ÍNDICE

1. **INTRODUCCIÓN.....2**
2. **OBJETIVOS GENERALES DE BACHILLERATO 3**
3. **COMPETENCIAS CLAVE 4**
4. **CRITERIOS DE EVALUACIÓN 5**
5. **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS asociadas a las competencias clave.....7**
6. **CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS.....13**
7. **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS.....16**
8. **EVALUACIÓN 18**
9. **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN 18**
10. **ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE.....20**
11. **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.....21**

INTRODUCCIÓN. 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.

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.

2. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

Artículo 9. Objetivos generales de la etapa. 1. El Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

ñ) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

3. COMPETENCIAS CLAVE

Según lo dispuesto en el Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, esta etapa educativa tiene como finalidad proporcionar al alumnado formación, madurez intelectual y humana, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan desarrollar funciones sociales e incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud. Debe, asimismo, facilitar la adquisición y el logro de las competencias indispensables para su futuro formativo y profesional, y capacitarlo para el acceso a la educación superior.

Para cumplir estos fines, es preciso que esta etapa contribuya a que el alumnado progrese en el grado de desarrollo de las competencias que, de acuerdo con el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, debe haberse alcanzado al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria. Las competencias clave que se recogen en dicho Perfil de salida son las siguientes:

– Competencia en comunicación lingüística.

– Competencia plurilingüe.

– Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

– Competencia digital.

– Competencia personal, social y de aprender a aprender.

– Competencia ciudadana.

– Competencia emprendedora.

– Competencia en conciencia y expresión culturales.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Por un lado, la evaluación del alumnado será continua y diferenciada y por el otro, los criterios de evaluación son los referentes que indican los niveles de desempeño esperados por el alumnado en las situaciones o actividades a las que se refieran las competencias específicas de esta materia y en cada momento de su proceso de aprendizaje.

CE.PA.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.
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.
CE.PA.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.
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.
CE.PA.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.
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.

CE.PA.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.

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.

CE.PA.5

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

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.

5. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La materia incluye cinco competencias específicas que emanan de las competencias clave y los objetivos generales previstos 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.

Competencia específicade la materiaProyectos Artísticos1:

CE.PA.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.Conocer los elementos del patrimonio artístico y cultural más cercano, a través de la percepción directa, con interés y respeto, para reflexionar sobre su valor de cohesión social.

Descripción

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.

Vinculación con otras competencias

La vinculación con otras competencias de otras materias viene dada por el interés de experimentar, generar ideas, analizando diversos referentes culturales e interpretando para descubrir y favorecer el desarrollo personal y creativo mediante la utilización de diferentes técnicas como se dan en Dibujo Artístico en CE.DA.3 y CE.DA.4 y CE.DA.5. Además, desde la materia de Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño se pretenden desarrollar propuestas gráficas utilizando el dibujo para desarrollar ideas, expresión de sentimientos, representar objetos y espacios para ver su viabilidad como ocurre en las competencias CE.DTAPD.2 y CE.DTAPD.4. También desde la materia de Volumen, se exploran las posibilidades plásticas y expresivas en la competencia CE.V.2. Por otro lado, desde la Filosofía se adquiere una perspectiva global y sistemática para tratar problemas complejos de un modo creativo y crítico; desde el análisis, la fundamentación y del desarrollo de una actitud reflexiva que favorecen el desarrollo de la creatividad desde las competencias CE.FI.1, CE.FI.7, CE.FI.9.

Al año siguiente, cuando cursen segundo de Bachillerato, también se darán conexiones con Diseño desarrollando propuestas que responden con creatividad a necesidades propias y ajenas en la competencia CE.D.5, y desde Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica CE.TEGP.2 porque experimentarán con elementos del lenguaje gráfico-plástico de manera innovadora y creativa.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

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

Competencia específicade la materia Proyectos Artísticos 2:

CE.PA.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.

Descripción

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 ésta 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

Vinculación con otras competencias

La planificación de proyectos artísticos se vincula con la competencia específica de Dibujo Artístico CE.DA.6 que planifica de forma creativa y adapta el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, así como el Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño se ajusta a normas UNE e ISO para documentar proyectos en CE.DTAPD.4, ajustándose a plazos previstos. También en un curso superior, se vincula con Diseño porque una de sus competencias es planificar proyectos de diseño seleccionando con criterio herramientas y recursos necesarios para ajustarse a las características necesarias desde CE.D.6.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

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

Competencia específica de la materia Proyectos Artísticos 3:

CE.PA.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.

Descripción

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.

Vinculación con otras competencias

La redacción de proyectos, en este caso, artísticos, tiene una fuerte relación con el Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño en el sentido que desarrolla propuestas gráficas y de diseño a través de la utilización del dibujo geométrico, analítico y digital desde la aplicación de normas y sistemas de representación adecuados para definir objetos y espacios desde la competencia CE.DTAPD.2 hasta la CE.DTAPD.5. Se complementa también con Volumen porque elabora proyectos adecuando los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional aportando soluciones creativas a los retos planteados durante la ejecución, explorando las posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje para expresar una intención y desarrollo personal del alumno y de la alumna desde las competencias CE.V.2, CE.V.3, CE.V.4. Pero también se vincula con la competencia específica CE.DA.6 porque crea proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo creativamente a su planificación y realización descubriendo las posibilidades de desarrollo académico y profesional del alumnado que suponen las propuestas compartidas.

Por otro lado, desde Diseño en un curso superior, se complementarán estas competencias con CE.D.4, CE.D.5, CE.D.6, porque crean proyectos de diseño individuales y colectivos, resolviendo con creatividad problemas, utilizando los recursos necesarios dando respuesta a necesidades concretas de forma creativa provocando un determinado efecto a su alrededor. Estas competencias potencian la autoestima y el crecimiento personal. Y lo mismo ocurre desde Fundamentos Artísticos en la competencia de CE.FA.7 y con la materia de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica desde CE.TEGP.4, donde se crean proyectos artísticos individuales o colectivos con

creatividad desde distintos lenguajes multidisciplinares que responden a unos objetivos planteados previamente.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

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

Competencia específica de la materia Proyectos Artísticos 4:

CE.PA.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.

Descripción

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.

Vinculación con otras competencias

La vinculación con otras competencias va desde compartir las propuestas en Dibujo Artístico CE.DA.6, a reconocer las concepciones plurales, ideas y argumentos entorno a diversos problemas de la filosofía pero con una actitud abierta, tolerante y comprometida desde las competencias específicas de la Filosofía CE.FI.4,

CE.FI.5, así como desde la Lengua Castellana y Literatura se pone en práctica las interacciones comunicativas utilizando un lenguaje no discriminatorio al servicio de la convivencia democrática CE.LCL.3, CE.LCL.6, CE.LCL.10. A su vez, las lenguas extranjeras ayudan a interpretar las principales ideas y responden a unas necesidades comunicativas CE.LEI.1, CE.LEF.1, CE.LEA.1, además de vincularse y potenciar el intercambio de ideas para evaluar el estado del proyecto e iterarlo para mejorarlo.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

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

Competencia específica de la materia Proyectos Artísticos 5:

CE.PA.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.

Descripción

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.

Vinculación con otras competencias

Esta competencia se vincula con otras materias de su mismo nivel educativo, con competencias de seleccionar y utilizar las técnicas, herramientas y convenciones del lenguaje en la producción audiovisual CE.CA.4. También con competencias de crear proyectos gráficos colaborativos adaptando el proceso a las características propias del ámbitodisciplinar en el que se mueve el Dibujo Artístico en CE.DA.8. Hasta realizar el proyecto según normas y utilizando diversos tipos de herramientas específicas digitales vectoriales 2D y

modelado 3D, como ocurre en Dibujo Técnico Aplicado a las Artes Plásticas y al Diseño en CE.DTAPD.4, CE.DTAPD.5. Es en estas competencias donde se pretende que dejen constancia de las distintas fases del proyecto mediante documentación, del material, elaborado desde el inicio hasta el final de la propuesta, así como su percepción por los diferentes usuarios y que sea cuidadamente archivado según las tecnologías existentes.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

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

6.CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS

Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos:

A. Desarrollo de la creatividad

La creatividad contribuye al desarrollo personal individual, a la expresión artística y al desenvolvimiento personal frente a la sociedad. Esta autoexpresión o destreza permite generar en el individuo una acción innovadora clave para su desarrollo profesional a la vez que social.Esto genera que las personas sean capaces de pensar por sí mismas en lugar de reproducir. Para ello, en este bloque de contenidos se tratandiversas estrategias para afrontar diferentes situaciones y contextos para innovar y dar soluciones a todo tipo de cuestiones, desde las más simples a las más complejas. Asimismo, se tratan estrategias para fomentar el desarrollo de la creatividad y cómo superar la fase de bloqueo para enfrentarse a un proceso creativo de un proyecto artístico en todas sus etapas.

B. Gestión de proyectos artísticos.

La gestión de proyectos artísticos es un reto bastante importante para tener un determinado impacto sobre la sociedad. Se pretende fomentar el arte y la cultura como herramienta de transformación social mediante la generación de proyectos artísticos. Esto conlleva a la distribución adecuada de funciones entre los integrantes de equipos heterogéneos y de esta manera, abordar íntegramente un proyecto artístico. El trabajo de proyectar trae consigo la generación y selección de propuestas, planificación, ejecución y evaluación del proyecto finalizado, así como el análisis de sus resultados. La gestión de proyectos involucra a varios agentes y a varias metodologías proyectuales. El trabajo en equipo en estas metodologías es crucial y cada vez está más demandado los grupos de trabajo interdisciplinares con vistas a la salida profesional. A su vez, el proyecto artístico necesita de espacios, técnicas y medios, así como definir su vida útil, como sería el caso de

instalaciones efímeras, por ejemplo. Finalmente, la conjugación de gestión, liderazgo, decisión, en el ámbito proyectual, favorecerán el desarrollo personal, social y profesional del alumnado.

TEMPORALIZACIÓN (Secuenciación de los contenidos por evaluaciones):

Por la naturaleza de los proyectos y contenidos de la materia los bloques de contenidos se desarrollarán a lo largo de las tres evaluaciones. Es difícil hacer una previsión por evaluaciones; la respuesta del grupo ante los proyectos propuestos marcará el número de proyectos a realizar en cada trimestre.

La estructura y contenidos del curso estarán distribuidos en dos grandes bloques:

BLOQUE 1: Desarrollo de la creatividad

La creatividad se puede estimular, fomentar, desarrollar…

En este tipo de técnicas es recomendable el uso del pensamiento divergente y convergente. La actividad mental de tipo divergente es una operación intelectual en la que el alumnado es capaz de aportar soluciones diferentes, nuevas y originales ante un mismo problema, apoyándose en sus propias experiencias, intereses, capacidades y actitudes como individuo. Y con el convergente se ordena de forma lógica la información disponible. También se encuentra el pensamiento lateral.

Existen numerosas técnicas de generación de ideas como son el *brainstorming*, el método SCAMPER, los seis sombreros para pensar, mapas mentales, mapa de actores, flor de loto, mapa de empatía entre otros. Donde no solo dan cabida a la generación de ideas sino al planteamiento del problema a resolver, y al análisis y evaluación de esas ideas. Al situarles ante la necesidad de tener que asumir informaciones diferenciadas, se propicia la búsqueda de respuestas a través de valoraciones distintas y se les induce a enfocar un mismo problema desde diferentes supuestos.

A su vez, para conectar con el siguiente bloque de contenidos, tiene que verse la creatividad aplicada, en el sentido de creatividad, ideación y proyecto:

- 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.

ACTIVIDADES:

- Actividad inicial. Desarrollo y fomento de la creatividad: ARTE URBANO. Propuesta de expresión artística personal en soporte mural: Diseño de una obra mural ubicada en entornos diferentes (hospital, prisión, colegio, centro cultural...).
- **Bloque 1. LA CREATIVIDAD**. Técnicas y dinámicas para trabajar la creatividad:

1. Lluvia de ideas, brainwarming (posits)
2. Microdibujos
3. Morphing
4. Bionica
5. El moodboard

BLOQUE 2: Gestión de proyectos artísticos

Este bloque hace referencia a la gestión de proyectos artísticos, sus diferentes fases, así como el diseño y la medición del impacto social que acaben teniendo.

- 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.

ACTIVIDAD: PROYECTO DE ARTE MURAL. DESARROLLO DE UN PROYECTO ARTÍSTICO. METODOLOGÍA. FASES.

Continuación del proyecto Muralizarte, comenzado el curso pasado con el alumnado de proyectos y que quedó inconcluso por falta de tiempo. Muralizarte es un proyecto de intervención artística en dos muros exteriores del edificio Loscos del IES Bajo Aragón.

ACTIVIDAD: PROYECTO DE INSTALACIÓN ARTÍSTICA. Colaboración con el proyecto de dinamización de la biblioteca. Aproximación al lenguaje del arte contemporáneo, un lenguaje que juega con el objeto y no con la representación del objeto, donde la idea y el concepto son su máxima expresión.

ACTIVIDAD: PROYECTO DE INSTALACIÓN LAND ART.

7. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y METODOLÓGICAS

Sugerencias didácticas y metodológicas

El desarrollo de competencias desde cualquier materia viene puesto en práctica a través de la utilización de metodologías activas, donde el protagonista de su propio aprendizaje es el alumno o la alumna. Existen diversas metodologías activas que se pueden realizar en esta materia. La elección corresponde al docente o a la docente según el contexto determinado, su planificación y organización, utilización de recursos,

procedimientos e instrumentos de evaluación y cómo se produce la retroalimentación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Existen una serie de premisas a tener en cuenta para el diseño metodológico de la materia de Proyectos Artísticos. Entre ellas se encuentran, la atención a la diversidad del aula a la hora de tomar decisiones. Ello conlleva a realizar diferentes acciones como la evaluación inicial:que sirven para conocer las características de cada alumno o alumna, así como favorecer el desarrollo de las inteligencias múltiples y la atención a la inteligencia emocional.También garantizar el aprendizaje significativo, averiguando lo que el alumno o la alumna ya sabe para que el nuevo conocimiento se apoye sobre la estructura cognitiva que ya posee y se pueda establecer una relación con lo nuevo a aprender y favorecer un aprendizaje más duradero. En esta materiaprevalecerán las acciones motivadoras, que fomentenla participación del alumnado, su implicación, responsabilidad y el aprender a aprender.

Desde la dimensión de la adquisición de competencias clave y específicas, el aprendizaje por descubrimiento fomenta el aprender a aprender. En este contexto corresponde al docente o a la docente dar el carácter necesario para llevarlo a cabo, esto se consigue marcando objetivos, metas, criterios claros para que la actividad sea atrayente, fomentar la indagación, el análisis, el pensamiento crítico,la interpretación de la información y avivar su creatividad.De esta manera, para potenciar el aprender a aprender es necesario también implicar procesos de pensamiento, investigación y resolución de problemas, proyectos y otras tareas competenciales.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento que posibiliteel origen de propuestas; reflexiones, interacciones, concreciones, convergencia a soluciones desde razonamientos, con interdependencia positiva, ayudando y apoyando desde la libertad de pensamiento, siempre desde el buen clima de aula fundamentado en el pensamiento crítico y autoexigente. También desde el punto de vista creativo, se plantea una necesidad de colaborar y co-crear, estableciendo estrategias de análisis, interviniendo en contextos sociales, existiendo actualmente una puesta en valor a actividades conjuntas creativas, donde la participación social es un punto interesante.

La naturaleza de la materia será de marco abierto de ejecución, abordando cada curso un proyecto diverso, de distinta tipología, ya que trabajaremos cubriendo las necesidades de cada momento “por encargo” (mecenas/promotor-artista).

PLATAFORMAS EDUCATIVAS Y APLICACIONES TECNOLÓGICAS

AEDUCAR, relativa a la materia y profesor que lo imparte, será el soporte de apuntes o presentaciones con las que trabaje el profesor. En ella también podrán exponerse las actividades a realizar. También en ella puede exponerse puntualmente el calendario de exposiciones si ello se considera oportuno. El contacto con el profesor se realizará presencialmente o por el email proporcionado a los alumnos.

Equipo de trabajo en Canva.

RRSSS Instagram del departamento ARTES IES BAJO ARAGÓN donde podrán subir y actualizar contenidos, así como compartir impresiones y noticias con otros usuarios.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre los alumnos, sus características personales que debamos conocer y cualquier consideración o medida a tener en cuenta de adaptación. Una primera valoración nos facilita no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporciona información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ella podremos:

- Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).
- Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- Acotar el intervalo de tiempo y el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- Fijar el modo en que se va a compartir la información sobre cada alumno o alumna con el resto de docentes que intervienen en su itinerario de aprendizaje; especialmente, con el tutor.
- En los primeros días se recabará información de las aptitudes artísticas (escritura, dibujo y recursos de comunicación) del alumnado, así como sus principales intereses con la idea de dirigir la materia y actividades sacando el mayor partido de la clase.

8. EVALUACIÓN

La evaluación tiene que ser continua, formativa, sumativa y diferenciada a la vez que objetiva. La evaluación continua recoge el interés, la participación, el trabajo y el esfuerzo diario, orientando al alumnado en todo momento de su proceso de aprendizaje. La evaluación formativa persigue apoyar el aprendizaje del alumnado

proporcionando al docente o a la docente evidencias para la toma de decisiones en los procesos de enseñanza aprendizaje y a su vez, forma al alumno o a la alumna en el desarrollo de capacidades. La evaluación sumativa comprueba la consecución de los objetivos propuestos. Por otro lado, tiene que ser diferenciada por materias y objetiva en el sentido que el alumnado tenga claro cómo es su evaluación, los instrumentos de evaluación y criterios de calificación tenidos en cuenta para ello.

9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se calificarán todos los proyectos, microproyectos, proyectos individuales y colectivos realizados durante el curso.

- En la calificación de cada proyecto se valorarán tanto los aspectos teóricos como prácticos.
- Se valorará tanto el grado de resolución técnica logrado como el nivel de reflexión teórica y aplicación de conceptos previos que impliquen las realizaciones presentadas, así como también, el grado de creatividad y originalidad de las soluciones aportadas.
- Aspectos como la participación e intervención activas en clase, tanto en las sesiones teóricas como en las diferentes dinámicas de taller, o la ampliación de conocimientos propuestos en forma de investigaciones particulares, serán también apreciados en el proceso de evaluación.
- El proyecto deberá ir acompañado de su correspondiente memoria, que incluirá la investigación relativa al tema de partida, la evolución del proceso de realización y su justificación.

La nota de cada evaluación será la media de los proyectos realizados. Si se considera oportuno, se realizarán pruebas teóricas de los contenidos desarrollados en clase.

Evaluación de proyectos: Ejecución y realización del proyecto: hasta un 70% de la nota.

Memoria del proyecto: hasta un 30%.

Presentación y defensa oral del proyecto: hasta un 10%.

Los porcentajes pueden oscilar dependiendo del tipo de proyecto. La limpieza, claridad y buena presentación influirá en la nota, así como, la puntualidad en la entrega de cada proyecto. Los criterios de calificación respecto a las prácticas dependerán de la tipología de cada propuesta.

La nota final de curso se calculará con la media de los tres trimestres.

A) Recuperación de evaluaciones suspensas:

Para recuperar durante el curso las evaluaciones suspensas, el alumnado podrá entregar los trabajos no entregados o calificados negativamente para ser reevaluados.

El profesorado según su criterio podrá fijar una fecha para la realización de una prueba de recuperación o

bien encomendar a los alumnos/as suspensos la realización de una serie de trabajos prácticos para recuperar la evaluación. En ambos casos deberán obtener un mínimo de un 5 para aprobar la evaluación.

B) Evaluación final de la materia en junio:

Para decidir si un alumno ha superado los objetivos de la materia al final de cada curso y por tanto darle una calificación positiva se seguirá el siguiente procedimiento:

● Se realizarán 3 evaluaciones a lo largo del curso. De las dos primeras se entrega un boletín de calificaciones con la calificación obtenida en cada trimestre; en la última evaluación el boletín reflejará la nota del tercer trimestre y la final del curso. Valorar numéricamente cada nota de las 3 evaluaciones.

● Se realizará una media entre las calificaciones obtenidas en las 3 evaluaciones.

Nota media = (nota 1ª evaluación + nota 2ª evaluación + nota 3ª evaluación) / 3

La nota media obtenida será la nota final y se deberá expresar sin decimales de forma que se aplique el siguiente baremo de equivalencias:

Nota < 5. El alumno/a estará suspenso.

Nota > 5, = 5.alumno/a estará aprobado.

PRUEBA EXTRAORDINARIA EN JUNIO

Los alumnos que no logren alcanzar los objetivos a final de curso tendrán una convocatoria extraordinaria en el mes de Junio.

El alumno o alumna deberá entregar todos los trabajos que tenga pendientes, y si el profesor lo considera, la realización de un prueba teórica. Como mínimo se tendrá que obtener un 5.

10. ACTUACIONES GENERALES DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES Y ADAPTACIONES CURRICULARES PARA EL ALUMNO QUE LO PRECISE

Atención a las diferencias individuales:

El trabajo en grupo requiere supervisión y refuerzo para que se dé una interdependencia positiva, que todo el grupo trabaje por el grupo y se adapte a los diferentes ritmos de aprendizaje. Evitar inacciones dentro de los roles es fundamental, así como evitar críticas negativas o mal aceptadas para que no haya un mal clima en clase, también. Asimismo, se pueden utilizar reglas como otorgar un elemento simbólico negativo a quien que

realice comentarios ofensivos. El docente o la docente tienen que actuar de guía tanto en estas acciones, como identificando dificultades en algún punto del desarrollo del proyecto.

Recomendaciones para la evaluación formativa:

El docente o la docente observan cómo se trabaja en el aula mediante las sesiones grupales, el trabajo sobre ideación, generación de propuestas, cómo se lleva a cabo el proyecto artístico, su representación y producto final, así como la intervención individual de cada uno. Para que todo ello quede registrado se propone la realización de rúbricas para cada una de las fases del proyecto, y en la que se encuentren diversos descriptores relativos tanto a criterios de evaluación del proceso e ideación y ejecución del proyecto, así como parala actuación grupal y la actitud individual sobre esta unidad didáctica.

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se intentará inscribir a los alumnos en aquellas actividades relacionadas con la creación e intervención artística del entorno escolar y de la provincia.

Visita de exposiciones interesantes para el alumnado de artes:

Visitas a espacios de arte mural: Galería Cincuenta700, festival de arte mural en Caspe. Festival Asalto, Zaragoza.

VISITA bianual al “SOLO SUMMER GROUP SHOW”: Una ruta de esculturas emplazadas en el entorno natural de Cretas. Es éste un proyecto museístico al aire libre de la galería madrileña Albarrán Bourdais.

V. REFERENCIAS

Ingledew, J. (2017). *Cómo tener ideas geniales: Guía de pensamiento creativo.* Art Blume.

Gasca, J. y Zaragozá, R. (2014). *Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas.* Lid.

* Material de consulta sito en el departamento de artes plásticas I.E.S Bajo Aragón. Manual del proyecto general de la asignatura. “Arte urbano. Intervención artística. Bancos del IES Bajo Aragón, 2023”. Coordinadoras- María Mir y Mónica Casar.