o centro de interés elegido.

Es conveniente que, de acuerdo con los intereses de los alumnos, se les solicite que piensen y por lo tanto expliquen los asuntos sobre los que les gustaría realizar su trabajo monográfico dentro del campo audiovisual y artístico.

Con esta información, posteriormente se les ofrecen otras ideas como proyecto ligadas al mundo artístico y/o audiovisual. Parecería apropiado que en primera instancia no se les influya en los temas que presentan y será posteriormente, una vez elegida la temática que sea de su interés, cuando se les pueda sugerir otras posibles investigaciones.

El objetivo buscado con el proyecto artístico deberá ser realizable con los medios disponibles, por lo que han de plantearse objetivos realistas. Los recursos y los medios disponibles deben permitir a los alumnos el uso de la biblioteca, aulas dotadas de acceso adecuado a las tecnologías de la información, laboratorios, talleres, aulas específicas...



Es importante la atención individualizada y permanente de cada uno de los proyectos para controlar el buen desarrollo del proceso en relación con el objetivo final del trabajo y su presentación, con especial seguimiento e incidencia en el uso de las tecnologías de la información. Sin embargo, la construcción del aprendizaje irá orientada al diseño de distintos agrupamientos, que tendrán que ser adaptados al formato específico de la tarea ya que, aunque en esta materia el trabajo final será individual, las actividades preparatorias no tienen por qué serlo.

La reflexión, el razonamiento lógico y ciertas habilidades metacognitivas, conformarán una serie de hábitos en el devenir de las sesiones, que se pretenden fomentar hasta la vida adulta.

La comprensión de los propios procesos de aprendizaje, la extracción de conclusiones, la evaluación, la autoevaluación y la coevaluación serán procedimientos muy apreciados en futuras etapas vitales. Dichos procesos de evaluación se registrarán a través de diversos instrumentos, tales como la observación y los registros documentales, entre otros.

La organización y diseño de sus propias actividades o tareas irá encaminada a planificar, organizar y contrastar el cumplimiento de cada uno de los pasos emprendidos para desempeñarlas.

El desarrollo emocional ha de ser otro de los factores básicos a tener en cuenta en la evolución del alumno. Se pretende que adquiera de forma progresiva las habilidades necesarias que favorezcan su autoconocimiento, su autoestima, teniendo como meta el difícil reto de obtener la mejor versión de sí mismo.

La planificación del proceso de investigación irá orientada al desarrollo creativo del alumno en el medio artístico y/o audiovisual a la utilización eficiente y responsable de las tecnologías de la información, así como al desarrollo de la comunicación oral y artística.

La propuesta de actividades y tareas no irá orientada a la búsqueda una respuesta única, sino que albergará una respuesta abierta. Se elaborarán hipótesis y las conclusiones extraídas y los nuevos interrogantes que resulten propiciarán que el alumno construya su propio aprendizaje.

Del mismo modo, el error ha de ser concebido como un elemento pedagógico más y fuente de conclusiones por parte del alumnado. A partir de ellas, una nueva hipótesis puede ser configurada.

La expresión oral es parte fundamental de la materia. Es preciso desarrollar la fluidez, la entonación, el manejo de la comunicación no verbal para acompañar al mensaje, así como la adecuación del texto al contexto.

El uso de las tecnologías de la información tendrá una presencia importante en la materia, aplicándolas como herramientas de búsqueda, como herramienta del investigador, como herramientas colaborativas, como plataforma de comunicación y como aplicaciones didácticas.

Esta materia se debe complementar con la utilización de metodologías activas tales como debates, presentaciones dinámicas, presentaciones orales, donde estén ilustradas por hojas de cálculo, pósteres científicos, modelos plásticos y producciones audiovisuales, entre otras herramientas.

En todo caso, es recomendable que se formalice un portfolio o documento en forma de memoria como edición final ordenada de todo el proceso creativo, que permita la



evaluación complementaria de la exposición oral y del proyecto artístico ejecutado.

Será conveniente introducir al alumnado cuestiones básicas del proceso creativo y herramientas que le permita desarrollarlo eficazmente, como la concreción de ideas iniciales mediante esbozos o modelos tridimensionales sencillos manipulados o digitales, la especificación e investigación de técnicas a través de pruebas previas, y el perfeccionamiento de acabados en función de la intención comunicativa de la obra.

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 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.
 - Estrategias y procesos creativos en torno al patrimonio cultural y artístico local y global. Afinidad, contraste y resignificación.
- 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 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

La psicología, como rama del saber, tiene como objetivos básicos el autoconocimiento y la comprensión de la propia individualidad, así como de las conductas y relaciones entre los individuos, conocimientos que ayudarán al alumnado de segundo curso de Bachillerato a madurar como seres humanos, a entender la conducta de aquellos con quienes conviven y a desarrollar estrategias para resolver las cuestiones que pueden aparecer en su vida personal y laboral. En este sentido, la materia de Psicología se orienta hacia los intereses y curiosidades de esa fase del desarrollo humano en la que el alumnado están inmerso, donde la curiosidad por las cuestiones psicológicas, unida al desarrollo de sus capacidades cognitivas, les permitirán una comprensión más profunda de los fenómenos humanos desde sus bases humanísticas y científicas; se dirige, por ello, a quienes tienen interés por la investigación y la comprensión de la conducta humana y los procesos mentales subyacentes.

Puesto que en el origen de los fenómenos psíquicos encontramos factores determinantes, tanto biológicos como culturales, uno de los rasgos inherentes de la psicología es su concepción como saber humanístico y como ciencia biológica. Es necesario mostrar esa pluralidad, generada por la multiplicidad y complejidad de los problemas humanos y que supone relacionar sus elementos con los de la medicina, la biología, la química, la filosofía, la sociología y la economía.

Esta materia posibilita trabajar y lograr las competencias clave del Bachillerato: en primer lugar, ayuda a entender el sentido del aprendizaje, de la competencia personal, social y de aprender a aprender, al incluirse el aprendizaje como objeto de estudio; además, la materia está en íntima conexión con la competencia emprendedora, que implica destrezas como la capacidad de planificación, automotivación y autonomía. Por otra parte, los múltiples sistemas teóricos, con sus propuestas, métodos y conclusiones, fomentarán la adquisición de un pensamiento autónomo y desarrollarán su capacidad crítica, al permitir al alumnado contrastar las diferentes posturas explicativas sobre un mismo fenómeno psíquico-conductual y aprender a diferenciar entre el saber científico y los prejuicios y falsas creencias que puedan poseer sobre los temas tratados. A su vez favorece el desarrollo de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, pues, como saber científico, la investigación es esencial en Psicología, y permite conocer sus límites éticos y valorar su contribución al cambio de las condiciones de vida. En cuanto que saber discursivo está vinculado también con la competencia en comunicación lingüística y favorece la comprensión del lenguaje como instrumento de comunicación de emociones y afectos, algo que, a su vez, fomenta la competencia social mediante el desarrollo de la empatía, necesaria para toda solución pacífica y democrática de los conflictos con los otros.

Los saberes básicos de la materia se estructuran en seis grandes bloques temáticos:

En el bloque *La Psicología como ciencia* se lleva a cabo un recorrido histórico por la Psicología, desde sus raíces filosóficas en la reflexión griega acerca del ser humano, sus orígenes contemporáneos como ciencia, hasta las corrientes más actuales, desarrolladas en el siglo XX; por otra, se realiza una descripción de sus características, objetivos y métodos de trabajo.

El bloque *Fundamentos biológicos de la conducta* incluye una breve presentación de los fundamentos biológicos que condicionan el comportamiento humano: el sistema endocrino, el sistema nervioso y la genética.