

PROYECTOS ARTÍSTICOS

La materia Proyectos Artísticos facilitará la adquisición de las competencias necesarias para elaborar trabajos artísticos y culturales que supongan un beneficio para el individuo y la sociedad. El patrimonio artístico y cultural se presentará como un modelo que ayude a comprender la relación del proceso creativo con el contexto que lo genera y se valorará como un fenómeno cultural complejo y dinámico.

El alumnado asumirá un doble papel. Por un lado, el de creador, enfrentándose a los retos propios de la producción artística y, por otro, el de gestor, asumiendo las responsabilidades ligadas al desarrollo de los proyectos.

La materia tendrá, igualmente, una doble finalidad. El conocimiento del Patrimonio potenciará el interés por su conservación, entendiéndolo además como un medio de reactivación económica, e incrementará la sensibilidad artística. Gracias a su carácter práctico, permitirá la aplicación de los conocimientos aprendidos en otras materias, y favorecerá la adquisición de una visión integral del proceso artístico, así como la reflexión final sobre el valor de la creatividad en la sociedad como medio de progreso.

Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa.

La materia Proyectos Artísticos permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de bachillerato, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

El diseño de un proyecto artístico requiere la participación del alumnado, lo que consolidará su madurez personal convirtiéndole en un elemento activo del proceso de aprendizaje. También ayudará a consolidar su juicio crítico a través del planteamiento de hipótesis y la búsqueda de soluciones para el inicio y la ejecución de los proyectos. Por otro lado, estos proyectos estarán conectados con el patrimonio cultural, especialmente con el local, lo que permitirá el análisis de las estructuras sociales y del rol de la mujer en las mismas y su evolución.

La elaboración de dichos proyectos afianzará el trabajo autónomo, ya que el profesor actuará como un elemento de apoyo, favoreciendo la adquisición de hábitos de trabajo y disciplina. El alumnado deberá justificar y comunicar de forma razonada su propuesta, lo que implicará expresarse correctamente de forma oral y escrita. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación serán un recurso importante para la ampliación de contenidos, la elaboración de material y la difusión de los proyectos y se fomentará desde el aula un uso responsable de dichas tecnologías. El fin último de los proyectos será el conocimiento de nuestra realidad cultural actual, fruto del devenir histórico y base de nuestra identidad, permitiendo la reflexión sobre la importancia del entorno en el individuo, así como la influencia de éste en los hábitos y bienestar cotidianos, individuales o colectivos.

Finalmente, a través de la materia se resaltarán el valor del patrimonio, favoreciendo la visión de éste como un agente importante e imprescindible de nuestra sociedad, que debemos conservar y difundir.

Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave

La materia Proyectos Artísticos contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística

La CCL será clave para la construcción y exposición de juicio crítico. En la materia Proyectos Artísticos se tratarán aspectos vinculados al conocimiento del patrimonio como base para la elaboración de proyectos por el alumnado. Esto implicará la capacidad de reflexionar sobre el proyecto y su valor en la sociedad, así como saber

comunicar dicho proyecto a esta sociedad. Además, la comunicación será una herramienta para favorecer el trato respetuoso y colaborativo con los otros, fundamental en el desarrollo de cualquier trabajo, fuera y dentro del aula.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

La STEM permitirá comprender e interpretar el contexto cultural a través de la observación y análisis de información relativa al patrimonio, local y global y a través de la recogida de información y su posterior tratamiento para extraer conclusiones.

Competencia digital

La CD será un recurso imprescindible tanto para la búsqueda de información como para la elaboración de contenidos, desarrollo de proyectos o difusión de los mismos. Se insistirá en la necesidad de un uso responsable de las tecnologías digitales.

Competencia personal, social y aprender a aprender

La CPSAA se pondrá en práctica, principalmente, a través de los proyectos, tanto en los individuales como en los grupales, favoreciendo la capacidad de aprender fuera del espacio educativo, así como la gestión del tiempo y de los recursos.

Competencia ciudadana

La CC será importante porque el conocimiento del patrimonio se planteará como medio de cohesión social, permitiendo reflexionar sobre los valores cívicos de nuestra propia sociedad, las estructuras que la componen y cómo se interrelacionan.

Competencia emprendedora

La CE estará presente en el análisis de las posibilidades económicas que el patrimonio ofrece en la sociedad actual, ya que los proyectos artísticos elaborados tendrán que tener en cuenta este factor.

Competencia en conciencia y expresión culturales

La CCEC será clave, ya que estará ligada a la comprensión de nuestra identidad, la diversidad cultural y el papel que la creación artística tiene en las sociedades.

Competencias específicas de la materia

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia.

En el caso de la materia Proyectos Artísticos hay cinco competencias específicas que se organizan en torno a tres ideas concretas: el patrimonio, la producción de proyectos artísticos y la gestión de los mismos. En relación con la primera de estas ideas, se propondrá el acercamiento al patrimonio y los elementos que lo componen, la necesidad de su conservación y el papel de la educación. En relación con la segunda, se planteará abordar todos los aspectos clave del diseño de un proyecto real. Y, en relación con la tercera, se mostrarán las fases necesarias para la gestión de los proyectos artísticos. Los distintos niveles de desempeño ligados a las competencias específicas son el núcleo de la materia, vinculadas a los criterios de evaluación y conocimientos.

Criterios de evaluación

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado.

El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que

estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores de las competencias clave en la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave.

Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Proyectos Artísticos se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

Contenidos

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas. Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas.

A pesar de ello, en el currículo establecido en este decreto no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe.

Los contenidos de Proyectos Artísticos se estructuran en tres bloques, a saber:

A. Nociones básicas sobre el patrimonio. En este bloque se presentará el patrimonio como fuente de conocimiento, inspiración y oportunidades personales, sociales y económicas. Facilitará las herramientas necesarias para conseguir una visión integral e integrada de los elementos del Patrimonio, así como la percepción y aprovechamiento de sus potencialidades.

B. Desarrollo de la creatividad. Este bloque se centrará en el proceso de creación y aquellos factores que lo favorecen. El patrimonio servirá de base para el aprendizaje. Su constante capacidad de cambio y adaptación han de entenderse como una forma de resiliencia que, por otro lado, está íntimamente ligada a la creatividad. Para favorecerla se propiciará un entorno adecuado de trabajo.

C. Gestión de proyectos artísticos. Se acometerán sus diferentes fases, así como su diseño y la medición del impacto social que pueden alcanzar. También se acometerán las posibilidades de desarrollo social, académico y profesional relacionadas con el mundo del arte.

Orientaciones metodológicas

Estas orientaciones se concretan para la materia Proyectos Artísticos a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

La metodología empleada deberá impulsar el aprendizaje significativo del alumnado para que éste alcance las destrezas cognitivas, procedimentales y actitudinales implicadas, así como el desarrollo de las competencias clave, con el fin de afianzar el aprendizaje a lo largo de la vida, el desarrollo de un espíritu crítico y una actitud democrática. La metodología deberá ser dinámica, adaptándose a las necesidades concretas del alumnado para que se produzca un correcto proceso de

enseñanza-aprendizaje. El profesor adquirirá un papel fundamental, no sólo como transmisor de conocimientos, sino también como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje y árbitro dentro del aula. Por otro lado, el discente deberá ser consciente de su responsabilidad en su aprendizaje y concienciarse de que es un elemento activo del mismo.

Debido la variedad de contenidos de la materia Proyectos Artísticos, las metodologías aplicadas deberán ser diversas. Se podrá emplear una metodología expositiva en el primer bloque, si bien las metodologías activas son las idóneas para alcanzar las capacidades procedimentales y actitudinales, fundamentales en la materia.

Un recurso imprescindible en cualquier ámbito educativo es Internet. Desde la materia se deberá favorecer un uso correcto y responsable del mismo. A través de propuestas de búsqueda de información y, especialmente, de trabajos de investigación, se fomentará la búsqueda en páginas de perfil especializado y el hábito de citar la fuente de consulta. Por otro lado, para la realización de los proyectos prácticos, individuales o grupales, la labor del profesor consistirá en programar para conseguir un desarrollo adecuado. En esta práctica, se tendrá en cuenta el interés de los proyectos interdisciplinares.

En el aula, es relevante que los agrupamientos favorezcan la práctica de las actividades y se adapten a las necesidades del momento. De igual manera, es fundamental tener en cuenta el tiempo empleado para cada tarea, especialmente en los trabajos más prácticos, aunque debe adecuarse a las necesidades del grupo.

Orientaciones para la evaluación

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Proyectos Artísticos.

Los instrumentos de evaluación serán variados, dotados de capacidad diagnóstica, de mejora y vinculados a las diferentes destrezas que el alumnado debe alcanzar. En concreto, se emplearán técnicas de observación, con las que se valorará el compromiso del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como técnicas formales, relacionadas con el rendimiento alcanzado por el alumnado a través de un objeto evaluable. Estas últimas podrán ser pruebas escritas de carácter abierto o semiabierto, desarrollo de proyectos, individuales o grupales, y el resultado de los mismos. En cualquier caso, el profesor tendrá libertad para diseñar aquellos instrumentos que mejor se adapten a las características del grupo.

Situaciones de aprendizaje

La conceptualización de las situaciones de aprendizaje, junto a las orientaciones generales para su diseño y puesta en práctica, se recogen en el anexo II.C.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, cuatro propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

En el ámbito educativo, se diseñará un contexto donde se trabajen las actividades extraescolares y complementarias, en el que cada alumno deberá organizar una exposición final para mostrar los proyectos desarrollados en el aula al resto de la comunidad educativa y, si es posible, a la comunidad externa.

En el ámbito personal, se propiciará la motivación del alumnado al encomendarle un trabajo de investigación relacionado con algún aspecto del patrimonio local que le resulte cercano o atractivo.

En el ámbito social, se planteará una situación relacionada con las instituciones locales que preservan, conservan y difunden el patrimonio cultural, para familiarizar al estudiante con ellas, valorando su papel dentro la sociedad actual y debatiendo sobre su futuro, así como su preservación.

En el ámbito profesional, se diseñará una situación de trabajo en equipo a través de la realización de un proyecto en grupo, para que el alumnado sea capaz de escuchar, tomar decisiones, liderar o delegar funciones, todo ello para la consecución de un resultado final no unipersonal.

Aprendizaje interdisciplinar desde la materia

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra.

Desde la materia Proyectos Artísticos se podrán plantear trabajos interdisciplinares para la realización de los proyectos artísticos, especialmente con las materias de Dibujo Artístico y Volumen.

Currículo de la materia

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. Para ello es completamente necesario partir de unos conocimientos previos sobre patrimonio, arte, cultura y normativa, para hacer del proyecto algo viable y realista. 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, CCL2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CC1, CE3, CCEC1, 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 y normativo en el caso de intervenciones en la ciudad o el patrimonio preexistente.

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, STEM1, 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 y profesionales externos, 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, CCL5, STEM1, CD2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC2, CCEC4.1, 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, STEM1, CD1, CD2, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CCEC1, CCEC2, CCEC4.2.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

1.1 Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso (CCL2, CD1, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CCEC3.2, CCEC4.1).

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 (CCL1, STEM3, CE3).

1.3 Iniciarse en el trabajo de campo de diferentes disciplinas que intervienen en la gestión, y difusión del patrimonio más cercano favoreciendo la reflexión sobre el valor, las posibilidades de intervención, la conservación, difusión, respeto y futuro del mismo (STEM4, CD2, CC1, CCEC1).

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 (STEM1, CD3, CPSAA3.2, CC4).

2.2 Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles y el patrimonio cercano como elemento de intervención (CPSAA3.1, CE1, CE2, CCEC 4.1, CCEC 4.2)

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 (CD3, CPSAA3.2, CE1, CCEC4.1).

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, sus limitaciones y sus posibilidades (CCL1, STEM1, CE3).

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 (CPSAA4.2).

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 (CPSAA1.2, CC3, CCEC3.1).

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 (CCL1, STEM1, CD2, CPSAA5, CCEC4.1).

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 (CCL5, CCEC2, CCEC4.2).

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 (CCL2, CC3, CE3).

Competencia específica 5

5.1 Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora y sus referencias históricas (CCL2, CD1, CC1, CCEC1, CCEC2).

5.2 Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados (CCL3, STEM1, CPSAA5, CCEC4.2).

5.3 Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación (CPSAA4).

5.4 Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación (CD2).

Contenidos

A. Nociones básicas sobre la creación artística y el patrimonio.

- Noción de patrimonio cultural, artístico y natural.
- El patrimonio local, material e inmaterial.
- La educación patrimonial.

B. La creatividad. Entornos de trabajo creativos.

- La creatividad. Destreza personal y herramientas para la expresión artística.
- Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
- Estrategias de superación del bloqueo creativo.

C. Gestión de proyectos artísticos.

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