

Movimientos Culturales y Artísticos

La cultura forma un tejido complejo que se articula, ordena y reestructura permanentemente. Como conjunto de rasgos distintivos de una sociedad, requiere de un proceso de aprendizaje colectivo, que incluye creencias, sistemas de valores, tradiciones, costumbres, artes, ciencia y modos de pensamiento. Una sólida comprensión de la propia cultura favorecerá que el alumnado desarrolle el sentido de la identidad cultural y que construya un vínculo social basado en referencias comunes. Por otro lado, el arte es el conjunto de creaciones humanas, enmarcadas e integradas dentro de la cultura, mediante las que se manifiesta una visión personal sobre lo real o imaginado. También es una construcción histórica y social a la que se le atribuyen valores trascendentales de la civilización. La materia Movimientos Culturales y Artísticos, de 2.º de Bachillerato, contribuye al conocimiento de la propia cultura, y, además, a una formación integral del alumnado en valores ciudadanos, en el respeto a la diversidad de las expresiones artísticas y en la promoción del diálogo entre culturas.

El mundo actual se caracteriza por unas fronteras cada vez más desdibujadas, lo que provoca que en un mismo lugar cohabiten distintas formas de ver, de sentir, de ser y de pensar, generándose lo que se conoce como «identidades deslocalizadas» y pluralizándose las culturas en un mismo espacio y momento. Como resultado de este mundo global y diverso hay una cantidad extraordinaria de información que procesar, interpretar y asimilar, lo que da lugar a una dinámica de transformación continua en la que la interpretación y la representación del mundo evolucionan de forma constante. En nuestro tiempo, el arte y la cultura ofrecen una sorprendente diversidad de manifestaciones y experiencias en las que convergen una pluralidad de miradas, pensamientos e inquietudes que demandan nuevas formas de producción y recepción. La disparidad de estas manifestaciones es una poderosa herramienta para pensar el mundo contemporáneo, puesto que la creación y la producción artística están en diálogo y evolución permanentes con los cambios culturales y sociales.

Estas particularidades, propias de la sociedad del siglo XXI, requieren la formación de personas sensibles al mundo que las rodea, con una disponibilidad continua para la recepción activa, el conocimiento y la indagación. Así, resulta necesaria una alfabetización cultural, artística y estética basada en el reconocimiento de los diferentes códigos, recursos, técnicas y discursos de las distintas manifestaciones culturales y artísticas del entorno. Para ello, esta materia facilita al alumnado el establecimiento de nuevos vínculos con la realidad, aproximándole a una apreciación empática y afectiva de las artes mediante un encuentro sensible y razonado con diferentes producciones y manifestaciones. Todas ellas pertenecen al patrimonio cultural y artístico de la humanidad, dentro del cual se debe prestar especial atención a las manifestaciones contemporáneas, para evidenciar tanto las condiciones de creación, su proceso y su contexto, como su implicación con la innovación, la libertad de expresión y el compromiso social.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, se han establecido cinco competencias específicas que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato. Estas competencias están diseñadas de manera que varias de ellas puedan trabajarse de manera globalizada, por lo que el orden en el que se presentan no es vinculante ni presupone ningún tipo de jerarquía entre ellas.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

El primer bloque de saberes básicos, «Aspectos generales» recoge los aspectos disciplinarios comunes de la materia que será necesario movilizar para la consecución de las competencias específicas. Se incluyen elementos que permitan contextualizar los movimientos artístico-culturales contemporáneos más relevantes, conocer los fundamentos de los distintos lenguajes y formas de expresión artística y sus implicaciones socioculturales, así como el papel del arte como motor de cambio social y su compromiso en relación con los principales desafíos del siglo XXI, con especial mención a la lucha contra los estereotipos y a las necesarias perspectivas de género e intercultural. Cada manifestación cultural y artística forma parte de un conjunto y se inscribe en una evolución, de manera que se puede determinar una continuidad en la creación dentro de diversos dominios a lo largo del tiempo, y, a la vez, una interrelación clara entre todos los ámbitos creativos. La herencia artística

está presente en todos y cada uno de ellos, de forma que lo nuevo nunca rompe totalmente con lo que le precede. Hay unos temas constantes en esta sucesión que caracteriza a la cultura y al arte, y que se pueden seguir a lo largo de la historia con diferentes reinterpretaciones. Los dos bloques de saberes básicos que siguen se han planteado alrededor de dos grandes temas muy presentes en las manifestaciones culturales y artísticas de la sociedad contemporánea: «Naturaleza, arte y cultura», y «El arte dentro del arte». Por su parte, «El arte en los espacios urbanos» recoge tanto las manifestaciones artísticas que se producen en los entornos urbanos, como los distintos tipos de espacios y formatos en los que se manifiestan. Esta organización permite enlazar producciones culturales y artísticas desde mediados –y en algún caso desde principios– del siglo XX hasta la actualidad. El quinto bloque, «Lenguajes artísticos contemporáneos», abarca otros lenguajes, incluidos los audiovisuales y multimedia, presentes actualmente en las producciones culturales y artísticas, así como las posibilidades expresivas de las tecnologías contemporáneas.

Para el desarrollo de esta materia, se deben diseñar situaciones de aprendizaje que permitan explorar, de forma progresivamente compleja, una amplia variedad de manifestaciones culturales y artísticas mediante la movilización globalizada de los correspondientes saberes (conocimientos, destrezas y actitudes). Se seleccionarán para ello producciones y manifestaciones culturales y artísticas contemporáneas, de cuyo estudio se puedan inferir los lenguajes, características o referencias comunes, así como las relaciones que establece con su contexto de producción y recepción. Igualmente, a lo largo del curso se pueden elegir momentos coincidentes con el desarrollo de ferias de arte contemporáneo, festivales de cine, música o danza, exposiciones y otros eventos internacionales, nacionales o locales, para introducir el análisis de las manifestaciones artísticas presentes en ellos y acercar los contenidos de la materia al momento y el entorno del alumnado. Estas situaciones de aprendizaje proporcionarán al alumnado una perspectiva real de las aplicaciones formativas y profesionales del arte y la cultura en sus múltiples facetas, así como una oportunidad de enriquecimiento de su acervo cultural personal.

El apartado dedicado a las orientaciones metodológicas y para la evaluación propone algunas indicaciones que se pueden seguir en el diseño de las situaciones de aprendizaje. Las líneas principales para el desarrollo de la materia se esbozan en los distintos epígrafes que conforman estas orientaciones, que tienen en cuenta aspectos como la necesidad de que el aula funcione como un espacio multidisciplinar; la conveniencia de que el alumnado interaccione con centros de difusión cultural y artística; o la recomendación de que los proyectos que se planteen aborden múltiples campos y se vinculen con los intereses del alumnado. Se aportan ideas, ejemplos e indicaciones sobre todo ello. Los dos epígrafes finales están dedicados a la evaluación, y en ellos se contempla tanto la evaluación del aprendizaje, en la que es conveniente hacer partícipe al alumnado para motivarlo, como la de la práctica docente, aportándose indicaciones sobre sus fundamentos y los diferentes tipos de evaluación, así como sus métodos e instrumentos.

Por último, la materia de Movimientos Culturales y Artísticos ofrece al alumnado la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias culturales, facilitándole el acceso al mundo de las artes, descubriendole sus particularidades y contribuyendo a su formación como ciudadano o ciudadana y como público cultural. Al establecer relaciones cercanas, que eviten los prejuicios y se basen en el conocimiento informado, se consigue una aprehensión global e interdisciplinar de la cultura que incidirá asimismo en el desarrollo de la capacidad de disfrute estético. Esta posibilidad acerca modos de vida diferentes a través de la expresión artística, lo que favorece también la reflexión sobre la necesidad de respetar la diversidad y adoptar posturas vitales que fomenten la convivencia.

Competencias específicas

1. Analizar producciones de distintos movimientos culturales y artísticos desde las vanguardias a la actualidad, reflexionando de forma abierta y crítica sobre su contexto histórico y sus aspectos singulares y comunes, para comprender el valor del arte como representación del espíritu de una época.

Cada manifestación cultural y artística es portadora de una gran cantidad de información simbólica sobre la manera de sentir, de interrogarse, de entender y de interactuar con el mundo de cada artista y, en consecuencia, de la sociedad a la que pertenece. Toda

producción artística responde en parte al universo de la persona que la crea, y en parte a las particularidades de la época en la que se elabora. El conocimiento y la comprensión de las características y singularidades de los distintos medios de expresión y sus producciones, así como de los diferentes movimientos culturales, ayudan al alumnado a identificar las relaciones entre la persona creadora, la obra y el entorno histórico y cultural. De igual forma, puede descubrir la variedad de funciones que toda actividad cultural tiene y ha tenido, tanto a nivel individual, cumpliendo con las necesidades personales de autoexpresión, autoconocimiento y desarrollo de la capacidad creadora, como a nivel social, facilitando la comunicación y la estructuración de la sociedad. Entre los ejemplos analizados, se deben incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como de su representación en el arte y la cultura.

Asimismo, a través de una reflexión abierta y sin prejuicios, por medio de producciones orales, escritas y multimodales, el alumnado puede valorar la importancia que los factores estéticos y culturales tienen en la sociedad, descubriendo la cultura y el arte en tanto que generadores de pensamiento y conocimiento, así como suscitadores de nuevas posibilidades y respuestas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CC1, CC3, CCEC2.

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.

En el momento de encuentro con una manifestación cultural y artística, el alumnado debe implicarse tanto en la recepción activa del resultado final, como en la investigación sobre el contexto, las condiciones y el proceso de su creación, elaborando producciones orales, escritas y multimodales y utilizando las herramientas analógicas y digitales pertinentes. Así, puede considerar las múltiples opciones que existen a la hora de materializar una idea, valorando la importancia de la libre expresión en la cultura y el arte, empatizando con las personas creadoras en la búsqueda de alternativas distintas de las habituales, y entendiendo las posibles dificultades encontradas durante el desarrollo de su producción. Otro interesante campo de reflexión gira en torno a la libertad de creación y sus posibles límites, asunto que enlaza directamente con el ejercicio de la censura directa o indirecta sobre las producciones artísticas. Una sólida comprensión de diferentes manifestaciones culturales y artísticas provoca un diálogo sensible con el arte y la cultura, así como un intercambio de ideas y emociones, durante el cual, el alumnado reconoce la diferencia y la diversidad como fuentes de riqueza a todos los niveles, lo que le permite explicar el valor social del patrimonio y hacer suya su defensa. En este sentido, no puede faltar una reflexión que incorpore la perspectiva de género y la perspectiva intercultural e interétnica en la elaboración compartida del canon artístico.

Por otra parte, al ser consciente de las múltiples y diferentes fuentes de las manifestaciones culturales y artísticas, el alumnado puede reconocer la diversidad cultural como una riqueza de la humanidad, y la cultura contemporánea como un patrimonio del presente y del futuro, entendiendo la importancia de su disfrute, promoción y conservación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, STEM2, CD2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

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

En el desarrollo y la producción de manifestaciones culturales y artísticas se emplean muy diferentes y variadas técnicas; en cada ocasión, en función del tipo de creación llevada a cabo, se utilizan un lenguaje y unos códigos determinados, cuyas características e intencionalidades debe identificar y comprender el alumnado. Además, debe expresar abierta, respetuosa y articuladamente las ideas y sentimientos que le provoquen las manifestaciones, explorándolas activamente por medio de producciones orales, escritas o multimodales. De este modo, se forma al alumnado para una recepción cultural completa, progresando tanto en la sensibilización respecto de las especificidades esenciales de

cualquier producción artística, como en su interpretación, su valoración crítica, la exposición de sus ideas sobre ella, y finalmente, en la posibilidad de su disfrute.

A la vez, a lo largo de esta exploración, el alumnado descubre cómo surgen las ideas o las necesidades de expresión cultural y artística, cómo se desarrollan y cómo son retomadas en diferentes épocas o culturas para ser reformuladas según cada contexto. De esta manera, puede entender cómo las creaciones de cada sociedad evolucionan modificando formas y manifestaciones ya existentes y gracias a las conexiones entre distintos tipos de lenguajes, identificando los referentes comunes de los que se alimentan las creaciones culturales y artísticas y analizando las distintas maneras en las que son utilizados.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2.

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.

La investigación sobre la evolución de las diferentes manifestaciones culturales y artísticas facilita que el alumnado las entienda como creaciones que se nutren de otras creaciones, no como producciones independientes, estableciendo conexiones entre ellas y observando la complejidad de sus interacciones al contemplar cómo se cruzan sus caminos. No se trata de jugar a las diferencias o similitudes, sino de aportar argumentos que expliquen lo compartido, las causas y efectos, las decisiones estéticas y las conexiones filosóficas, expresivas o sociales. Una postura reflexiva sobre la interrelación de distintas manifestaciones artísticas estimula al alumnado a desarrollar la intuición, hacer inferencias, explorar, preguntar y cuestionar. Si además se promueve que los alumnos comparten opiniones y visiones personales, se facilita que se integren diferentes perspectivas en las conclusiones, a la vez que se fomentan el diálogo y el debate como parte del aprendizaje.

Analizando la evolución del arte y la cultura en la historia reciente, el alumnado puede observar cómo las personas creadoras no cesan de buscar nuevas formas de expresión, reivindicando la superación de las técnicas y de los límites tradicionales, así como la necesidad de avanzar con el uso de las tecnologías. Igualmente, el alumnado puede apreciar que las diferencias de la cultura y el arte contemporáneos con los del pasado no solo se enmarcan en los problemas técnicos y estéticos, sino también en lo que afecta a su papel en la sociedad y al modo en que las personas creadoras se vinculan con este en cada época. Todo ello le proporciona herramientas para interpretar los múltiples universos visuales y expresivos que se manifiestan en su entorno.

La cultura y el arte están vinculadas tanto a las necesidades de comunicación y expresión de las personas creadoras, como a las necesidades colectivas de cada sociedad. Por otro lado, la interacción con la cultura es un proceso complejo e individualizado, ya que en el mismo intervienen, de forma ineludible, las experiencias y la sensibilidad propias de cada persona. Así, al poner en contacto al alumnado con diferentes manifestaciones culturales y artísticas a través del análisis de los aspectos referidos más arriba, se facilita la integración de esta herencia en su propio acervo, desarrollando además un criterio informado y crítico ante el hecho artístico.

Todo ello puede aportarle también un conocimiento más preciso sobre el interés creciente que se muestra, desde sectores laborales muy diferentes, por los perfiles de personas creativas, capaces de generar respuestas originales que mejoren los procesos y resultados.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM1, STEM2, CD3, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC1, CCEC2.

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.

Toda manifestación cultural y artística constituye un testimonio sobre la condición humana. Es una respuesta a una inquietud de orden existencial y, al mismo tiempo, genera otros interrogantes. Es también una forma de tomar conciencia de sí mismo y de los demás.

Acercar al alumnado la práctica de los y las artistas activa la implicación en el proceso del pensamiento creador, e igualmente, alimenta la concepción del arte y la cultura como revelación y descubrimiento de una nueva forma de contemplar la realidad.

Más allá de un proceso de análisis formal y funcional con el que indagar sobre los significados y peculiaridades de cada obra, se solicita del alumnado la búsqueda de nuevos vínculos emocionales. Mediante la exploración activa de diferentes manifestaciones culturales y artísticas puede redescubrir aquellas que ya están integradas en su imaginario, e igualmente, identificar otras nuevas que despierten su interés, que le susciten sentimientos y emociones, y que, en consecuencia, comiencen a formar parte de su crecimiento personal, comprendiendo de esta forma que el arte, la cultura y la vida están íntimamente ligados. Igualmente, al exponer al alumnado a la multiplicidad de ideas, opiniones y sentimientos que la cultura y el arte pueden expresar y comunicar, se promueve la construcción de una personalidad abierta y respetuosa con la diversidad cultural y artística.

Todo ello debe aportar también al alumnado un conocimiento más preciso de las repercusiones sociales y económicas de la cultura y el arte, así como de su relevancia en la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible, otorgándole la posibilidad de realizar un análisis crítico del arte y la cultura que tenga en consideración diversas vertientes del fenómeno. Formarle en todos estos aspectos favorece que se implique no solo como espectador, sino como participante activo, promoviendo así su compromiso personal y social.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CC4, CCEC1, CCEC3.1.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

1.1 Identificar y analizar los aspectos singulares de diversas manifestaciones culturales y artísticas, desde las vanguardias hasta la actualidad, relacionándolos con el sentido de dichas obras, con los contextos en los que han sido producidas y con la tradición artística, y describiendo su funcionalidad expresiva y su capacidad de influir en la sociedad.

1.2 Establecer relaciones entre manifestaciones provenientes de distintos contextos culturales y campos creativos de los principales movimientos culturales y artísticos contemporáneos, reconociendo influencias e identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época identificando elementos comunes que configuran el espíritu de su época.

1.3 Investigar acerca del papel de los movimientos culturales y artísticos como motores de cambio y evolución de la sociedad, recurriendo a fuentes fiables.

Competencia específica 2.

2.1 Explicar la importancia de la promoción, conservación y puesta en valor del patrimonio artístico y cultural, valorando el papel que juega en la conformación de las diversas identidades.

2.2 Explicar la repercusión y el compromiso social del arte, analizando ejemplos que muestren la implicación de las personas creadoras y los efectos generados en la sociedad.

2.3 Analizar la importancia de la diversidad cultural y de la libre expresión en el arte a partir del estudio de manifestaciones culturales y artísticas diversas, incluyendo las realizadas por mujeres o las procedentes de ámbitos diferentes a la cultura occidental.

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.

Competencia específica 3.

3.1 Analizar la interdisciplinariedad en el arte, identificando su relación con diversos campos y disciplinas, incluidos los no afines.

3.2 Identificar y explicar las características de diversas producciones culturales y artísticas a partir del análisis de sus lenguajes y códigos propios.

3.3 Investigar y analizar la presencia de referentes comunes en distintas manifestaciones culturales y artísticas, comparando sus temas, lenguajes o intencionalidades.

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.

3.5 Identificar los diferentes ámbitos de aplicación del arte contemporáneo, distinguiendo los nuevos códigos y lenguajes artísticos y analizando la influencia en ellos del entorno digital.

Competencia específica 4.

4.1 Argumentar la influencia y aportaciones que los nuevos lenguajes y tecnologías han incorporado en la cultura y el arte recientes, a partir del análisis crítico de diferentes producciones, valorando la actitud innovadora de las personas creadoras.

4.2 Explorar, explicar y valorar la repercusión social y económica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando sobre las oportunidades personales y profesionales que ofrecen.

4.3 Identificar una variedad de ámbitos y espacios en los que se desarrolla la práctica cultural y artística en la actualidad, analizando de qué modo condicionan las manifestaciones que acogen.

Competencia específica 5.

5.1 Explorar diferentes manifestaciones culturales y artísticas actuales con interés, curiosidad y respeto, identificando su valor expresivo y comunicativo tanto de la individualidad de las personas creadoras, como de la sociedad en la que se producen.

5.2 Explicar algunas de las repercusiones medioambientales, sociales y económicas de la cultura y el arte sobre la sociedad actual, explorando alternativas que favorezcan la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible e identificando manifestaciones culturales y artísticas que lo promuevan.

Saberes básicos

A. Aspectos generales.

- La evolución del concepto de arte.
- Las distintas manifestaciones de la expresión artística.
- Elementos esenciales de los distintos lenguajes artísticos.
- Los grandes 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.
 - Diversidad cultural a través del patrimonio y en el arte contemporáneo.
 - Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.
 - El mercado del arte.

B. Naturaleza, arte y cultura.

- Del *plein air* a la fotografía de naturaleza.
- Arte, conciencia ecológica y sostenibilidad. Impacto ecológico de las actividades artísticas y culturales.
 - *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.
- Cultura popular y *pop art*. El arte *pop* en España.

– Relaciones interdisciplinares: literatura, cine, música, fotografía, artes plásticas, cómic, publicidad, artes escénicas, diseño, moda, biología y tecnología.

D. El arte en los espacios urbanos.

- Arquitectura y sociedad. Corrientes arquitectónicas contemporáneas.
- La arquitectura en el arte contemporáneo.
- El nuevo urbanismo: entre la ciudad y el campo.
- Intervenciones artísticas en proyectos de urbanismo. Escultura y urbanismo.

Instalaciones urbanas.

- Arte mural y trampantojo. Arte urbano. El graffiti.
- Los espacios del arte: museos, salones, ferias, festivales, exhibiciones, galerías, talleres, etc. Incorporación, adaptación y uso de nuevos espacios expositivos en el entorno urbano.

E. Lenguajes artísticos contemporáneos.

- Explorando el cuerpo humano: *happening* y *performance*, arte acción y *body art*.
- Diseño industrial y artes decorativas. Relaciones entre arte y diseño.
- Medios electrónicos, informáticos y digitales en el arte. Videoarte.
- Instalaciones. Del arte ambiente al arte inmersivo e interactivo.
- Narrativas seriales en el audiovisual del siglo XXI.
- Narrativa multiverso y videojuegos. Expresiones artísticas transmedia. El *token* no fungible (NFT) en el arte contemporáneo.

Orientaciones metodológicas y para la evaluación

La materia Movimientos Culturales y Artísticos se plantea desde una perspectiva metodológica que facilite al alumnado un encuentro interdisciplinar con la cultura y el arte contemporáneos, de modo que se prepare para disfrutarlos de manera crítica y, a partir de su conocimiento, ejercer una ciudadanía comprometida.

Para ello, se utilizarán metodologías activas, de las que se debe partir para diseñar situaciones de aprendizaje plurales tanto en dificultad como en la utilización de tiempos y recursos, adaptadas al alumnado en consonancia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Los dos últimos epígrafes tratan la evaluación, un proceso en el que la implicación del alumnado y la formulación de propuestas de mejora de la labor docente resultan fundamentales para que se convierta en una herramienta de progreso de la enseñanza-aprendizaje.

Organización de tiempos, espacios y recursos

La distribución de los elementos del aula debe responder a las actividades que se van a desarrollar en ella y a la diversidad del alumnado, facilitando que comparta y exponga sus ideas de distintas maneras (oral, escrita, multimodal, etc.) y evitando la exclusión. Además, resulta conveniente que esté adaptada para el uso de herramientas digitales, de modo que los alumnos y alumnas lleven a cabo tareas como la búsqueda de información en la red, la visualización de recursos interactivos, la elaboración de materiales digitales, la presentación de trabajos a través de distintos medios o la propia autoevaluación. De este modo, el aula se convierte en un espacio dinámico y transformable según cada actividad o proyecto, todo ello encaminado a propiciar en el alumnado el disfrute estético y el autoconocimiento a través del arte y la cultura.

Por otro lado, también resulta oportuno para esta materia que la organización del aula fomente la interacción y la participación del alumnado, adaptándola tanto a las necesidades del trabajo individual como a las del grupal, y permitiendo que funcione como un espacio multidisciplinar que posibilite establecer sistemas rotatorios en las actividades. Es interesante que las actividades que se planteen, además, pueden proyectarse hacia el exterior del aula, en el propio centro educativo o en su entorno, ya sea natural, urbano e incluso museístico si se da la posibilidad.

Finalmente, la distribución del tiempo es fundamental en un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, activo y cooperativo, y por ello, es recomendable que el profesorado establezca unas pautas que la consideren, junto al resto de aspectos mencionados en este epígrafe, antes de plantear las situaciones de aprendizaje, comunicándose desde su inicio al alumnado y teniendo en cuenta que la diversidad de este hace recomendable un cierto margen de flexibilidad.

Organización de actividades y propuestas didácticas

El Diseño Universal para el Aprendizaje es el eje en torno al cual deben organizarse las propuestas didácticas de la materia. Con este fin, se implementarán diferentes estrategias que se ajusten a la diversidad del alumnado, tanto en la presentación de las actividades como en los procedimientos de resolución de las mismas, utilizando distintos lenguajes (verbal, escrito, gráfico-plástico, audiovisual, etc.) y mediante el empleo de los materiales, técnicas y recursos propios de Movimientos Culturales y Artísticos, incluyendo las herramientas digitales. Estas herramientas permiten múltiples formas de presentación de los elementos curriculares y facilitan la intervención del alumnado en múltiples niveles, desde el relativo a la expresión de los conocimientos, destrezas y actitudes adquiridos, hasta el concerniente a las diversas formas de participación e implicación en su propio proceso de aprendizaje.

Teniendo en cuenta esto, es conveniente que el enfoque de las cinco competencias específicas de la materia se realice a partir de un repertorio de actividades que permita su adaptación a diversos perfiles. En ellas, se deben trabajar los lenguajes culturales y artísticos a partir de distintos materiales procedentes del centro y recursos de su entorno cercano, pero, sobre todo, haciendo hincapié en las posibilidades que en este aspecto proporcionan los medios digitales. Para ello, dichas actividades pueden enmarcarse en situaciones de aprendizaje diseñadas de tal manera que incluyan la experiencia expositiva y la exploración de manifestaciones culturales y artísticas de interés para el alumnado, incluyendo, siempre que sea posible, la interacción con centros de difusión cultural y artística como museos, bibliotecas, corporaciones culturales de municipios y otros organismos. Es conveniente que Movimientos Culturales y Artísticos promueva este contacto, facilitando el intercambio entre alumnos y alumnas, docentes, artistas y responsables de la gestión cultural, y fomentando el diálogo entre toda clase de manifestaciones culturales y artísticas que giren alrededor de los conocimientos, destrezas y actitudes planteados para la materia.

En el mismo contexto, se debe destacar la importancia del análisis crítico de cualquier clase de manifestación artística y cultural contemporánea, por lo que resulta adecuado que este aspecto se trabaje en las situaciones propuestas. El propósito de estudiar y analizar el papel de las mujeres en la evolución del arte y la cultura está ligado íntimamente a este último objetivo, y para ello, es conveniente propiciar en el alumnado la reflexión, desde la perspectiva de género, sobre su influencia y su rol en este tipo de manifestaciones.

Por otra parte, es necesario que las propuestas didácticas de esta materia sean motivadoras, para lo que resulta pertinente su vinculación con los intereses del alumnado, buscando al mismo tiempo que despierte su curiosidad por las tendencias del arte y la cultura en el siglo XXI. En este contexto, los límites entre las distintas disciplinas son cada vez más difusos, por lo que se recomienda que los proyectos que se aborden resulten integradores y abiertos a múltiples campos. A partir de aquí, se puede conseguir que los alumnos y alumnas incorporen el arte y la cultura como lenguajes universales aplicables a numerosos campos, facilitándoles además una expresión personal más rica.

Las actividades no deben plantearse de manera aislada, sino interconectadas entre sí, de manera que se observe una lógica y una continuidad dentro de esta materia y con el resto de enseñanzas relacionadas con el arte y la cultura presentes en otras materias. Es importante que estas actividades se conviertan en experiencias de aprendizaje significativas para el alumnado, para lo que es importante establecer un método de trabajo que no solo desarrolle el conocimiento de las distintas manifestaciones artísticas y culturales, sino que sirva también como una vía para pensar, entender y transformar el entorno, adquiriendo nuevas competencias en el proceso. Este método impulsa la participación estética, facilitando el diálogo del alumnado con las producciones artísticas y culturales contemporáneas.

El aprendizaje a través de metodologías activas

La integración de metodologías activas en las situaciones de aprendizaje que se propongan es fundamental para lograr que el aprendizaje resulte significativo en esta materia. A este fin, es conveniente tratar a los alumnos y alumnas como sujetos autónomos que forman parte de un proyecto colectivo. Para ello, las herramientas digitales juegan un papel destacado, ya que pueden ayudar al alumnado a autogestionar su aprendizaje, propiciando que comparten esta gestión con el resto del grupo, y que, en paralelo, aprendan a valorar y respetar la puesta en común de las propuestas.

Entre las metodologías activas que pueden ser útiles en el aula se encuentra el aprendizaje basado en problemas, a través del cual es posible establecer discursos sintéticos que faciliten ordenar y estructurar la información artística y cultural. Esta metodología permite plantear problemas que abarquen diversos campos y que se pueden resolver de manera colaborativa.

Por otra parte, los juegos de simulación o el debate a partir de situaciones extraídas de la realidad, como las características del mercado del arte, también permiten establecer una sistematización de los conocimientos sobre la cultura contemporánea, al tiempo que se movilizan actitudes y modos de operar, fomentando además que el alumnado conozca su entorno cultural, tanto el cercano como el global.

Otra metodología que se recomienda utilizar en esta materia es el *art thinking*, que supone la adaptación del *design thinking* al mundo del arte. Su planteamiento consiste en conectar la educación artística y cultural con la realidad, para propiciar una visión crítica y creativa sobre esta. Un ejemplo de aplicación práctica podría ser el análisis de anuncios publicitarios desde esta perspectiva, lo que permite valorar tanto sus elementos artísticos como su incidencia en otros aspectos, incluidos los relativos a la interculturalidad, la discriminación de género, etc.

Por último, la gamificación puede resultar una estrategia muy acertada, dada la conexión del alumnado del siglo XXI con los videojuegos. Aquí, el aprendizaje a través de las herramientas digitales resulta imprescindible. El alumnado, a partir de campos en los que se relacionan el arte contemporáneo y las últimas tecnologías, como los propios videojuegos, los *tokens* no fungibles (NFT) o el metaverso, crea una zona de aprendizaje donde el error está permitido, ya que este tipo de metodología favorece la experimentación con distintas opciones y consecuencias entre las que se incluye esa posibilidad, mejorando la atención, el pensamiento crítico y la planificación estratégica.

Evaluación del proceso de aprendizaje

En la materia Movimientos Culturales y Artísticos se utilizarán instrumentos que se adecuen a los distintos tipos de aprendizaje del alumnado y que recojan, de manera objetiva, todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con ellos, no solo se evaluará el aprendizaje individual, sino también el del grupo como colectivo.

Un primer paso recomendable en este proceso es la realización de una evaluación inicial. Para ello, se pueden utilizar medios digitales, como, por ejemplo, cuestionarios o trabajos colaborativos a través de plataformas. Esta evaluación puede servir de referencia para la metodología didáctica que se abordará a lo largo del curso. Durante el mismo, se le pueden facilitar al alumnado unas rúbricas de coeducación y autoevaluación donde se valoren los logros y errores de cada actividad o proyecto, ya que compartir el proceso de evaluación con el alumnado aporta información constructiva sobre su evolución y ayuda a su motivación y a crear expectativas realistas.

Respecto al trabajo por proyectos en grupo, se pueden utilizar diversos instrumentos de evaluación que valoren tanto el trabajo del alumnado individualmente como el del grupo en su conjunto. Las rúbricas pueden ser recogidas en un diario de trabajo en el que figuren los aciertos y errores de los alumnos y alumnas y del grupo.

Evaluación del proceso de enseñanza

Dentro del proceso de evaluación, la autoevaluación de los procesos de enseñanza resulta fundamental. En este análisis, se deben tener en cuenta las actividades y prácticas programadas, su temporalización, los recursos y la metodología aplicada, para así

determinar si el papel docente en la orientación del aprendizaje del alumnado ha sido más o menos acertado. Los datos recogidos son la base para la mejora de la labor docente y para afinar la adecuación de las actividades y proyectos. El proceso debe considerar todo el curso.

Finalmente, la evaluación de la enseñanza se puede completar con una posible evaluación externa, derivada de la intervención del grupo en actividades y proyectos abiertos al resto del centro o al entorno cercano a este. A partir de ellos, es posible obtener información acerca del grado de consecución de los objetivos planteados, que permitirán al profesorado extraer conclusiones muy valiosas para futuras propuestas.

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.

El apartado dedicado a las orientaciones metodológicas y para la evaluación propone algunas indicaciones que se pueden seguir en el diseño de las situaciones de aprendizaje. Las líneas principales para el desarrollo de la materia se esbozan en los distintos epígrafes que conforman estas orientaciones, que tienen en cuenta aspectos como la importancia del desarrollo del proceso creativo; la conveniencia de que los proyectos del alumnado salgan del aula; el papel de la documentación en su elaboración y archivo; o la necesidad de que los alumnos y alumnas generen autonomía con la guía y el apoyo del profesorado. Se aportan ideas, ejemplos e indicaciones sobre todo ello. Los dos epígrafes finales están dedicados a la evaluación, y en ellos se contempla la evaluación del aprendizaje, en la que es conveniente hacer partícipe al alumnado para que la entienda como una herramienta de mejora, y la de la práctica docente, aportándose indicaciones sobre sus fundamentos y los diferentes tipos de evaluación, así como sus métodos e instrumentos.

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 Investigar y recopilar información previa a la realización de un proyecto, seleccionando la documentación más adecuada.

1.2 Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, otorgando visibilidad y relevancia a diferentes realidades y colectivos sociales, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.

1.3 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, y equilibrando el reparto de tareas entre los componentes del grupo.

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 y evaluar 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, tanto individuales como colectivas.
- Estrategias de superación del bloqueo creativo.
- El proceso de plasmación de ideas. Bocetos, croquis y maquetas.

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. Técnicas de evaluación de impacto.
- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. Interacción con el medio social. El emprendimiento cultural.

Orientaciones metodológicas y para la evaluación

La materia de Proyectos Artísticos nace para proporcionar al alumnado un conocimiento teórico-práctico sobre el proceso de creación y exhibición de un proyecto en el mundo del arte, lo que comprende su gestación por medio de la investigación de realizaciones artísticas previas y de estrategias de fomento de la creatividad, la realización de las propuestas elegidas, y su presentación a un público externo. Para ello, se plantea la aplicación de situaciones de aprendizaje diversas, con distintos grados de complejidad, que requieran la activación integrada de los conocimientos, destrezas y actitudes de la materia. En estas orientaciones se proponen algunas metodologías activas que permiten llevarlas a la práctica.

Por su parte, la evaluación resulta igualmente importante, tanto desde el punto de vista del aprendizaje, donde la implicación del alumnado es fundamental para que resulte un proceso significativo y motivador, como de la enseñanza, pues la mejora de la labor docente es un objetivo permanente.

Aprendizaje individual y colectivo en el trabajo en equipo

En las materias artísticas, las realizaciones se benefician de las dinámicas, interacciones e influencias que se producen entre los alumnos y alumnas, lo cual resulta especialmente significativo en el trabajo en equipo, que es fundamental para poder abarcar de forma óptima todas las fases del proceso de enseñanza-aprendizaje que plantea Proyectos Artísticos, tanto a nivel individual como colectivo.

La materia se articula en torno a dos vertientes principales: El desarrollo del pensamiento creativo y el de la capacidad de organización, siendo las dos igualmente necesarias, por lo que se deben tener en cuenta ambas para establecer grupos de trabajo cohesionados donde los componentes se complementen en sus capacidades y destrezas y puedan apoyarse los unos a los otros en su aprendizaje. A este fin, es conveniente planificar una serie de actividades que permitan al profesorado conocer las aptitudes de cada estudiante y formular a partir de estas unos agrupamientos adecuados y equilibrados que permitan fomentar el aprendizaje colaborativo.

En este contexto, el alumnado ha de aprender a tomar decisiones de manera colectiva y consensuada, con flexibilidad y de modo acorde al ámbito artístico en el que se desarrollen las propuestas. Por este motivo, resulta necesario fomentar en el aula la expresión libre y el desarrollo de la crítica constructiva en toda su extensión, siempre dentro de un ambiente de respeto.

Espacios de trabajo

El correcto desempeño de la materia requiere, siempre que sea posible, que el aula disponga de una zona para la explicación y exposición de contenidos y procesos por parte del profesorado y del alumnado. Además, sería de utilidad contar con una zona de almacenaje que permita guardar el material de trabajo y las herramientas y, cuando las condiciones lo permitan, ordenadores con conexión a internet de acceso para el alumnado.

La finalidad última de Proyectos Artísticos es que el trabajo pueda salir del ámbito del aula y ocupe nuevos espacios, tanto en distintas dependencias del centro (aulas de otras materias, pasillos, biblioteca, patio, etc.), como otros externos a él, como parques, bibliotecas, centros culturales, etc. Así pues, el espacio de trabajo y desarrollo de los proyectos ha de ser flexible, aun teniendo lugares de referencia, como el aula, y podrá cambiar en función de las necesidades.

La docencia como guía y acompañamiento para el aprendizaje activo

El Diseño Universal para el Aprendizaje es el referente para la adaptación del proceso de enseñanza-aprendizaje a las características del alumnado. Dada la diversidad de este, es conveniente establecer una primera toma de contacto mediante actividades que faciliten que los alumnos y alumnas se familiaricen con las dinámicas de clase. A su vez, estas actividades permiten al profesorado conocer las maneras de aproximarse al trabajo de cada estudiante y comprobar las interacciones colectivas antes de organizar fases posteriores del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se pueden introducir progresivamente técnicas y estrategias creativas, alternando diversas formas de trabajo, de manera que el alumnado gane confianza y seguridad en sus creaciones y realizaciones.

El Diseño Universal para el Aprendizaje permitirá al profesorado hacer que cada estudiante se adapte dentro de un esquema en el que el alumnado al completo pueda moverse con comodidad, por lo que resulta necesario que conozca las normas y las dinámicas de trabajo. En este sentido, puede resultar muy práctico establecer un marco normativo consensuado, con unas directrices básicas adaptadas a los tiempos y las capacidades de cada estudiante. La investigación previa, la clase invertida, o, en ocasiones, la exposición oral, son herramientas interesantes. A medida que se adquieran conocimientos, destrezas y actitudes, es conveniente que el profesorado sea referente y guía, que esté siempre presente, pero que fomente en el alumnado la búsqueda de soluciones propias, tanto creativas como organizativas. La labor docente debe consistir en supervisar la evolución de los proyectos tanto en su planificación como en la organización de tareas, detectando errores o posibilidades de mejora. La motivación y la implicación del alumnado se pueden ver potenciadas mediante una clara temporalización de las entregas parciales del proyecto, del que se debe remarcar en todo momento su finalidad expositiva.

La creatividad como destreza artística

El primer paso en la materialización de las producciones artísticas es determinar la idea o ideas que se desean plasmar. El proceso creativo se puede inducir, entrenar y mejorar, y desde esta perspectiva, la labor del profesorado consiste en crear las condiciones

necesarias e introducir progresivamente estrategias, técnicas y recursos para fomentar la práctica de destrezas creativas que se adapten a los tiempos y las características de los proyectos, así como a las capacidades e intereses del alumnado.

También es importante que el alumnado se familiarice, a través de la experimentación, con momentos clave del proceso, como el enfrentamiento al papel en blanco o a los callejones sin salida a los que aboca la imposibilidad de llevar algunas ideas a la práctica. Con el fin de superar bloqueos creativos en su más amplio sentido, el profesorado debe favorecer la flexibilidad de los procedimientos, ofrecer estrategias de ruptura y transmitir a los alumnos y alumnas que cada persona accede a su creatividad de forma diferente.

En el avance progresivo de la práctica, el alumnado gana en seguridad y en capacidad de selección de las ideas más adecuadas, incorporando a su repertorio las destrezas de forma cercana a la automatización. Para ello, es importante ampliar su imaginario mediante imágenes, películas, fotografías, etc., y promover que los alumnos y alumnas investiguen sobre diversos aspectos o temas del mundo del arte y expongan colectivamente sus hallazgos. Conocer sus intereses y su memoria colectiva artística y audiovisual es un punto de partida excelente para organizar investigaciones que permitan la diversificación de su cultura en este terreno.

La metodología proyectual

La articulación de Proyectos Artísticos está enfocada a la exhibición final de una materialización artística y su proceso de creación. Para ello, el alumnado se sumerge en el aprendizaje mediante la práctica de los medios y los procesos de la metodología proyectual. La organización y la planificación de las creaciones artísticas se realiza a partir de esta metodología, según la cual, la implicación y motivación del alumnado es más elevada cuando sienten el proyecto como propio. Así pues, es importante que manifiesten sus sugerencias e intereses y que el profesorado lo anime a participar en la toma de decisiones y en la selección de los temas y las propuestas. En este contexto, puede resultar interesante transmitir al alumnado la posibilidad de tratar temáticas fuera de las corrientes predominantes con objeto de darles visibilidad.

Por tanto, se hace necesaria una organización grupal precisa, con una adecuada distribución de tareas, mediante la que los alumnos y alumnas asuman puestos rotativos en cuanto a la responsabilidad en el proyecto y el volumen de trabajo asumido. En este sentido, puede resultar interesante crear figuras de coordinación entre el alumnado. El marco temporal y espacial general del proyecto, que a veces puede venir impuesto por necesidades externas, debe estar claramente delimitado, aunque la organización interna ha de ser más flexible, pudiendo introducirse cambios tanto en los procesos de realización como de organización si se considera necesario.

Finalmente, aunque es posible que el alumnado haya mostrado sus realizaciones fuera del centro en cursos anteriores, el nivel requerido en el diseño del proyecto artístico en esta materia es muy superior. En Proyectos Artísticos, el trabajo necesario para preparar la exhibición pública permite al alumnado relacionarse con otras facetas importantes del ámbito artístico, como es el caso de la gestión cultural, terreno que abarca aspectos como las relaciones con instancias ajenas al ámbito escolar, la adecuación a un presupuesto y a un marco espacial y temporal, la investigación para encontrar el espacio idóneo para una intervención artística, etc.

Documentación y archivo

Es conveniente transmitir al alumnado la idea de que cualquier proyecto puede servir de aprendizaje para otros proyectos posteriores, por lo que se debe dejar constancia documental de todas las fases del trabajo realizado. La premisa será elegir los medios que resulten a la vez más adecuados para plasmar la naturaleza del proyecto y más prácticos y eficientes para recuperar la información durante el proceso o con posterioridad. En un proyecto se genera una amplia documentación física, que puede abarcar desde el papel (bocetos, textos escritos) hasta objetos como maquetas, y ante la imposibilidad de archivar todos estos elementos se primarán, por lógica, los soportes digitales, como presentaciones, fotografías o vídeos, en formatos que permitan ser compartidos con facilidad.