



## PROYECTOS ARTÍSTICOS

### 1. Presentación.

La materia de Proyectos Artísticos tiene como objetivo que el alumnado adquiera las competencias necesarias para poder diseñar propuestas artísticas que promuevan su desarrollo personal y repercutan positivamente en la sociedad, entendiendo esta materia como un espacio interdisciplinar que favorezca la adquisición de las competencias y saberes de esta materia y de otras que conformen la etapa.

Esta materia contribuye a los objetivos del bachillerato al promover la maduración personal, fomentando conductas respetuosas, responsables y autónomas a través de propuestas cooperativas que promuevan la resolución de conflictos de forma pacífica.

El desarrollo de proyectos artísticos de forma colaborativa contribuirá a la inclusión de todo el alumnado, fomentando la igualdad de oportunidades y atendiendo a la diversidad inherente en el aula sin condicionantes sociales o personales. Dentro de un marco artístico y práctico, resulta factible promover iniciativas que desarrollem la implicación en las tareas, la investigación y desarrollo de métodos científicos, la capacidad de trabajo, el espíritu emprendedor y la disciplina como condiciones necesarias para un aprendizaje eficaz.

La materia de Proyectos artísticos promueve aprendizajes claramente conectados con muchas de las competencias y desafíos del Siglo XXI. Del trabajo artístico en equipo, se desprende la necesidad de comunicarse de forma eficiente y clara entre los individuos utilizando los diferentes lenguajes que conviven en el aula, así como la utilización de la terminología específica de la materia. Se promoverá, asimismo, la utilización de las TIC en el desarrollo de los diversos proyectos, favoreciendo el empleo de medios digitales en las distintas fases de desarrollo de éstos, como en la evaluación y la exposición. Asimismo, se favorecerá el conocimiento de la normativa reguladora de la protección de datos de carácter personal, a fin de evitar situaciones de riesgo y vulnerabilidad del alumnado y del profesorado, protegiendo sus derechos y libertades fundamentales. Para la creación de las producciones artísticas es necesario conocer y valorar la realidad del mundo actual y a través de esta se participa de su transformación y mejora social, partiendo de un compromiso con la sostenibilidad medioambiental y la inclusión.

Finalmente, los proyectos artísticos son el contexto idóneo para el desarrollo de la creatividad, sensibilidad artística y el criterio estético, contribuyendo al enriquecimiento cultural del alumnado. Esta materia se ha desarrollado teniendo en cuenta la etapa educativa anterior, concretamente teniendo en consideración los saberes y criterios de la asignatura EPVA de tercero de la ESO y la asignatura optativa de Expresión Artística de cuarto de la ESO, con la pretensión de crear una construcción significativa y progresiva del aprendizaje de los saberes y el desarrollo cognitivo del alumnado. Asimismo, esta materia contribuirá al desarrollo competencial del alumnado para que pueda progresar con garantías de éxito y acceso a su itinerario formativo posterior.

Esta materia consta de seis Competencias específicas, vinculadas al desarrollo de las competencias clave, destacando su relación con la Competencia conciencia y expresión culturales y la competencia emprendedora. Partiendo de la apreciación, el conocimiento y la valoración del patrimonio cultural artístico global, incluyendo el patrimonio local y las manifestaciones artísticas contemporáneas, se desarrollan las competencias específicas que abordan los aspectos fundamentales de las fases y el diseño de un proyecto artístico y su evaluación.

Los saberes básicos presentan aquellos contenidos conceptuales, procedimentales, actitudinales y axiológicos, imprescindibles para adquirir las competencias específicas y se refieren, por tanto, a la gestión y organización de los proyectos artísticos y al desarrollo de la



personalidad creativa e innovadora del alumnado. En este sentido se han constituido cuatro bloques de saberes:

El bloque 1, denominado “El patrimonio cultural y artístico. Emprendimiento cultural”, presenta los saberes que permiten realizar un acercamiento al patrimonio local y global como fuente de conocimiento y de inspiración necesarios para abordar la elaboración de proyectos. Estos saberes también supondrán el desarrollo de una visión integral del patrimonio, de sus elementos, funcionalidades y potencialidades. En el bloque 2, “La creatividad. Entornos de trabajo creativo”, se hace hincapié en la creatividad y sus procesos de desarrollo a través de procedimientos que potencien el pensamiento divergente e innovador. El bloque 3, “Espacios, medios, soportes y técnicas para el desarrollo de proyectos”, recoge el conocimiento de los diversos espacios, materiales y técnicas susceptibles de ser empleados y transformados en el desarrollo de proyectos artísticos, con una perspectiva medioambiental e inclusiva. El bloque 4, “Espacios, medios, soportes y técnicas para el desarrollo de proyectos”, aborda los saberes referidos al diseño, gestión y coordinación de los proyectos artísticos, el desarrollo de las fases de los mismos y el proceso de valoración y evaluación, teniendo en cuenta su impacto social y medioambiental.

Por último, los criterios de evaluación que se han establecido van orientados a conocer el grado de adquisición de cada una de las competencias específicas de la materia, es decir, el nivel en el que el alumnado es capaz de movilizar los saberes, conceptuales, procedimentales y relativos a actitudes y valores en el ámbito personal, social, académico y profesional.

En el desarrollo de proyectos artísticos se deben procurar entornos que contribuyan al desarrollo competencial por lo que en el documento se presentan también algunos principios y criterios que sería deseable tener en cuenta en el diseño de las situaciones de aprendizaje y que el profesorado concretará en sus programaciones de acuerdo al contexto de su centro. Cada centro tiene unos recursos y características propias, que pueden servir como origen y punto de partida de propuestas artísticas relevantes.

## 2. Competencias específicas.

### 2.1. Competencia específica 1.

Reconocer los elementos del patrimonio local y global histórico y contemporáneo a través de la percepción directa, reflexionando y argumentando su valor de cohesión social y promover su conservación.

#### 2.1.1. Descripción de la competencia.

La cultura es el modo de hacer, pensar y sentir de los individuos organizados en un sistema social. Esta unión colectiva nos ayuda a ligarnos a los demás a través de vínculos culturales. Cuando nos referimos a los elementos del patrimonio local y global histórico y contemporáneo, estamos aludiendo de forma amplia e inclusiva a todo tipo de manifestaciones artísticas de diferentes épocas históricas.

El patrimonio se manifiesta a nuestro alrededor por unas circunstancias determinadas históricas y sociales contextualizadas en un determinado entorno, que hacen que se exprese de una determinada forma, por lo que es fundamental un análisis profundo de su motivación, significación y de sus elementos formales.

El trabajo con referentes patrimoniales de diversas culturas y etapas proporcionará al alumnado conexiones entre los elementos propios de la cultura local, con los de otras culturas, para desarrollar una sensibilidad y visión artística y cultural desde el respeto a la diversidad, enriqueciendo su construcción identitaria.

Esta competencia promueve no sólo conocer el patrimonio y la diversidad de propuestas artísticas y culturales de distintos contextos geográficos e históricos, sino también abrirse a otras



culturas y sociedades fomentando el interés hacia ellas y desarrollando una visión multicultural, diversa y libre de prejuicios.

Para conectar con el patrimonio global y las manifestaciones artísticas de diferentes entornos, el alumnado utilizará diversos canales y contextos, que serán los medios y espacios de acceso a la cultura y podrán ser tanto contextos físicos como el aula, museos o espacios virtuales promoviendo situaciones que favorezcan la presencialidad en entornos artísticos, fuera y dentro del aula.

Esta competencia fomenta el respeto a la diversidad patrimonial y su singularidad para impulsar su conservación ya que el patrimonio como huella de nuestra identidad y diversidad es un bien de un gran valor que requiere de nuestra protección por tratarse de obras irremplazables.

#### 2.2. Competencia específica 2.

Elaborar ideas de proyectos mediante estrategias creativas, realizando bocetos y maquetas, y valorar de forma crítica su relevancia artística, viabilidad, sostenibilidad y coherencia con las intenciones perseguidas

##### 2.2.1. Descripción de la competencia.

El desarrollo de la creatividad es uno de los objetivos esenciales de esta materia, ya que la creatividad supondrá para el alumnado una herramienta para la expresión artística y además una destreza personal de aplicación en otros ámbitos de la vida.

La generación de ideas contribuye a la exploración del patrimonio que servirá de base teórica y fuente de inspiración en el desarrollo de proyectos artísticos. Explorar a través de la realización de bocetos, croquis y maquetas servirá para profundizar, perfeccionar o descartar ideas de los proyectos artísticos ideados.

Estas ideas han de seguir las pautas establecidas conforme a los objetivos propuestos del proyecto y deben responder a una necesidad y temática establecida, además deben tener en cuenta el contexto social y el marco de recepción previsto.

La selección o descarte de las propuestas individuales o colectivas, ha de realizarse de forma crítica y teniendo en cuenta su relevancia artística, su viabilidad y sostenibilidad.

#### 2.3. Competencia específica 3.

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, durante la construcción de proyectos artísticos, mostrando iniciativa y respeto por las aportaciones de los otros y empleando la terminología específica del área.

##### 2.3.1. Descripción de la competencia.

La suma de expresiones e identidades individuales componen las manifestaciones culturales colectivas. Estas manifestaciones colectivas son el resultado de procesos dinámicos de diálogo entre los diferentes individuos y el grupo y contribuyen a la construcción del trabajo colaborativo.

La expresión de forma imaginativa e innovadora de ideas, sentimientos y emociones de forma colaborativa, promueven la iniciativa, el pensamiento visual y la creatividad para la búsqueda de soluciones innovadoras y la integración de visiones individuales distintas en proyectos comunes. Además, se promueve la capacidad transformadora, los debates asertivos, y se desarrollan habilidades de empatía y respeto hacia las opiniones de los demás.

La creación de proyectos colectivos va más allá de la producción material de obras artísticas, ya que en el desarrollo de la fase creativa se requieren habilidades de argumentación de las ideas, la reflexión y el análisis del proceso creativo.



La utilización consciente y adecuada del lenguaje específico del área por parte del alumnado a la hora de exponer conceptos o manifestar sus opiniones, contribuirá a la elaboración de discursos claros y precisos para una adecuada comunicación y un aprendizaje significativo, además, de contribuir al desarrollo del pensamiento propio, crítico y divergente.

#### 2.4. Competència específica 4

Seleccionar los espacios, medios, soportes y técnicas adecuados para el desarrollo de un proyecto artístico teniendo en cuenta sus propiedades y características, así como las intenciones comunicativas y expresivas del proyecto y los principios de inclusión y sostenibilidad.

##### 2.4.1. Descripción de la competencia

Los proyectos artísticos requieren de un planteamiento riguroso de los objetivos que se pretenden alcanzar. Es en la fase de selección de los elementos que se utilizarán para adecuarse lo máximo posible a estos objetivos, cuando se requiere un conocimiento en profundidad de espacios, medios, materiales y técnicas que se vayan a utilizar y del análisis de las posibilidades formales y simbólicas que poseen para el desarrollo del proyecto. Esta selección y adaptación de los elementos deberá por tanto responder a las intencionalidades buscadas y contribuir a la trasmisión del mensaje que se quiera conseguir.

En la producción de proyectos artísticos colaborativos se deberá valorar con responsabilidad y compromiso la sostenibilidad del proyecto a desarrollar y materiales y técnicas a utilizar, con la finalidad de reducir el impacto medioambiental, además de tener en cuenta la seguridad en el manejo de las herramientas a emplear.

Necesariamente, en esta fase de selección, se debería realizar una elección de materiales, técnicas y espacios susceptibles de ser empleados y transformados atendiendo a la diversidad, que garantice la participación, el acceso, el progreso y la igualdad de oportunidades para todo el alumnado.

#### 2.5. Competencia específica 5.

Planificar y llevar a cabo las distintas fases del desarrollo de un proyecto artístico de forma creativa, atendiendo a principios de inclusión, sostenibilidad, innovación e interdisciplinariedad.

##### 2.5.1. Descripción de la competencia.

El primer paso a dar en el desarrollo y organización de las distintas fases de un proyecto cultural y artístico, es el diseño del propio proyecto. Es fundamental determinar los objetivos que se pretenden obtener y visualizar el resultado final para poder establecer los pasos a seguir teniendo en cuenta, el impacto y la transformación social que se quiere alcanzar, la gestión medioambiental y la participación activa e inclusiva de todas y todos los integrantes, ya que todas las acciones que se determinen en esta fase inicial condicionarán la experiencia de todo el proceso. El diseño del proyecto de forma participativa, cuidadosa, precisa y responsable, proporcionará una visión global de las distintas fases que se determinarán en el proyecto artístico, definiendo cuestiones tales como dónde se quiere llevar a cabo, materiales y elementos que se precisarán, técnicas que se desarrollarán, reparto de roles y participación, coordinación con otras áreas del conocimiento en proyectos interdisciplinares y los resultados artísticos y sociales que se pretenden alcanzar. Por todo ello es fundamental que en esta fase inicial se desarrolle una evaluación del proyecto para optimizar las fases y el producto final.

Una vez resuelta esta evaluación y establecidas las fases del proyecto artístico, se debería realizar un plan de trabajo que tenga en cuenta la temporalización y la optimización de los recursos disponibles que en muchas ocasiones son limitados. Este plan de trabajo, que por un lado se debería organizar de forma precisa, debería ser a la vez flexible, permitiendo que el alumnado sea el que de forma creativa e innovadora y contemplando el proyecto como algo



propio y valioso, encuentre las respuestas a posibles contratiempos que se puedan derivar, fomentando capacidades de autonomía, trabajo en equipo y haciendo de la creatividad una destreza propia del individuo.

#### 2.6. Competencia específica 6.

Exponer y compartir proyectos artísticos registrando el proceso seguido en su elaboración y desarrollo, elaborando los documentos necesarios para dejar constancia de las fases del proyecto y su resultado final y realizando una evaluación de la experiencia artística.

##### 2.6.1. Descripción de la competencia.

Una de las ventajas principales de compartir las creaciones artísticas es acercar al público diverso, las expresiones de las ideas, emociones y sentimientos, así como la representación de inquietudes colectivas y temáticas de interés social que subyacen en la obra. Esta exposición de los proyectos dentro y fuera del centro educativo del alumnado permite la interacción y retroalimentación con el espectador, dotando de sentido y finalidad a la obra de arte, creando un impacto social y contribuyendo a su transformación.

La fase de exposición de los proyectos como el trabajo de difusión de los mismos, requiere la coordinación con diversos agentes y espacios culturales además de la utilización de todos los medios físicos o digitales, por lo que resulta conveniente una planificación detallada y precisa que permita rentabilizar al máximo los elementos susceptibles de ser utilizados. Esto permitirá un adecuado resultado que potenciará el valor artístico de la obra y su calidad estética. Disfrutar de la oportunidad de la experiencia expositiva de la propia obra para el alumnado, permite el desarrollo de la capacidad de toma de decisiones y especialmente la interacción con el medio social ajeno a su círculo más cercano.

La evaluación nos proporciona unos indicadores de los procesos de trabajo como de la experiencia expositiva, relevantes para poder efectuar un registro de las evidencias de aprendizaje que nos llevará a una reflexión necesaria teniendo en cuenta entre otros, los principios de sostenibilidad, innovación e inclusión, ya señalados, para poder aportar propuestas de mejora, convirtiendo los errores en oportunidades de aprendizaje.

### 3. Saberes básicos.

#### 3.1. Introducción.

La materia de proyectos artísticos se diseña con la voluntad de favorecer la adquisición competencial del alumnado en la elaboración de diversos proyectos artísticos y con este objetivo, se han seleccionado una serie de saberes mínimos y fundamentales que actuarán de base tanto teórica como práctica en la elaboración de los distintos proyectos, además de contribuir al desarrollo de la identidad artística personal y a la identificación y análisis del patrimonio histórico artístico.

Los saberes forman parte del conjunto de elementos que constituyen las competencias específicas, a su vez, estos se encuentran integrados en los criterios de evaluación que servirán para determinar y realizar la evaluación taxonómica de los procesos cognitivos del alumnado.

El desarrollo de proyectos artísticos precisa de una base de conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de la materia y que se desarrollan en cuatro bloques:

Bloque 1. El patrimonio cultural y artístico. Emprendimiento cultural.

Bloque 2. La creatividad. Entornos de trabajo creativo.

Bloque 3. Espacios, medios, soportes y técnicas para el desarrollo de proyectos.



Bloque 4. Gestión de proyectos artísticos. Fases. Impacto.

La selección de los saberes básicos responde a aquellos que son imprescindibles para la adquisición de las competencias específicas. Por una parte, se incluyen los contenidos considerados esenciales para el desarrollo de un proyecto artístico, y por otra, todos los que contribuyen al desarrollo integral del alumnado que impulse su crecimiento artístico y su maduración personal y fomente una actitud receptiva al aprendizaje que le acompañe a lo largo de su vida académica, así como en otras parcelas sociales.

- 3.2. Bloque 1. El patrimonio cultural y artístico. Emprendimiento cultural.
  - 3.2.1. Principales referencias del patrimonio cultural y artístico material e inmaterial del entorno local y global y su conservación.
  - 3.2.2. Elementos fundamentales y características propias de diversas producciones artísticas
  - 3.2.3. Dimensión e impacto social de las manifestaciones culturales y artísticas y su valor de cohesión social y comunitario.
- 3.3. Bloque 2. La creatividad. Entornos de trabajo creativo.
  - 3.3.1. La creatividad artística. Adquisición y desarrollo.
  - 3.3.2. La creatividad como herramienta para la expresión artística, la transformación y destreza personal.
  - 3.3.3. Estrategias de superación del bloqueo creativo.
- 3.4. Bloque 3. Espacios, medios, soportes y técnicas para el desarrollo de proyectos.
  - 3.4.1. Propiedades de los materiales. Sostenibilidad, impacto de los proyectos artísticos y gestión de residuos.
  - 3.4.2. Formatos y soportes de las producciones artísticas.
  - 3.4.3. Técnicas artísticas. Innovación.
- 3.5. Bloque 4. Gestión de proyectos artísticos. Fases. Impacto.
  - 3.5.1. Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Gestión y coordinación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.
  - 3.5.2. Estrategias de trabajo en equipo y comunicación. Distribución de tareas y liderazgo compartido.
  - 3.5.3. Proyectos Artísticos. Fases.
  - 3.5.4. Sostenibilidad, inclusión e innovación en proyectos artísticos.
  - 3.5.5. Evaluación de proyectos artísticos y su impacto social.

4. Situaciones de aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje, al definir el contexto y las condiciones del aprendizaje, permiten en mayor o menor grado la realización de las actuaciones asociadas a las competencias específicas.

Las situaciones de aprendizaje se deben conectar con los desafíos del siglo XXI, por lo que dentro del contexto de la materia de proyectos artísticos habrá que utilizar referentes y temáticas de trascendencia social vinculadas con los retos del presente como son: el consumo responsable, la resolución pacífica de conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultural, el respeto al medioambiente y la gestión de residuos, entre otros.



Por otro lado, en el desarrollo de proyectos artísticos se deberán tomar como referentes el patrimonio artístico y cultural local y global como fuente de conocimiento y de inspiración, esto, favorecerá el desarrollo de la identidad cultural del alumnado contribuyendo a entender el patrimonio como agente de cohesión social, creando un vínculo cultural y fomentando los valores democráticos de la sociedad y su memoria histórica. Se debería favorecer esta percepción directa trascendiendo las barreras del aula y conectando con el medio social y con diversos agentes culturales, contemplando otros contextos educativos. Además, en esta materia es importante trabajar el equilibrio entre el rigor en el empleo de las diversas técnicas y la expresión plástica por lo que se debe fomentar la reflexión, la creatividad y el criterio estético.

Se ha de tener en cuenta la diversidad personal y cultural dentro del aula como una oportunidad para ampliar referentes y explorar los matices que proporciona introducir en un espacio multitud de culturas diversas que proporcionen diferentes miradas a retos que son comunes, integrando las experiencias personales del alumnado y sus vivencias para establecer vínculos con los saberes básicos y las competencias específicas del área. En este sentido, los principios del Diseño Universal de Aprendizaje pueden resultar muy útiles para el diseño de las actividades.

Para contribuir a la sostenibilidad, y en conexión con los ODS, se ha de realizar un ejercicio de reflexión sobre los distintos materiales, su uso, su consumo y el impacto medioambiental que provocan, por lo que se recomienda la utilización de materiales sostenibles y reciclados en el aula.

Contar en los centros educativos con la figura de un/a coordinador/a cultural, que favorezca la participación del alumnado del centro en actividades culturales y artísticas del entorno puede ser una manera de afianzar la presencia de la cultura y de las propuestas culturales del entorno en los centros.

La materia de proyectos artísticos no debería ser un lugar exclusivamente para “hacer”. Se han de fomentar los procesos de estudio e investigación, además de contribuir a un contexto creativo para el debate y la reflexión, explorando todas las fases del proceso creativo y valorando el error como una oportunidad de aprendizaje. En definitiva, ha de ser un espacio de desarrollo del pensamiento crítico y divergente, contribuyendo a que el alumnado pueda enfrentarse a otras situaciones de su día a día o a otras áreas del conocimiento de forma creativa y reflexiva.

Las situaciones de aprendizaje han de prestar atención necesariamente a los elementos emocionales por la capacidad que tienen para interferir y determinar los procesos de aprendizaje, a través de experiencias interpersonales como medio de gestión de emociones favoreciendo la salud mental, por otra parte, es necesario incentivar hábitos de constancia, de autoexigencia y de disciplina, que favorezcan el trabajo en el aula y que repercutan de forma positiva en la vida del alumnado.

El desarrollo de proyectos artísticos colectivos fomenta la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Habrá que potenciar la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y el lenguaje oral en la expresión de opiniones, posicionamientos y emociones, y el respeto por las ideas ajenas.

##### 5. Criterios de evaluación.

###### 5.1. Competencia específica 1.

Reconocer los elementos del patrimonio local y global histórico y contemporáneo a través de la percepción directa, reflexionando y argumentando su valor de cohesión social y promover su conservación.



5.1.1. Indagar en las propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual a través de la experiencia directa y activa.

5.1.2. Analizar los elementos y características fundamentales de obras artísticas del patrimonio cultural y artístico local y global.

5.1.3. Valorar la diversidad y la aportación del patrimonio cultural y artístico en la construcción de la identidad cultural, participando en debates de análisis formales y conceptuales de producciones artísticas mediante la crítica constructiva, y respetando la diversidad de opiniones.

5.1.4. Comparar elementos constitutivos del patrimonio artístico local y global, estableciendo de forma abierta relaciones entre ambos, analizando semejanzas y diferencias.

5.1.5. Argumentar la dimensión y el impacto social de las manifestaciones culturales y artísticas y su valor comunitario de cohesión social

5.2. Competencia específica 2.

Elaborar ideas de proyectos mediante estrategias creativas, realizando bocetos y maquetas, y valorar de forma crítica su relevancia artística, viabilidad, sostenibilidad y coherencia con las intenciones perseguidas

5.2.1. 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.

5.2.2. 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.

5.3. Competencia específica 3.

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, durante la construcción de proyectos artísticos, mostrando iniciativa y respeto por las aportaciones de los otros y empleando la terminología específica del área.

5.3.1. Manifestar ideas, sentimientos y emociones con empatía y respeto hacia los demás, compartiendo información contrastada y rigurosa vinculada con la materia.

5.3.2. Argumentar y valorar el sentido de pertenencia que proporciona una identidad cultural compartida.

5.3.3. Utilizar el lenguaje específico del área en el intercambio de visiones, argumentaciones y debates, enriqueciendo el contenido de los discursos y contribuyendo a una comunicación veraz y eficaz.

5.4. Competencia específica 4.

Seleccionar los espacios, medios, soportes y técnicas adecuados para el desarrollo de un proyecto artístico teniendo en cuenta sus propiedades y características, así como las intenciones comunicativas y expresivas del proyecto y los principios de inclusión y sostenibilidad.



5.4.1. Seleccionar diversos materiales, formatos y soportes, incluidos los recursos digitales, en el proceso creativo, teniendo en cuenta su capacidad comunicativa y sus propiedades.

5.4.2. Justificar la selección de los espacios y materiales del proyecto de acuerdo a los principios de inclusión y sostenibilidad.

5.4.3. Experimentar en el proceso creativo a través de distintas técnicas tradicionales y contemporáneas, proponiendo soluciones a las posibles dificultades que surjan durante el proceso

5.5. Competencia específica 5.

Planificar y llevar a cabo las distintas fases del desarrollo de un proyecto artístico de forma creativa, atendiendo a principios de inclusión, sostenibilidad, innovación e interdisciplinariedad.

5.5.1. Idear propuestas artísticas y culturales vinculadas con el patrimonio local a través de temáticas relevantes que contribuyan a la transformación social.

5.5.2. Planificar y coordinar proyectos culturales y artísticos, teniendo en cuenta las fases de desarrollo del proceso creativo, trabajando en equipo.

5.5.3. Coordinar propuestas interdisciplinares con otros ámbitos educativos integrando saberes propios de otras materias en la realización de proyectos artísticos.

5.5.4. Crear proyectos artísticos teniendo en cuenta los diversos lenguajes de expresión como por ejemplo la lengua de signos que confluyen en el aula por la diversidad del alumnado, sumando así, realidades de forma inclusiva.

5.6. Competencia específica 6.

Exponer y compartir proyectos artísticos registrando el proceso seguido en su elaboración y desarrollo, elaborando los documentos necesarios para dejar constancia de las fases del proyecto y su resultado final y realizando una evaluación de la experiencia artística.

5.6.1. Mostrar proyectos artísticos y culturales al entorno social y educativo a través de diversos medios, aplicando el conocimiento de la normativa reguladora de la protección de datos de carácter personal, a fin de evitar situaciones de riesgo.

5.6.2. Emplear en el desarrollo de la exposición de los proyectos artísticos y culturales los medios físicos o digitales disponibles rentabilizando y coordinando la gestión de los recursos y espacios al alcance.

5.6.3. Evaluar los procesos y resultados del trabajo realizado, de acuerdo a los principios de sostenibilidad, innovación e inclusión, registrando evidencias de aprendizaje, de manera textual, gráfica y/o audiovisual y aportar propuestas de mejora.