



ACTIVIDAD FÍSICA PARA LA SALUD Y EL DESARROLLO PERSONAL

1. Presentación

La materia de Actividad Física para la Salud y el Desarrollo Personal en el currículum de 2.º de Bachillerato está orientada a consolidar, integrar y autogestionar los aprendizajes que la Educación Física ha aportado a la cultura motriz del alumnado. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y los desafíos para el siglo XXI siguen presentes en esta materia, facilitando las herramientas necesarias para tener un estado físico y mental óptimo y poder convivir en comunidad, ayudando al alumnado a construir su propia identidad.

El carácter transdisciplinario de la materia de Actividad Física para la Salud y el Desarrollo Personal, especialmente en cuanto a su función catártica, agonística y propedéutica en el Bachillerato, hacen que la materia colabore de manera directa en abordar la Agenda 2030. El desarrollo sostenible, la ciudadanía activa y democrática, la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género y el respeto a la diversidad son valores educativos incluidos en la LOMLOE que promueven la justicia social y que continúan el trabajo del primer curso de Bachillerato junto con otras materias del currículum.

La contextualización del aprendizaje y las relaciones con el entorno en cualquier ámbito tienen que promover situaciones de aprendizaje más allá del centro. El desarrollo personal y social, la sensibilidad artística y la prevención y actuación para un estilo de vida saludable conciernen a todas las competencias específicas, de forma que se hace necesaria la creación de tareas competenciales para su consecución. Así, se ayudará al alumnado a demostrar la capacidad para aplicar los saberes aprendidos, movilizándolos e interrelacionándolos en diferentes contextos al mismo tiempo que se fomenta la adopción de una actitud crítica hacia el mundo de la actividad física y la salud, valorando las actitudes proactivas y el valor del esfuerzo y la resiliencia.

Atendido el carácter propedéutico del Bachillerato y el aumento de las profesiones y estudios superiores relacionados con la Educación Física, esta materia ofrece al alumnado la formación y orientación laboral necesarias para mejorar su criterio de valoración frente a la variedad de alternativas laborales disponibles, tanto del ámbito universitario como de la Formación Profesional o de las enseñanzas deportivas y otros sectores.

Con la Actividad Física para la Salud y el Desarrollo Personal continúa la progresión de los aprendizajes de las etapas anteriores. Esto hace que los principales cambios los encontremos en las competencias específicas, saberes y criterios de evaluación, y que las conexiones con otras materias y las situaciones de aprendizaje sean similares a las de la materia Educación Física del anterior curso. Igualmente, el objetivo fundamental es promover un desarrollo integral del alumnado y la adquisición de las competencias específicas que identifican todo lo que el alumnado tiene que ser capaz de hacer, así como las situaciones y las condiciones en las que lo tiene que poder hacer, una vez haya cursado la materia.

La materia se organiza en cinco competencias específicas (CE) que despliegan y concretan las competencias clave, las que el alumnado tiene que adquirir para su pleno desarrollo personal, social y profesional, y que además permiten establecer relaciones con otras materias de la etapa.

En el apartado siguiente, saberes básicos, se establecen el conjunto de conocimientos que el alumnado tiene que aprender para adquirir y desarrollar las competencias específicas. Estos saberes básicos se han organizado en 4 bloques de contenidos: 1. Vida activa y saludable, 2. Organización y gestión de la actividad física y el deporte, 3. Manifestaciones de la comunicación y de la cultura motriz y 4. Interacción eficiente y sostenible con el entorno. Estos saberes se agrupan atendiendo su capacidad intercompetencial con la intención de que puedan desarrollarse en diferentes contextos y situaciones de aprendizaje para colaborar en la adquisición de cada una de las competencias específicas, siguiendo la lógica interna de la materia.



Las situaciones de aprendizaje planteadas al alumnado tienen que promover su implicación y su empoderamiento, con el objetivo de transformar su entorno, tanto desde la autogestión como desde contextos colaborativos. A partir de la construcción crítica y colaborativa de nuevos conocimientos, habilidades y valores se pretende favorecer que el aprendizaje responda a los retos que suponen los continuos cambios sociales y económicos que se están produciendo en las últimas décadas y que provocan un desajuste entre las necesidades formativas del individuo y las demandas de la sociedad actual. Es importante que las situaciones de aprendizaje capaciten al alumnado para transferir sus propios aprendizajes a otros contextos con la finalidad no solo de aplicarlos, sino de transformar y mejorar su entorno.

El grado de desarrollo y consecución de las diferentes competencias específicas de la materia Actividad Física para la Salud y el Desarrollo Personal será elaborado atendiendo los criterios de evaluación que se presentan, vinculados a los saberes, mediante la creación por parte del y la docente de descriptores observables, y contextualizados en las situaciones de aprendizaje adecuados para hacer efectiva la influencia del movimiento en el aprendizaje y el desarrollo integral del alumnado.

2. Competencias específicas de la materia

2.1. Competencia específica 1 (CE1)

Implementar y valorar un programa de actividad física y deportiva saludable, adecuado a las características personales y dirigido al bienestar físico, mental y social.

2.1.1. Descripción de la competencia

La adquisición de esta competencia se materializa continuando el enfoque holístico del concepto de salud tratado a lo largo de toda la etapa educativa, partiendo del hecho de que la conexión de la mente con el cuerpo y el movimiento contribuye a la mejora de todos los aspectos relacionados con una vida activa y saludable.

Dadas las características intrínsecas de la materia, es necesario seguir priorizando el aprendizaje vivencial y experimental de comportamientos, hábitos, conocimientos y capacidades a adquirir que facilitan mantener un estilo de vida activo y saludable con responsabilidad, autonomía y capacidad de gestión para una vida activa, dentro y fuera del entorno familiar y social.

En esta etapa educativa el alumnado tiene que integrar los hábitos de vida activa y completar el desarrollo de capacidades físicas y motrices, ampliando la participación regular en diferentes propuestas de actividades físicas y deportivas, tanto dentro de como fuera del centro educativo. Desde esta participación se permite experimentar las sensaciones intrínsecas al esfuerzo y al movimiento, así como desarrollar un sentido crítico para tomar decisiones y establecer hitos reales hacia la mejora de la forma física y de la salud con seguridad y hacia la eficiencia.

El foco de esta competencia se encuentra en la aplicabilidad de los conocimientos para toda la vida, con un nivel elevado de autonomía, de autogestión, y de capacidad de aprender, de decidir y de asumir responsabilidades y compromisos hacia la salud individual y colectiva coherentes con la vida fuera del ámbito educativo.

En el curso de 2.º de Bachillerato, el alumnado debe tener interiorizado el concepto multidimensional, dinámico y complejo de salud física, mental, emocional y social, planteado desde la OMS con el fin de garantizar una vida saludable de todas las personas, tal como se describe en los objetivos de desarrollo sostenible (ODS).

Los saberes que se vinculan a esta competencia en este curso son los componentes físicos y fisiológicos con impacto directo en la salud y el bienestar, como los relacionados con los aparatos cardio-respiratorio, músculo-esquelético, digestivo, y el sistema nervioso, especialmente. Esto se completa con los componentes metabólicos, los procesos energéticos de las diferentes exigencias físico-motrices realizadas y la aplicación de técnicas y métodos que favorecen la autonomía del alumnado, la regulación emocional y la motivación. Se debe, además, respetar la diversidad de



pensamiento, la diversidad física y la diversidad de género. En este sentido, el entorno de la práctica física y educativa tiene que ser necesariamente inclusivo para posibilitar que todo el alumnado participe de ella y de sus beneficios con los mínimos riesgos.

Se busca facilitar el desarrollo competencial de hábitos y rutinas saludables para la adolescencia y transferibles a la vida adulta. Por esta razón, el buen uso de la tecnología se presenta como parte del proceso de aprendizaje de esta competencia, aprovechando este recurso para mejorar las prácticas físico-deportivas y motivar a la juventud para implicarla en su proceso de mejora y que crezca con actitud crítica para una vida activa.

Esta competencia específica se relaciona directamente con las otras cuatro competencias específicas de la materia en cuanto al hito general de conseguir afrontar los nuevos retos que plantea la sociedad para adoptar un estilo de vida saludable y asentar las bases hacia posibles salidas académicas y profesionales, además de consolidar las adquiridas en el curso anterior y de este modo facilitar el éxito. Así mismo, el conocimiento adquirido con esta competencia específica conecta con las competencias clave y especialmente con la competencia personal, social y de aprender a aprender, desarrollando en el alumnado una personalidad autónoma, adaptabilidad a los cambios y capacidad de dirigir aprendizajes, de proponer ideas y de resolver problemas con autonomía.

2.2. Competencia específica 2 (CE2)

Planificar y promover situaciones físico-deportivas aplicando los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios adecuados.

2.1.2. Descripción de la competencia

Esta competencia permite al alumnado elaborar programas de educación física relacionados con la actividad física y el deporte para contribuir a mejorar la capacidad de liderazgo de proyectos motores en diferentes contextos relacionados con una vida sana y activa, ejercitando los atributos y habilidades de liderazgo y profundizando en la comprensión de las dinámicas de grupo y en la aplicación de habilidades de trabajo en equipo.

A través de esta competencia, el alumnado demuestra una comprensión de la importancia social y cultural que tiene la actividad física y el deporte como recurso útil en su vida, analizando los problemas sociales actuales asociados y reflexionando sobre los beneficios individuales y sociales de la participación en actividades físicas y deportivas. Por otra parte, es importante el trabajo de la planificación y coordinación de acontecimientos deportivos, así como la comprensión de los procedimientos de seguridad necesarios para la prevención de lesiones, de forma que se contribuya al crecimiento y al desarrollo de los agentes implicados.

Un aspecto clave de esta competencia es la demostración de la capacidad de ayudar a los otros a desarrollar e implementar estos tipos de actividades motrices en su vida cotidiana. Se trata de que el alumnado cuente con los recursos necesarios para ser críticos frente a las prácticas físicas y deportivas que tengan efectos negativos para su bienestar físico, mental y social, y que sea capaz de crear un clima motivacional adecuado para que se desplieguen identidades activas y se produzca un cambio favorable en los conocimientos y valores básicos de los participantes relacionados con la práctica de actividad física. Estos tipos de propuestas contribuyen a desarrollar la capacidad del alumnado de evaluar sus propias capacidades físicas y su propio comportamiento relacionándolas con su estilo de vida.

Se pretende que, a través de la planificación y la organización de actividades motrices relacionadas con los juegos y con los deportes individuales, colectivos y de adversario, el alumnado incorpore los elementos de la cultura motriz que lo rodea, incorpore aspectos de crítica social y de compromiso ético con la igualdad y la cohesión social en los que el diálogo y la pluralidad de valores e ideas contribuyan a una interacción dialogada y se rechace cualquier tipo de discriminación y violencia.



Esta competencia desarrolla aprendizajes relacionados con la toma de decisiones y con la secuenciación de acciones motrices, adaptando las habilidades específicas a las exigencias cambiantes de los diferentes juegos y deportes. Además, la organización y planificación de acontecimientos deportivos permite al alumnado ir más allá de la simple práctica deportiva y desarrollar un rol proactivo que transforme su contexto social más próximo para fomentar la difusión de las diferentes manifestaciones deportivas. Estas prácticas motrices están al servicio de una convivencia democrática y de una resolución dialogada de los conflictos mediante el intercambio cooperativo y respetuoso de información, cuidando la relación interpersonal y adoptando un punto de vista creativo y crítico en la construcción del nuevo conocimiento. La selección de estas propuestas está condicionada por las características y los intereses del alumnado y por el contexto próximo, así como por los aspectos culturales de las actividades motrices implicadas y por la posibilidad de reutilizarlas dentro de los proyectos que se realicen.

Esta competencia específica se interrelaciona con las otras cuatro competencias específicas de la materia y especialmente con la tercera competencia específica relacionada con el deporte como manifestación de la cultura motriz. Además, el conocimiento relacionado con esta competencia específica conecta con las competencias clave y especialmente con la competencia personal, social y de aprender a aprender, lo que desarrollará en el alumnado una personalidad autónoma para gestionar constructivamente los cambios y fomentar la participación social. Adicionalmente, contribuye al logro de la competencia clave emprendedora y posibilita la creación de ideas innovadoras y de toma de decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos y estrategias específicas, para considerar tanto las experiencias de éxito como las de fracaso como oportunidades para aprender.

2.3 Competencia específica 3 (CE3)

Analizar y promover proyectos de naturaleza artístico-expresiva con el uso del cuerpo y el movimiento como elementos comunicativos de la cultura motriz.

2.3.1. Descripción de la competencia

Esta competencia consiste en dominar autónomamente las capacidades comunicativas logradas durante la etapa de la ESO y el primer curso de Bachillerato. La comunicación no es solo una interacción con el entorno, sino que implica una gran variedad de habilidades y valores algunos de los cuales se han adquirido en los cursos anteriores, de forma que en este curso hay que llevar a cabo propuestas de más complejidad que impliquen una perspectiva reflexiva, crítica y responsable. Se continúa con aprendizajes que ayudan al desarrollo integral del individuo, ya en el último estadio antes de la vida adulta. Por ello, esta competencia implica la unión de la educación emocional y la expresión corporal a través de prácticas corporales artísticas que centran sus objetivos en las experiencias motrices vivenciadas y en la consolidación de hábitos de salud, en su sentido más amplio. Por este camino se continúa un trabajo de conciencia, percepción, dominio del lenguaje y gestión de las emociones, a través de situaciones variadas y abiertas, y se colabora así en una relación directa con las competencias clave de comunicación lingüística, social y ciudadana y de aprender a aprender.

Estos contenidos más elaborados son los que implican un paso más hacia la creación y la autonomía para desarrollar elementos artísticos. Segundo de Bachillerato implica un cierre de etapa en la que el alumnado tendrá la oportunidad de mostrar y evolucionar en su capacidad expresiva y comunicativa de manera que pueda desarrollarse de forma plena para empezar el siguiente ciclo académico o laboral, o en la vida adulta en general.

La Educación Física cerrará un ciclo de desarrollo de las capacidades de carácter cognitivo, motor y de las habilidades sociales y afectivo-motivacionales. De este modo, el alumnado de segundo de Bachillerato tendrá que ser capaz, no solo de gestionar sus emociones y de mostrar sus habilidades sociales, sino de actuar para resolver conflictos de manera dialogada y madura, mostrando acciones y actitudes de conocimientos de los factores sociales, económicos y culturales que forman los valores universales, respetando y haciendo respetar la diversidad.



El alumnado de segundo de Bachillerato ya tiene un bagaje competencial y de requerimientos adaptativos que conforman su personalidad y sus motivaciones hacia el futuro.

Esta competencia específica se interrelaciona con las otras cuatro competencias específicas de la materia y especialmente con la segunda competencia específica relacionada con los juegos y deportes. Del mismo modo, el conocimiento relacionado con esta competencia específica conecta con las competencias clave y especialmente con la competencia en conciencia y expresión culturales e investiga las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales del patrimonio, analizando sus lenguajes y elementos y seleccionando varias técnicas corporales para el diseño y la producción de propuestas artísticas y culturales. Adicionalmente, contribuye al logro de la competencia clave personal, social y de aprender a aprender, y muestra sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, y también a la competencia en comunicación lingüística participando en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa.

2.4. Competencia específica 4 (CE4)

Diseñar, adoptar y valorar actuaciones que fomentan estilos de vida saludables y sostenibles con seguridad y ecorresponsabilidad dirigidos a transformar y mejorar el entorno natural y urbano.

2.4.1. Descripción de la competencia

Esta competencia implica la consolidación de los aprendizajes y conocimientos adquiridos por el alumnado en la etapa de la Educación Secundaria Obligatoria y del primer curso de Bachillerato relacionados con el desarrollo de estilos de vida saludables y sostenibles aplicando principios de ética ambiental y de seguridad que tienen impacto en la comunidad y el entorno.

Esta consolidación se aborda desde una perspectiva crítica, reflexiva y ecorresponsible, en la que el alumnado de Bachillerato no solo diseña e implementa actuaciones para preservar el entorno natural y urbano mientras lleva a cabo actividades físicas y deportivas que pueden incluir en su tiempo de ocio, sino que también valora su impacto en la sociedad.

Para el logro de esta competencia, se tienen que establecer pautas de diseño, organización e implementación de actividades físicas y deportivas adaptadas al medio aplicando principios de sostenibilidad y responsabilidad social que reduzcan el impacto ambiental, como por ejemplo reducir los residuos y fomentar su recogida. En este sentido, se adoptarán protocolos relacionados con la protección del entorno y con los principios de prevención, seguridad y activación de los servicios de emergencia. Además, se continúan desarrollando las competencias específicas y profundizando en los correspondientes saberes adquiridos logrados en las etapas educativas anteriores relacionados con la movilidad activa y sostenible, con el consumo responsable y con la alimentación saludable.

Con el logro de esta competencia se desarrolla de manera integral el perfil de salida del alumnado, que aumenta su autonomía personal y social en la planificación, gestión y práctica de actividad física y deportiva en entornos naturales y urbanos, ampliando y profundizando en las competencias relacionadas con estilos de vida saludables y sostenibles trabajadas en cursos anteriores.

Esta competencia específica se interrelaciona con las otras cuatro competencias específicas de la materia, especialmente con la CE1, relacionada con la mejora de la salud y el logro de estilos de vida saludables y sostenibles.

Asimismo, su desarrollo contribuye al logro de las competencias clave y destaca significativamente la relación con la competencia clave matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, emprendiendo acciones con evidencia científica para preservar la salud física y mental y el medioambiente, practicando el consumo responsable y transformando el entorno de manera sostenible, y también con la competencia personal, social y de aprender a aprender contribuyendo a adoptar una vida saludable y sostenible orientada al futuro.



2.5. Competencia específica 5 (CE5)

Explorar y planificar actuaciones y proyectos futuros en los ámbitos personal, laboral y académico relacionados con la actividad física, el deporte y el ocio activo, mediante experiencias vividas y el uso de las nuevas tecnologías.

2.5.1. Descripción de la competencia

La práctica en general, la visita de espacios de relación con el mundo de la actividad física y el deporte, y el acompañamiento que durante toda la ESO y el Bachillerato ha seguido nuestro alumnado en busca de una identidad propia de su cultura motriz ayudan a conseguir esta competencia. Además, el uso de la tecnología puede ser facilitadora de este hecho y mejorar la gestión, la investigación y el cuidado de contenidos, y la comparativa y la estadística en el ámbito laboral y académico.

La competencia contribuye a completar el perfil de salida del alumnado que marca la LOMLOE en cuanto al Bachillerato y da un paso adelante respecto al curso anterior planificando y evaluando de manera directa e indirecta las diferentes fuentes de información, acciones y prácticas que marcan hitos reales para sus objetivos futuros en el mundo de la actividad física, el deporte o una Educación Física para toda la vida, consolidando en contextos locales y globales el sentido crítico y ético que han aprendido durante la Educación Obligatoria y el primer curso de Bachillerato.

Esta competencia específica se interrelaciona especialmente con las otras cuatro CE y consolida las adquiridas en el curso anterior, lo que facilita su éxito. Especialmente con la CE1 relacionada con la oportunidad que conllevan la planificación saludable de la actividad física en diferentes ámbitos profesionales, así como la posibilidad de planificar una mejora de la condición física, puesto que es un requisito laboral en algunos casos, tanto en el funcionariado como en la empresa privada. Hay una relación especialmente significativa con la competencia CE2 al entender el deporte como elemento que alcanza a casi todas las esferas de nuestra sociedad, en el caso del mundo laboral esto es evidente. Además, el conocimiento relacionado con esta competencia específica conecta con las competencias clave y especialmente contribuye al éxito de la competencia clave emprendedora, y de este modo posibilita la creación de ideas innovadoras a la hora de tomar decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos y estrategias específicas y considerando tanto las experiencias de éxito como de fracaso como oportunidades para aprender.

Con la planificación y colaboración real dentro y fuera del centro, en acontecimientos deportivos o en visitas a empresas e instalaciones relacionadas con la actividad física, deporte y el ocio activo, el alumnado puede acumular y consolidar experiencias para mejorar su pensamiento crítico, desde un punto de vista inclusivo, de comercio justo, sostenibilidad, y otros temas de transcendencia social que lo ayudan a orientarse hacia una autonomía personal, en una visión propedéutica, o directamente hacia el mundo laboral.

3. Saberes básicos

3.1. Introducción

El logro de las competencias específicas presentadas en el apartado anterior requiere el aprendizaje, la articulación y la movilización de los saberes que se detallan a continuación y que se presentan organizados en cuatro bloques según la naturaleza y la estructura interna de la Educación Física.

3.2. Bloque 1. Vida activa y saludable

Este bloque aborda los tres elementos básicos que integran el concepto de salud según la Organización Mundial de la Salud: salud física, mental y social.

Bloque 1. Vida activa y saludable CE1, CE3, CE4, CE5
Subbloque 1.1. Salud física
Grupo 1. Características de las actividades físicas saludables
Métodos de evaluación y autoevaluación de las capacidades físicas y coordinativas para la mejora personal y el acceso laboral.
Actitudes, hábitos posturales y ergonomía.
Programas de actividad física (FITT-PV). Sistemas de entrenamiento.
Tecnologías facilitadoras de la evaluación y del análisis fisiológico del ejercicio físico.
Grupo 2. Cuidado del cuerpo
Mitos y falsas creencias de la actividad física, el deporte, la nutrición y otros contenidos relacionados con el cuidado del cuerpo en otros ámbitos.
Métodos y técnicas de recuperación de lesiones y el esfuerzo.
Subbloque 1.2. Salud social
Actuaciones de prevención del consumo de tabaco, alcohol, otras drogas y la ludopatía asociada al deporte.
Diversidad, perspectiva de género e inclusividad en el mundo del deporte, la actividad física y el ocio activo.
Ayudas ergogénicas legales y dopaje.
Subbloque 1.3. Salud mental
Grupo 1. Métodos y técnicas de relajación y meditación
Métodos de relajación y estiramientos.
Técnicas de meditación.
Hábitos de descanso.
Valoración de la actividad física y el deporte como componentes resolutivos de estados depresivos.
Grupo 2. Uso y abuso de la tecnología
Autogestión del tiempo de uso de la tecnología para la mejora de la salud.
Hábitos de corrección en relación con la netiqueta aplicada a la actividad física y al deporte.



3.3. Bloque 2. Organización y gestión de la actividad física y el deporte.

Los saberes de este bloque de contenidos tienen que ver con la gran variedad de experiencias motrices desarrolladas a través de juegos y deportes y sus capacidades condicionales, así como con la planificación, organización y medidas preventivas en la práctica física. El bloque se subdivide en medidas preventivas y de seguridad, herramientas digitales para la gestión de la actividad física, juegos y deportes, y aprovechamiento del tiempo de ocio mediante el juego.

<p align="center">Bloque 2. Organización y gestión de la actividad física y el deporte</p> <p align="center">Ce1, ce2, ce4, ce5</p>
<p align="center">Subbloque 2.1. Medidas preventivas y de seguridad</p>
<p>Protocolos, normas de seguridad y técnicas para la prevención y actuación en una situación de emergencia en nuestras prácticas y en la vida cotidiana.</p>
<p>Política crítica y sostenible sobre la gestión de materiales y espacios para la práctica física y deportiva.</p>
<p align="center">Subbloque 2.2. Herramientas digitales para la gestión de la actividad física</p>
<p>Actitud proactiva respecto al uso de la tecnología relacionada con el movimiento, la actividad física, el deporte y la salud, en diferentes entornos de aprendizaje digital: planificación, control y análisis. Creación y cuidado de contenidos.</p>
<p>Salidas profesionales relacionadas con la Educación Física.</p>
<p align="center">Subbloque 2.3. Juegos y deportes</p>
<p>Juegos y deportes individuales, colectivos y de adversario.</p>
<p>Juegos y deportes inclusivos.</p>
<p>Organización y asistencia a acontecimientos o jornadas deportivas, torneos y competiciones deportivas.</p>
<p>Normativa y reglamento deportivo.</p>
<p>Roles deportivos: árbitro/a, organizador/a, entrenador/a, practicante, espectador/a y otros.</p>
<p>Valores deportivos olímpicos.</p>
<p>Actividades y dinámicas de animación sociocultural.</p>

3.4. Bloque 3. Manifestaciones de la comunicación y de la cultura motriz.

Este bloque tiene como foco las formas de gestión de conflictos, la identificación de los sentimientos para la regulación emocional, el conocimiento de las respuestas comunicativas del propio cuerpo ante diferentes mensajes y contextos emocionales y la profundización de los conocimientos relacionados con las manifestaciones artístico-expresivas y el deporte desde una perspectiva social y cultural. El bloque se subdivide en gestión emocional y habilidades comunicativas, elementos comunicativos y cultura artístico-expresiva y cultura motriz tradicional y deporte como manifestación cultural.

Bloque 3. Manifestaciones de la comunicación y de la cultura motriz
CE1, CE2, CE3, CE4, CE5
Subbloque 3.1. Gestión emocional y habilidades comunicativas
Grupo 1. Gestión emocional
Control y gestión de emociones. El diálogo y la mediación.
Técnicas corporales de regulación física y emocional.
Grupo 2. Habilidades comunicativas
Habilidades comunicativas: escucha activa, negociación, assertividad y comunicación efectiva.
Gestión de grupos: estilo de liderazgo, organización y dinamización de grupos.
Subbloque 3.2. Elementos comunicativos y cultura artístico-expresiva
Elementos comunicativos, cultura y contracultura.
Montajes e intervenciones artístico-expresivas.
Artes escénicas.
Actividades y artes circenses.
El ritmo y el cuerpo en movimiento. Danza y baile.
Expresión corporal y sus aplicaciones.
Subbloque 3.3. Cultura motriz tradicional
Contribuciones del deporte a la inclusión.
La <i>Pilota Valenciana</i> como bien de interés cultural. <i>Pilota</i> como deporte profesional.
Intervenciones en el desarrollo deportivo local.

3.5. Bloque 4. Interacción eficiente y sostenible con el entorno

Este bloque incluye los saberes relacionados con la promoción y participación en actividades físico-deportivas en entornos naturales y urbanos, con una interacción segura y sostenible, reduciendo el impacto ambiental y desarrollando actuaciones dirigidas a la conservación y mejora de estos contextos. En este bloque se incluyen también los saberes relacionados con la alimentación saludable y sostenible, el consumo responsable y la movilidad activa y segura.

Bloque 4. Interacción eficiente y sostenible con el entorno
CE1, CE4, CE5
Subbloque 4.1. Iniciativas y actividades saludables y sostenibles en el entorno
Evidencia científica de los beneficios de la práctica física y deportiva en el medio natural.
Medidas para reducir la huella de carbono en actividades al aire libre.
Transporte activo, seguro y sostenible.
Oportunidades del entorno para el ocio activo, seguro y sostenible. Promoción y usos creativos.
Prevención de riesgos en la práctica físico-deportiva en entornos naturales y urbanos. Protocolos de emergencia, primeros auxilios y supervivencia.
Propuestas de mejora de la salud y la sostenibilidad con impacto en la comunidad y en el entorno.
Riqueza natural y topográfica del entorno.
Subbloque 4.2. Alimentación saludable y sostenible
Consumo responsable: perspectiva crítica y alternativas saludables y sostenibles.
Hábitos nutricionales saludables y sostenibles.
Nutrición deportiva.
Subbloque 4.3. Tecnología y medio natural
Tecnología y aplicaciones facilitadoras de la práctica física y deportiva en el medio natural, urbano y en el tiempo de ocio.



4. Situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje tienen que contemplar el conjunto de competencias específicas, así como la interrelación de los saberes básicos que tienen asociados. Este enfoque es clave para crear situaciones que permitan trabajar simultáneamente competencias específicas relacionándolas entre sí. También tienen que facilitar la evocación de conocimientos anteriores para su consolidación y la adopción de hábitos en las prácticas que se derivan.

Para promover la adquisición y el desarrollo de las competencias específicas formuladas, las situaciones de aprendizaje deben tener las características y cumplir los criterios siguientes:

Ser significativas para el alumnado. Por eso, en su diseño hay que tener en cuenta que el alumnado sea consciente de su grado inicial de pericia. Además, se establecerán conexiones entre sus conocimientos, las habilidades, las experiencias, las actitudes y los valores, y se promoverá que aprendan de manera efectiva a vincularlos y a aplicarlos en diferentes contextos de aprendizaje de manera significativa y contextualizada. En este sentido, cabe señalar que no es lo mismo partir de los intereses del alumnado que conectar lo que se pretende enseñar con los intereses del alumnado. Hacerlo de este modo favorece la relación de las tareas con los conocimientos, habilidades y valores de la sociedad actual, al mismo tiempo que amplía y ajusta sus formas actuales de pensar y de actuar. La variabilidad metodológica adaptable, mediante una evaluación continua del proceso, facilita esta tarea y ayuda a que el alumnado desarrolle al máximo su potencial.

Ser funcionales y transferibles en la vida cotidiana del alumnado, además de orientarse hacia sus necesidades futuras. Las situaciones se diseñarán desde una perspectiva de funcionalidad, de forma que el alumnado sea capaz de plantearse preguntas más allá del contexto escolar y disfrute de las emociones generadas por la superación personal, lo que le hace plantearse cuestiones más profundas y estimulantes que le permiten adaptar el contenido aprendido a nuevas situaciones, reflexionando sobre sus causas y efectos. Este tipo de situaciones desarrollan en el alumnado la capacidad de aplicar y transferir los aprendizajes a varios contextos del ámbito escolar y social. Las situaciones de aprendizaje conectadas a la vida cotidiana del alumnado ayudan a mantener su interés y esto conduce a una mejora del aprendizaje. Esta transferibilidad del aprendizaje, junto con el aumento del nivel de desarrollo competencial, permitirá al alumnado responder a preguntas y resolver los problemas y retos con sentido crítico en diferentes contextos.

Implicar cognitivamente al alumnado, lo que fomenta la autonomía, la creatividad y aumenta su capacidad de producir ideas resolutivas e innovadoras. Se entiende la creatividad como la necesidad reflexiva de dar soluciones alternativas a un problema o acercarnos a su resolución. Este proceso reflexivo permite abordar futuros desafíos y dificultades cotidianas y, junto con actitudes resilientes, favorece la capacidad de gestión emocional. El trabajo del pensamiento crítico mediante situaciones de aprendizaje que implican la resolución de problemas para la movilización de saberes de manera individual o en equipo promueve una ciudadanía activa y despierta, necesaria en el ámbito de la Educación Física, en la lucha contra los mitos y los pseudoexpertos. También la tecnología puede ser facilitadora a la hora de plantear tareas competenciales. El alumnado tiene la oportunidad de interactuar, compartir y debatir haciendo una curación previa de contenidos y, lo que es más importante, aprendiendo a gestionar su buen uso.

Mejorar la práctica autónoma, potenciando la capacidad de razonamiento del alumnado, planteándole tareas y propuestas que le lleven a tomar decisiones, a reflexionar y a resolver problemas a partir de la interpretación de la información. Este tipo de situaciones tiene que incentivar capacidades relacionadas con la autorreflexión y con el pensamiento crítico que le permitan en el futuro tomar las decisiones adecuadas para su vida. Por ello, se tienen que provocar situaciones en que el alumnado tenga que revisar y reflexionar cómo está conduciendo sus aprendizajes. En este sentido, es necesario que haya momentos y situaciones para guiar y acompañar activamente su progreso y poder proporcionarle más información de la que se espera, o en qué grado tiene que hacer determinada tarea o mostrar determinado comportamiento. Con este fin se facilitarán los



recursos e instrumentos necesarios para el desempeño de los indicadores de resolución de los criterios de evaluación.

Ser flexibles, tanto desde el punto de vista del tiempo como del material necesario para desarrollarlas, de forma que el proceso educativo se pueda adaptar a los cambios e imprevistos del día a día en un centro educativo. La atención al ritmo individual del alumnado en el proceso de aprendizaje implica en buena medida esta flexibilidad. Como marco general de las situaciones de aprendizaje, con el objetivo de atender la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se incorporarán los principios del diseño universal, asegurándonos de que no haya barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar su participación y aprendizaje.

Fomentar la capacidad de autoeficacia del alumnado. El aumento de este sentimiento de competencia se fomenta a través de nuevos retos y actividades con más grado de dificultad. A medida que el alumnado avanza en su práctica se le proporciona o retira progresivamente las ayudas, y la situación se hace cada vez más exigente. Esta progresiva eliminación de las ayudas, junto con el refuerzo informativo y las oportunidades de recibir apoyo a lo largo del proceso, mantiene el alumnado en ese nivel de desafío óptimo, a medida que progresa en su desarrollo competencial. Cabe recordar también que el entorno de aprendizaje tiene que ser seguro, tanto desde un punto de vista físico como emocional, más todavía en una materia como Educación Física, puesto que este aspecto es una condición previa para que se produzca el aprendizaje efectivo.

5. Criterios de evaluación

CE1. Implementar y valorar un programa de actividad física y deportiva saludable, adecuado a las características personales y dirigido al bienestar físico, mental y social.	
	2.º Bachillerato
5.1.1	Aplicar de manera autónoma un programa de actividad física adecuado al nivel de condición física y a las necesidades e intereses propios y valorar los componentes que contribuyen al bienestar físico, mental y social.
5.1.2	Difundir propuestas de intervención de actividades físicas y hábitos saludables, dentro y fuera del centro.
5.1.3	Identificar y valorar los componentes de un estilo de vida saludable en el ámbito educativo y el ámbito sociofamiliar, discriminando las conductas de riesgo para la salud física, mental y social.

CE2. Planificar y promover situaciones físico-deportivas aplicando los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios adecuados.	
	2.º Bachillerato
5.2.1	Afrontar situaciones motrices en diferentes contextos, adaptando los elementos técnicos, tácticos y reglamentarios a las condiciones cambiantes de la actividad, y utilizando las habilidades sociales para la resolución de conflictos.
5.2.2	Organizar y adaptar acontecimientos recreativos y deportivos aplicando políticas sostenibles de gestión y uso de materiales e instalaciones.
5.2.3	Promover situaciones de actividad física y deportiva en diferentes contextos atendiendo a los elementos inherentes de justicia social como la participación y la igualdad de oportunidades.



CE3. Analizar y promover proyectos de naturaleza artístico-expresiva con el uso del cuerpo y el movimiento como elementos comunicativos de la cultura motriz.	
	2.º Bachillerato
5.3.1	Desarrollar y valorar propuestas artístico-expresivas mostrando un dominio de los elementos corporales y escénicos desde una perspectiva de género e inclusiva.
5.3.2	Organizar y practicar varias actividades motrices adoptando un comportamiento personal y social respetuoso y responsable, mostrando actitudes de empatía e inclusión ante la diversidad y autorregulando las emociones.
5.3.3	Organizar partidas y participar en la difusión de las diferentes modalidades de <i>Pilota Valenciana</i> como bien de interés cultural.

CE4. Diseñar, adoptar y valorar actuaciones que fomentan estilos de vida saludables y sostenibles con seguridad y eco-responsabilidad dirigidos a transformar y mejorar el entorno natural y urbano.	
	2.º Bachillerato
5.4.1	Practicar y evaluar actividades físico-deportivas inclusivas en el medio natural y urbano diseñadas con eco-responsabilidad y fomentando los estilos de vida sostenibles.
5.4.2	Promover actuaciones saludables y sostenibles para la protección, conservación y mejora del entorno natural y urbano, estableciendo relaciones con entidades relacionadas con la educación ambiental y con la sostenibilidad y evaluando su impacto en la comunidad.
5.4.3	Analizar, practicar y aplicar protocolos de seguridad y técnicas de primeros auxilios y supervivencia en contextos naturales y urbanos para controlar los riesgos intrínsecos de las actividades respecto a los equipamientos, al entorno y a la actuación e interacción de los participantes.

CE5. Explorar y planificar actuaciones y proyectos futuros en los ámbitos personal, laboral y académico relacionados con la actividad física, con el deporte y con el ocio activo, mediante experiencias vividas y el uso de las nuevas tecnologías	
	2.º Bachillerato
5.5.1	Elaborar una propuesta en el ámbito del centro o colaborar con entidades del entorno relacionadas con la actividad física y con la salud, el deporte, las actividades artístico-expresivas o la naturaleza, analizando las posibilidades del entorno más próximo y teniendo en cuenta la sostenibilidad.
5.5.2	Participar en la creación y en la difusión de contenidos relacionados con escenarios de práctica activa saludable utilizando las tecnologías digitales.

5.5.3

Cooperar en experiencias informativas de salidas académicas y laborales relacionadas con la actividad física, el deporte y el ocio activo.



BIOLOGÍA HUMANA Y SALUD

1. Presentación.

La biología humana parte del conocimiento del cuerpo humano, su anatomía y fisiología, para entender los hechos relacionados con la salud y la enfermedad. La comprensión de la estructura del organismo humano en sus distintos niveles, celular, tisular, orgánico y de aparatos y sistemas, así como de su complejo funcionamiento, posibilita que el alumnado tome decisiones fundamentadas respecto a la salud y pueda mejorar sus hábitos de vida.

En este sentido, el concepto de salud ha ido evolucionando a lo largo del tiempo. En 1948 entró en vigor la definición de salud de la Organización Mundial de la Salud: "la salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades". En 1974, Lalonde estableció los determinantes de la salud, entendiendo como tales a aquellos factores que condicionan la salud de una persona; dichos elementos son la biología humana, los estilos de vida, el medio ambiente, y los sistemas sanitarios, siendo el más influyente de ellos los estilos de vida. Además, a comienzos del año 2000 se introdujo el concepto *one health*, que integra el concepto de salud humana y sus relaciones con la salud animal y la salud ambiental. Por otro lado, las actuaciones de los sistemas sanitarios se orientan cada vez más hacia la prevención y la promoción de la salud, entendiendo esta como el proceso que permite fortalecer los conocimientos, aptitudes y actitudes de las personas para participar responsablemente en el cuidado de su salud y para optar por estilos de vida saludables. La aproximación al concepto de salud debe tener en cuenta, por tanto, todas estas consideraciones.

Esta materia pretende ampliar el conocimiento del ser humano como sistema vivo abierto y complejo, profundizando en su estructura y organización interna, así como en los mecanismos fisiológicos básicos que subyacen a las funciones de nutrición, relación y reproducción. La comprensión de estos procesos permitirá el estudio fundamentado de los problemas de salud relacionados con el cuerpo humano, los tipos de enfermedades, las técnicas de diagnóstico y tratamiento, así como su relación con los hábitos, conductas y comportamientos, individuales y colectivos, que la determinan. En este nivel, la madurez del alumnado permite ahondar en todos estos conocimientos y desarrollar, con un nivel mayor de detalle, actividades experimentales, como las disecciones anatómicas o la detección de nutrientes, así como observaciones detalladas de muestras de tejidos y órganos.

La contribución de esta materia a las competencias clave del perfil de salida del alumnado es evidente en el caso de las competencias matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), como ocurre en el resto de materias del ámbito científico y matemático, puesto que contribuye a estimular la vocación científica en todo el alumnado (objetivos *i* y *j* de Bachillerato y competencias clave STEM y personal, social y de aprender a aprender). Además, contribuye, junto con el resto de materias, a que el alumnado se comprometa responsablemente con la sociedad a nivel global al promover los esfuerzos individuales y colectivos en la defensa de la salud humana, del bienestar animal y del medio ambiente (objetivos *a*, *h*, *j*, *m* y *o* de Bachillerato, y competencias clave STEM y ciudadana), contribuyendo de este modo no solo a mejorar la calidad de vida de las personas, sino también a la preservación del patrimonio natural (competencia clave en conciencia y expresión culturales). Asimismo, trabajando esta materia se afianzarán los hábitos de lectura y estudio en el alumnado, habida cuenta de la importancia de la comunicación oral y escrita en la actividad científica, tanto en valenciano como en castellano y en otras lenguas (objetivos *d*, *e* y *f* de Bachillerato y competencias clave STEM, en comunicación lingüística y plurilingüe). Además, una parte de la experimentación e investigación se dedica a obtener, tratar y trabajar los datos e información utilizando como herramienta básica las tecnologías de la información y la comunicación (objetivos *g*, *i* y *j* de Bachillerato y competencias clave STEM y digital). Del mismo modo, el diseño de proyectos científicos e investigaciones contribuyen a despertar en el alumnado el espíritu emprendedor y a desarrollar destrezas para aprender de forma independiente (objetivos *j* y *k* de Bachillerato y competencias clave STEM, emprendedora y personal, social y de aprender a aprender). La colaboración en



estos proyectos mediante el trabajo en equipo es importante para desarrollar no solo la investigación y el aprendizaje, sino también para fomentar actitudes y valores vinculados al bien común y a un modelo de sociedad que debe integrar a todos para llegar a decisiones democráticas. Requiere, además, de una actitud respetuosa y tolerante hacia la diversidad cultural o de puntos de vista (competencias clave en conciencia y expresión culturales y ciudadana).

Dado que se trata de una materia científica, se recomienda abordarla de una manera práctica basada en la resolución de problemas, el estudio de casos reales y el trabajo de laboratorio, desarrollando las destrezas y el manejo adecuado de las técnicas experimentales básicas, así como en la realización de investigaciones, fomentando la colaboración y no solo el trabajo individual.

Se trata, por tanto, de una materia orientada, especialmente, a unos estudios superiores relacionados con la rama sanitaria, aunque también puede ser cursada por el resto de alumnado interesado en el cuidado del propio cuerpo y de la salud.

2. Competencias específicas.

2.1. Competencia específica 1.

Realizar investigaciones en torno a la biología humana utilizando metodologías propias del trabajo científico.

2.1.1. Descripción de la competencia 1.

El conocimiento científico se construye a partir de evidencias obtenidas de la observación objetiva y de la experimentación, y su finalidad es explicar el funcionamiento del mundo que nos rodea y aportar soluciones a problemas de nuestro tiempo.

Los métodos científicos se basan en la identificación y formulación de problemas científicos, la formulación de hipótesis, el diseño adecuado de estrategias para poder responderlas, la ejecución adecuada y precisa de dichas estrategias, la búsqueda y selección de información relevante y fiable, la interpretación y análisis de los resultados y la obtención de conclusiones fundamentadas. Si las investigaciones son experimentales, requieren, además, del aprendizaje y utilización de técnicas e instrumentos de laboratorio, así como de la puesta en práctica de los procedimientos característicos de las ciencias.

La adquisición de esta competencia permitirá al alumnado comprender la anatomía y fisiología del cuerpo humano, así como su relación con la salud y la enfermedad, a partir de situaciones en las que el alumnado tenga que aplicar los pasos del método científico, contribuyendo a desarrollar la curiosidad, la creatividad y el pensamiento crítico.

Mediante el desarrollo de esta competencia se espera que el alumnado sea capaz de realizar pequeñas investigaciones identificando el problema, emitiendo hipótesis y proponiendo estrategias para su contraste, así como identificando las variables o factores que intervienen, analizando los resultados obtenidos y llegando a conclusiones. Esta competencia, por tanto, es esencial para el desarrollo de una carrera científica y de la competencia clave STEM.

En cuanto a las relaciones con otras competencias específicas, la CE1 está ligada a las otras 2 competencias específicas asociadas a las metodologías del trabajo científico, la CE2, relacionada con el trabajo experimental, y la CE3, asociada a la comunicación de las conclusiones de las investigaciones, por lo que no puede desarrollarse independientemente de ellas. Tanto el diseño y desarrollo de investigaciones (CE1) como el trabajo experimental (CE2) y la comunicación de resultados (CE3) requiere poner en funcionamiento las destrezas asociadas a la ciencia, a partir del uso de los conocimientos específicos de la materia, por lo que también se relaciona con las demás competencias específicas de la misma (CE4 y CE5).

2.2. Competencia específica 2.



Utilizar con autonomía los métodos experimentales adecuados y aplicar correctamente las normas de seguridad del trabajo experimental.

2.2.1. Descripción de la competencia 2.

Las actividades experimentales juegan un papel fundamental en el aprendizaje de las ciencias, ya que vinculan los modelos que sustentan los cuerpos teóricos con la realidad que intentan describir y explicar. Así, permiten al alumnado explorar, elaborar explicaciones, reflexionar, pensar en función de modelos, comparar sus ideas con las aportadas por las experiencias y elaborar conclusiones. El laboratorio escolar es, por tanto, un ámbito adecuado para el aprendizaje de la utilización de los métodos y procedimientos científicos y resolver situaciones problemáticas, vinculando el conocimiento de que se dispone con lo que se observa.

Antes de iniciar cualquier trabajo experimental, es fundamental conocer los objetivos de aprendizaje de la actividad y realizar un diseño adecuado de la misma. A partir de aquí, el alumnado debe conocer el funcionamiento de los instrumentos y técnicas a utilizar, así como de las medidas de seguridad a aplicar durante el proceso.

Para la aplicación de técnicas de estudio de la anatomía y la fisiología humanas, se requiere la puesta en marcha de técnicas de conservación y preparación, como son los medios de fijación, tinción y observación, cuyo conocimiento será imprescindible para el desarrollo de esta competencia. Además, se requerirá la puesta en marcha de habilidades específicas que impidan la alteración de las muestras y prevengan posibles contaminaciones manteniendo, al mismo tiempo, la seguridad del investigador frente a posibles infecciones u otros riesgos relacionados con el trabajo de laboratorio, ya que el análisis de muestras tomadas de seres humanos puede contener agentes infecciosos que, tratados sin la suficiente precaución, podrían contagiar a las personas que trabajan con ellas.

Asimismo, el trabajo en el laboratorio implica el contacto con sustancias tóxicas, inflamables o corrosivas, por lo que se deberá formar adecuadamente al alumnado en su manejo para evitar accidentes relacionados con ellas. Todo ello implica la necesidad de una formación estricta en normas de seguridad del laboratorio que impida los accidentes.

El alumnado, además de desarrollar sus destrezas y el manejo adecuado de las técnicas experimentales básicas, ha de aumentar su autonomía en el trabajo experimental y automatizar la elaboración de un cuaderno de laboratorio como una rutina básica en la que el diseño de la experiencia, el registro de los resultados u observaciones, la interpretación de estos y la obtención de conclusiones deben asumirse como una tarea cotidiana en el desarrollo de la asignatura.

2.3. Competencia específica 3.

Comunicar con rigor y claridad las conclusiones de investigaciones o actividades experimentales, utilizando una argumentación fundamentada y el razonamiento lógico y aplicando diferentes formatos.

2.3.1. Descripción de la competencia 3.

La comunicación ocupa un importante lugar dentro de la ciencia, pues es imprescindible para la colaboración y la difusión del conocimiento, contribuyendo a acelerar considerablemente los avances y descubrimientos. La comunicación científica busca, por lo general, el intercambio de información relevante de la forma más eficiente y sencilla posible apoyándose, para ello, en diferentes formatos como gráficos, fórmulas, textos, informes o modelos, entre otros.

Mediante el desarrollo de esta competencia se pretende que el alumnado comunique las conclusiones extraídas a partir de investigaciones o actividades experimentales, utilizando los conocimientos adquiridos y los modos de argumentación y razonamiento de la ciencia. Supone la comunicación de las conclusiones, tras buscar información, recopilar datos y analizarlos, tener en cuenta argumentos y opiniones, y aceptar diversos puntos de vista para proponer una



intervención o solución. La comunicación científica es, por tanto, un proceso complejo, en el que se combinan de forma integrada destrezas variadas, se movilizan conocimientos y se exige una actitud abierta y tolerante hacia el interlocutor.

El desarrollo de esta competencia específica implica compartir las soluciones que se han encontrado que se consideran más adecuadas al problema planteado para facilitar el debate y la adopción final de decisiones respecto al mismo.

Así, la comunicación en el contexto de esta materia requiere la movilización no solo de destrezas lingüísticas, sino también matemáticas, digitales y el razonamiento lógico. El alumnado debe interpretar y transmitir contenidos científicos, así como formarse una opinión propia sobre los mismos basada en razonamientos y evidencias y argumentar defendiendo su postura de forma fundamentada y enriqueciéndola con los puntos de vista y pruebas aportados por los demás.

2.4. Competencia específica 4.

Tomar decisiones fundamentadas respecto al propio cuerpo y la salud, justificándolas desde el conocimiento científico sobre la estructura y funcionamiento del cuerpo humano.

2.4.1. Descripción de la competencia 4.

El conocimiento científico sobre el cuerpo humano, su anatomía y fisiología debe ser la base para comprender los procesos relacionados con la salud y la enfermedad, y debe fundamentar la toma de decisiones respecto al propio cuerpo y a la salud.

El desarrollo de esta competencia implica profundizar en los detalles de la organización anatómica y en los diferentes componentes que, organizados en niveles de complejidad creciente, celular, tisular, orgánico y de aparatos y sistemas, constituyen el cuerpo humano. Además, es imprescindible abordar los mecanismos fisiológicos que permiten comprender las funciones de nutrición, relación y reproducción, alcanzando una visión global de las relaciones entre los aparatos y sistemas que integran el cuerpo humano. Esta comprensión también incluye los mecanismos de retroalimentación y de regulación interna básicos.

A partir de este conocimiento, el alumnado debe ser capaz de comprender las bases de las alteraciones y enfermedades más comunes que le afectan. Es importante, también, reconocer el origen de estas enfermedades para poder abordarlas. El diagnóstico de estas patologías se basa en técnicas y análisis objetivos con una base científica que son propios de la medicina y la diferencian de otras terapias alternativas. Estas técnicas han ido evolucionando y se han perfeccionado para detectar y prevenir de forma cada vez más eficaz las enfermedades y alteraciones de nuestro cuerpo.

El conocimiento de los dos aspectos anteriores permitirá razonar y argumentar en torno a cuestiones de actualidad como las dietas, las supuestas propiedades de los alimentos o las medicinas alternativas, desenmascarando las pseudociencias y poniendo en valor la argumentación propia de la ciencia, de manera que el alumnado sea capaz de tomar decisiones fundamentadas respecto al propio cuerpo y la salud.

La CE1, como se ha citado, junto con la CE2 y la CE3 facilitan el abordaje de los problemas relacionados con la materia desde un punto de vista del trabajo experimental, por lo que su relación con la presente competencia resulta evidente, más en una asignatura como la presente, que se propone trabajar a partir de un planteamiento eminentemente práctico.

2.5. Competencia específica 5.

Relacionar la salud humana con los estilos de vida, el medio ambiente y los sistemas sanitarios.

2.5.1. Descripción de la competencia 5.



La promoción de la salud supone fortalecer los conocimientos, aptitudes y actitudes de las personas para participar responsablemente en el cuidado de su salud. Los elementos que condicionan la salud de una persona son la biología humana, los estilos de vida, el medio ambiente y los sistemas sanitarios, por lo que, para promover la salud, habrá que analizar y valorar los propios hábitos, los efectos de determinadas acciones humanas sobre el medio ambiente y los sistemas sanitarios, aplicando fundamentos científicos sólidos, con el fin de adquirir hábitos saludables y conductas y comportamientos sostenibles que garanticen un entorno saludable.

Las enfermedades crónicas como la diabetes, el cáncer o las enfermedades cardiovasculares son actualmente la principal causa de mortalidad y morbilidad prevenibles, así como la principal causa de pérdida de calidad de vida. La prevención de todas estas enfermedades pasa por desarrollar hábitos de vida saludables como una correcta alimentación, realizar actividad física o evitar sustancias y conductas adictivas.

Además, durante los últimos años, se ha producido una creciente incidencia de las enfermedades transmitidas por agentes de origen animal debido a distintas causas. Por un lado, se ha generado una adaptación de los agentes causantes de las enfermedades en otros animales al cuerpo humano debido a mutaciones en su genoma, lo que denominamos zoonosis. Asimismo, se ha dado una invasión de nuevos hábitats de especies procedentes de otros territorios, a lo que ha contribuido la movilidad asociada a la globalización o la liberación de especímenes de estas por el ser humano. A ello habría que añadir la migración de vectores y ocupación de nuevos territorios debidos al ascenso de temperaturas propiciado por el cambio climático. Con todo ello, se ha generado la expansión de enfermedades de tipo infeccioso que han causado pandemias. En este sentido, es fundamental que el alumnado sea consciente de la interdependencia entre la salud humana y la salud animal como causante de ese proceso de transmisión de enfermedades.

Por otro lado, la relación de la contaminación del aire y del agua como agente causante de enfermedades con millones de muertes anuales debe ser tenida en cuenta a la hora de valorar la importancia de ambos en la calidad de vida de los seres humanos, así como la de las medidas de prevención y adaptación que se deben tomar para reducir la incidencia de las alteraciones de la salud que provocan o favorecen.

Todo ello contribuye al concepto integrado de la salud que va más allá del conocimiento de la anatomía y fisiología del ser humano como especie aislada y que se resume en el concepto *one health*, presentado por La Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO), la Organización Mundial de Sanidad Animal (OIE), el Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA) y la Organización Mundial de la Salud (OMS), y definido por el grupo de expertos integrado por miembros de dichas organizaciones como: "un enfoque integrado y unificador que tiene como objetivo equilibrar y optimizar de manera sostenible la salud de las personas, los animales y los ecosistemas" que relaciona, por tanto, la salud humana, la animal y la ambiental.

Pero la importancia del mantenimiento de la salud no se reduce a la propia, sino que incluye también la de los demás. Un sistema sanitario debe velar por una buena salud compartida entre todos los ciudadanos, incluyendo los de otras poblaciones, no solo por constituir un derecho humano, sino también porque, además, la prevención compartida reduce la incidencia de las enfermedades en todas las poblaciones. Tal es el caso de la vacunación y la aplicación de otros medios preventivos en lugares lejanos que reducen la incidencia e incluso han propiciado la desaparición de enfermedades infecciosas.

La adquisición de esta competencia supone no sólo comprender, sino también ser capaz de argumentar con fundamentos científicos sobre la relación que existe entre los hábitos de vida, la preservación del medio ambiente y los sistemas sanitarios con la salud. El alumnado ha de ser capaz de valorar todos estos aspectos para poder adoptar y promover modos de vida saludables y ambientes favorables para la salud.



Por su naturaleza, esta competencia debería ser abordada desde planteamientos que respeten el funcionamiento de la ciencia, lo que le aportará credibilidad y objetividad, evitando planteamientos subjetivos más próximos a postulados pseudocientíficos. Es por ello que su asociación con las competencias CE1 a CE3 resulta patente.

3. Saberes básicos.

3.1. Bloque A Trabajo científico.

Los saberes básicos asociados a este bloque deben trabajarse de manera conjunta y transversal a los de los restantes bloques. Para avanzar en la adquisición de las competencias relacionadas con las destrezas y herramientas del trabajo experimental, es necesario ubicarlos en un contexto en el que necesariamente se ponen en juego saberes básicos correspondientes a los otros bloques.

3.1.1. Pautas del trabajo científico propias de la planificación y ejecución de una investigación en equipo: identificación de preguntas y planteamiento de problemas que puedan responderse, formulación de hipótesis, contrastación, obtención de conclusiones y comunicación de resultados.

3.1.2. Utilización de herramientas y de técnicas propias del laboratorio escolar aplicadas al estudio anatómico y fisiológico del cuerpo humano: disecciones de órganos, observación de células y tejidos, preparación de muestras en el microscopio y estudios de modelos anatómicos (moldes o réplicas de órganos y esqueletos).

3.1.3. Identificación de nutrientes e interpretación de pruebas diagnósticas básicas.

3.1.4. Utilización de herramientas tecnológicas para la búsqueda de información y la colaboración.

3.1.5. Búsqueda, reconocimiento y utilización de fuentes veraces de información científica.

3.1.6. Estrategias de comunicación de proyectos o resultados utilizando el vocabulario científico y distintos formatos (informes, vídeos, modelos, gráficos, etc.).

3.1.7. Papel de las científicas y científicos en el desarrollo de las ciencias de la salud.

3.2. Bloque B Organización básica del cuerpo humano.

3.2.1. Niveles de organización del ser humano. Células, tejidos, órganos y aparatos y sistemas.

3.2.2. Las funciones vitales.

3.3. Bloque C Anatomía y fisiología humanas.

3.3.1. La función de nutrición en el ser humano.

- a. Alimentación y nutrición. Nutrientes. Dieta saludable.
- b. Metabolismo. Intermediarios comunes en las rutas metabólicas de los seres vivos.
- c. Características, estructura y funciones de los aparatos y sistemas implicados en la función de nutrición.
- d. Importancia del mantenimiento del equilibrio homeostático.

3.3.2. La función de relación en el ser humano.

- a. Regulación química. Sistema endocrino.
- b. Sistema nervioso. Sistema nervioso central y periférico, somático y autónomo. Transmisión del impulso nervioso.
- c. Sistema locomotor. Características, estructura y funciones de los huesos y músculos. Fisiología del movimiento y de la contracción muscular.
- d. Receptores sensoriales y órganos de los sentidos.

3.3.3. La función de reproducción en el ser humano.

- a. Aparato reproductor. Anatomía y fisiología.
- b. Fecundación, embarazo, parto y lactancia.
- c. Métodos anticonceptivos. Técnicas de reproducción asistida.

3.4. Bloque D Salud humana

Tanto el bloque D como el E son bloques transversales que pueden impartirse en cada uno de los sistemas y aparatos estudiados.

3.4.1. La salud y la enfermedad. Concepto de salud. Factores determinantes.

3.4.2. Tipos de enfermedades. Causas, síntomas, prevención, métodos de diagnóstico y tratamiento de las enfermedades.

3.5. Bloque E. Determinantes de la salud.

Este bloque tiene como objetivo principal que el alumnado adquiera conocimientos y destrezas que le permitan valorar la información relativa al medio que nos rodea y, a partir de ello, desarrollar actitudes, tomar decisiones y actuar en consecuencia.

3.5.1. Estilos de vida. Dieta, higiene, higiene postural, adicciones a sustancias y conductas adictivas, prevención de accidentes, prevención de embarazos no deseados y de ETS, salud mental.

3.5.2. Ecodependencia del ser humano de la salud animal y ambiental. Concepto *one health*.

- a. Relación entre la aparición de nuevas enfermedades infecciosas y el cambio climático. Vectores de transmisión. Zoonosis.
- b. Relación entre la salud animal y la salud humana. Riesgos de la ganadería intensiva y del uso masivo de antibióticos.
- c. Contaminación atmosférica y de los ecosistemas acuáticos y terrestres: influencia en la salud humana.

3.5.3. Sistemas sanitarios y salud.

4. Situaciones de aprendizaje.

La naturaleza de esta asignatura, que pretende al mismo tiempo profundizar en el conocimiento de las características y funcionamiento del cuerpo humano y en la forma en que los factores y agentes externos influyen sobre el mismo, permite su abordaje en el aula desde diversos planteamientos, lo cual facilita que el profesorado diseñe situaciones de aprendizaje con una gran variedad de posibilidades.

El diseño de las situaciones debe promover la generalización de los aprendizajes y la adquisición de otros nuevos mediante la realización de tareas complejas que articulen y movilicen de forma coherente y eficaz los conocimientos, destrezas y actitudes implicados en las competencias específicas. Estas tareas deben presentar retos o situaciones problemáticas que requieren de una solución compleja, que no se limita a la búsqueda de una solución, sino que requiere de habilidades creativas y del diseño de soluciones poniendo en práctica las competencias adquiridas. En este sentido, son adecuadas las diferentes metodologías activas que dotan de mayor protagonismo al alumnado.



Las competencias específicas de esta materia movilizan, entre otros saberes, las destrezas en la realización de prácticas de laboratorio y en las investigaciones en torno a cuestiones de interés utilizando todo tipo de herramientas, incluyendo aquellas ligadas al campo digital, como ocurre en el caso de la bioinformática y la biología computacional, que pueden ayudar a encontrar nuevos caminos en el campo de la investigación. Son especialmente relevantes las diferentes metodologías investigativas, como el aprendizaje basado en la indagación, en proyectos, en problemas, el aprendizaje basado en casos o en experimentos prácticos. En todos ellos se pueden plantear retos que, partiendo del interés del alumnado, movilicen saberes esenciales para resolver la situación planteada.

Para resolver las situaciones, el alumnado deberá plantearse o enfrentarse a una pregunta investigable, buscar información, emitir hipótesis o explicaciones, realizar experiencias, informes o productos finales (dependiendo de la metodología concreta empleada), y argumentar y defender su resultado. Esta parte final invita a una reflexión sobre el proceso llevado a cabo.

Los retos planteados en las situaciones pueden girar en torno al estudio de los aparatos y sistemas del cuerpo humano, pueden dar pie a la realización de diversas prácticas de laboratorio en las que se estudie la composición o el comportamiento químico del organismo o la anatomía de órganos evolutivamente próximos a nuestra especie.

Por otro lado, se pueden abordar diversos estudios relacionados con patologías, sus orígenes y tratamientos, mediante recogida de información, trabajos en grupos y exposición de conclusiones.

Otra perspectiva desde la que se puede abordar una situación de aprendizaje en esta materia se relacionaría con los hábitos de todo tipo y su importancia sobre la salud humana, como aquellos de tipo postural, ejercicio físico, alimentación o consumo de diversas sustancias, que podrían desarrollarse igualmente a través de estudios bibliográficos, consultas a personas expertas, debates y exposición de conclusiones.

Por último, también existe la posibilidad de dar al planteamiento de la situación de aprendizaje una orientación más compleja partiendo de datos relativos a aspectos de tipo ambiental y barajar hipótesis en relación con la incidencia de determinadas variables sobre la salud humana, proponiendo medidas preventivas o adaptativas que conduciría a una discusión que podría generarse en clase.

En cualquier caso y como en el caso de otras asignaturas del ámbito científico, es conveniente:

- Plantear situaciones conectadas con la vida real y retos concretos, claramente explicitados.
- Conectar con competencias específicas de la misma u otras materias, adoptando una perspectiva global e interdisciplinar.
- Conectar las competencias específicas con competencias clave, prestando atención a una o varias de estas competencias.
- Hacer un planteamiento que haga más motivadora su resolución abordando temas de actualidad y, por tanto, de interés público.
- Introducir flexibilidad en su resolución, facilitando de este modo la creatividad del alumnado. Las situaciones problemáticas no siempre tienen una única solución.
- Posibilidad de desarrollarlas, tanto de forma individual como en equipo, lo que favorecerá la cooperación y la inclusión.
- Exigir la aplicación de criterios contrastados y objetivos y defender las adopciones de postura de forma razonada.
- Distinguir con claridad entre datos objetivos, sentimientos e ideologías, respetando todas las posturas.
- Poner en valor el papel de la ciencia en los procesos de toma de decisiones.



- Posibilidad de revisar las decisiones tras un proceso de argumentación y reflexión a partir de datos contrastados.
- Incorporar algún método de evaluación del proceso y autoevaluación del alumnado.
- Tener en cuenta los principios del diseño universal de aprendizaje, asegurando que no existen barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar la participación y el aprendizaje del alumnado.

5. Criterios de evaluación.

5.1. Competencia específica 1.

CE1 Realizar investigaciones en torno a la biología humana utilizando metodologías propias del trabajo científico.

- 5.1.1. Identificar y formular problemas científicos relacionados con la biología humana que requieran formular preguntas investigables.
- 5.1.2. Formular hipótesis y diseñar procesos y estrategias de contrastación.
- 5.1.3. Buscar, valorar y seleccionar fuentes de información relevantes y obtener información fiable y relevante relacionada con la materia en base al conocimiento científico, adoptando una actitud crítica.
- 5.1.4. Procesar los datos obtenidos e interpretar los resultados.
- 5.1.5. Formular argumentaciones y conclusiones fundamentadas, basadas en el análisis de los resultados y en las conclusiones de investigaciones anteriores sobre la problemática estudiada.

5.2. Competencia específica 2.

CE2 Utilizar con autonomía los métodos experimentales adecuados y aplicar correctamente las normas de seguridad del trabajo experimental.

- 5.2.1. Vincular el conocimiento científico disponible para proceder durante la experiencia e interpretar los resultados.
- 5.2.2. Planificar las acciones a realizar y delimitar el alcance de la actividad experimental diseñada.
- 5.2.3. Utilizar de forma correcta los instrumentos y las técnicas básicas para el estudio de la anatomía y fisiología animal, así como de los componentes moleculares del ser humano.
- 5.2.4. Obtener datos experimentales, registrarlos de manera sistemática y rigurosa y elaborar conclusiones basadas en los datos y errores experimentales y en los conocimientos previos.
- 5.2.5. Utilizar el cuaderno de laboratorio como herramienta para el registro de las observaciones y anotación de las conclusiones.
- 5.2.6. Trabajar en el laboratorio con respeto y cumplimiento de las normas de seguridad.

5.3. Competencia específica 3.

CE3 Comunicar con rigor y claridad las conclusiones de investigaciones o actividades experimentales, utilizando una argumentación fundamentada y el razonamiento lógico y aplicando diferentes formatos.



5.3.1. Elaborar memorias e informes utilizando el vocabulario propio de la materia, así como sistemas de notación y representación propios del lenguaje científico.

5.3.2. Comunicar conclusiones de investigaciones o actividades experimentales razonadas relacionadas con los saberes de la materia, transmitiéndolas de forma clara y rigurosa.

5.3.3. Utilizar la terminología y el formato adecuados, respondiendo de manera fundamentada y precisa a las cuestiones que puedan surgir durante el proceso.

5.4. Competencia específica 4.

CE4 Tomar decisiones fundamentadas respecto al propio cuerpo y la salud, justificándolas desde el conocimiento científico sobre la estructura y funcionamiento del cuerpo humano.

5.4.1. Describir la estructura y organización interna del cuerpo humano identificando los tipos celulares, tejidos, órganos y aparatos que lo integran, así como las relaciones entre los mismos.

5.4.2. Analizar la fisiología de los diferentes aparatos y sistemas del cuerpo humano, relacionándola con las alteraciones y enfermedades más comunes que les afectan.

5.4.3. Explicar las respuestas del cuerpo humano a las alteraciones producidas por lesiones o inducidas mediante enfermedades o sustancias, desde la perspectiva del modelo de ser vivo pluricelular de organización compleja que responde mediante mecanismos de retroalimentación para mantener su homeostasis.

5.4.4. Relacionar los modos de actuación más destacados de la medicina frente a las enfermedades con la fisiología de los aparatos y sistemas.

5.4.5. Identificar y describir las técnicas básicas de diagnosis y las aplicaciones tecnológicas asociadas ellas, valorando su impacto en el tratamiento de las enfermedades humanas con mayor impacto en la actualidad.

5.5. Competencia específica 5.

CE5 Relacionar la salud humana con los estilos de vida, el medio ambiente y los sistemas sanitarios.

5.5.1. Argumentar con fundamentos científicos la necesidad de adquirir hábitos de vida saludables.

5.5.2. Explicar la relación directa que existe entre la salud humana y las condiciones ambientales.

5.5.3. Analizar situaciones generadas por las acciones humanas que comportan modificaciones en el medio ambiente con consecuencias para la salud a nivel individual, local y global.

5.5.4. Relacionar las condiciones de vida, sociales y económicas y los sistemas sanitarios con la salud.



COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. Presentación

La expansión de la sociedad de la información, los medios de comunicación de masa, la globalización y las tecnologías digitales en el mundo contemporáneo propician la interrelación entre las personas y la inmediatez de los procesos comunicativos. Todo ello ha configurado un entorno en el cual la imagen y la narrativa audiovisual forman parte esencial de la comunicación mediática que caracteriza a nuestra época. En la sociedad actual las imágenes son omnipresentes, su influencia en la visión del mundo se refuerza cada día, y configuran una realidad económica, política y social dominada por la llamada “cultura de la imagen”, sin precedentes en la historia de la humanidad. Asumir las ventajas que esto tiene también tiene que implicar necesariamente hacer una valoración crítica.

Se entiende la comunicación audiovisual como el conjunto de intercambios de mensajes creados y producidos por las personas con la mediación de instrumentos tecnológicos que presentan información mediante sistemas acústicos, ópticos, o una combinación de los dos, con fines informativos, artísticos o ideológicos. Los medios audiovisuales utilizados en este tipo de comunicación se centran especialmente en el manejo y el montaje de imágenes y en el desarrollo y la inclusión de componentes sonoros asociados a estas.

El importante papel de la comunicación en la sociedad contemporánea, para informar, entretenir y apoyar la formación de los ciudadanos, se puede reconocer claramente en el contexto político, social y cultural en que nos situamos. Y es en este contexto donde los medios de comunicación de masas se han concebido como instrumentos para hacer llegar o difundir a un gran público información y entretenimiento. Pero también publicidad y propaganda que, según los intereses, pueden enmarcarse en la promoción comercial y la influencia en los hábitos de consumo o bien en la manipulación y la imposición de una forma de conocimiento de la realidad poco rigurosa, superficial, estereotipada y falsa, para conseguir la adherencia a una determinada ideología, afiliación partidaria o creencia.

Todo lo que nos transmiten los grandes medios de comunicación, la prensa, el cine, la televisión, la radio, Internet, las redes sociales o los videojuegos constituye la vía esencial por la cual la ciudadanía adopta modelos ideológicos, visiones del mundo y pautas de vida. El alumnado está expuesto e inmerso en este mundo audiovisual al cual tienen fácil acceso. Con las pantallas pueden informarse, relacionarse, jugar, crear, transgredir, pero también correr riesgos. La realidad que reflejan las imágenes es poliédrica, de forma que su comprensión dependerá de factores personales como la experiencia, la memoria, los propios conocimientos previos, la cultura, el contexto y los códigos de cada sociedad. El consumo y la difusión de información comunicada esencialmente por la imagen puede tener muchas ventajas, pero también comportar un desprecio hacia el acceso crítico y razonado al conocimiento, en favor de la espectacularización, cosa que abona el terreno para la posverdad, las noticias falsas y la desinformación.

Hay que tener una mirada crítica y reflexiva que enfoque la relación entre los jóvenes y las pantallas, dotar de un aprendizaje específico que ayude a comprender los textos mediáticos, aquellos que combinan diferentes lenguajes o formas de comunicación: imagen, vídeo, sonido y texto, de una educación mediática que aporte una competencia descrita como una forma de alfabetización.

La alfabetización mediática, en analogía al aprendizaje de una lengua, tiene que ofrecer los instrumentos necesarios para leer e interpretar imágenes y sonidos de los diferentes medios, pero también para escribirlos. Tiene que proporcionar a la ciudadanía las claves para expresarse, seleccionar la información, ordenarla, utilizarla, interpretarla y valorarla.

Esta es la finalidad de la asignatura de Comunicación Audiovisual, ir más allá de la simple capacitación en el uso eficiente de las tecnologías y procurar un conjunto de competencias que tienen como objetivo fundamental dotar al alumnado de instrumentos tanto para la interpretación analítica y crítica de los contenidos mediáticos como para la participación activa. Esto implica conocer los lenguajes de la comunicación y aprender a expresarse de manera creativa, respetuosa y ética. Conocer los procesos de construcción de la realidad mediatizada y ser capaz de diferenciar la realidad de su representación mediática



con el estudio, el análisis y la práctica de la creación fotográfica, la ficción cinematográfica, o el audiovisual de no-ficción, el cómic, la radio, la televisión, los videojuegos o las redes, que se han convertido en una herramienta básica para el desarrollo de la creatividad, la mirada personal, la identidad, la construcción de valores sociales y la contribución al patrimonio cultural humano.

Se pretende lograr la capacitación del alumnado de bachillerato para comprender toda la carga comunicativa, estética, de valores y contravalores que tienen los mensajes audiovisuales y cómo se transmiten estos significados, potenciando la capacidad del alumnado para observar, analizar, relacionar y comprender la diversidad de elementos y fenómenos que constituyen la cultura de su tiempo.

El enfoque de la materia Comunicación Audiovisual tiene que ser fundamentalmente procedural, dado que el diseño y la producción es la manera más adecuada para adquirir el conocimiento sobre los lenguajes audiovisuales. Junto con la recepción activa, el análisis crítico y la teorización conceptual que comporta, contribuirá a la formación de ciudadanas y ciudadanos ilustrados en comunicación, más libres, competentes, reflexivos, participativos, selectivos y consumidores críticos respecto de la realidad audiovisual que los rodea.

Contribuye a la construcción de la identidad de los estudiantes, así como a diferentes habilidades de la inteligencia para percibir, comprender, interpretar la realidad, apreciar las producciones audiovisuales y comunicar las ideas, los valores y los sueños propios con creaciones individuales o colectivas, indagando e incidiendo en el entorno cultural, social y público en el cual están inmersos, haciendo uso de lenguajes simbólicos específicos.

Como creador, el alumnado tiene que abordar las producciones audiovisuales con unos propósitos comunicativos concretos que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos fuera de su círculo, prestando atención en busca de la autenticidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, la innovación y el pensamiento crítico y autocrítico, así como aquellas de expresión personal, que se difunden y se fomentan especialmente por las redes sociales.

Esta materia optativa de bachillerato tiene un carácter polivalente e interdisciplinario y conecta con aspectos básicos de la alfabetización audiovisual previstos en las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes de diferentes materias de la Educación Secundaria Obligatoria, y permite buscar los vínculos con el resto de áreas de conocimiento del ámbito lingüístico, humanístico, científico y artístico, atendiendo en este caso a la especial relación con la lengua y la literatura, la música, las artes plásticas y visuales y la tecnología, muy presentes en los medios en todas las fases de sus procesos.

Todo ello supone una aportación importante de la materia Comunicación Audiovisual a la consecución del perfil competencial del alumnado al finalizar el bachillerato, especialmente en cuanto al logro de la competencia en conciencia y expresión cultural que pide respetar y valorar críticamente la manera en que las ideas y los significados son expresados y comunicados creativamente en las diferentes sociedades.

La competencia clave ciudadana que sitúa al alumnado plenamente en la vida social y cívica se logra con las competencias específicas de una materia que entiende los medios audiovisuales como herramientas culturales fundamentales de expresión y comunicación de unos contenidos que hacen referencia a temáticas sociales, culturales y comunicativas, como por ejemplo la educación por la paz, la igualdad, la solidaridad, la democracia, los valores cívicos, la convivencia intercultural o la sostenibilidad ambiental.

La contribución de la materia resulta sin duda relevante en cuanto a la competencia en comunicación lingüística y a la competencia plurilingüe, puesto que el lenguaje verbal forma parte inseparable de los elementos constitutivos de los medios audiovisuales y, además, comporta una interacción oral y escrita adecuada en unos ámbitos, contextos y propósitos comunicativos diversos, incluyendo la cultura literaria y su relación con la narrativa visual.

Comunicación Audiovisual contribuye al logro de la competencia clave digital, puesto que las tecnologías necesarias para la percepción, el análisis, la creación y la difusión de contenidos audiovisuales son actualmente digitales en las diferentes partes de los procesos.



Las líneas que ordena esta propuesta curricular se dirigen, por lo tanto, a dotar al alumnado de unas competencias específicas que se desarrollen de manera interactiva y enriquecedora mutuamente. La presentación no implica ninguna jerarquía ni ordenación cronológica y el lugar que se concederá al desarrollo de cada competencia dependerá de la naturaleza particular de cada situación de aprendizaje.

Las competencias específicas requieren un conjunto de saberes relacionados con los lenguajes y procedimientos básicos del mundo de la imagen y los medios de comunicación audiovisual para hacer un análisis crítico de los mensajes percibidos y poner en práctica las principales técnicas utilizadas en la producción audiovisual.

En las situaciones de aprendizaje se presentan un conjunto de principios que orientan el diseño de actividades destinadas al trabajo del alumnado para lograr las competencias específicas.

Para acabar, los criterios de evaluación orientados a conocer el grado de adquisición de cada una de las competencias específicas de la materia, es decir, el nivel con que el alumnado es capaz de movilizar los saberes, conceptuales, procedimentales y los relativos a actitudes y valores a escala personal y social.

En síntesis, Comunicación Audiovisual tiene como objetivo que el alumnado tendría que ser capaz de identificar y valorar de manera crítica los componentes de la comunicación audiovisual, las tipologías de medios, los elementos que constituyen los lenguajes audiovisuales, la representación que hacen los medios de la realidad y la influencia que tienen los medios sobre los modelos ideológicos, las visiones del mundo y las pautas de vida del público.

2. Competencias específicas

2.1. Competencia específica CE1

Analizar y valorar de manera crítica los componentes de la comunicación audiovisual, relacionándolos con el contexto sociocultural, político, económico, ideológico y estético, y con el potencial impacto que tienen sobre el público.

2.1.1. Descripción de la competencia CE1

Esta competencia aborda el poder de los medios de comunicación de masas, la inevitable influencia que la comunicación mediática, de masas y persuasiva, aquella que se vehicula a través de los medios de comunicación audiovisual, tiene sobre la sociedad actual a la hora de determinar las pautas de conducta e incluso las ideologías.

El concepto general que tiene el alumnado de la comunicación humana hay que reelaborarlo en el ámbito audiovisual y describir la complejidad en cuanto a la diversidad de códigos y normas de funcionamiento.

Valorar los componentes del proceso comunicativo audiovisual implica identificarlos y tomar conciencia, entre otras cosas, de su finalidad, la transmisión de unos determinados mensajes, que hacen una representación de la realidad, pero que no son en ningún caso la realidad misma. Mensajes que con el paso del tiempo se convierten en transmisores de unos determinados valores.

Trabajar para lograr la competencia permite abordar la complejidad del fenómeno comunicativo mediático en relación con los diferentes contextos en los cuales se produce el contexto sociocultural con un conocimiento básico de la evolución histórica de los medios en determinadas sociedades y entornos culturales.

Tomar en consideración el contexto político y conocer las implicaciones económicas que hay detrás de cualquier producción mediática implica identificar cuáles son los emisores en los diferentes medios, distinguiendo, por ejemplo, los de titularidad pública de los privados y los valores, los contravalores y las ideologías que transmiten.

Investigar el impacto que los medios audiovisuales tienen sobre la vida cotidiana permite profundizar en las razones de esta influencia. Por ejemplo, el concepto de fascinación por la imagen, exacerbado a partir



de la segunda mitad del siglo pasado. El grado de expresividad y emotividad del conglomerado de imágenes y sonidos estructurados provoca en las personas un mecanismo casi espontáneo de credulidad y credibilidad, puesto que apela a menudo a las emociones primarias.

Contribuye al perfil competencial del final de etapa del bachillerato en cuanto a la competencia clave en comunicación lingüística, o la competencia clave ciudadana, por el hecho de pedir interpretar y valorar con actitud crítica textos orales, escritos y multimodales con un énfasis especial en el ámbito de los medios de comunicación, para favorecer un uso eficaz y ético de la comunicación, libre de abusos de poder a través de los códigos verbales y no verbales, participando en diferentes contextos de manera activa e informada y construyendo conocimiento al servicio de la igualdad de derechos de todas las personas, la convivencia democrática, buscando la adopción de un juicio propio y argumentado ante problemas éticos y filosóficos fundamentales y de actualidad con actitud dialogante, respetando la pluralidad de valores, creencias e ideas y rechazando todo tipo de discriminación y violencia.

Y en cuanto a la competencia clave en conciencia y expresión culturales, contribuye a investigar las especificidades e intencionalidades de manifestaciones comunicativas artísticas y culturales procedentes del patrimonio del entorno y global, mediante una postura de recepción activa, lúdica y crítica.

2.2. Competencia específica CE2. Análisis

Analizar producciones audiovisuales de épocas, tipologías y géneros diferentes desde un punto de vista crítico y estético, relacionando los elementos formales con el contenido, la intención comunicativa, la estética, y la representación subjetiva que hacen de la realidad.

2.2.1. Descripción de la competencia CE2

Con esta competencia específica se pretende un grado de profundización en la relación entre forma y contenido a través del análisis.

La capacitación para comprender toda la carga comunicativa, estética, de valores y contravalores que comportan los diferentes lenguajes de la comunicación mediática se logrará yendo más allá de la simple participación como espectador pasivo.

Practicar el análisis de imágenes fotográficas, películas de cine, vídeos publicitarios, piezas informativas de la radio o televisión o cualquier otro tipo de producción audiovisual demanda convertirse en consumidores conscientes que sepan diferenciar las imágenes de su referente real. Es decir, constatar que los mensajes audiovisuales no son nunca la realidad, sino una representación subjetiva de esta, y conocer cuáles son los elementos que contribuyen a desfigurar la realidad y tomar conciencia de cómo los diferentes medios pueden contribuir a la creación de estereotipos sexuales, étnicos, profesionales, políticos, etc.

Como consecuencia, desarrollar la capacidad de pensamiento crítico y sentido estético, así como ampliar los conocimientos culturales.

El análisis dirige sus esfuerzos a aclarar lo que dice una manifestación audiovisual y la manera en que lo dice, identificar los componentes significativos específicos y estructuras de cada medio y sus intencionalidades.

Hay que ser consciente, no obstante, de que la imposibilidad práctica del estudio exhaustivo de un objeto fílmico, fotográfico, etc. obligará a elegir los criterios de valoración, es decir, a tomar en consideración no solo determinados aspectos de la obra analizada en detrimento de los otros, sino a estudiarlos acercando la lente de aumento solo a ciertos fragmentos representativos de la obra.

La competencia lleva implícito tener que comunicar los análisis e interpretaciones hechas, es decir, compartir las indagaciones sobre los elementos importantes de la propia experiencia audiovisual, establecer vínculos con las experiencias previas o identificar lo que se ha aprendido y los métodos utilizados.

La sensibilización con el mundo más amplio de la expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones incidirá al abordar con más rigor la ejecución de las propias producciones audiovisuales que se trabajarán en el alcance de otras competencias específicas de la materia.



La contribución más significativa de esta competencia al perfil final del alumnado del bachillerato recae en el conocimiento y la valoración crítica de las diferencias que hay entre la realidad y la representación de la realidad en el mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. También en el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

Para lograr la competencia de análisis serán condiciones necesarias afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina y dominar, tanto en su expresión oral como escrita, las lenguas de aprendizaje del alumno con fluidez, coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos de la competencia clave lingüística. Así como la búsqueda avanzada y con criterio de la información necesaria y la creación, integración y reelaboración de contenidos de la competencia digital.

Analizar críticamente ideas relativas a la dimensión social, histórica, cívica y moral de la comunicación mediática a través de los medios audiovisuales, que remiten a la competencia clave ciudadana.

Además, contribuye de manera fundamental al logro de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, puesto que exige implicarse, de diferentes maneras y en diferentes contextos, en la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y valorar el sentido del papel que desarrollan las personas como elementos activos de la sociedad.

2.3. Competencia específica CE3. Expresión

Diseñar acciones y mensajes comunicativos de diferentes tipologías, géneros y formatos utilizando las tecnologías audiovisuales, orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes objetivos estratégicos y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

2.3.1. Descripción de la competencia CE3

El desempeño de esta competencia tiene que permitir al alumnado participar en la dinámica creativa de los medios audiovisuales y movilizar simultáneamente el pensamiento divergente y convergente.

Diseñar implica estar abierto a diferentes estímulos para la creación y aplicar ideas, imágenes, emociones, sensaciones o sentimientos y explorar las diversas maneras de transmitirlas mediante los elementos y códigos para generar contenidos en diferentes medios y apoyos comunicativos.

Para llevar a cabo un diseño audiovisual, individual o colectivo, habrá que conocer los elementos, las técnicas, los procesos, comunes y específicos, de los diferentes lenguajes y experimentar. Hacer uso de las propias experiencias personales y elegir los elementos más significativos en relación con la intención creativa, perfeccionar los métodos para utilizarlos valorando la posible influencia sobre los receptores. El diseño implica planificación en la elección creativa de ideas y elementos, organizar de manera coherente y eficaz el material fotográfico, cinematográfico, videográfico o sonoro, así como las fases del proceso, la gestión del tiempo, la revisión constante de estos para hacer ajustes y establecer convenciones para gestionar el grupo y el trabajo colectivo de manera integradora y respetuosa.

Las producciones audiovisuales creadas en el aula tendrían que intentar transmitir los intereses afectivos, cognitivos, sociales y culturales, así como la percepción de la realidad del alumnado, buscando la autenticidad y la expresividad, contando con la doble posibilidad de trabajo individual y la importancia de la interacción y cooperación entre las personas del grupo en el trabajo colectivo. Así, la distribución en un grupo de tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime, según los objetivos inherentes con una buena planificación de un proyecto, en este caso audiovisual, forman parte de las capacidades que requieren la competencia clave personal, social y aprender a aprender.

Esta competencia específica contribuye al logro fundamental de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, puesto que supone seleccionar e integrar con creatividad varios medios, apoyos y técnicas para diseñar y planificar proyectos con creatividad y eficacia, utilizando lenguajes, técnicas, herramientas y recursos diversos.

Se sitúa en relación con la competencia clave emprendedora por el hecho de llevar a cabo un proceso de creación y toma de decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos,



estrategias ágiles de planificación y gestión de proyectos, y reflexionando sobre el proceso creativo como una oportunidad para aprender. En cuanto a la competencia digital, el diseño de contenidos digitales aplicando medidas de seguridad y respetando derechos de autoría para ampliar los recursos y generar nuevo conocimiento.

Independientemente de que la competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber, está especialmente vinculada a una competencia específica de diseño audiovisual, teniendo en cuenta la especial relación del lenguaje audiovisual con los usos de la oralidad, la escritura de textos, la dimensión estética del lenguaje y la cultura literaria narrativa y en general.

2.4. Competencia específica CE4

Hacer proyectos comunicativos audiovisuales, individuales o colectivos de manera creativa, crítica y responsable planificando las fases de producción, difusión a través de diferentes canales y contextos y los recursos necesarios de acuerdo con criterios éticos, empleando con corrección técnica y expresiva los códigos, las estructuras, los procesos y las tecnologías de los diferentes medios y evaluando el proceso y el resultado.

2.4.1. Descripción de la competencia CE4

Esta competencia específica ayuda a valorar, analizar y diseñar para la consecución de un producto que culmina un proyecto comunicativo de carácter audiovisual.

La realización de producciones permite al alumnado experimentar el reto de poner en práctica toda la experiencia audiovisual conjugando de manera colectiva todos los elementos seleccionados previamente de creación al servicio de la expresión final de las ideas, la visión del mundo, los valores y los intereses propios.

Realizar implica seleccionar elementos narrativos, expresivos y plásticos específicos de las artes audiovisuales, integrándolos con creatividad y de manera colaborativa, para elaborar un proyecto que responda a una finalidad determinada.

Producir permite conocer características y tipologías básicas, abordar la secuenciación del proyecto, las áreas de trabajo, la técnica, la estética, creativa y de producción, el reparto de tareas y la asunción de roles para la consecución de una pieza audiovisual.

Permite el contacto con las diferentes profesiones vinculadas a la comunicación audiovisual, experimentar las funciones de la dirección de proyectos audiovisuales en las fases de preproducción, rodaje o grabación y posproducción con la gestión eficaz del tiempo disponible.

La producción audiovisual, además, invoca la relación con otras materias, especialmente las artes escénicas, la música y el resto de artes plásticas y visuales, los vínculos entre los respectivos lenguajes simbólicos y la interacción con elementos tecnológicos multimedia.

En cuanto a la difusión, compartir públicamente las creaciones audiovisuales implica exponerse ante un público diverso y comunicar las expresiones de las ideas, las emociones o los sentimientos vinculados a la pieza, así como la representación de inquietudes colectivas y temáticas de interés social subyacentes en la obra.

Explorar canales y contextos diferentes para la comunicación pública de los proyectos requiere la coordinación con varios agentes, espacios y plataformas de difusión tanto presenciales como virtuales, además de la utilización de los medios físicos o digitales necesarios.

La competencia contribuye al perfil del final de etapa, puesto que ayuda al alumnado a adaptar y organizar conocimientos, destrezas y actitudes para responder con creatividad y eficacia a los retos de producción comunicativa, cultural o artística, teniendo en cuenta la coherencia entre la intención creativa, la conformación final de la obra valorando el producto final. Además de la competencia clave en conciencia y expresión culturales, contribuye a la competencia clave personal, social y de aprender a aprender que hace



referencia a la muestra de sensibilidad hacia las emociones y las experiencias de los otros, la necesidad de tomar decisiones, con sentido crítico y ético, aplicando conocimientos técnicos específicos y estrategias como una oportunidad para aprender.

3. Saberes básicos

3.1. Introducción

Se ha estructurado el área en tres bloques interrelacionados, que tienen que ser trabajados de manera integrada con los subbloques correspondientes. El primero, Percepción y análisis, con saberes relativos a los contextos históricos y culturales de la comunicación, la imagen estática y en movimiento, los medios de comunicación audiovisual, así como el conjunto de elementos que configuran los lenguajes audiovisuales y la relación con los significados que transmiten.

El segundo bloque, Comunicación y expresión audiovisual, presenta saberes relacionados con el diseño, la producción y la difusión de proyectos comunicativos audiovisuales.

3.2. Bloque 1. Percepción y análisis

Los saberes de este subbloque son transversales a todas las competencias, a pesar de estar especialmente vinculados a CE1, CE2 y CE3.

3.2.1. La imagen estática

- Imagen fotográfica. Características y géneros contemporáneos. Patrimonio valenciano y de diferentes culturas.
- Tipología, características y funciones de las imágenes. Capacidad expresiva y comunicativa.
- Dimensión estética, lúdica e ideológica de las imágenes. Lectura crítica.
- Lenguaje fotográfico. Tecnología digital. Corrección técnica y expresiva.
- La imagen secuencial: el cómic.

3.2.2. La imagen en movimiento

- De la imagen estática a la imagen en movimiento: fundamentos y tecnologías históricas. Manifestaciones cinematográficas y audiovisuales contemporáneas. Patrimonio valenciano y de diferentes culturas.
- Contexto histórico, sociocultural, artístico y comunicativo del cine.
- Dimensión estética, lúdica e ideológica de las imágenes. Lectura crítica de la imagen en movimiento. Capacidad expresiva y comunicativa de la imagen en movimiento.

3.2.3. Medios de comunicación audiovisuales

- Percepción visual.
- Características y evolución de los medios audiovisuales. El audiovisual en la sociedad contemporánea: tecnologías, medios, estrategias y entornos relacionados. Formatos audiovisuales.
- Códigos audiovisuales contemporáneos: fotográfico, cinematográfico, radiofónico, televisivo y multimedia. Radio y podcast: características técnicas y expresivas.



Televisión: características técnicas y expresivas. Los videojuegos. La imagen en movimiento en las redes sociales.

- Terminología relativa a los diferentes lenguajes y medios.
- Perspectiva de género y diversidad en los lenguajes audiovisuales.

3.3.Bloque 2. Comunicación y expresión audiovisual

Los saberes de este bloque son transversales a todas las competencias, a pesar de estar especialmente vinculados a CE1, CE2, CE3 y CE4.

3.3.1.Comunicación

- Comunicación: proceso comunicativo.
- Comunicación mediática: características, funciones y efectos de la comunicación de masas.
- Relación entre comunicación, cultura, política y economía.
- Comunicación y derechos: libertad de expresión, protecciones y limitaciones legales. Tratamiento de la diversidad y la igualdad.
- Actitudes éticas de emisor y receptor.

3.3.2.Producción audiovisual

3.3.2.1.Planificación

- Tipología de proyectos.
- Fases del trabajo: preproducción, rodaje, grabación/toma de imágenes, posproducción.
- Estrategias de creatividad y toma de decisiones.
- Roles en la producción audiovisual. Distribución inclusiva.
- Pautas de atención, escucha activa, responsabilidad y sentido crítico.

3.3.2.2.Producción y posproducción

- Narrativa audiovisual. El relato de ficción y no ficción.
- Estructura fílmica: plano, escena y secuencia.
- El guion. Fases de elaboración: idea, sinopsis, trama, argumento, escaleta, tratamiento. Tipología: literario, técnico, gráfico. Elementos: personajes, diálogos, secuencia, conflicto.
- Puesta en escena: localizaciones, elementos visuales, interpretación, caracterización y movimiento de los personajes.
- Medios técnicos para la realización: elementos de grabación de imagen y sonido, iluminación y herramientas digitales para diseño y manipulación de imágenes. Montaje audiovisual. Comunicación radiofónica y podcast.
- Elementos técnicos de grabación. Relación imagen y sonido. Funciones expresivas del sonido.
- Introducción a la edición no lineal. Continuidad, transiciones, ritmo. Efectos visuales. Retoque digital. Etalonaje y sonorización.
- Valoración y evaluación de procesos y resultados.

3.3.2.3.Difusión



- Recursos digitales aplicados a la difusión de proyectos audiovisuales.
- Normativa vigente en relación con licencias de uso.
- Espacios de exhibición convencionales y alternativos.
- Estudios y profesiones relacionadas: oportunidades de desarrollo personal, social y económico.

4. Situaciones de aprendizaje para el conjunto de las competencias de la materia

La Comunicación Audiovisual tiene que permitir la construcción de conocimientos integradores basados en un aprendizaje esencialmente procedimental, sin obviar, no obstante, la teoría y la conceptualización, ni las actitudes y los valores que estos aprendizajes necesariamente comportan.

Las dimensiones de la materia Comunicación Audiovisual se tendrán que implementar plenamente en el aula prestando atención al entorno pedagógico en que se desarrolla el alumnado.

El mismo carácter de la materia hace que los contenidos procedimentales resulten bastante relevantes, y proporcione al alumnado las herramientas necesarias con las cuales interaccionar dentro del marco de una comunicación mediática audiovisual, que es dinámica y en evolución constante.

El aula de Comunicación Audiovisual tiene que ser un lugar donde se producen acciones e intercambios numerosos en un clima de respeto y confianza, que proporcione a los estudiantes un entorno de apoyo en el cual se sientan libres de asumir riesgos, mostrar iniciativa y ser creativos y autónomos, hablar, debatir, reflexionar sobre temas determinados entre alumnado y profesorado y actividades para reflexionar sobre los medios, para contribuir al objetivo de la alfabetización mediática.

Las competencias que hay que asumir implican una apertura hacia el trabajo creativo, la expresión de ideas propias, el intercambio de puntos de vista, la implicación y la perseverancia en la elaboración de proyectos.

Habría que establecer espacios de aprendizaje adaptados a los requisitos de recepción, valoración, análisis, diseño, producción y difusión de proyectos audiovisuales, y ofrecer un entorno rico en recursos documentales, técnicos y artísticos de calidad. Poner a disposición del alumnado herramientas y apoyos tecnológicos, libros y material multimedia para estimular el conocimiento y la creatividad y proporcionar elementos para la reflexión y el enriquecimiento del conocimiento sobre la comunicación audiovisual.

Las situaciones de aprendizaje se tendrían que ampliar, en determinados momentos, fuera del aula, para propiciar la interacción entre el alumnado y los creadores audiovisuales. Para apoyar al desarrollo de todas las competencias específicas es importante que el alumnado participe en la mayor cantidad de acontecimientos del entorno posible.

El profesorado tiene un papel determinante en el diseño de situaciones de aprendizaje que empieza por una buena selección de piezas y fragmentos audiovisuales. Este es un elemento fundamental del cual depende la posibilidad no solo de trabajar con rigor y precisión sobre un objeto limitado y manejable, sino de hacer fácilmente accesible la lectura propuesta y contribuir así a la alfabetización mediática que se busca. Por ejemplo, por lo que respecta a una situación de aprendizaje que consiste en analizar, hará falta una selección con un criterio de representatividad, teniendo en cuenta la claridad y elocuencia con que una determinada pieza corta o fragmento reflejan el fenómeno concreto sujeto de análisis.

El profesorado, en segundo lugar, tiene que procurar ayudar a los estudiantes a implicarse a escala personal en el proceso de recepción y análisis, interpretación, creación y comunicación, a integrar sus experiencias y a desarrollar la conciencia propia, prestando una atención especial a las necesidades físicas, cognitivas y sociales particulares. A veces habrá que asumir la función de facilitador en el fomento de la reflexión y el intercambio de ideas.

A medida que los estudiantes sean capaces de asumir la responsabilidad total de un análisis crítico o del diseño y la realización, habrá que dejar el máximo margen posible, ofreciendo, no obstante, una opinión



externa sobre sus propuestas, ayudando a gestionar su aprendizaje y orientándolos hacia otros recursos dentro del centro o del entorno.

Finalmente, los docentes tendrían que hacer el papel de “mediador cultural”, capaz de comunicar la importancia de la comunicación audiovisual en el mundo contemporáneo y establecer vínculos entre el pasado y el presente o entre las diferentes formas de las artes o disciplinas implicadas, mantenerse al día de la evolución del mundo audiovisual y mediático y compartir este conocimiento con el alumnado.

Las situaciones de aprendizaje tienen que ser variadas, adecuadas para una instrucción diferenciada, ricas y abiertas, en el sentido de ofrecer a los estudiantes opciones entre un abanico de soluciones posibles. Proponer tareas complejas y retos adecuados que involucren todos los aspectos de las competencias y movilicen diferentes recursos. Ayudar al alumnado a desarrollar, consolidar y dominar sus capacidades teniendo en cuenta la importancia de la transferencia de los aprendizajes con actividades que les permitan contextualizar sus conocimientos y habilidades. De este modo, el alumnado podrá adquirir nuevos aprendizajes, establecer relaciones con sus aprendizajes anteriores y descubrir su importancia e influencia en su vida cotidiana.

Se tiene que poner énfasis en la autenticidad, entendida como demostración de un esfuerzo de implicación personal por parte del alumnado para ir más allá de los tópicos y estereotipos y buscar soluciones nuevas.

Ya sea en situaciones de creación, realización o valoración, los estudiantes tienen que experimentar las ventajas, los retos y la sinergia del trabajo en equipo. También tienen que considerar al grupo como primer público, y usar su juicio crítico y estético para ayudarse mutuamente a progresar en el trabajo creativo.

Las situaciones de aprendizaje del aula de Comunicación Audiovisual tienen que permitir vincularse con las amplias áreas de aprendizaje y generar uno o más estímulos de creación y valoración apoyando la adquisición de actitudes esenciales para el desarrollo comunicativo, inducir el uso de los recursos presentados como contenidos del programa, implicar referentes culturales y artísticos y fomentar el uso de herramientas de reflexión.

Con el objetivo de atender la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se tendrán que incorporar los principios del diseño universal, asegurándose de que no hay barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar la participación y el aprendizaje.

Finalmente, las situaciones de aprendizaje diseñadas tienen que permitir al profesorado observar el desarrollo de las competencias de los alumnos mediante los criterios de evaluación.

5. Criterios de evaluación

5.1. Competencia específica 1

CE1. Investigar los componentes de la comunicación audiovisual, valorando de manera crítica la complejidad en relación con el contexto sociocultural, político, económico, ideológico y estético, y el potencial impacto que tienen sobre el público.

5.1.1. Describir el proceso de la comunicación audiovisual y los elementos que intervienen.

5.1.2. Identificar los emisores en los diferentes medios según pertenezcan a diferentes agentes responsables de la producción, públicos o privados, y los potenciales receptores.

5.1.3. Reconocer, a través de la reflexión y el debate argumentado, el papel de las variables socioculturales, políticas, económicas, ideológicas y estéticas en la construcción de mensajes audiovisuales.



5.2. Competencia específica 2

CA2. Analizar producciones audiovisuales de épocas, géneros y tipologías diferentes desde un punto de vista crítico y estético, relacionando los elementos formales con el contenido, la intención comunicativa, la estética y la representación subjetiva que hacen de la realidad.

5.2.1. Identificar elementos expresivos de producciones audiovisuales buscando información adicional, estableciendo conexiones con referentes culturales y determinando su significado.

5.2.2. Argumentar sobre producciones audiovisuales, describiendo qué representación hacen de la realidad y comunicando valoraciones personales críticas y estéticas, haciendo un uso adecuado del vocabulario específico de los diferentes lenguajes y medios.

5.2.3. Compartir argumentos y criterios de valoración sobre producciones audiovisuales a través de diferentes canales y contextos, mostrando responsabilidad y crítica respecto a los mensajes que emiten los diferentes medios públicos o privados.

5.3. Competencia específica 3

CA3. Diseñar acciones y mensajes comunicativos de diferentes tipologías, géneros y formatos utilizando las tecnologías audiovisuales como medio de expresión, orientando el uso estructurado de los elementos y códigos hacia diferentes objetivos estratégicos y argumentando sobre la influencia que tienen sobre los receptores potenciales.

5.3.1. Explorar diferentes aproximaciones en la transmisión de ideas, sentimientos o emociones mediante el diseño de mensajes y acciones audiovisuales diversas adaptadas a diferentes grupos y tipos de receptores.

5.3.2. Elaborar un proyecto audiovisual valorando su dimensión informativa, lúdica, artística e ideológica, justificando las decisiones tomadas y ejerciendo, con criterio y respeto, la libertad de expresión personal.

5.3.3. Planificar las fases de una producción audiovisual sencilla individual y/o colectiva mediante un proceso creativo de elección de ideas y gestión de recursos materiales y humanos de manera sostenible e integradora, y valorando la dimensión profesional vinculada a las diferentes áreas.

5.4. Competencia específica 4

CA4. Ejecutar proyectos comunicativos audiovisuales, individuales o colectivos, de manera creativa, crítica y responsable planificando las fases de producción, difusión a través de diferentes canales y contextos y los recursos necesarios de acuerdo con criterios éticos, empleando con corrección técnica y expresiva los códigos, las estructuras, los procesos y las tecnologías de los diferentes medios y evaluando su proceso y el resultado.

5.4.1. Aplicar herramientas tecnológicas de producción audiovisual en la realización de proyectos comunicativos diversos, desarrollando diferentes dinámicas de trabajo individual y en grupo, de manera activa, planificada, respetuosa y responsable.

5.4.2. Crear producciones audiovisuales que den forma coherente a la intencionalidad comunicativa, haciendo uso de los elementos de la narrativa visual y la integración del sonido con exigencia a la calidad del acabado.

5.4.3. Explorar diferentes maneras de difundir las producciones audiovisuales valorando el impacto en la recepción según los diferentes contextos y considerando aspectos éticos, legales, de seguridad, de sostenibilidad y de identidad digital.



5.4.4. Compartir la experiencia creativa de selección y toma de decisiones en función del mensaje que se quiere comunicar, valorando la relación entre la intención, el proceso y la producción, y evaluando su resultado.



CULTURA JURÍDICA Y DEMOCRÁTICA

1. Presentación

La materia Cultura Jurídica y Democrática engloba saberes relacionados con el Derecho. El Derecho, inspirado en valores de libertad, justicia e igualdad, establece el orden necesario de la convivencia humana, y tiene una importante influencia en cualquier ámbito social, afectando a la persona tanto de forma individual como colectiva.

El Derecho y la Cultura Jurídica está presente en el ámbito educativo no universitario, no sólo regulándolo, sino a través de sus contenidos. De esta manera, la materia de Cultura jurídica y democrática moviliza aprendizajes que ya se han trabajado en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, concretamente, conecta con las competencias adquiridas en las materias de Geografía e historia y Valores éticos y cívicos. Estos conocimientos previos pueden servir de anclaje a la formación en esta materia que busca un análisis y reflexión superior, vinculando sus competencias específicas con la etapa educativa de Bachillerato y el estado madurativo de este alumnado. Además, el artículo 33 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, indica que la etapa del bachillerato contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que le permita ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa, inspirada por los valores del Estatuto de Autonomía, de la Constitución española, así como por los derechos humanos.

Este objetivo del bachillerato enlaza con la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, de las Naciones Unidas, que destaca, en la meta 4.7 de los ODS, la necesidad de fomentar una educación global, con el fin de asegurar que todo el alumnado adquiera los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover un desarrollo sostenible, entre otras cosas, mediante la educación para los derechos humanos, la igualdad de género, la ciudadanía mundial, la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible.

Además, conecta con las competencias clave para el aprendizaje permanente, contenidas en la Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018 (DOUE C189/1 de 4 de junio de 2018) necesarias para la empleabilidad, el desarrollo personal y la salud, la ciudadanía activa y responsable y la inclusión social. Especialmente con la competencia clave número 6, competencia ciudadana, que incluye "la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicos, jurídicos y políticos, así como la sostenibilidad y los acontecimientos mundiales". También lo hace, en mayor o menor medida, con el resto de las competencias contenidas en la Recomendación de la Unión Europea, pues resulta indudable que la formación en cultura jurídica lleva pareja la formación en competencia digital o competencia personal, social y de aprender a aprender, entre otras.

Estas competencias pueden desarrollarse a través del estudio de esta materia, por ello se justifica la presencia en el bachillerato de un área curricular concreta y diferenciada que pueda proporcionar al alumnado unos conocimientos básicos, pero suficientes y necesarios, para su mejor formación en el ejercicio de una ciudadanía responsable y crítica.

Se entiende que la persona es responsable y crítica cuando ejerce una ciudadanía democrática, tiene una conciencia cívica responsable, resuelve los conflictos de forma pacífica, a través del diálogo y las normas establecidas al efecto, respeta la libertad y los derechos de todos y todas, valora críticamente el mundo actual y las desigualdades existentes y participa, de una forma activa, en la mejora de su entorno. Para ello, es importante el estudio y análisis de los derechos y obligaciones propios y ajenos reconocidos por nuestro ordenamiento jurídico, así como, del funcionamiento del Estado de Derecho, a través de la exploración de las distintas instituciones y normas que lo conforman.

A las posibilidades formativas del Derecho y la Cultura Jurídica ya comentadas, se unen las posibilidades que presenta como fuente informativa y propedéutica, ya que proporciona criterios válidos para la toma de decisiones respecto del futuro académico y profesional que ha de realizar el alumnado al acabar



esta etapa. Su importancia deriva de la presencia de los saberes jurídicos en una parte importante de los estudios superiores, a los cuales se accede a través del bachillerato y también a que, en el ámbito personal y profesional, es un saber interesante y a veces necesario de conocimiento.

El enfoque competencial se basa en metodologías activas e interactivas, lo que supone que el alumnado “aprenda haciendo”, movilizando conocimientos en situaciones-problemas significativos. Estas situaciones deben conectar la materia con las necesidades, intereses y capacidades del alumnado, conectando los conocimientos en el área jurídica con su realidad diaria. Estas metodologías activas fomentarán el aprendizaje basado en proyectos, problemas o retos, e incluso el aprendizaje servicio, en el que el trabajo colaborativo debe jugar un papel primordial. Además, se fomentará el diálogo y el debate como herramientas para expresar e identificar opiniones, al suponer un poderoso instrumento para promover la autorregulación emocional, el respeto, la tolerancia y la empatía.

Más allá del papel del alumnado como mero espectador se busca involucrarle en el ejercicio de la ciudadanía responsable, de tal manera que, tras el análisis crítico de su realidad, pueda llegar a convertirse en verdadero agente de cambio de ésta, denunciando situaciones de injusticia o desigualdad.

La propuesta curricular comienza definiendo seis competencias específicas que se vinculan directamente con las competencias clave, concretamente con la competencia en comunicación lingüística, la competencia digital, la competencia personal, social y de aprender a aprender, la competencia ciudadana y la competencia en conciencia y expresión culturales.

Las competencias específicas implican determinados saberes básicos que en la materia se estructuran en ocho bloques de contenidos. El bloque de Sociedad y Derecho es una introducción al universo jurídico, analizando y estudiando los principales conceptos del ámbito del Derecho. El segundo bloque, titulado Sociedad y relaciones supranacionales, pone en valor las relaciones internacionales y su incidencia en la realidad diaria del alumnado. En este bloque tiene especial interés el análisis de la Unión Europea, como organismo supranacional, al que se ha cedido parte de nuestra soberanía. El tercer bloque, Persona y poderes del Estado, permite al alumnado entrar en contacto con nuestro Ordenamiento Jurídico, investigando y examinando la organización institucional y territorial contenida tanto en la Constitución como en nuestro Estatuto de Autonomía. El cuarto bloque, Persona y relaciones interpersonales, supone una inmersión en la disciplina jurídica del Derecho civil como regulador de la persona y sus relaciones con otras. El bloque quinto, denominado Persona y relaciones laborales, supone una introducción a la regulación del trabajo en nuestro ordenamiento y las implicaciones que tiene el derecho laboral y de Seguridad Social sobre la futura vida laboral del alumnado. El sexto bloque, que lleva por título Persona e impuestos, permite adquirir unos conocimientos básicos del sistema tributario español desde un enfoque eminentemente práctico. El bloque séptimo, Persona y comportamientos sociales, colocará al alumnado frente al aprendizaje de disciplinas jurídicas como el Derecho penal o el Derecho administrativo, que tienen incidencia sobre la vida personal y social de las personas. El octavo y último bloque lleva por título Persona y tutela judicial efectiva, en él se aborda el tema de la acción de la justicia en nuestro ordenamiento, a través de los medios de solución judicial y extrajudicial de conflictos.

En la concreción de los saberes, se ha intentado no considerar el estudio del Derecho desde un punto de vista aislado de la realidad social, sino por el contrario, insertado en nuestra sociedad. De esta manera se pretende que el alumnado vea que el Derecho puede ser analizado desde distintas perspectivas, pero afirmándose que sin la integración de todo ello en el contexto social en que se produce no hay comprensión real del fenómeno jurídico, tanto más cuanto que esta materia pretende ser un instrumento que induzca a la reflexión crítica del Derecho y desde el Derecho.

En el documento se presentan finalmente los criterios de evaluación que concretan el grado de aprendizaje de cada competencia, precisando las actuaciones, los saberes o el contexto que se espera que alcance el alumnado.

2. Competencias específicas

2.1. Competencia específica 1



Identificar, analizar y apreciar la presencia de valores de libertad, justicia e igualdad, a través del análisis de casos concretos, en la cultura democrática, y relacionarlos con los principios democráticos que rigen nuestra vida en sociedad.

2.1.1. Descripción de la competencia 1

Esta competencia habilita al alumnado para avanzar hacia una ciudadanía responsable y plenamente consciente de la vida social y cívica y se engasta con la competencia ciudadana, competencia clave número 6 de la Unión Europea. Supone conocer y asumir los ideales y valores que contiene tanto la Constitución como nuestro Estatuto de autonomía, para participar en la sociedad con una actitud fundada en los principios y procedimientos democráticos además de un compromiso con la igualdad y la cohesión social, de acuerdo con los principios de la cultura democrática.

La cultura democrática es el conjunto de elementos que permiten a la ciudadanía desarrollar un juicio crítico, y supone la base sobre la que se construye cualquier estado moderno. El Estado español se define como un estado social y democrático de derecho que propugna como valores superiores de nuestro ordenamiento jurídico la libertad, la justicia y la igualdad, y deben sustentar el funcionamiento de nuestras relaciones.

Cuando se habla de democracia se hace referencia a nuestro sistema político formal, al ser forma de interacción cotidiana entre las administraciones y la ciudadanía. Pero democracia es mucho más que el sistema político en el que se escogen los representantes por mayoría; hace referencia al sistema que debe regir en las relaciones e interacciones de ciudadanos y ciudadanas entre sí, generador de las condiciones para que las personas ejerzan su derecho a exponer y desarrollar su punto de vista y proyectos de vida.

La asunción de los valores y principios constitucionales supone actuar de acuerdo con los mismos en las distintas áreas de la vida de la persona, ejerciendo la ciudadanía democrática, responsable, libre y crítica, que resulta indispensable para la constitución de sociedades avanzadas, dinámicas y justas en todo momento.

El centro educativo es el entorno en el que el alumnado desarrolla gran parte de sus interacciones sociales, pero los y las adolescentes interactúan en otros espacios, como son la familia, la comunidad, los grupos de pares, también en espacios virtuales que las TIC permiten, incluso en espacios laborales.

De este modo la cultura democrática y los valores superiores de nuestro ordenamiento actuarán como faros que deben guiar el comportamiento de la persona, como estudiante y como ciudadano o ciudadana, al abordarse esta competencia a lo largo de todos los bloques de saberes que componen la materia.

2.2. Competencia específica 2

Investigar y analizar nuestro ordenamiento jurídico estatal y autonómico a partir de un examen contrastado de fuentes fiables, y explicar, desde una perspectiva crítica, su repercusión en el funcionamiento de la sociedad.

2.2.1. Descripción de la competencia 2

Esta competencia permitirá al alumnado reconocer y diferenciar la estructura jurídica básica de nuestro ordenamiento, explicando cuáles son y cómo funcionan las principales instituciones de éste. De igual modo, la adquisición y desarrollo de esta competencia permitirá al alumnado actuar de forma autónoma, tomar decisiones y desarrollar su proyecto vital como ciudadano o ciudadana responsable y crítica.

El correcto funcionamiento de una sociedad requiere del establecimiento de un conjunto de normas. El Derecho es el área de conocimiento que estudia y establece las normas que van a regir el comportamiento de la sociedad, al convertirse en regulador de las relaciones y procesos de la vida social de las personas.

La relación entre normativa y sociedad es indisoluble, de tal manera que la sociedad influye en la normativa y viceversa. Esta competencia permite profundizar en cómo la sociedad y los grupos humanos responden a los condicionantes normativos, pero también permite analizar cómo la sociedad es el motor de innumerables cambios en nuestro ordenamiento jurídico.



Más allá de la comprensión de esta relación entre normativa y sociedad está el estudio e investigación del entramado jurídico regulador de nuestro ordenamiento, identificando la estructura autonómica como la opción elegida por el texto constitucional para la organización territorial del Estado. Además, se deben identificar y diferenciar las diferentes ramas del ordenamiento jurídico, regulador de las relaciones entre miembros de la sociedad, a partir de la investigación y análisis de nuestra normativa.

La dimensión crítica debe formar parte del aprendizaje del ordenamiento jurídico. Con el aprendizaje crítico no se pretende sustituir el conocimiento del derecho positivo, sino complementarlo y que el alumnado pueda adquirir una formación jurídica más integral. En este sentido, el alumnado necesita recibir una formación básica que le permita desenvolverse en el ordenamiento jurídico, conocer los valores y principios que reconocen las normas y aprender a razonar y a resolver problemas de naturaleza social y económica.

Esta competencia está asociada a la competencia ciudadana, competencia clave número 6 de la Unión Europea, y al compromiso ciudadano en el ámbito local y global como reto del siglo XXI. Persigue la capacidad de analizar críticamente una situación determinada, un supuesto teórico o un cuerpo de conocimientos, con vistas a la producción de un juicio informado. De lo que se trata, en definitiva, es de plantear situaciones a partir de cuyo análisis el alumnado pueda extraer sus propias conclusiones. Este tipo de situaciones se desarrollarán a lo largo de toda la materia, pues esta competencia se refleja en todos los bloques de saberes básicos de la misma.

El pensamiento crítico también es fundamental para la resolución de problemas. La habilidad de pensamiento crítico, como elemento de la competencia clave emprendedora, ayuda a identificar problemas y convertirlos en oportunidades. La adolescencia es una etapa decisiva en la formación y desarrollo de la autonomía. Es aquí cuando comienzan a tomar sus propias decisiones y, por ello, es fundamental que adquieran la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo. Es fundamental entender la realidad para poder desenvolverse en ella con autonomía.

2.3. Competencia específica 3

Identificar y analizar críticamente los principios y valores que rigen el marco jurídico internacional, especialmente los vinculados con la Unión Europea, y explicar las repercusiones que tienen sobre nuestro ordenamiento jurídico y sobre la vida cotidiana de las personas.

2.3.1. Descripción de la competencia 3

En un mundo global y cambiante como el actual es fundamental la comprensión de los fenómenos internacionales. El alumnado, por una parte, ha de identificar las competencias de los sujetos y actores de las relaciones sociales y económicas, dentro del marco jurídico internacional y, por otra, ha de establecer conexiones con la realidad de nuestro ordenamiento jurídico a fin de comprender la problemática que genera la integración de las normas internacionales en los ordenamientos jurídicos internos.

En este orden de cosas, es especialmente importante la adquisición de saberes que permitan el análisis y la comprensión del fenómeno de la Unión Europea, contextualizado en la realidad internacional actual. La Unión Europea está fundada sobre los valores de dignidad humana, libertad, igualdad y solidaridad, basándose en los principios de democracia y estado de derecho.

El Derecho comunitario sitúa a la persona en el centro, al instituir la ciudadanía europea y crear un espacio de libertad, seguridad y justicia. Pero la ciudadanía europea supone mucho más que ese conjunto de derechos; supone un vínculo de pertenencia a un pueblo y una nueva forma de solidaridad cívica a escala europea.

Ello enlaza, directamente, con uno de los desafíos a los que ha de enfrentarse toda persona en el mundo actual, “el compromiso ciudadano en el ámbito local y global”. Este compromiso requiere sentirse parte de un proyecto colectivo y exigir articular el bienestar personal con la meta del bien común. La ciudadanía del siglo XXI está unida al compromiso con el entorno en el que nos desenvolvemos.



Con esta competencia el alumnado debe ser capaz de poder pensar y actuar, local y globalmente, en la resolución de desafíos y retos cada día más complejos, así como de ejercer una ciudadanía global.

2.4. Competencia específica 4

Reconocer y denunciar, de forma argumentada, los ataques a los valores de libertad, justicia e igualdad en situaciones concretas de la vida cotidiana, así como en aquellas que afectan a la sociedad global, y proponer posibles soluciones.

2.4.1. Descripción de la competencia 4

La sociedad es heterogénea y está llena de diferencias, de diversidad, de elementos, rasgos, realidades, circunstancias, mayores y menores, de tal manera que lo plural es lo que define nuestra sociedad y la hace más rica. Nuestro ordenamiento reconoce esta realidad plural y heterogénea, y amparándose en los valores de libertad, justicia e igualdad, tiene como objetivo proteger a las personas que la integran. Pero la diversidad, además de ser enriquecedora, genera tensiones y colisiones entre los miembros de ésta. Comportamientos basados en estereotipos y prejuicios pueden generar discriminaciones a sujetos o grupos de la sociedad, tanto a niveles macro (a nivel internacional, nacional o regional), meso (en las distintas instituciones que componen la sociedad) o micro (a nivel de comportamiento individual o de grupo).

En la realidad diaria del alumnado están presentes comportamientos que vulneran los valores democráticos. En sus interacciones diarias, tanto dentro del centro educativo como fuera de él, se pueden detectar conductas y actitudes que conculquen los valores emanados de nuestra carta magna. Pero esta identificación va más allá, pues supone observar la existencia de este tipo de actuaciones en entornos más alejados de su día a día, como pueden ser las instituciones o la sociedad en general.

La sociedad actual se enfrenta a desafíos como la igualdad real entre géneros, la violencia contra las mujeres, la discriminación racial y étnica, los ataques a las personas por su orientación sexual o por sus creencias. Identificar ciertos colectivos como más vulnerables a estos ataques e identificar comportamientos que atenten contra sus derechos es fundamental. Reconocer esta realidad supone el primer paso hacia el cambio.

Pero el cambio sin acción no sirve de nada, de ahí la necesidad de denunciar y combatir estos comportamientos. Una interiorización de los valores democráticos supondrá que el alumnado proponga y desarrolle alternativas a dichos comportamientos y plantee acciones libres de discriminaciones e injusticia, de acuerdo con su marco ético.

2.5. Competencia específica 5

Crear, expresar e interpretar ideas y mensajes, orales y escritos, con corrección, coherencia y adecuación en contextos académicos y sociales, empleando un lenguaje jurídico eficaz, argumentando sus opiniones de manera coherente y evitando usos discriminatorios de la lengua.

2.5.1. Descripción de la competencia 5

La competencia en crear, expresar e interpretar mensajes de contenido jurídico implica la capacidad de interpretar el significado y comprender las ideas expresadas en mensajes jurídicos contenidos en la normativa, así como en noticias y otro tipo de documentos. Del mismo modo, implica también la capacidad de aplicar el razonamiento jurídico y el uso de registros que sean comprensibles para los demás.

Esta competencia se conecta con la competencia en lectoescritura, competencia clave número 1 de la Unión Europea, se refiere, por tanto, al manejo del lenguaje jurídico, especialmente a su uso comunicativo. Este manejo del lenguaje jurídico incluye la comprensión y comunicación clara y eficaz de ideas jurídicas sobre el mundo real o sobre la propia disciplina, así como la capacidad de integrar los mensajes de contenido jurídico dentro de un discurso argumentativo o de una discusión. El alumnado de esta etapa interpretará y comunicará mensajes sobre el Derecho. Además, será capaz de debatir e intercambiar ideas generales y complejas integrando el lenguaje jurídico en su discurso, utilizando cuando sean necesarias herramientas TIC que canalicen o abran nuevas vías de comunicación.



El alumnado deberá comunicarse, recurriendo al conocimiento y al lenguaje jurídico, en contextos de ámbito personal, educativo, social, así como en contextos de iniciación al ámbito profesional, haciendo referencia tanto a situaciones concretas, reales y relevantes, como a contextos puramente jurídicos y formales.

Esta competencia se desarrollará a través de todos los bloques de saberes, lo que permitirá que el alumnado se familiarice y adquiera nociones sobre vocabulario jurídico, de manera que sus medios de expresión sean ricos y alcancen un dominio de los distintos significados y matices de los términos que emplea, y pueda comunicar con claridad, concisión, rigor y precisión sus ideas sobre el Derecho. El alumnado comprenderá y producirá mensajes con los que pueda comunicar sus reflexiones acerca de situaciones generales de interés social, natural o cultural de manera crítica, empleando el lenguaje jurídico como herramienta comunicativa apropiada para expresar ideas precisas y rigurosas basadas en datos y evidencias. Además, el alumnado será capaz de establecer un debate fructífero con sus compañeros y compañeras, comparando y conectando las ideas jurídicas que unos y otros comunican.

2.6. Competencia específica 6

Buscar, contrastar y compartir información y contenidos digitales en el ámbito jurídico y social, incorporando el uso responsable y seguro de las TIC, argumentando las potencialidades, repercusiones y riesgos, personales y jurídicos, de sus acciones cotidianas tanto en su entorno de aprendizaje, como en su entorno personal y social.

2.6.1. Descripción de la competencia 6

Las tecnologías digitales han supuesto grandes cambios en todos los ámbitos y sectores de la sociedad. La trascendencia de estos cambios implica que cualquier persona necesita adquirir un determinado grado de desarrollo de competencia digital para desenvolverse en la vida cotidiana, desempeñar un puesto de trabajo y desarrollar su carrera profesional. La competencia digital y el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital ha pasado a formar parte de la alfabetización elemental del siglo XXI, constituyendo uno de los desafíos a los que tendrá que enfrentarse toda persona en el siglo XXI. Además, la competencia digital forma parte de las competencias clave de la Unión Europea, concretamente la competencia 4.

El mundo jurídico no es ajeno a esta alfabetización digital. Internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han alterado la forma en que trabajan juristas y profesionales del Derecho, en cómo se relacionan con sus clientes, con los tribunales, con sus proveedores o con colegas de profesión. La tecnología ofrece vías esenciales de acceso a la información y, por ende, al conocimiento, la colaboración y la creación de saberes.

Pero, del mismo modo en que se observan y utilizan sus potencialidades, también se deben analizar los riesgos para poder actuar en consecuencia. La irrupción de la tecnología hace necesario plantear temas relacionados con la identidad digital o la protección de sus datos personales, los derechos de autor en el mundo digital, la protección y seguridad frente a fraudes, ciberacoso e incluso peligros para la integridad física y psicológica de las personas, como problemas ergonómicos o adicciones.

En el desarrollo de esta competencia, la educación y la formación juegan un papel determinante, potenciando la utilización de metodologías y estrategias pedagógicas para mejorar el aprendizaje y ofrecer herramientas y recursos personalizados. La propia normativa educativa establece que se facilitará el desarrollo de una cultura digital en el aula y el trabajo en pos de la sostenibilidad.

El desarrollo de esta competencia digital permitirá al alumnado, por una parte, localizar y compartir información, datos y contenidos digitales en el ámbito jurídico, pero también reconocer los riesgos y peligros relacionados con la tecnología, para poder actuar de un modo responsable, pues se trabajará a lo largo de todos los bloques de saberes.



3. Saberes básicos

Los saberes básicos seleccionados son aquellos que se requieren para el desarrollo de las distintas competencias específicas. En su organización se ha atendido a las diversas disciplinas o ramas del ordenamiento jurídico.

Los saberes básicos de la materia Cultura jurídica y democrática se han estructurado en ocho bloques diferenciados. En el primer bloque, denominado Sociedad y Derecho, se incluyen los conceptos básicos del Derecho, así como las fuentes y disciplinas o ramas de nuestro ordenamiento jurídico.

A partir de este apartado todos los bloques ponen el acento en la relación de la persona con las distintas áreas jurídicas, de tal manera que el segundo bloque lleva por título Persona y relaciones supranacionales. En él se recogen los conocimientos vinculados con la globalización y las relaciones internacionales y su incidencia en el día a día de nuestra sociedad. Además, se aborda la existencia de distintas entidades supranacionales, a las que se ha adherido España, y que dictan normas que afectan a nuestra realidad jurídica.

El tercer bloque, titulado Persona y poderes del Estado, se analiza el sistema político español, prestando especial atención a la Constitución española de 1978 y las diversas instituciones que regula, entre ellas la Corona, las Cortes o el Gobierno. También se analiza el tema de la estructura territorial del estado, haciendo especial hincapié en la estructura autonómica de nuestro Estado, analizando el contenido del Estatuto de autonomía.

El bloque cuarto, se denomina Persona y relaciones interpersonales, en él se busca que el alumnado adquiera unos conocimientos básicos de Derecho civil y cómo esta disciplina jurídica afecta a todas las personas a lo largo de su vida, al tratar temas relacionados con los derechos de la persona, la propiedad o el derecho de familia.

El bloque quinto, que lleva por título Persona y relaciones laborales, se centra en el análisis de las relaciones laborales y el estudio del Derecho laboral como regulador de las relaciones entre la persona trabajadora y la empresa. Además, el bloque concluye con una valoración sobre la importancia de nuestro sistema de Seguridad Social.

El sexto bloque, llamado Persona e impuestos, se enfrenta al tema de la obligación de contribuir al Estado y el análisis de los principales tributos existentes en nuestro ordenamiento jurídico.

El bloque séptimo, titulado Persona y comportamientos sociales, centra el foco en el estudio de las disciplinas jurídicas involucradas con la interacción social. Para ello moviliza saberes relacionados con el Derecho penal o el Derecho administrativo. Se abordan además disciplinas jurídicas más novedosas como el Derecho digital o el Derecho ambiental, que suponen un reto para el día a día de la persona.

El último boque, denominado Persona y tutela judicial efectiva, supone una introducción a la materia de Derecho procesal, que regula los procesos judiciales y la tutela judicial de las personas. Para ello aborda cuestiones como la tipología de tribunales y características de los juicios, así como la justicia gratuita. El bloque concluye con un análisis de los procedimientos de solución extrajudicial de conflicto.

3.1. Bloque 1: Sociedad y Derecho (transversal a todas las competencias)

- Sociedad, organización y poder: el Derecho como marco regulador de la convivencia.
- Entendiendo el Derecho: conceptos jurídicos básicos.
- Identificación y análisis de las fuentes del derecho y de las principales normas jurídicas
- Investigación de las disciplinas jurídicas y sus efectos sobre la vida de las personas.

3.2. Bloque 2: Persona y relaciones supranacionales (transversal a todas las competencias)

- Conciencia de ciudadanía global: sociedad y globalización.
- Consideración de los sujetos y actores de las relaciones supranacionales y del Derecho internacional.



- Derechos humanos como garantes de la persona. Funcionamiento de la Organización de las Naciones Unidas: Convenios y tratados internacionales.
- Análisis de la Unión Europea y acercamiento a sus instituciones. Acervo comunitario.

3.3. Bloque 3: Persona y poderes del Estado (C1, C2, C4, C5, C6)

- Estructura del sistema político español. Constitución de 1978 y Estado social y democrático de Derecho.
- Las Cortes Generales y poder legislativo: soberanía popular y elección de representantes políticos. Las leyes.
- Poder ejecutivo. Gobierno y Administración: potestad reglamentaria. Valoración de la ciudadanía activa: Gobierno abierto.
- Jefatura del Estado: la Corona. Reflexión sobre sus funciones de representación.
- Organización territorial. Estado autonómico: Comunitat Valenciana y Estatuto de Autonomía. Ayuntamientos y Diputaciones.

3.4. Bloque 4: Persona y relaciones interpersonales (C1, C2, C4, C5, C6)

- El Derecho civil regulador de las relaciones interpersonales. Implicaciones de la responsabilidad civil.
- Derechos de la personalidad: personalidad física y personalidad jurídica. Análisis de los principales derechos de la persona.
- Persona y familia: derecho de familia y sucesiones. Matrimonio y filiación. Testamento y herencia.
- Persona y derechos de la propiedad. Contratos de compraventa, arrendamiento, préstamo y donación. Propiedad intelectual y su protección.
- Cotitularidad de la propiedad: propiedad horizontal y comunidad de bienes.

3.5. Bloque 5: Persona y relaciones laborales (C1, C2, C4, C5, C6)

- Derecho laboral como regulador relaciones entre empresa y persona trabajadora. Trabajo por cuenta ajena y trabajo por cuenta propia.
- Identificación de las características del contrato de trabajo y sus diversas modalidades.
- Retribución del trabajo: el salario. La nómina y su procedimiento de cálculo.
- Cambios y finalización de la relación laboral. Despido y finiquito: procedimiento de cálculo.
- Valoración de la importancia del sistema de Seguridad Social. Detección de las principales prestaciones. Asunción de la problemática relacionada con el desempleo y sus consecuencias para la sociedad.

3.6. Bloque 6: Persona e impuestos (C1, C2, C4, C5, C6)

- Aportaciones de las personas al Estado: el Derecho tributario. Compromiso con la obligación de contribuir económicamente.
- Distinción entre impuestos directos e indirectos.
- Impuesto sobre las rentas obtenidas. Impuesto sobre Renta de las Personas Físicas e Impuesto de Sociedades.
- Impuestos sobre el consumo. Análisis del Impuesto sobre el Valor Añadido.
- Otro tipo de impuestos: Impuesto sobre Transmisiones Patrimoniales y Actos Jurídicos Documentados, Impuesto sobre bienes inmuebles o Impuestos especiales.

3.7. Bloque 7: Persona y comportamientos sociales (C1, C2, C4, C5, C6)

- Problemática de la actividad criminal: el Derecho penal. Identificación de los principales delitos y faltas contenidos en nuestro ordenamiento.



- Derecho administrativo. Actuaciones de la persona ante la administración. Multas y sanciones administrativas.
- Derecho y TICs. Identidad digital, protección de datos y ciberseguridad.
- Valoración del reto del cambio climático y sus implicaciones jurídicas. Protección medio ambiente y derecho ambiental.

3.8. Bloque 8: Persona y tutela judicial efectiva (C1, C2, C4, C5, C6)

- Solución judicial de conflictos. Estructura y competencia de los juzgados y tribunales.
- Juicio y proceso judicial. Justicia gratuita y asistencia a la ciudadanía. Demanda, sentencia y recursos.
- Solución extrajudicial de conflictos: mediación, arbitraje y conciliación.

4. Situaciones de aprendizaje para el conjunto de las competencias de la materia

El enfoque competencial de la enseñanza y del aprendizaje se basa en metodologías activas e interactivas, que el alumnado “aprenda haciendo”, movilizando los saberes en situaciones-problemas significativos.

La materia de Cultura jurídica y democrática pretende vincular la reflexión del alumnado con los problemas de la sociedad y promover el compromiso activo con la transformación de la realidad, a partir del análisis crítico del ordenamiento jurídico. Las situaciones de aprendizaje recomendables deben, por tanto, trascender los espacios propios del aula. Esto supone involucrar, a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje, no solo al profesorado de la materia, sino también al resto de la comunidad educativa, incluido el profesorado de otras áreas o materias, e, incluso, a agentes externos al centro, que pueden colaborar en las diversas situaciones de aprendizaje diseñadas.

Se deben impulsar un aprendizaje valioso y significativo, ya que, por una parte, facilite la comprensión y progresiva asimilación de los saberes, y por otra, promueva el aprendizaje significativo con ejemplos y modelos vinculados a los intereses del alumnado, a propuestas de acciones y servicios relevantes para mejorar el entorno más cercano y la sociedad en general.

Las situaciones de aprendizaje en que intervienen metodologías activas, como el trabajo cooperativo o el basado en retos, tareas y proyectos, entre otros, fomentan la autonomía y la responsabilidad del alumnado, pues le ofrecen la posibilidad de gestionar su tiempo, decidir entre diferentes propuestas de trabajo, resolver los desafíos y problemas de diversas formas y elegir la manera de demostrar sus aprendizajes. También, son muy adecuadas las iniciativas que implican la relación de alumnado de distintas edades, ya que estimulan la responsabilidad individual y colectiva y, además, propician la adquisición de valores democráticos esenciales como la solidaridad y el sentido del bien común.

El bienestar emocional es básico para el éxito del aprendizaje y de la convivencia. Un factor que lo condiciona es la capacidad de expresar emociones y sentimientos propios y de identificar y comprender los ajenos. Diálogos, debates, producciones textuales orales y escritas, análisis de situaciones lúdicas y de convivencia, y especialmente de aquellas en que el alumnado no ve satisfechas sus expectativas, ejercitan la expresión de emociones, opiniones y posicionamientos, promueven la autorregulación emocional y refuerzan el respeto, la tolerancia y la empatía.

Es fundamental que se estimulen la reflexión, el pensamiento divergente y el espíritu crítico mediante la práctica frecuente de estas prácticas de diálogo y debate. La organización de debates en el aula, a partir de noticias o informaciones de actualidad, permiten ver todos los ángulos que puede plantear el planteamiento jurídico, y qué, además, pueden relacionarse fácilmente con los conflictos y situaciones cotidianas del entorno habitual del alumnado. Con el debate, además, se fomenta la discrepancia, la duda y la legitimidad de las opciones minoritarias.



Con la adopción de los ODS, el Marco Educación 2030 y los retos del siglo XXI, la equidad se ubica en el centro de la agenda internacional de desarrollo. El ODS 4 exige garantizar una educación inclusiva y equitativa, promoviendo oportunidades de aprendizaje para todos y todas. Nuestra normativa educativa establece, como piedra angular de una educación transformadora, la equidad y la inclusión. Un sistema educativo cumple con estos principios de equidad e inclusión cuando es justo, accesible, con oportunidades de desarrollo para todo el alumnado, aprendizaje personalizado y desarrollo personal y social. En el cumplimiento de estas exigencias, las situaciones de aprendizaje se plantearán con el compromiso de hacer frente a toda forma de discriminación y exclusión, e incorporarán los principios del Diseño Universal de Aprendizaje, asegurando de que no existen barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar su participación y aprendizaje.

En otro orden de cosas, en el marco de la lucha contra la desigualdad y la injusticia, y a la vista de los dramáticos datos estadísticos, se revela como prioritaria la promoción de la igualdad entre mujeres y hombres. De acuerdo con la normativa educativa, se prestará especial atención a la perspectiva de género. De ahí la importancia de cuidar, entre otros, el uso del lenguaje no sexista, la participación equilibrada de las y los adolescentes en todas las actividades, las aportaciones de las mujeres a los saberes de la materia o la presencia de estereotipos de género en los materiales y recursos utilizados.

La Agenda 2030 también contempla el objetivo prioritario de combatir el cambio climático y es por ello recomendable plantear, en la medida de lo posible, situaciones de aprendizaje que impulsen la interiorización de la perspectiva sostenible en relación con los saberes de esta materia.

Además, conviene tener en cuenta las situaciones que facilitan la evaluación competencial. El objetivo es evaluar en lugar de calificar o sancionar el error, poniendo el foco en la valoración de los procesos, pues el modelo competencial enseña a aplicar los conocimientos, ante las situaciones desconocidas y relacionadas con una sociedad en continuo cambio. Al evaluar se reconoce el desempeño, se observa la práctica, se calibra la escala de logro en ese desempeño y se orienta hacia la mejora personalizada. Para llevar a cabo esta evaluación es recomendable contar con instrumentos de autoevaluación y coevaluación como dianas, rúbricas, escalas de observación, portfolios, diarios de aprendizaje, etc. que presentan muchas ventajas, entre ellas la oportunidad de reflexionar sobre los saberes y los procesos de aprendizaje. En todo caso se pretende que la evaluación sea más integradora, flexible y personalizada.

5. Criterios de evaluación

5.1. Competencia específica 1

Identificar, analizar y apreciar la presencia de valores de libertad, justicia e igualdad, a través del análisis de casos concretos, en la cultura democrática, y relacionarlos con los principios constitucionales que rigen nuestra vida en sociedad.

- | |
|--|
| 1.1. Identificar y explicar los valores que sustentan nuestro ordenamiento jurídico y el alcance de estos en la consecución de una cultura democrática. |
| 1.2. Buscar, seleccionar y exponer información, de fuentes fiables, referida a la situación de los valores democráticos de nuestro país y en el resto del mundo. |
| 1.3. Vincular los valores superiores de nuestro ordenamiento con la realidad diaria a partir del análisis de supuestos cercanos. |
| 1.4. Proponer conductas y desplegar acciones para fomentar la cultura democrática en la vida diaria. |

5.2. Competencia específica 2

Investigar y analizar nuestro ordenamiento jurídico estatal y autonómico a partir de un examen contrastado de fuentes fiables, y explicar, desde una perspectiva crítica, su repercusión en el funcionamiento de la sociedad.



- | |
|---|
| 2.1. Explorar y examinar la estructura y contenido básico de nuestro ordenamiento, tanto en su vertiente estatal como autonómica. |
| 2.2. Explicar las características más relevantes de las principales instituciones reguladas en nuestro ordenamiento jurídico. |
| 2.3. Comparar el ámbito jurídico con otros ámbitos normativos reguladores de la convivencia social, estableciendo los elementos comunes y diferenciales entre ellos. |
| 2.4. Analizar problemas concretos y de actualidad a partir de fuentes jurídicas diversas adecuadas, elaborando, contrastando y utilizando críticamente dicha información. |
| 2.5. Valorar y hacer una crítica constructiva de la normativa reguladora de nuestro ordenamiento jurídico. |

5.3. Competencia específica 3

Identificar y analizar críticamente los principios y valores que rigen el marco jurídico internacional, especialmente los vinculados con la Unión Europea, y explicar las repercusiones que tienen sobre nuestro ordenamiento jurídico y sobre la vida cotidiana de las personas.

- | |
|---|
| 3.1. Interpretar determinados fenómenos de la realidad regional y local diferenciando los elementos globales de los locales. |
| 3.2. Identifica las características de los distintos sistemas normativos internacionales y compararlos entre sí en especial, la Organización de las Naciones Unidas, y poner ejemplos de su influencia en la realidad más cercana. |
| 3.3. Explicar y valorar los objetivos que persigue la Unión Europea, las instituciones que forman parte de esta, así como la tipología de normativa que elabora, su aplicación en los países miembros y cómo afecta ésta a determinados aspectos de la vida cotidiana de la ciudadanía. |

5.4. Competencia específica 4

Reconocer y denunciar, de forma argumentada, los ataques a los valores de libertad, justicia e igualdad en situaciones concretas de la vida cotidiana, así como en aquellas que afectan a la sociedad global, y proponer posibles soluciones.

- | |
|---|
| 4.1. Detectar situaciones de injusticia y desigualdad, a nivel estatal e internacional, a partir del análisis del ordenamiento jurídico y su vinculación con la realidad actual. |
| 4.2. Denunciar la comisión de abusos contra los derechos humanos, a nivel local y global. |
| 4.3. Desplegar acciones en contra de los ataques a la libertad, justicia e igualdad que se dan en nuestra sociedad con actitudes que favorezcan la colaboración, el diálogo razonable, la comprensión, la aceptación y el respeto mutuo |
| 4.4. Promocionar, en su vida cotidiana, una cultura de paz, que persiga la colaboración y el beneficio común. |

5.5. Competencia específica 5. Criterios de evaluación.

Crear, expresar e interpretar ideas y mensajes, orales y escritos, con corrección, coherencia y adecuación en contextos académicos y sociales, empleando un lenguaje jurídico eficaz, argumentando sus opiniones de manera coherente y evitando usos discriminatorios de la lengua.

- | |
|---|
| 5.1. Planificar y redactar textos sencillos en el ámbito del Derecho, utilizando, con propiedad y rigor, los términos jurídicos empleados. |
| 5.2. Dialogar y debatir de forma assertiva, respetuosa y correctamente argumentada sobre las finalidades del Derecho, identificando y explicando, la normativa jurídica. |
| 5.3. Analizar problemas concretos y de actualidad a partir de fuentes jurídicas diversas y adecuadas, elaborando, contrastando y utilizando críticamente la mencionada información. |



5.4. Utilizar un lenguaje, oral y escrito, inclusivo e igualitario.

5.6. Competencia específica 6. Criterios de evaluación.

Buscar, contrastar y compartir información y contenidos digitales en el ámbito jurídico y social, incorporando el uso responsable y seguro de las TIC, argumentando las potencialidades, repercusiones y riesgos, personales y jurídicos, de sus acciones cotidianas tanto en su entorno de aprendizaje, como en su entorno personal y social.

- | |
|---|
| 6.1. Localizar, manejar y seleccionar información en distintas fuentes jurídicas y valorar su validez y seguridad. |
| 6.2. Editar, integrar y estructurar la información utilizando elementos multimedia para exponerla y compartirla. |
| 6.3. Argumentar la influencia y potencialidad de las TIC en el ámbito jurídico y su relación con otros ámbitos de la sociedad actual y señalar sus riesgos y las consecuencias que tiene en la construcción de la ciudadanía digital, especialmente en lo relacionado con el ámbito jurídico. |
| 6.4. Hacer un uso sostenible de las TIC tanto el ámbito académico como en el personal. |



DESCUBRIENDO NUESTRAS RAÍCES CLÁSICAS

1. Presentación.

Descubriendo nuestras raíces clásicas es una optativa que se oferta en todas las modalidades de Bachillerato, para que el alumnado pueda escogerla tanto en primero como en segundo curso.

Se relaciona con otras muchas materias de todas las modalidades de Bachillerato: de Humanidades y Ciencias Sociales, al estudiar la cultura y las lenguas clásicas; de Artes, al poner de relevancia los referentes culturales y plantear propuestas creativas comunes a ambas modalidades que se encuentran en el arte y la literatura clásicas; de Ciencias y Tecnología, al trabajar los fundamentos léxicos que son la raíz de la mayoría de los términos científicos, como por ejemplo, los de procedencia médica y las huellas de los primeros avances científicos; y del Bachillerato General, al investigar y constatar los orígenes clásicos de gran parte de los referentes sociopolíticos y culturales actuales.

El nombre de la materia optativa, Descubriendo nuestras raíces clásicas, se explica por su propia naturaleza proactiva en la que se pretende la implicación del alumnado en el proceso de aprendizaje desde el primer momento. Ello se logra incitando a la investigación y búsqueda del léxico especializado y los referentes del mundo clásico en nuestro día a día. Para ello, se recomienda una metodología activa que incluya el uso de las nuevas tecnologías en el aula y la consulta de fuentes de información fiables, junto con la práctica de la expresión oral y escrita. Asimismo, se promueve el debate argumentado sobre aquellos hechos del pasado que se han superado actualmente y se evita el presentismo, es decir, juzgar desde nuestra perspectiva aspectos de las civilizaciones anteriores.

Esta optativa está dirigida a todo el alumnado con el propósito de que disfrute al descubrir la impronta del mundo clásico en su entorno (científico, cultural y sociopolítico), ayudándoles a comprender mejor otras materias del Bachillerato. Tiene, por tanto, un doble objetivo: por un lado, enriquecer el repertorio lingüístico personal y la competencia lingüística en relación con la expresión y comprensión oral y escrita, y por otro, descubrir fenómenos científicos, históricos y culturales que tienen un reflejo en la actualidad y que son de gran utilidad para comprender el presente y generar una opinión argumentada.

Esta materia contribuye al desarrollo de diversas competencias clave como, por ejemplo, la comunicación lingüística y plurilingüe, ya que proporciona las herramientas y conocimientos necesarios para fomentar la comunicación y expresión oral y escrita, al estudiar los procedimientos de creación de las palabras con la finalidad de formar ciudadanos y ciudadanas competentes en la comunicación que interactúan en todos los ámbitos de la vida. También potencia la competencia ciudadana, ya que el estudio de los referentes culturales pone en valor la diversidad lingüística y cultural de la sociedad gracias a la comprensión de conceptos políticos, sociales, históricos y económicos del mundo clásico y su legado en la actualidad, a la vez que fomenta actitudes de respeto y compromiso por la preservación de la cultura como bien universal. Del mismo modo sucede en competencia digital, ya que en el estudio de esta materia juega un papel primordial el empleo de recursos tecnológicos para el aprendizaje y la realización de trabajos en equipo o individuales haciendo uso de contenidos y propuestas digitales.

La competencia personal, social y de aprender a aprender, y emprendedora, se mejora al desarrollar capacidades tan importantes como la cooperación, la creatividad, la autoevaluación, la aceptación del error como motor de aprendizaje, el manejo de recursos y técnicas de trabajo intelectual, las capacidades de argumentación, el diálogo y la superación de nuevos retos. A su vez, promueve la facultad de diferenciar críticamente las fuentes de información, analógicas o digitales, en el proceso de indagación, tanto individual como en equipo. En cuanto a la competencia en conciencia y expresión cultural, se incentiva a través del descubrimiento, análisis y disfrute de todos aquellos referentes clásicos que se encuentran en las manifestaciones artísticas, científicas y literarias posteriores, contribuyendo a percibirse de la interrelación de nuestra civilización con el mundo clásico. Y por último la competencia en matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería se enriquece ya que aporta unos conocimientos de carácter instrumental, complementario y polivalente, que sirven para comprender mejor todos los campos del saber y de la comunicación, al mismo tiempo que facilita la comprensión del vocabulario científico y técnico con el que el alumnado se encuentra en su día a día.



El estudio de esta materia optativa se llevará a cabo respetando los diversos ritmos de aprendizaje sin olvidar las medidas de atención a la diversidad ni el trabajo en equipo. Todo ello contribuye a estimular la autonomía, capacidad crítica y autoestima mediante el uso de métodos de investigación adecuados.

Las competencias específicas que se formulan en esta materia están conectadas entre sí y, a su vez, con las competencias específicas de otras materias, las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. Se centran en descubrir la importancia de las lenguas griega y latina para la comprensión y mejora del vocabulario y en valorar y reflexionar sobre la importancia y pervivencia de los referentes del mundo clásico en la actualidad.

Tras las competencias específicas, se enumeran los saberes básicos organizados en cuatro bloques.

El primero de ellos se presenta como una introducción para entender la relevancia del mundo clásico en la identidad cultural europea.

El segundo bloque versa sobre los fundamentos léxicos y su aplicación en la formación de palabras a fin de reconocer su origen griego y latino para poder ampliar el repertorio léxico del alumnado, además de proporcionarle las herramientas para hacer un uso preciso del mismo en diferentes situaciones comunicativas.

Los bloques tercero y cuarto se centran en proporcionar al alumnado las destrezas y actitudes necesarias para que descubra los referentes clásicos que han servido de inspiración y guía en la ciencia, el arte, la mitología, la literatura, la sociedad y la política, así como el léxico específico de cada uno de ellos. Estos bloques tienen la finalidad primordial de promover el espíritu crítico y la reflexión sobre la influencia de la cultura y la lengua griega y romana en nuestra sociedad actual.

Las situaciones de aprendizaje se plantean con la finalidad de desarrollar y promover la adquisición de las distintas competencias específicas de la materia, si bien se recomienda diseñarlas atendiendo a un enfoque interdisciplinar.

Para finalizar, se establecen los criterios de evaluación que permiten valorar el nivel de desarrollo competencial alcanzado en el proceso de aprendizaje.

2. Competencias específicas.

2.1. Competencia específica 1.

Identificar y aplicar los mecanismos de composición y derivación de palabras, tecnicismos y cultismos de las lenguas modernas, especialmente de las dos lenguas de la Comunitat Valenciana, a partir de raíces léxicas griegas y latinas.

2.1.1. Descripción de la competencia.

Por medio de esta competencia el alumnado consigue un conocimiento razonado que supone la base para el análisis y aprendizaje de terminología técnica y científica de diferentes ramas de conocimiento. A su vez, proporciona la precisión necesaria en la comprensión y expresión oral y escrita del alumnado que en un futuro continuará con la enseñanza profesional o universitaria.

El uso y la interpretación razonada por parte del alumnado de los términos técnicos o específicos requiere de una primera aproximación a los mecanismos de funcionamiento de las lenguas griega y latina que justifiquen los cambios fonéticos, gráficos y morfológicos de un mismo término. Este nuevo conocimiento ayuda a validar y reforzar el empleo adecuado de las lenguas de su propio repertorio lingüístico.



Esta competencia contribuye de manera decisiva al desarrollo de las competencias clave en comunicación lingüística, plurilingüe, personal, social y de aprender a aprender, matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, y en conciencia y expresión culturales. En suma, aumenta las capacidades léxicas del alumnado en la comprensión y expresión oral y escrita con propiedad y precisión de todos los matices de un mundo cada vez más amplio y en constante evolución que requerirá de nuevos términos para nuevos conceptos a diferentes niveles.

2.2. Competencia específica 2.

Investigar, explicar y valorar los referentes clásicos en el desarrollo de la ciencia y de la técnica y su léxico específico.

1.1.1. Descripción de la competencia.

Mediante el desarrollo de esta competencia el alumnado es consciente y capaz de valorar el origen y el largo recorrido de la ciencia y la técnica en Occidente.

Se destaca de manera simultánea la influencia de la herencia clásica en el ámbito científico y la relevancia de las lenguas griega y latina como vehículos de creación y transmisión de conocimiento. De esta forma, se aspira a que el alumnado constate la importancia de conocer las principales circunstancias históricas decisivas para la evolución de la ciencia y la técnica.

Del mismo modo, se pone de relieve la necesidad de respetar el pensamiento crítico, argumentado y libre, así como las demás culturas que han influido en la herencia cultural de Europa, lo que permite conectar con desafíos futuros de convivencia, paz y respeto por la libertad personal y cultural.

Por todo ello, esta competencia contribuye al desarrollo de las competencias clave matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, social, personal y de aprender a aprender, ciudadana y digital.

2.3. Competencia específica 3.

Investigar, explicar y valorar los referentes clásicos en las diversas manifestaciones artísticas y culturales posteriores y su léxico específico.

1.1.2. Descripción de la competencia .

Con el desarrollo de esta competencia el alumnado tiene presente y es capaz de apreciar la influencia del mundo clásico en la evolución de las artes en Occidente.

Sin olvidar la aportación de las lenguas griega y latina al léxico específico de las artes, se incide en el impacto que ambas civilizaciones tienen en la evolución del arte y la cultura. Al mismo tiempo, se fomenta el respeto hacia las manifestaciones artísticas de otros pueblos y momentos históricos que dan lugar a la base cultural europea, con lo que se plantean los retos futuros de convivencia, paz y respeto por la libertad personal y cultural.

Por todo ello, esta competencia contribuye al desarrollo de las competencias clave personal, social y de aprender a aprender, y en conciencia y expresión culturales.

2.4. Competencia específica 4.

Reconocer en nuestra vida como ciudadanos y ciudadanas los elementos de la tradición clásica que informan las instituciones, las leyes, las costumbres y los instrumentos jurídicos y políticos de nuestras sociedades.

1.1.3. Descripción de la competencia.

Con esta competencia se pretende que el alumnado tome conciencia de que nuestro día a día tiene sus raíces en la tradición clásica, promoviendo con su reconocimiento y estudio el espíritu crítico y ético del alumnado.



Se debe tener en cuenta no juzgar con los ojos del presente aspectos del pasado que hoy en día son considerados poco respetuosos y superados por la evolución de la civilización y los derechos humanos.

El reconocimiento de la pervivencia cultural del mundo clásico que se trabaja en esta competencia fomenta en el alumnado la capacidad de valorar la diversidad cultural como una riqueza legada por nuestro pasado clásico común y la necesidad de conservarla, así como el rechazo de aquellas prácticas de discriminación que ya no tienen cabida en nuestros días.

Esta competencia ayuda al desarrollo de las competencias clave personal, social y de aprender a aprender, ciudadana y en conciencia y expresión culturales.

2.5. Competencia específica 5

Reconocer y valorar las raíces clásicas que fundamentan la actual configuración de Europa como entidad cultural de la que forma parte el alumnado, fomentando actitudes de respeto hacia los distintos pueblos, culturas y lenguas.

1.1.4. Descripción de la competencia.

Mediante la adquisición y desarrollo de esta competencia el alumnado es capaz de descubrir y apreciar la importancia de la lengua y cultura grecorromana en la conformación actual de Europa, gracias al estudio de los numerosos referentes clásicos que han construido las raíces de nuestra civilización.

Contribuye, así, a consolidar la competencia clave ciudadana, facilitando que el alumnado participe plenamente en la vida social y cívica como ciudadanos y ciudadanas responsables. A su vez, fomenta el debate argumentado y respetuoso hacia otras culturas y modos de vida.

También contribuye al desarrollo de las competencias clave personal, social y de aprender a aprender, ciudadana y en conciencia y expresión culturales, ya que se trabaja la importancia de la herencia cultural del pasado griego y romano para comprender y reflexionar sobre nuestro presente.

3. Saberes básicos.

3.1. Introducción.

Los saberes básicos de la materia ofrecen la posibilidad de establecer la relación entre el pasado grecolatino y el mundo actual, lo que permite tratar los aspectos más importantes relacionados con la herencia clásica en cuanto a los referentes científicos, tecnológicos y culturales y al léxico que se utiliza en estos ámbitos.

La materia propone un recorrido por la ciencia, la mitología, la filosofía y las artes del mundo conjugando las aportaciones lingüísticas del griego y del latín con los referentes artísticos, científicos y literarios del mundo occidental.

En el proceso de adquisición de las competencias se hace necesario activar una serie de saberes básicos organizados en cuatro bloques interconectados. Así pues, conviene trabajarlos de manera conjunta para percibir la relación entre las civilizaciones griega y romana entre sí y los saberes culturales y léxicos que nos han legado.

El orden de los bloques no tiene un carácter jerárquico. El profesorado adaptará en cada circunstancia estos bloques al perfil de su alumnado para conseguir el mayor aprovechamiento didáctico.

Los bloques son:

1. Relevancia del mundo clásico en la formación de la sociedad y cultura europea, en el que se plantea un marco introductorio que explique la importancia de los temas a tratar en los bloques siguientes.



2. Fundamentos léxicos, en el que se tratan los elementos lingüísticos de la lengua griega y latina más relevantes en la formación del lenguaje técnico, científico y cultural empleado en las diferentes ciencias y artes.
3. Ciencia, mitología, literatura y arte. Se divide en dos apartados en los que se trabajan los personajes, hechos, obras más relevantes y léxico específico en los campos de la ciencia, el arte y la mitología y la literatura.
4. Sociedad y política. En él se tratan los aspectos relacionados con la sociedad y la política en los que existe una clara impronta clásica, así como su léxico específico.

3.2. Bloque 1.

Relevancia del mundo clásico en la formación de la sociedad y cultura europea

CE3, CE4 y CE5

- El papel de Grecia y Roma en la construcción política y cultural de la Europa actual.
- El marco geográfico-histórico de Grecia y Roma.
- Influencia de la cultura griega en la civilización romana.
- Actitud de respeto hacia diferentes culturas.
- Curiosidad por descubrir y estudiar los orígenes clásicos de nuestra cultura.
- Procedimientos de búsqueda, selección y análisis de la información, obtenida tanto de fuentes griegas y romanas como actuales.

3.3. Bloque 2.

Fundamentos léxicos de las lenguas modernas

CE1 y CE2

- El alfabeto griego, su pronunciación y transcripción.
- Helenismos y latinismos.
- Raíces, prefijos y sufijos provenientes del griego y del latín.
- Importancia del latín y del griego en la evolución de las lenguas que forman parte del repertorio lingüístico del alumnado y en la cultura universal.
- Respeto por las diferentes lenguas del mundo y por las diferencias culturales de sus hablantes.
- Estrategias para la formación de nuevas palabras y para la deducción de su significado a través de los componentes.



3.4. Bloque 3.

<p>Referentes clásicos. Ciencia, mitología, arte y literatura CIENCIA. CE1 y CE3</p> <ul style="list-style-type: none">• Explicación mítica y explicación racional en el pensamiento clásico.• La ciencia y la técnica en el mundo antiguo: principales avances y precedentes de las realizaciones actuales.• Respeto y curiosidad (libre de prejuicios) por los avances científicos como medio para mejorar el bienestar y la sostenibilidad.• Léxico de origen griego y latino vinculado a la ciencia.
<p>MITOLOGÍA, LITERATURA Y ARTE CE1 y CE3</p> <ul style="list-style-type: none">• La creación artística y literaria en el mundo antiguo y su pervivencia en las manifestaciones posteriores.• La religión y los mitos clásicos en el arte y la literatura modernas.• Los géneros literarios clásicos: obras y características principales. Proyección e influencia en la literatura posterior.• Cánones de belleza clásicos en la historia posterior del arte.• Sensibilidad y respeto ante realizaciones artístico-literarias clásicas valorando sus elementos creativos y sus aportaciones a posteriores manifestaciones.• Interés hacia la literatura y su lectura como fuente de placer y de conocimiento del mundo.• Léxico de origen griego y latino vinculado a la mitología, la literatura y el arte.

3.5. Bloque 4

<p>Referentes clásicos. Sociedad y política. CE1, CE4 y CE5</p> <ul style="list-style-type: none">• La participación ciudadana en la vida pública en el mundo griego y romano: La elaboración de las normas legales y de las resoluciones judiciales, la incorporación al gobierno de la ciudad (elección y sorteo), la administración pública, el servicio militar, las luchas por la igualdad de derechos...• Los modelos democráticos de organización de la sociedad y los precedentes clásicos: la polis griega y la <i>civitas</i> romana.• Reconocimiento de la relación existente en la antigüedad y en las épocas modernas: configuración social, la vida cotidiana y las costumbres y las estructuras políticas y administrativas.



- Conciencia de ciudadanía global del alumnado.
- Léxico de origen griego y latino vinculado a la sociedad y a la política.

4. Situaciones de aprendizaje.

Para el desarrollo de esta materia se recomienda el uso de estrategias metodológicas de indagación que lleven al alumnado a descubrir los elementos clásicos que perviven y explican nuestra civilización occidental en sus principales símbolos, instituciones, costumbres y manifestaciones artísticas, lingüísticas o literarias.

Las situaciones de aprendizaje deben potenciar la posibilidad de disfrutar aprendiendo, para ello se presentarán actividades, lecturas, proyectos de investigación y retos que tengan en cuenta la cotidianeidad del alumnado y la relación con su entorno. a través de los cuales encuentre la motivación para continuar en su proceso de aprendizaje.

En el desarrollo de cada bloque se recomienda tener presente siempre un doble objetivo:

- Indagar en la antigüedad clásica, lo que permitirá al alumnado conocer el mundo clásico y nuestro pasado grecolatino.
- Conectarlo con el presente, garantizando que el alumnado relacione y reconozca cada aspecto de la antigüedad grecolatina como referente de las manifestaciones culturales actuales y del mundo que le es más cercano.

Del mismo modo, es necesario trabajar los aspectos culturales de los diferentes bloques siempre en conexión con los saberes lingüísticos a través de las etimologías de nuestra lengua y otras lenguas modernas, pues los fundamentos léxicos de los distintos ámbitos del saber son uno de los ejes fundamentales de la materia. Así, aunque solo haya un bloque de saberes estrictamente lingüísticos, este se trabajará de manera transversal en relación con el caudal léxico de todos y cada uno de los restantes bloques.

El carácter de la materia es, asimismo, abierto y flexible. El diseño de las situaciones de aprendizaje se caracterizará por su carácter:

- Flexible, según los distintos bloques en los que se vertebra la materia y las necesidades e intereses del alumnado y las necesidades de cada momento.
- Abierto a los intereses del alumnado.
- Científico, aunando lo inductivo y lo deductivo, sin perder de vista el rigor, el respeto a los datos y la veracidad.
- Gradual y creciente.
- Motivador, despertando la curiosidad y manteniéndola mediante la variación y la adaptación a los intereses del alumnado y la conexión con el entorno.

Se recomienda buscar la participación activa del alumnado en el propio proceso de evaluación. La autoevaluación y la coevaluación han de ser, pues, parte importante del proceso de enseñanza y aprendizaje. Se procurará, además, que la selección de recursos y materiales se adapte a todas las circunstancias del alumnado para favorecer la adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la materia. Además, se fomentará el uso racional de las tecnologías de la información y la comunicación no solo como herramienta de búsqueda, sino también como recurso y apoyo para presentar y difundir los resultados obtenidos.



5. Criterios de evaluación.

5.1. Competencia específica 1.

Identificar y aplicar los mecanismos de composición y derivación de palabras, tecnicismos y cultismos de las lenguas modernas, especialmente de las dos lenguas de la Comunitat Valenciana, a partir de raíces léxicas griegas y latinas.

1.1.5. Llevar a cabo una búsqueda activa de nombres, expresiones clásicas, citas y referencias al mundo clásico en los medios de comunicación y en el entorno más cercano al alumnado.

1.1.6. Construir familias léxicas y comparar esas palabras de origen grecolatino con diferentes lenguas modernas, romances y no romances del repertorio lingüístico del alumnado.

1.1.7. Deducir el significado etimológico de un término de uso común o científico y crear nuevas palabras a partir de sus diferentes componentes de origen griego y latino.

5.2. Competencia específica 2.

Investigar, explicar y valorar los referentes clásicos en el desarrollo de la ciencia y de la técnica y su léxico específico.

1.1.1. Constatar la presencia y relevancia de los avances científicos de la antigüedad en los fundamentos de la ciencia actual.

1.1.2. Descubrir la importancia del léxico grecolatino en la terminología científica y técnica para comprender su significado etimológico.

1.1.3. Planificar y realizar sencillas investigaciones en formatos analógicos o digitales sobre las contribuciones del mundo científico antiguo haciendo uso de diferentes fuentes de información.

1.1.4. Debatir respetuosamente sobre la pervivencia e influencia de la ciencia antigua en la actual.

5.3. Competencia específica 3.

Investigar, explicar y valorar los referentes culturales clásicos en las diversas manifestaciones artísticas y literarias posteriores y su léxico específico.

1.1.1. Identificar y analizar los elementos clásicos presentes en las manifestaciones artísticas y literarias a lo largo de la historia y, en especial, en la actualidad.

1.1.2. Reconocer en obras de literatura moderna la herencia literaria clásica.

1.1.3. Identificar la influencia de la mitología clásica como fuente de inspiración de manifestaciones literarias y artísticas.

1.1.4. Realizar sencillas investigaciones en diferentes formatos sobre las contribuciones del arte, mitología y la literatura antigua haciendo uso de diversas fuentes de información.

5.4. Competencia específica 4.

Reconocer en nuestra vida como ciudadanas y ciudadanos los elementos de la tradición clásica que informan las instituciones, las leyes, las costumbres y los instrumentos jurídicos y políticos de nuestras sociedades.



1.1.1. Valorar la presencia de referentes clásicos relacionados con las instituciones, la vida cotidiana, etc. en el entorno más cercano.

1.1.2. Mostrar respeto por la tradición cultural y los valores cívicos de nuestro pasado como un elemento significativo de nuestra identidad.

1.1.3. Debatir de manera argumentada y respetuosa sobre aspectos relativos a la pervivencia del mundo clásico en la actualidad.

1.1.4. Realizar pequeñas investigaciones y búsquedas para relacionar aspectos culturales, sociopolíticos del mundo antiguo con elementos actuales para valorar la pericia en el manejo y selección de fuentes como técnica de trabajo intelectual.

5.5. Competencia específica 5.

Reconocer y valorar las raíces clásicas que fundamentan la actual configuración de Europa como entidad cultural de la que forma parte el alumnado, fomentando actitudes de respeto hacia los distintos pueblos, culturas y lenguas.

5.5.1. Identificar los principales acontecimientos políticos, históricos y sociales de la civilización grecorromana y relacionarlos con la situación sociopolítica europea actual.

5.5.2. Argumentar y debatir respetuosamente sobre la importancia del legado clásico en la configuración cultural de Europa.

5.5.3. Mostrar una actitud de respeto hacia la diversidad como riqueza cultural y lingüística reflexionando sobre los estereotipos lingüísticos.

5.5.4. Realizar trabajos de investigación sobre la influencia del legado clásico en la Europa actual.



GEOGRAFÍA E HISTORIA VALENCIANAS

1. Presentación.

La materia de Geografía e Historia valencianas tiene como objeto la explicación de aquellos procesos tanto en su dimensión espacial como temporal, que han configurado la realidad social valenciana a lo largo del tiempo en sus aspectos específicos que la diferencian de otras realidades de ámbito más amplio, con las que también es necesario establecer relaciones.

El planteamiento didáctico general de la materia se enfoca a la adquisición de elementos que permitan al alumnado involucrarse críticamente en la construcción de la sociedad en la que viven, lo que implica una reflexión que debe apoyarse en los marcos teóricos que aportan las disciplinas histórica y geográfica en tanto que ayudan a informar la actuación sobre la realidad. La Geografía y la Historia de la Comunidad Valenciana pueden contribuir a enriquecer la reflexión y el conocimiento de otras disciplinas, profundizando en la explicación de los procesos espaciales e históricos mediante la comparación, la diferenciación o la relación con procesos más amplios que hagan inteligibles aquellos otros que tienen lugar en el ámbito más restringido al que se refiere esta materia. Ello hará que puedan valorarse mejor aquellos aspectos que identifican a la sociedad valenciana actual en contextos más amplios sin perder de vista la contribución que el conocimiento de dicho contexto pueda aportar a su comprensión y explicación. Todo lo cual no hace sino subrayar el carácter propedéutico de esta materia.

Respecto de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria y la materia Geografía e Historia, la materia Geografía e Historia valencianas supone un progreso en el conocimiento de la realidad social inmediata del alumnado, en la sociedad en la que vive y de la que participa. Esta materia entraña profundizar en el estudio de procesos sociales complejos en una escala más próxima, local incluso, a partir de instrumentos de análisis de las disciplinas geográfica e histórica que permitan al alumnado ampliar el conocimiento de su realidad social para comprometerse e involucrarse en su mejora. Esta progresión, junto a la reflexión sobre el propio conocimiento que aportan la Geografía y la Historia, confieren a esta materia un importante valor educativo y una sólida formación intelectual.

Por su estrecha vinculación con la competencia ciudadana, la materia Geografía e Historia valencianas contribuye a los objetivos del Bachillerato referidos a consolidar una madurez personal que permita actuar de forma respetuosa, conocer las realidades de la sociedad valenciana contemporánea, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, ejercer la ciudadanía democrática y manifestar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible. Igualmente, su recurso constante a las habilidades lingüísticas de comprensión y expresión favorecerá afianzar hábitos de lectura, estudio y disciplina, dominar la expresión oral y escrita, acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad.

Igualmente, la materia Geografía e Historia valencianas contribuye al desarrollo de las competencias clave y a enfrentar los desafíos del siglo XXI por parte del alumnado al término del Bachillerato. Respecto a las competencias clave, conecta con las competencias en comunicación lingüística, matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, personal, social y de aprender a aprender, ciudadana y en conciencia y expresión culturales. En lo que se refiere a los retos del siglo XXI, el estudio de la geografía física, humana y económica de la Comunidad Valenciana, así como el análisis de la evolución de la sociedad valenciana en el tiempo, se relacionan con el respeto al medioambiente y la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible, e igualmente con el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la valoración de la diversidad personal y cultural, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, el compromiso ante las situaciones de inequidad y exclusión, y la resolución pacífica de los conflictos.



Respecto a la contextualización en los principios pedagógicos de la LOMLOE, la materia se conecta con la capacidad de aprender por sí mismo, trabajar en equipo y aplicar los métodos de investigación apropiados, e incorpora la perspectiva de género. Asimismo, estimula el interés y hábito de lectura, y la capacidad de expresarse bien en público. En este sentido, se tiene también en cuenta la incorporación de las alternativas organizativas y metodológicas y las medidas de atención a la diversidad para el alumnado que lo precise en el diseño de las situaciones de aprendizaje.

La materia Geografía e Historia valencianas se estructura sobre la base de ocho competencias específicas vinculadas al desarrollo de las competencias clave. Cada una de estas competencias específicas se enuncia y se describe, incluyendo su contribución al término del Bachillerato en la doble vertiente de competencias clave y de afrontamiento de los desafíos del siglo XXI. A continuación, se incluyen los saberes básicos de la materia, agrupados en cinco bloques, posteriormente, las propuestas para el diseño de situaciones de aprendizaje y se concluye con los criterios de evaluación.

Los saberes básicos se presentan organizados en cuatro bloques. El primero, Métodos y Técnicas de Geografía e Historia, incluye saberes procedimentales propios de la Geografía e Historia, y transversales al resto de bloques. Los bloques segundo y tercero tratan, respectivamente, de la Geografía y la Historia de la Comunidad Valenciana, integrando saberes factuales, conceptuales y procedimentales, mientras que el cuarto bloque, Valores Cívicos y Compromiso Ciudadano, contiene saberes que constituyen una reflexión ética sobre los problemas y perspectivas que tiene que afrontar la sociedad valenciana y que da sentido a esta materia; su finalidad es la adquisición de valores y actitudes transversales que contribuirán al desarrollo de una conciencia cívica responsable.

2. Competencias específicas.

2.1. Competencia específica 1.

Buscar, identificar y seleccionar la información referente a hechos históricos, geográficos y artísticos de la Comunidad Valenciana a partir de diferentes fuentes documentales, realizando un tratamiento correcto de la misma en cuanto a investigación, clasificación, recogida, organización, crítica y respeto.

2.1.1. Descripción de la competencia.

La búsqueda, identificación y selección de la información son los pasos básicos que debemos dar para poder acceder al conocimiento. Las ciencias sociales se nutren de las fuentes documentales para asegurar que sus conclusiones son fruto de una investigación científica. Los trabajos de investigación en el campo de la Historia, la Geografía o la Historia del Arte se basan en el tratamiento de las fuentes que realizan los investigadores y las investigadoras. El alumnado debe estar familiarizado con este método científico para comprender que toda aportación científica nace del tratamiento correcto de las fuentes. La actualidad plantea multitud de retos relacionados con esta competencia y la convierte en fundamental. Conocer, usar e interpretar la información favorece el desarrollo del espíritu crítico en el alumnado y le dota de las herramientas necesarias para poder enfrentarse a los desafíos que nos plantea el mundo digital y las nuevas tecnologías. La era de la hiperinformación nos obliga a plantear una competencia que tenga en cuenta esta circunstancia y ayude al alumnado en la evaluación de la misma.

El alumnado debería ser capaz de buscar e identificar recursos informativos tanto digitales como no digitales, utilizando para ello diversas fuentes de información (escritas, gráficas, audiovisuales, artísticas y otras)

Esta competencia contribuye a la adquisición y desarrollo de las competencias clave en comunicación lingüística, digital, personal, social y de aprender a aprender, y en conciencia y expresión culturales. Así mismo, conecta con los retos del siglo XXI, contribuyendo a fortalecer la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, pues ayuda a entender la realidad



para poder desenvolverse en ella con autonomía, desarrollando habilidades que permiten seguir aprendiendo a lo largo de la vida; y promueve el aprovechamiento ético y responsable de la cultura digital, favoreciendo el desarrollo de una nueva alfabetización relacionada con las TIC y con las nuevas tecnologías.

En síntesis, mediante la adquisición y desarrollo de esta competencia específica se espera que el alumnado sea capaz de realizar búsquedas de información, seleccionando la más relevante para la explicación de los procesos históricos, geográficos y artísticos de la Comunidad Valenciana y contrastando su veracidad.

2.2. Competencia específica 2.

Describir la diversidad natural de la Comunidad Valencia y confrontarla con el contexto peninsular y europeo a través de sus características de relieve, clima, hidrografía y biodiversidad.

2.2.1. Descripción de la competencia.

Por su situación geográfica en el este peninsular, sus dimensiones y su disposición territorial costera y longitudinal, la Comunidad Valenciana registra tres variantes del ecosistema mediterráneo: el mediterráneo marítimo, el mediterráneo continental y el semi-árido. La descripción de los rasgos geomorfológicos, climáticos, vegetales e hídricos de estos ecosistemas nos permite caracterizar el espacio geográfico de la Comunidad Valenciana y entender su naturaleza sistémica, revelando a su vez en términos de condicionantes, inconvenientes y ventajas lo que representa para los grupos humanos que lo habitan.

Esta diversidad natural posee además una dimensión sociocultural relevante, pues el paisaje, correlato visual de los territorios y ecosistemas, constituye el referente básico de la percepción que genera vínculos y sentimientos de pertenencia a uno o varios lugares que, a su vez, son uno de los elementos fundamentales en la construcción de las identidades colectivas.

Por otra parte, la confrontación de los rasgos distintivos de relieve, clima, hidrografía y biodiversidad de la Comunidad Valenciana con los de su contexto geográfico a escala peninsular y europea facilita la comprensión de la diversidad y las peculiaridades, propias y ajena, respecto del resto de territorios que constituyen su marco de referencia el que se encuadra la Comunidad Valenciana.

Esta competencia contribuye a las competencias clave en comunicación lingüística y en matemática, ciencia, tecnología e ingeniería. Se relacionan también con los retos del siglo XXI de respeto al medio ambiente, pues implica la comprensión del medioambiente como sistema, el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, y por lo que supone de entendimiento de la realidad y el progreso de habilidades para seguir aprendiendo; igualmente se vincula a la valoración personal y cultural, por lo que implica en el aprendizaje de distintas concepciones y relaciones culturales y personales con los territorios.

En resumen, el desarrollo de esta competencia habilitará al alumnado para explicar el territorio que constituye la Comunidad Valenciana en sus características naturales fundamentales, contrastándolas con su contexto peninsular y europeo, y vinculándolas a las concepciones identitarias de los grupos humanos que los ocupan.

2.3. Competencia específica 3.

Describir, explicar y comparar las interacciones entre los grupos sociales que a lo largo de la historia han ocupado el territorio de la Comunidad Valenciana, la utilización del espacio geográfico y el aprovechamiento de sus recursos naturales, así como la relación que esto tiene con las esferas económica, social, política y medioambiental.

2.3.1. Descripción de la competencia

La descripción, explicación y comparación de las interacciones entre los grupos humanos y el medio natural se abordan a través de un conjunto de caracterizaciones significativas de la geografía de la Comunidad Valenciana, concretamente la dualidad entre litoral-interior o llano-montaña y las peculiaridades climáticas, distinguidas estas últimas por poseer un factor de riesgo notable. Una y otras han condicionado la interacción con grupos humanos que han poblado el territorio valenciano, generando respuestas distintas según el nivel de evolución técnica y cultural de cada sociedad.

El resultado de la interacción entre naturaleza y población ha sido la conformación de un territorio cuyos límites han estado sometidos al devenir histórico, en función del distinto aprovechamiento y ocupación del espacio geográfico, cuyo valor ha cambiado dependiendo de los intereses de los diversos grupos sociales y de las funciones que le han asignado. En consecuencia, los grupos sociales son el principal agente de los cambios espaciales y estos, a su vez, repercuten en las esferas económica, social, política y medioambiental de esos grupos humanos.

Esta competencia específica enlaza con las competencias clave matemática, ciencia, tecnología e Ingeniería, en conciencia y expresión culturales, en ciudadana, y en personal, social y de aprender a aprender. En lo que se refiere a los retos del siglo XXI, esta competencia pone el foco en el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la valoración de la diversidad personal y cultural, el respeto al medioambiente, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, la aceptación y manejo de la incertidumbre, y la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo.

2.4. Competencia específica 4.

Identificar y analizar los rasgos y factores que hacen de la Comunidad Valenciana una realidad social y cultural diferenciada en relación a marcos históricos y geográficos más amplios, reconociendo y valorando las actuaciones democráticas de tolerancia y respeto.

2.4.1. Descripción de la competencia.

Como toda comunidad política y social, la Comunidad Valenciana es el resultado de una suma de procesos históricos, sociales y culturales que la diferencian de otras comunidades y constituyen su identidad colectiva.

La identidad valenciana se configura en relación con un conjunto de rasgos y herencias comunes, entre los cuales destaca la historia común que parte del surgimiento del Reino de Valencia, dotado de instituciones políticas propias e integrado desde su fundación en el contexto medieval occidental. La evolución de esta entidad política ha estado marcada por una progresiva incorporación a las instituciones de la Monarquía hispánica y del Estado liberal español hasta la actualidad. Todo ello, no obstante, no ha impedido la preservación y recuperación de las formas culturales propias a lo largo de los siglos. No menos significativas son otras características identitarias como los medios de acceso a los recursos naturales y las formas económicas, la peculiaridad lingüística, el riquísimo patrimonio natural y cultural valenciano, material e inmaterial, o la dualidad étnica inicial, suprimida durante la Edad Moderna, pero que dejó una profunda huella en aspectos territoriales, lingüísticos y culturales.

Partiendo de la realidad valenciana actual, el alumnado debería ser capaz de reconocer y analizar de manera crítica estos procesos históricos de construcción identitaria, para determinar los que se han caracterizado por una mayor inclusión y tolerancia, diferenciarlos de aquellos que se han desarrollado por medio de la exclusión o la intolerancia y desarrollar así actitudes de valoración de los primeros y rechazo de los segundos.



Esta competencia se orienta a que el alumnado adquiera los conocimientos y las habilidades necesarias para identificar y explicar históricamente los rasgos identitarios propios que definen a la Comunidad Valenciana como una entidad política, social y cultural diferenciada, pero también con rasgos en común con respecto al contexto español, europeo y global. Igualmente, se espera que contribuya a desarrollar actitudes de aprecio de la propia herencia cultural, así como de tolerancia y respeto hacia otras culturas y cosmovisiones.

Esta competencia asiste al alumnado en la adquisición de las competencias clave ciudadana y en conciencia y expresión culturales. Por una parte, le debería habilitar para el análisis crítico de la propia identidad y para la comprensión de sus orígenes, al tiempo que le debería permitir formar juicios propios y argumentados sobre la expresión y comunicación de dicha identidad, y mantener relaciones de tolerancia respecto a otras identidades para el fomento de la cohesión social. Por otra, el estudio de los rasgos históricos y culturales valencianos debería fomentar en el alumnado un mejor conocimiento y aprecio del valor social del patrimonio más próximo, y capacitarlo para el análisis autónomo y el disfrute de las especificidades naturales y culturales de la Comunidad Valenciana, y para expresar de manera creativa y abierta sus propias opiniones.

2.5. Competencia específica 5.

Describir y contextualizar en el tiempo y el espacio los procesos, hechos y acontecimientos históricos más relevantes de la Comunidad Valenciana, identificando y explicando referentes de la evolución hacia la sociedad actual y valorando su diversidad.

2.5.1. Descripción de la competencia.

Describir y contextualizar los hechos y procesos de la historia valenciana y determinar su relación con el presente requiere, en primer lugar, la identificación y el análisis de los mismos a partir del recurso a fuentes históricas diversas tanto digitales como analógicas, así como del conocimiento de los conceptos y métodos básicos de la ciencia histórica, aprendidos en la etapa educativa anterior. La información obtenida a partir de este trabajo permitirá al alumnado articular un relato coherente, razonado y cronológicamente ordenado sobre el origen de las principales características y problemas que afectan a la sociedad, economía, cultura y sistema político de la actual Comunidad Valenciana.

Establecer vínculos de causalidad entre los hechos y procesos del pasado y las grandes cuestiones que afectan en la actualidad a la Comunidad Valenciana requiere de la identificación de unos hechos y procesos históricos como causas y consecuencias de otros. Será necesaria también la clasificación de las causas según su ámbito, duración en el tiempo e importancia relativa, así como una correcta contextualización de las actuaciones de las personas en el pasado, teniendo en cuenta que actuaron acondicionadas por entornos, expectativas y escalas de valores distintos a los de la actualidad.

Para el desarrollo de esta competencia se analizará principalmente el periodo posterior a la fundación del Reino medieval de Valencia en el siglo XIII y, con una mayor profundidad, el periodo postforal y la época contemporánea.

Terminado el curso, el alumnado debería reconocer y ser capaz de explicar las relaciones de cambio y permanencia, causalidad e interrelación en el espacio y en el tiempo entre los principales sucesos y procesos históricos de la historia de la Comunidad Valenciana y las grandes cuestiones del presente, analizando sus consecuencias geográficas, políticas, económicas, sociales o culturales. Al mismo tiempo, el estudio de contextos históricos diferentes al actual pero que se relacionan con este permite un mejor conocimiento y valoración de la pluralidad social y cultural del entorno vital, favorece la comprensión de la riqueza que supone la diversidad y promueve actitudes democráticas, abiertas a la convivencia y tolerantes con la diferencia.



Esta competencia se relaciona con las competencias clave de comunicación lingüística y ciudadana. Por medio del acceso a fuentes de información y de la construcción de síntesis históricas sobre el pasado y sobre la relación de este con el presente, el alumnado debería ejercitarse en comprensión e interpretación crítica de textos y en expresión oral y escrita con coherencia, corrección y adecuación. Por otro lado, el reconocimiento de las repercusiones de los hechos y procesos del pasado sobre el presente fomenta su actuación en sociedad desde la ciudadanía responsable y su participación activa en la vida social y política, puesto que cuenta con un conocimiento más informado de los hechos y problemas del presente en su entorno más inmediato.

2.6. Competencia específica 6.

Identificar el patrimonio cultural y natural de la Comunidad Valenciana, participando en la elaboración y difusión de propuestas que favorezcan su preservación y valoración e incluyendo específicamente elementos vinculados con la memoria democrática.

2.6.1. Descripción de la competencia.

El patrimonio cultural y natural de la Comunidad Valenciana constituye un legado que transmitimos de generación en generación, convirtiéndose en un bien social común que nos identifica como sociedad en un mundo globalizado. Esta competencia ofrece al alumnado la posibilidad de descubrir nuestro patrimonio en toda su riqueza y diversidad, geográfica, histórica y artística, incluyendo entre sus elementos todos aquellos que tienen que ver con la memoria democrática del pueblo valenciano, favoreciendo su preservación para las generaciones futuras y contribuyendo también a su disfrute y valoración. Al mismo tiempo, fomentará el aprecio por la diversidad patrimonial mundial desde una actitud más tolerante con sociedades diferentes a la propia.

Esta competencia conecta con las competencias clave en comunicación lingüística, en personal, social y de aprender a aprender, en ciudadana y en conciencia y expresión culturales. Se relaciona también con los retos del siglo XXI de respeto al medio ambiente, ya que implica la toma de conciencia de los problemas medioambientales; también se relaciona con la valoración de la diversidad personal y cultural, porque implica movilizar el interés por conocer distintas culturas, y finalmente con el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, ya que ayuda a sentirse parte de un proyecto colectivo.

En síntesis, mediante la adquisición y desarrollo de esta competencia específica, se espera que el alumnado sea capaz de elaborar propuestas de conservación y difusión del patrimonio valenciano, así como que adquiera un conocimiento acerca del hecho patrimonial y las distintas categorías de protección del mismo llevándole a valorar el patrimonio natural y cultural que le rodea.

2.7. Competencia específica 7.

Analizar y explicar los cambios y permanencias de los diferentes grupos sociales en la sociedad valenciana, investigando sus aportaciones a los procesos históricos y adoptando una posición crítica frente a las situaciones de desigualdad y discriminación, así como una actitud proactiva sobre la consecución de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres.

2.7.1. Descripción de la competencia.

Esta competencia está orientada al estudio histórico de la diversidad y evolución de la sociedad valenciana, incluyendo a todos sus sectores y componentes, desde las élites políticas, económicas y culturales de cada período, pasando por las clases trabajadoras, hasta los sectores más desfavorecidos o minorizados por razón de origen, cultura o género.

El alumnado debería ser capaz, en primer lugar, de reconocer y explicar los rasgos que permiten caracterizar a los grupos sociales que históricamente se han dado en el actual territorio de la Comunidad Valenciana, según su acceso a la riqueza, la posición social, las condiciones



de vida, las mentalidades, las costumbres y el acceso a la cultura. En segundo lugar, debería analizar las diferentes formas históricas de organización social en el territorio valenciano, desde el feudalismo hasta la sociedad de clases y la sociedad de masas, valorando las repercusiones de cada sistema sobre la vida de las personas y las situaciones de discriminación o de fomento de la igualdad de oportunidades provocadas en cada caso. En tercer lugar, debería ser capaz de analizar los principales conflictos y movimientos sociales que se han dado históricamente en el ámbito territorial, investigar sus causas, valorar el papel desempeñado por cada sector social y reflexionar y debatir sobre su contribución a la mejora de las condiciones de vida y trabajo de las personas.

El desarrollo de esta competencia se enfocará teniendo en cuenta que la historiografía tradicional ha minimizado la presencia de las mujeres en la historia, por lo que es necesario realizar un triple esfuerzo: para la inclusión de referentes femeninos en campos como la filosofía, la política, la ciencia o el arte; para la superación por parte del alumnado de los estereotipos de género que se han aplicado a las mujeres a lo largo del tiempo; y para el conocimiento efectivo de la aparición, el desarrollo y los logros de los movimientos feministas en el ámbito valenciano.

El alumnado debería identificar e incorporar a su relato histórico las características de las diferentes estructuras sociales que se han dado a lo largo de la historia en el actual territorio valenciano, y ser capaz de explicar las dinámicas que han marcado su evolución hacia la sociedad actual. Asimismo, debería estar capacitado para reflexionar críticamente sobre situaciones de injusticia, inequidad y desigualdad que se han dado en el pasado y que se dan en el presente en su entorno más próximo, y se debería mostrar comprometido con el respeto hacia aquellos sectores históricamente minorizados que todavía hoy necesitan ser visibilizados, valorados y defendidos.

Esta competencia específica se relaciona con la competencia clave ciudadana. Proporciona al alumnado conocimientos, habilidades y recursos para la comprensión crítica de la sociedad en la que vive y de la dimensión social y ciudadana de su propia identidad. Paralelamente, fomenta su compromiso con la cohesión social, el respeto por la diversidad y la consecución de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, así como el rechazo a la violencia de género y todas las formas de discriminación y violencia.

2.8. Competencia específica 8.

Participar en la realización y exposición de trabajos que analicen, contrasten e integren informaciones de fuentes fiables y diversas acerca de problemas relevantes de la Comunidad Valenciana desde una perspectiva crítica y fundamentada en los conocimientos históricos y geográficos.

2.8.1. Descripción de la competencia.

La participación y exposición de trabajos que aborden problemas relevantes de la Comunidad Valenciana desde una perspectiva crítica supone la aplicación de una amplia gama de saberes geográficos e históricos, y de otras disciplinas, así como capacidades de búsqueda de información, análisis y elaboración de conclusiones. Por otra parte, aunque esta competencia no descarta que los trabajos puedan ser individuales, la utilización del infinitivo “participar” la orienta claramente hacia los proyectos grupales colaborativos. Este tipo de trabajos entraña, además de las capacidades mencionadas, habilidades sociales tales como llegar a consensos sobre la planificación y organización de la tarea y la argumentación en el debate sobre análisis y propuestas. Por otra parte, el hecho de que el objeto del trabajo sea los problemas más relevantes de la actual Comunidad Valenciana promueve su implicación personal y su compromiso cívico con la sociedad más próxima.

El desarrollo de las actuaciones y capacidades que componen esta competencia específica (planificar, proponer soluciones, trabajo en equipo, compromiso cívico) implica la reflexión sobre las posibilidades propias y limitaciones de partida, y lo que el aprendizaje puede aportar para incrementarlas y superarlas. El hecho de detallarlas entraña su exposición y difusión



argumentada y posibilita someterlas a debate y contrastarlas con otras opiniones que enriquezcan o critiquen las propuestas.

En cuanto a las contribuciones de esta competencia específica a la adquisición y desarrollo de las competencias clave, las más significativas son las relativas a las competencias en comunicación lingüística, ciudadana, en conciencia y expresión culturales, y personal, social y de aprender a aprender. En lo referente a los retos del siglo XXI, impulsa el respeto al medioambiente, el compromiso ciudadano en ámbito local y global, la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo, el consumo responsable, la valoración de la diversidad personal y cultural, y el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión.

En definitiva, mediante la adquisición y desarrollo de esta competencia, el alumnado debería ser capaz de trabajar en equipo para identificar y abordar los principales problemas sociales de la Comunidad Valenciana, comprometiéndose y reflexionando sobre la importancia del autoaprendizaje como proceso permanente.

3. Saberes básicos.

La geografía y la historia aportan conocimiento sobre la evolución en el tiempo y en el espacio de las sociedades humanas. Hay que tener en cuenta que las competencias específicas de la materia abordan el origen y comprensión de las grandes cuestiones sociales, políticas, económicas y medioambientales de la Comunidad Valenciana, la búsqueda y tratamiento de la información en ciencias sociales y humanidades, el compromiso cívico y ético con la democracia y los valores de la convivencia, la inclusión y el respeto a la diferencia y, por último, el patrimonio cultural y natural.

En este sentido, el criterio fundamental ha sido seleccionar los saberes básicos en función de su capacidad para favorecer la comprensión del origen y configuración de la actual Comunidad Valenciana. Se han priorizado, así, saberes que refieren a procesos de relevancia más que a hechos puntuales, tratados desde un enfoque multicausal que profundiza en sus dimensiones política, económica, social y cultural. Conviene destacar la importancia otorgada en la selección a los saberes que, aunque tengan un carácter dominante de tipo conceptual, presentan también una dimensión relevante de naturaleza procedural, actitudinal o axiológica.

Así mismo, se ha priorizado, como criterio complementario, la elección de saberes que ponen de manifiesto conexiones relevantes entre la escala local, la Comunidad Valenciana, y otra más global pero cercana, España y Europa, con el fin de favorecer la significatividad de los aprendizajes. Del mismo modo, se ha dado prioridad a saberes relativos a la realidad social y cultural del alumnado, así como a los que fomentan el espíritu crítico, el compromiso ético y permiten afrontar los desafíos del siglo XXI y el desarrollo cívico. Por último, se ha dado un mayor peso a los saberes referidos a la época postforal y contemporánea, dada la especial relevancia de este periodo para la comprensión de actual Comunidad Valenciana, aunque sin dejar de lado la atención a los orígenes históricos de nuestra sociedad.

Los saberes básicos recogen esta concepción de la materia, priorizando aquellos procesos que confieren singularidad a la realidad valenciana, sin que ello impida el establecer las relaciones oportunas con procesos comunes en ámbitos y escalas más amplios.

Así, el primero de los bloques referidos a los aspectos metodológicos se integrará en el desarrollo del resto de los bloques de saberes. Está orientado a fomentar la adquisición de habilidades para la búsqueda y contraste de información útil y veraz entre fuentes diversas, así como para la aplicación de los métodos de investigación más adecuados ante las preguntas que puedan formularse, y favorecer el desarrollo de habilidades de aprendizaje autónomo.

El segundo bloque está dedicado a la geografía física, humana y económica de la Comunidad Valenciana. Estos saberes muestran el proceso de conformación del territorio valenciano, así como su ocupación y aprovechamiento por los grupos humanos.



Los saberes básicos del tercer bloque, referidos a procesos históricos, no deben ser entendidos exclusivamente en el sentido de una historia lineal y progresiva hacia la sociedad actual, sino que prima en ellos el criterio de la relevancia de los procesos históricos seleccionados para explicar mejor la singularidad y el origen de los principales retos y problemas que atañen a la sociedad, economía, cultura y sistema político de la realidad valenciana actual. Se pretende así favorecer el desarrollo de la conciencia histórica del alumnado, facilitando que se plantea preguntas sobre el presente en su entorno más cercano y pueda resolverlas mejor y formar su propio criterio a partir del conocimiento del pasado.

3.1. Bloque 1. Métodos y técnicas de Geografía e Historia.

Transversal a todas las CE.

- Tipos y características de problemas e hipótesis de trabajo referidos a cuestiones geográficas o históricas.
- Elementos y factores que configuran los procesos sociales abordados desde la Geografía y la Historia. Procedimientos e instrumentos de análisis.
- Fuentes y material geográfico e historiográfico. Estrategias de búsqueda, identificación y análisis.
- Elaboración de síntesis geográficas e históricas, utilizando diversos códigos para la elaboración y comunicación de síntesis geográficas e histórica: verbal, cartográfico, gráfico y estadístico.

3.2. Bloque 2. Geografía de la Comunidad Valenciana.

CE1, CE2, CE3, CE4, CE8

Subbloque de saberes básicos.

3.2.1. El medio físico y el poblamiento.

- Caracterización del medio físico de la Comunidad Valenciana
- La configuración del territorio de la Comunidad Valenciana.
- Distribución y características de la población. Comportamientos y tendencias demográficas.
- El espacio rural y el espacio urbano de la Comunidad Valenciana.

Subbloque de saberes básicos.

3.2.2. Territorio, recursos, riesgos y desequilibrios.

- Los espacios de los sectores económicos.
- Desequilibrios socioeconómicos y espaciales.
- Problemas y riesgos medioambientales.
- Principales compromisos y políticas de protección, conservación y recuperación. El patrimonio natural.
- Dificultades de vertebración territorial de la Comunidad Valenciana y respecto a su contexto nacional y europeo.

<p>3.3. Bloque 3. Historia de la Comunidad Valenciana. CE1, CE5, CE6, CE7, CE8.</p>
<p>Subbloque de saberes básicos. 3.3.1. Prehistoria y Antigüedad del territorio valenciano.</p>
<ul style="list-style-type: none">• Prehistoria y primeras sociedades urbanas: la herencia mediterránea.• La romanización.• La ocupación musulmana.• La sociedad andalusí en vísperas de la conquista.
<p>Subbloque de saberes básicos. 3.3.2. El Reino foral de Valencia</p>
<ul style="list-style-type: none">• Conquista, repoblación y creación institucional del Reino de Valencia.• La sociedad feudal valenciana.• El esplendor económico y cultural del siglo XV.• La integración en la Monarquía hispánica: Germanías, neoforalismo y bandolerismo.• La crisis cultural y económica del siglo XVII.
<p>Subbloque de saberes básicos. 3.3.3. La Valencia postforal y contemporánea.</p>
<ul style="list-style-type: none">• Guerra de Sucesión y pérdida de los fueros.• La expansión económica y demográfica del siglo XVIII.• La Ilustración valenciana.• Las luchas antiseñoriales y la crisis del Antiguo Régimen.• La Guerra de Independencia.• La dinámica del cambio: del ascenso del liberalismo a la crisis del sistema. La formación de la burguesía valenciana.• Transformaciones del capitalismo: el campo y la industria. La integración en el mercado mundial.• La formación de la clase obrera valenciana. Republicanismo y valencianismo político. La consolidación de la cultura burguesa.• Modernización política y social: la II República.• La Guerra Civil y la dictadura franquista.• La recuperación democrática y la institucionalización de la autonomía.• El desarrollo económico y el cambio social. Predominio industrial y crisis de la agricultura.• La Memoria Democrática de la Comunidad Valenciana.• Los movimientos feministas y los nuevos movimientos sociales en el ámbito valenciano.

3.4. Bloque 4. Valores cívicos y compromiso ciudadano.

Transversal a todas las CE.

- El patrimonio cultural y legado artístico, local y de la Comunidad Valenciana.
- Compromiso con los derechos y normas de la Declaración Universal de los Derechos Humanos.
- Medidas para el logro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Conciencia y memoria democrática.
- La ciudadanía global y los principios del europeísmo.
- La igualdad efectiva entre hombres y mujeres.
- Estrategias de prevención de la manipulación de la información y de la desinformación.
- La importancia de las Instituciones internacionales y la cultura de la paz.

4. Situaciones de aprendizaje.

Esta materia aborda el estudio de la Comunidad Valenciana, la entidad político-administrativa autonómica en la que habita el alumnado, a través de la combinación de dos disciplinas académicas caracterizadas por su enfoque crítico y humanístico y de gran arraigo docente. Sus competencias específicas contribuyen al desarrollo de las competencias clave y de los objetivos del Bachillerato movilizando multitud de saberes referidos a las cuestiones sociales más relevantes de la Comunidad Valenciana desde la perspectiva de la Geografía y la Historia, facilitando la comprensión de la relación entre lo local y lo global. Además, ambas disciplinas, en tanto que pertenecientes a las humanidades y las ciencias sociales, están estrechamente vinculadas con los valores humanísticos y, en consecuencia, contribuyen a promover posicionamientos éticos claros sobre los desafíos del siglo XXI, como el compromiso ciudadano en el ámbito local y global, la valoración de la diversidad personal y cultural, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, la resolución pacífica de los conflictos, la aceptación y manejo de la incertidumbre, el respeto al medioambiente o el compromiso con la preservación de la herencia social que supone el patrimonio en sus múltiples tipologías.

Las situaciones de aprendizaje son aquellos aspectos relevantes que se deberían tener en cuenta en la práctica docente de esta materia. Ponen en relación las competencias específicas de la asignatura con metodologías didácticas y contextos de aprendizaje deseables. Como marco general de las situaciones de aprendizaje, con el objetivo de alcanzar la diversidad de intereses y necesidades del alumnado, se incorporan los principios del diseño universal de aprendizaje, asegurando que no existen barreras que impidan la accesibilidad física, cognitiva, sensorial y emocional para garantizar su participación y aprendizaje. Teniendo en cuenta también que el alumnado alcanza un grado de pensamiento abstracto avanzado respecto de la etapa anterior, el diseño de las situaciones de aprendizaje ha de realizarse de acuerdo a unos criterios didácticos claros que favorezcan la adquisición de las competencias.

La construcción significativa de aprendizajes constituye el principio rector, de forma que el alumnado debe partir de los aprendizajes de la etapa obligatoria, en concreto de la materia de Geografía e Historia. El carácter explicativo e integrador de la Geografía y la Historia supone movilizar también otro tipo de saberes, sean de disciplinas afines como la Economía, la Antropología, la Filosofía, la Geología o la Biología, sean aprendizajes procedentes de la experiencia personal del alumnado, además relacionando unos con otros y favoreciendo la interdisciplinariedad.



A partir de esta movilización de saberes, se plantean situaciones de aprendizaje de diverso tipo. Una situación de aprendizaje deseable sería la elaboración de trabajos de investigación, puesto que engloban la utilización de metodologías y técnicas propias de la Geografía y la Historia en la búsqueda, análisis e interpretación de la información, la concreción de resultados, su redacción y exposición o difusión. Entre las técnicas, cabe destacar las de Tecnologías de la Información Geográfica, herramientas corrientes en la actual investigación geográfica y de gran potencial didáctico; las búsquedas en bases de datos de archivos y en las bibliotecas y hemerotecas; o las técnicas normativas de citación y reconocimiento. Esta situación constituye, además, una oportunidad para generar aprendizajes de diverso tipo de forma autónoma, y también para la reflexión personal, tanto sobre las cuestiones investigadas, como sobre el propio proceso de aprendizaje.

Salir fuera del aula constituye una situación de aprendizaje prácticamente ineludible. Es la ocasión de observar directamente los saberes teóricos y de aplicar sobre el terreno, experimentando o afianzando, saberes procedimentales, contrastándolos a su vez con la experiencia propia. El patrimonio, cultural y natural, y el paisaje, natural o humanizado son objetos con un enorme potencial didáctico para estas situaciones de aprendizaje.

Los debates argumentados acerca de cuestiones relevantes serían otra situación de aprendizaje deseable. Los debates no solo favorecen la generación de aprendizajes conceptuales y procedimentales, sino también los posicionamientos éticos y el compromiso cívico, de la misma manera que las destrezas necesarias para exponer y defender los diferentes argumentos contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico e informado. Además, las cuestiones que se debaten implican la movilización de aprendizajes previos y permiten integrar las experiencias personales y las vivencias compartidas, estableciendo los vínculos pertinentes con las competencias específicas.

Una variante de los debates consiste en el planteamiento de soluciones y alternativas a las problemáticas más importantes de la Comunidad Valenciana. Estas situaciones de aprendizaje suponen movilizar aprendizajes previos, pero también poner en marcha destrezas como la creatividad, el pensamiento alternativo para diseñar soluciones, concretar resultados, planificar y redactar cómo se van a llevar a término. Implican al alumnado con lo que ocurre en su entorno próximo, lo local, y lo comprometen desde el punto de vista global.

También sería conveniente introducir la autoevaluación del alumnado como espacio específico en las situaciones de aprendizaje. Reflexionar sobre lo aprendido, sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje y su resultado, ayuda al alumnado a conocerse como aprendices y, en definitiva, a madurar. La autoevaluación incluye, además, la coevaluación entre alumnado y profesorado, con lo cual la reflexión se amplía a todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Respecto a las metodologías didácticas más aconsejables para alcanzar las competencias específicas, cabe mencionar el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, la indagación colectiva, el estudio en profundidad de casos, el aprendizaje dialógico y los juegos de rol, por mencionar algunas. Estas metodologías priorizan los procesos de trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo, favorecen la motivación, la autonomía y la reflexión, y están orientadas a conectar con las experiencias individuales del alumnado dentro y fuera del instituto. El trabajo en equipo supone una oportunidad para ampliar referentes y explorar los matices que proporciona la multiplicidad de miradas y respuestas a retos que son comunes. Además, no excluyen el aprendizaje individual, sino que lo potencian, al tiempo que favorecen la adquisición y desarrollo de saberes competenciales, así como el diálogo democrático y la formación de una conciencia ciudadana.

5. Criterios de evaluación.

5.1. Competencia específica 1.

Buscar, identificar y seleccionar la información referente a hechos históricos, geográficos y artísticos de la Comunidad Valenciana a partir de diferentes fuentes documentales, realizando



un tratamiento correcto de la misma en cuanto a la investigación, la clasificación, la recogida, la organización, la crítica y el respeto.

5.1.1. Buscar información en fuentes documentales tanto digitales como no digitales que resulten de interés para conocer aspectos geográficos, históricos y artísticos de la Comunidad Valenciana.

5.1.2. Identificar y seleccionar la información más relevante que ayude a explicar los diferentes procesos históricos, geográficos y artísticos que podemos encontrar en ámbito territorial de la Comunidad Valenciana.

5.1.3. Contrastar la información contenida en las fuentes documentales utilizando la información ofrecida por instituciones y organismos oficiales.

5.2. Competencia específica 2.

Describir la diversidad natural de la Comunidad Valenciana y confrontarla con el contexto peninsular y europeo a través de sus características de relieve, clima, hidrografía y biodiversidad.

5.2.1. Localizar e identificar en mapas las principales regiones naturales, geomorfológicas y bioclimáticas de la Comunidad Valenciana, la Península Ibérica y resto de Europa.

5.2.2. Describir y explicar el espacio geográfico de la Comunidad Valenciana como sistema compuesto de subsistemas abióticos, bióticos y la acción antrópica, interrelacionados entre sí.

5.2.3. Describir sintéticamente la diversidad de las regiones naturales de la Península Ibérica a través de sus características más destacadas de relieve, clima, hidrografía y biodiversidad.

5.2.4. Describir sintéticamente la diversidad natural de las principales regiones naturales de Europa a través de sus características más destacadas de relieve, clima, hidrografía y biodiversidad.

5.2.5. Confrontar las características de relieve, clima, hidrografía y biodiversidad de las regiones naturales de la Península Ibérica con las del contexto europeo.

5.3. Competencia específica 3.

Describir, explicar y comparar las interacciones entre los grupos sociales que a lo largo de la historia han ocupado el territorio de la Comunidad Valenciana, la utilización del espacio geográfico y el aprovechamiento de sus recursos naturales, así como la relación que esto tiene con las esferas económica, social, política y medioambiental.

5.3.1. Identificar y localizar en un mapa las principales zonas de ocupación humana de la Comunidad Valenciana, y relacionarlas con el aprovechamiento de sus recursos naturales y la utilización del espacio.

5.3.2. Describir y explicar sintéticamente las interacciones más relevantes entre los grupos sociales contemporáneos que ocupan el territorio de la Comunidad Valenciana, en relación con el aprovechamiento de sus recursos naturales y la utilización del espacio geográfico.

5.3.3. Identificar y explicar las principales repercusiones del aprovechamiento de los recursos naturales y de la utilización del espacio geográfico por parte de los grupos sociales contemporáneos que ocupan el territorio de la Comunidad Valenciana.

5.3.4. Comparar y contrastar las principales repercusiones económicas, sociales, políticas y medioambientales derivadas del aprovechamiento de los recursos y la utilización del espacio por parte de los grupos sociales contemporáneos que ocupan el territorio de la Comunidad Valenciana.

5.3.5. Identificar y describir las repercusiones históricas más relevantes derivadas del aprovechamiento de los recursos naturales y de la utilización del espacio geográfico del territorio de la Comunidad Valenciana.

5.4. Competencia específica 4.

Identificar y analizar los rasgos y factores que hacen de la Comunidad Valenciana una realidad social y cultural diferenciada en relación a marcos históricos y geográficos más amplios, reconociendo y valorando las actuaciones democráticas de tolerancia y respeto.

5.4.1. Identificar y describir los rasgos geográficos, históricos, sociales, lingüísticos, culturales y patrimoniales que permiten reconocer a la Comunidad Valenciana como realidad social con identidad propia.

5.4.2. Explicar el origen de las principales características que definen a la Comunidad Valenciana como una realidad social con identidad propia.

5.4.3. Detectar y valorar las actitudes de tolerancia y respeto en la construcción histórica de la identidad propia de la Comunidad Valenciana.

5.4.4. Identificar las situaciones históricas de intolerancia y exclusión en el espacio valenciano, y debatir sobre sus causas y repercusiones.

5.4.5. Adoptar y manifestar actitudes de tolerancia y respeto hacia la diversidad social y cultural en el análisis de situaciones problemáticas y conflictivas y formular propuestas para abordarlas.

5.5. Competencia específica 5.

Describir y contextualizar en el tiempo y el espacio los procesos, hechos y acontecimientos históricos más relevantes de la Comunidad Valenciana, identificando y explicando referentes de la evolución hacia la sociedad actual y valorando su diversidad.

5.5.1. Construir relatos históricos descriptivos y explicativos sobre los hechos, procesos y personajes más relevantes de la historia de la Comunidad Valenciana.

5.5.2. Explicar las conexiones de causa y efecto entre los hechos y procesos más relevantes de la historia de la Comunidad Valenciana y las cuestiones políticas, económicas, sociales y culturales más destacadas del presente.

5.5.3. Analizar críticamente y extraer información relevante y veraz referida a la historia y el presente Comunidad Valenciana a partir de fuentes tanto primarias como secundarias.

5.5.4. Reconocer la diversidad de la Comunidad Valenciana a lo largo de su historia y en el presente, apreciándola como una fuente de riqueza social y cultural.

5.6. Competencia específica 6.

CE6. Identificar el patrimonio cultural y natural de la Comunidad Valenciana, participando en la elaboración y difusión de propuestas que favorezcan su preservación y valoración e incluyendo específicamente elementos vinculados con la memoria democrática.

- 5.6.1. Identificar las características de los elementos patrimoniales valencianos relacionándolos con estilos artísticos, época histórica y entorno geográfico.
- 5.6.2. Elaborar y exponer propuestas que contribuyan a la preservación y difusión del patrimonio valenciano.
- 5.6.3. Definir las categorías de protección del patrimonio cultural y natural de la Comunidad Valenciana.
- 5.6.4. Valorar el patrimonio cultural y natural de la Comunidad Valenciana como parte fundamental de los atractivos turísticos del territorio.

5.7. Competencia específica 7.

Analizar y explicar los cambios y permanencias de los diferentes grupos sociales en la sociedad valenciana, investigando sus aportaciones a los procesos históricos y adoptando una posición crítica frente a las situaciones de desigualdad y discriminación, así como una actitud proactiva sobre la consecución de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres.

- 5.7.1. Identificar, analizar y explicar la diversidad y la conflictividad social en los principales procesos de cambio histórico en el ámbito valenciano.
- 5.7.2. Identificar, analizar y explicar la aportación de los grupos sociales a los principales procesos de cambio histórico en la Comunidad Valenciana.
- 5.7.3. Identificar las desigualdades sociales y otras situaciones de discriminación de colectivos sociales en la historia de la Comunidad Valenciana y adoptar una posición crítica hacia ellas.
- 5.7.4. Manifestar una actitud proactiva hacia la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y de compromiso con la prevención de la violencia de género.

5.8. Competencia específica 8.

Participar en la realización y exposición de trabajos que analicen, contrasten e integren informaciones de fuentes fiables y diversas acerca de problemas relevantes de la Comunidad Valenciana desde una perspectiva crítica y fundamentada en los conocimientos históricos y geográficos.

- 5.8.1. Identificar problemas actuales relevantes de la Comunidad Valenciana susceptibles de ser analizados desde una perspectiva crítica y fundamentada en conocimientos históricos y geográficos.
- 5.8.2. Localizar e identificar informaciones de fuentes fiables y diversas, especialmente de carácter histórico y geográfico, para elaborar trabajos individuales y en equipo acerca de problemas relevantes de la Comunidad Valenciana.
- 5.8.3. Analizar, contrastar e integrar informaciones de fuentes fiables y diversas en trabajos individuales y de equipo acerca de problemas relevantes de la Comunidad Valenciana.
- 5.8.4. Participar en la elaboración y exposición de trabajos individuales y de equipo acerca de problemas relevantes de la Comunidad Valenciana desde una perspectiva crítica y fundamentada en los conocimientos históricos y geográficos.



GESTIÓN DE PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO

1. Presentación

Nos encontramos en un mundo sujeto, más que nunca, a transformaciones rápidas y profundas. Por esa razón, la sociedad actual requiere una ciudadanía capaz de desenvolverse y adaptarse a entornos en constante cambio en los que el riesgo y la toma de decisiones siempre están presentes. Aprender a moverse con soltura y con la seguridad suficiente en entornos inciertos permitirá al alumnado desarrollar su mentalidad de crecimiento y progresar como personas autónomas y autosuficientes para enfocar su desarrollo personal y profesional.

La educación secundaria postobligatoria debe dotar a nuestro alumnado de una formación adecuada y capacitadora para resolver los retos que plantea el entorno económico. Con las enseñanzas del bachillerato los estudiantes deben progresar en la adquisición de todas las competencias de una forma plena y adaptada a su personalidad. El bachillerato ofrece una formación general imprescindible para comprender el mundo en el que vivimos y dar respuesta a muchos de sus interrogantes, y lo hace de manera muy eficaz a través de una materia como esta, totalmente práctica y competencial en la que los contenidos teóricos se han reducido al mínimo y en todo caso no hay ninguno que no se aplique directamente a la práctica. La materia permite poner al alumnado ante desafíos vitales y profesionales como pueden ser el autoconocimiento, el desarrollo de las habilidades como la empatía, assertividad, el trabajo en equipo, el liderazgo, entre otras, y la aproximación al mundo empresarial simulado mediante el desarrollo de un proyecto emprendedor que tenga impacto en su entorno y en la economía local.

Esta materia es optativa de oferta obligatoria para todo el alumnado de Bachillerato. Esta aportará un respaldo práctico que favorecerá una comprensión más global del mundo de la empresa, desarrollando iniciativas que pongan en valor los recursos locales y que creen valor, a su vez, en el entorno cercano para quienes continúen sus estudios en materias económicas, tanto universitarias como de formación profesional. Además, es muy interesante para quienes no sigan itinerarios centrados en lo económico, ya que la materia les aportará un contacto con el emprendimiento y la economía real que les resultará fundamental para afrontar cualquier iniciativa en su futuro laboral y profesional.

En esta materia el alumnado desarrollará un proyecto de emprendimiento propio relacionado con sus áreas de interés, enfocándose especialmente en la contribución del emprendimiento al desarrollo económico local, en armonía con las necesidades de progreso social y la sostenibilidad del sistema. La materia pone en valor el talento diverso que posee nuestro alumnado y sabemos que la diversidad es clave en los procesos de innovación.

La materia de Gestión de Proyectos de Emprendimiento tiene continuidad con los estudios previos realizados en la Educación Secundaria Obligatoria y especial relación con las materias de Matemáticas, Geografía e Historia, Tecnología y Digitalización, Valencià: Llengua i Literatura, Lengua Castellana y Literatura, y Lengua Extranjera. Al mismo tiempo, también tiene continuidad con otras materias que se ha tenido la opción de cursar en la ESO, como son Emprendimiento Social y Sostenible, Taller de Economía, Economía y Emprendimiento, y Formación y Orientación Personal y Profesional. Estas materias permiten tener un primer contacto con el funcionamiento de la actividad empresarial y del perfil de las personas emprendedoras, reflexionando de forma crítica y constructiva, además de proponer soluciones a problemas y retos contemporáneos a partir de la revisión de modelos de negocio actuales.

Esta materia es totalmente práctica y competencial, promueve experiencias en el alumnado relacionadas con la competencia lingüística (presentaciones, redacción de documentación empresarial...), competencia plurilingüe (presente siempre en el mundo económico), competencia en ciencias, tecnología ingeniería y matemáticas (imprescindibles para gestionar un proyecto de empresa), competencia digital (el mundo económico es seguramente donde mayor impacto tienen las innovaciones digitales), competencia personal, social y de aprender a aprender (desarrollada a través del autoconocimiento del alumnado sobre sus capacidades, y la aplicación en un proyecto propio), competencia ciudadana (dado que todo el



desarrollo del proyecto empresarial tiene en cuenta aspectos de ciudadanía responsable), y la competencia de conciencia y expresiones culturales (a través de la vinculación del proyecto empresarial en un entorno cultural determinado, con pleno respeto a sus singularidades).

En la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 se recoge claramente la aspiración de que el sistema educativo recoja como uno de sus objetivos curriculares favorecer la competencia emprendedora, la creatividad y el sentido de la iniciativa, en especial entre los jóvenes, entre otras cosas mediante el fomento de oportunidades entre los jóvenes estudiantes para que como mínimo lleven a cabo una experiencia práctica de emprendimiento durante su escolarización.

Esa misma aspiración se recoge en la Ley Orgánica 3/2020, que incluye la competencia emprendedora y el sentido de iniciativa como una de las claves del sistema educativo. Esta competencia precisa de destrezas o habilidades esenciales que la presente materia ha proporcionado desde su implantación en la LOGSE.

El diseño de la materia ha tenido en cuenta las nuevas formas de entender la actividad económica, establecidas en documentos trascendentales en la materia como el Plan de Acción de Economía Circular que la UE aprobó en 2020 y la Agenda 2030 de la Organización de las Naciones Unidas. Es por ello por lo que la materia está en contacto directo con temas tan relevantes como el respeto al medio ambiente, el compromiso ante situaciones de inequidad y exclusión, la valoración de la diversidad personal y cultural o la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo.

Respecto a las competencias específicas, proponen que el alumnado investigue de forma práctica el funcionamiento de un proyecto emprendedor y realice propuestas que permitan mejorar o dar solución a problemas de su entorno más cercano. Por este motivo, es necesario que el alumnado identifique la importancia del emprendimiento como fuente de mejora de su entorno y al mismo tiempo sea capaz de generar nuevas ideas para resolver problemas, poniendo en marcha los diferentes procedimientos para llevarlas a cabo. Por otro lado, es necesario comprender las diferentes áreas funcionales necesarias para la ejecución correcta del proyecto, incluyendo el área de contabilidad y fiscalidad desde una perspectiva acorde con una ciudadanía comprometida con situaciones de justicia y equidad social. Del mismo modo, es importante revisar los impactos sociales y económicos que nuestra idea emprendedora y el proyecto pudieran tener en el entorno y buscar la minimización de este, tomando conciencia de la importancia del crecimiento sostenible, acorde a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Finalmente, se debe exponer mediante presentaciones eficaces y creativas el proyecto realizado, potenciando la comunicación escrita y oral mediante el aprendizaje de las habilidades comunicativas verbales y no verbales.

Los saberes básicos que contribuyen a adquirir las competencias específicas se organizan en seis bloques equilibrados, de manera que en el primero se aborda la importancia de la innovación en las oportunidades de negocio, el autoconocimiento y la evaluación de las propias cualidades emprendedoras. En el segundo se incluyen los contenidos relativos a las decisiones empresariales imprescindibles para iniciar un proyecto de emprendimiento social o empresarial. En el tercer bloque se recogen los conocimientos sobre la organización de la empresa, con el fin de que el alumnado aplique esos conocimientos a su propio proyecto y los utilice en la toma de decisiones. En el cuarto se presenta las normas contables y fiscales que contribuyen a la formación de una ciudadanía comprometida en los aspectos tributarios. En el quinto, los efectos de la actividad empresarial en el progreso social y la sostenibilidad. En el sexto bloque se incluyen los conocimientos necesarios para comunicar y justificar públicamente el proyecto.

Los criterios de evaluación van dirigidos a comprobar el grado de adquisición de las competencias específicas, esto es, el nivel en el que al alumnado es capaz de movilizar los saberes, conceptuales, procedimentales y relativos a actitudes y valores, en situaciones o actividades del ámbito personal, social y académico con una futura proyección profesional.



2. Competencias específicas

2.1. Competencia específica 1

Identificar y analizar la importancia del emprendimiento y la innovación como elementos necesarios que contribuyen al desarrollo sostenible de un país y a la competitividad de su economía, evaluando el papel que la persona emprendedora desarrolla en la sociedad al llevar a cabo ideas innovadoras.

2.1.1. Descripción de la competencia

El emprendimiento en pleno siglo XXI es una herramienta para generar riqueza, crecimiento y, a la vez, situar a una sociedad en la vanguardia económica y social. Este concepto está plenamente ligado con el de innovación. La persona emprendedora es la pieza clave para desarrollar proyectos que aportan innovación al sistema económico y a las relaciones comerciales. El proceso de emprendimiento potencia la creatividad, la responsabilidad, la visión solidaria y la capacidad de potencializar sus proyectos y mejorar su entorno.

Al mismo tiempo, la innovación permite aprovechar los recursos para obtener mayores beneficios tanto económicos como sociales. Por ello, es fundamental estar a la vanguardia de las necesidades y tendencias actuales, así como utilizar herramientas que permitan optimizar los procesos y ofrecer nuevos productos o servicios que generen una mejora social y económica a la ciudadanía.

Es fundamental para todos los sectores de la sociedad actual el apoyo a la actividad innovadora y emprendedora como motor del crecimiento. En cualquier ámbito la actitud emprendedora de la población se considera un elemento necesario para garantizar un crecimiento sostenible. Es por ello imprescindible que esta idea se consolide en el alumnado.

A partir de la I+D+i surgen las ideas que posteriormente se concretarán en proyectos de empresa. El origen de esas ideas es diverso, pero cobra especial interés la aplicación de técnicas específicas dirigidas a la generación de ideas. Los alumnos y las alumnas utilizarían este tipo de técnicas, para generar y evaluar ideas que permitan ser garantía de transformación económica y social, acorde a los principios medioambientales y éticos que la ciudadanía demanda.

2.2. Competencia específica 2

Generar una idea de proyecto emprendedor sostenible, analizando las principales decisiones que debe tomar quien lo promueve.

2.2.1. Descripción de la competencia

El alumnado buscará mejorar su entorno a través de la elección de una idea de negocio y su puesta en marcha a través de su proyecto. Para ello, la persona emprendedora debe tomar la decisión de poner en marcha su proyecto. En primer lugar, necesitará hacer un estudio de la viabilidad económica, que le permita la puesta en marcha de este. A continuación, tomará una serie de decisiones básicas para poder emprender tales como la capacidad productiva, la ubicación, los recursos humanos y materiales, la búsqueda de canales de distribución, el diseño de marketing y publicidad y la selección de las fuentes de financiación más convenientes. Finalmente, se informará sobre los trámites de puesta en marcha necesarios.

Todo ello debe estar implementado desde una perspectiva asociada al emprendimiento sostenible. Dicho tipo de emprendimiento potencia la realización de una innovación sostenible dirigida a un mercado que proporciona beneficios a gran parte de la sociedad, generando nuevos productos, servicios y técnicas; así como modos de organización que reduzcan sustancialmente el impacto al ecosistema y aumenten la calidad de vida.

La justificación de esta visión del emprendimiento se debe a que, desde hace varias décadas, las empresas y la sociedad están realizando esfuerzos para incorporar prácticas de sostenibilidad en sus diversas actividades. Sin embargo, estas prácticas no fueron suficientes para lograr un desarrollo sostenible. Desde esta reflexión, muchas empresas y organizaciones han



sumado prácticas de responsabilidad social adoptando numerosas iniciativas como las de la Carta de Negocios para el Desarrollo Sostenible de la Cámara de Comercio Internacional y los Objetivos de Desarrollo Sostenible para alcanzar nuevos propósitos.

Los alumnos y las alumnas deberán conocer todas estas condiciones iniciales, que estarán incluidas en el proyecto, para así tomar las decisiones adecuadas que permitan su puesta en marcha. Es también esencial que el alumnado aprenda a ser sistemático a la hora de desarrollar un proyecto empresarial, lo concrete en un documento que sirva al mismo tiempo de guía y presentación de este y que realice su trabajo desde la reflexión profunda acerca de la sostenibilidad, tan esencial para el desarrollo.

2.3. Competencia específica 3

Analizar las principales áreas de la empresa, valorando las decisiones de administración y gestión adoptadas desde el punto de vista de su sostenibilidad.

2.3.1. Descripción de la competencia

Las empresas se organizan en diferentes áreas funcionales que permiten conseguir los objetivos planificados de una forma organizada y con mayor garantía. Cada empresa tiene una departamentalización distinta debido principalmente a las dimensiones y la actividad económica desarrollada. Sin embargo, es muy común que en las empresas existan departamentos tales como dirección, producción, comercial, recursos humanos, contabilidad y finanzas.

Una vez que el alumnado ha tomado la decisión de llevar a cabo su proyecto empresarial, es momento de desarrollar y poner en práctica su idea de negocio a partir de la organización de las diferentes áreas departamentales, cada una de las cuales funciona de forma independiente, pero al mismo tiempo todas ellas están relacionadas y buscan un fin último para conseguir el buen funcionamiento de la empresa.

El alumnado conocerá la estructura organizativa dentro de la empresa y aplicará las herramientas y estrategias necesarias para su buen funcionamiento. Al mismo tiempo, desarrollarán habilidades para tomar decisiones en diferentes áreas y utilizarán distintas herramientas para llevar a cabo las principales funciones empresariales. Con el desarrollo de las habilidades para la toma de decisiones se está ayudando a los alumnos y las alumnas a afianzar el espíritu emprendedor, a comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos, así como a valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo.

2.4. Competencia específica 4

Aplicar las principales normas básicas de contabilidad y fiscalidad empresarial en el proyecto, identificando comportamientos responsables acordes con una ciudadanía comprometida con situaciones de justicia y equidad social.

2.4.1. Descripción de la competencia

En el mundo empresarial la contabilidad y fiscalidad tienen una relación fundamental. La presencia de estas en la materia permitirá al alumnado entender cómo a las empresas, por el hecho de realizar una actividad económica, tienen diferentes obligaciones fiscales y sociales.

La contabilidad proporciona información sobre la evolución económica de la empresa a diferentes usuarios de la empresa y en su entorno económico tales como clientes, inversores, instituciones públicas, acreedores, trabajadores y trabajadoras o bancos. De esta manera, esta información permitirá analizar la situación económico-financiera de la empresa y tomar decisiones de mejora.

El alumnado deberá saber aplicar normas contables a través de supuestos básicos y ello le permitirá poder aplicarlo a su proyecto para saber cuál es el patrimonio, la rentabilidad, y las fuentes de financiación necesarias. Al mismo tiempo, es necesario valorar la importancia del equilibrio financiero para evitar poner en riesgo la continuidad de la actividad económica.



Además, el alumnado estudiará los principales tributos que afectan a la empresa y se familiarizarán con la terminología fiscal que como contribuyentes también le afectarán desde un punto de vista personal. Así pues, el alumnado tomará conciencia de la responsabilidad fiscal como ciudadanos comprometidos y valorará de forma justa y equitativa la influencia que la tributación tiene sobre la economía y el sustento del Estado de Bienestar.

2.5. Competencia específica5

Analizar el impacto social y medioambiental de la empresa, a través del análisis de casos, y hacer propuestas para contribuir en ambos campos.

2.5.1. Descripción de la competencia.

En los últimos tiempos, la sociedad ha adquirido el compromiso medioambiental que apuesta por un desarrollo sostenible, ya que la evidencia muestra que algunas actividades causadas por la actividad humana han generado externalidades negativas tales como la contaminación del entorno, la extinción de especies y el agotamiento de recursos.

Con esta competencia el alumnado conocerá los nuevos modelos de consumo y de producción, la economía colaborativa y la economía circular, que contribuyen a la sostenibilidad con un mejor aprovechamiento de los recursos disponibles.

Para ello, el alumnado analizará los impactos sociales y medioambientales de la actividad empresarial, reflexionando con responsabilidad sobre sus efectos y aportando algunas iniciativas que mejoren el entorno. A través de casos prácticos, se analizarán dichos impactos y aplicarán algunas medidas para minimizarlos en su propio proyecto.

Esta materia contribuirá a desarrollar las capacidades del alumnado para emprender proyectos empresariales cumpliendo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible y actuando de forma crítica y respetuosa con la identidad del proyecto y de la sociedad, con el fin de que el diseño de su empresa contribuya de forma positiva en su entorno.

2.6. Competencia específica 6

Realizar presentaciones orales y escritas eficaces y creativas de su propio proyecto de empresa, utilizando medios digitales, desde una perspectiva crítica y responsable.

2.6.1. Descripción de la competencia.

En los procesos de creación de proyectos la comunicación está presentada en cada una de sus fases, desde la perspectiva oral y escrita. En la fase de presentación y exposición, la comunicación adquiere un papel relevante puesto que es la base para poder expresar las ideas y decisiones establecidas en el proyecto. Las nuevas tecnologías permiten que las ideas se plasmen en documentos con un formato original y creativo, aportando calidad a la idea y captando la atención del público. Además, será fundamental transmitir la idea del proyecto en una exposición y con un lenguaje adecuados con la terminología apropiada que demuestre el trabajo realizado y la capacidad de convencer a los oyentes.

El alumnado conocerá las habilidades básicas de todo proceso de comunicación, y aplicando ese conocimiento realizarán presentaciones de sus proyectos de empresa ante una audiencia. El alumnado aprenderá a utilizar herramientas de presentación de proyectos utilizando medios audiovisuales y tecnologías de la información y la comunicación para desarrollar una presentación dinámica y original. Para ello trabajará contenidos relacionados con nuevas formas de comunicación, especialmente con la revolución digital, adaptados a las necesidades del entorno y en consonancia con lo que acontece en el mundo empresarial actual.

Asimismo, el alumnado debe ser capaz de reflexionar sobre el uso e importancia de las redes sociales en el ámbito empresarial desde una perspectiva ética y responsable, procurando actuar contra la desigualdad en el acceso a los medios digitales y valorando la propiedad intelectual.



3. Saberes básicos

La materia de Gestión de Proyectos de Emprendimiento se diseña desde una perspectiva práctica con la finalidad de elaborar un proyecto en el aula, que permita al alumnado analizar las diferentes iniciativas que se deben asumir para alcanzar una gestión óptima de su proyecto y al mismo tiempo que sea consciente de la toma de decisiones necesaria que se debe tener en cuenta, desde una perspectiva crítica, responsable y acorde a los valores y principios asumidos por la sociedad que tienen relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

La materia capacita al alumnado para utilizar herramientas y métodos necesarios que sirven para tomar decisiones con un criterio adecuado y aprovechar estos aprendizajes para generar actitudes proactivas y comprometidas con su entorno más próximo que le permita poder ser partícipe de su comunidad y mejorar el bienestar colectivo a partir de ideas innovadoras y responsables.

Los saberes básicos que contribuyen a adquirir las competencias específicas se organizan en cinco bloques, que responden a las distintas fases del proyecto. El primero se vincula a la idea de negocio como base para la puesta en marcha de un proyecto. Dicha idea de negocio está asociada a la innovación como motor de progreso social y económico. Al mismo tiempo, se recogen diferentes habilidades esenciales para poder emprender, así como herramientas que ayudan a definir mejor la idea de negocio y que están asociadas con su entorno. El segundo bloque de saberes presenta las diferentes decisiones que las personas emprendedoras deben tener en cuenta antes de iniciar el desarrollo del proyecto. Son decisiones relacionadas con la localización, formas jurídicas o marca. Por otro lado, en dicho bloque se incluyen los trámites esenciales que se deben llevar a cabo para iniciar el proyecto y los organismos de asesoramiento que existen. En el tercer bloque se abordan las áreas funcionales más representativas de las organizaciones tales como la función de aprovisionamiento, productiva, comercial, de recursos humanos y financiera desde posturas más tradicionales a otras más innovadoras. Se incluyen asimismo las herramientas para una correcta gestión de estas. En el cuarto bloque, se recogen las estrategias para la toma de decisiones desde una perspectiva social y sostenible que permita generar un proyecto que minimice los costes sociales a partir del análisis de otras modelos de desarrollo económico tales como la Economía Circular y Colaborativa. En el último bloque se presentan las estrategias para exponer en público el trabajo realizado, así como diferentes técnicas y herramientas digitales útiles para la exposición y se enfatiza la actitud crítica hacia las aportaciones y riesgos de las redes sociales como método de difusión.

3.1. Bloques

3.1.1. Innovación e idea de negocio. Proyecto empresarial.

Bloque 1 Innovación e idea de negocio. El proceso emprendedor. (CE1, CE2, CE5)
Subbloque 1.1 La innovación
<ul style="list-style-type: none">- La innovación como fuente de desarrollo económico y generación de empleo. Importancia de la innovación y la cultura emprendedora. Riesgos de innovar.- Importancia de la innovación para el progreso social y el desarrollo sostenible.- Tipos de innovación: de producto, de proceso, de marketing y de organización.- Perseverancia, iniciativa y flexibilidad en el análisis de toma de decisiones.
Subbloque 1.2 El proceso emprendedor
<ul style="list-style-type: none">- El proceso emprendedor. Habilidades para emprender. Autodiagnóstico de actitudes emprendedoras.- La persona emprendedora: características y tipos.- Emprendimiento social.



Subbloque 1.3 idea de negocio y entorno

- La idea de negocio, detección y evaluación de oportunidades de negocio.
- Métodos para estimular la creatividad en la generación de ideas.
- Herramientas para el análisis del entorno: PESTEL, DAFO.
- Sensibilidad ante las externalidades que generan desigualdades.

3.1.2. Decisiones para iniciar el proyecto emprendedor

**Bloque 2 Decisiones para iniciar el proyecto emprendedor
(CE1, CE2, CE3, CE5, CE6)**

Subbloque 2.1 Decisiones para iniciar el proyecto

- Decisión de localización y dimensión.
- Formas jurídicas básicas de una empresa.
- Tolerancia ante diferentes opiniones y perspectivas relacionadas con las propuestas elegidas.

Subbloque 2.2 Trámites y documentación

- Los organismos de asesoramiento y ayuda para iniciar el proyecto emprendedor. Asesoramiento a través de un Punto de Atención a la persona emprendedora.
- Documentación necesaria para el establecimiento de nuevas empresas. Tramitación online.

3.1.3. Organización interna de la empresa.

**Bloque 3 Organización interna de la empresa
(CE2, CE3, CE4, CE5, CE6)**

Subbloque 3.1 Áreas de aprovisionamiento y producción

- Área de aprovisionamiento: plan de compras y control de stocks.
- Documentación y herramientas del área de aprovisionamiento.
- Área de producción. El prototipo. El producto y el servicio como respuesta a las necesidades de la comunidad.

Subbloque 3.2 Área de recursos humanos

- Búsqueda y selección de personal, contratación laboral, nóminas básicas.
- El currículum vitae, videocurrículum, nuevas habilidades demandadas por las empresas.
- La comunicación interna y externa de la empresa.

Subbloque 3.3 Área comercial

- Técnicas y aplicación de estudios de mercado.
- Aplicación de técnicas de marketing mix.
- Sensibilización ante situaciones que generan desigualdad y cosificación en la publicidad.

Subbloque 3.4 Área de fiscalidad y contabilidad

- Educación fiscal y responsabilidad ciudadana. Fiscalidad verde.
- Contribución de la ciudadanía al sostenimiento del Estado del Bienestar. Economía sumergida.
- La contabilidad en la empresa. Análisis de un balance y una cuenta de resultados.



Subbloque 3.5 Área de inversión y financiación

- Evaluación de las diferentes inversiones que se pueden plantear.
- Presupuesto del proyecto.
- Selección de las fuentes de financiación más apropiadas.

3.1.4. El impacto social y medioambiental de la empresa

Bloque 4 El impacto social y medioambiental de la empresa (CE1, CE2, CE4, CE5)

Subbloque 4.1 Decisiones sociales

- La empresa global en el contexto local: la propuesta de valor que justifica el proyecto de empresa desde el punto de vista de las necesidades locales.
- Retornos en la economía local: producción y consumo responsables. Economía colaborativa. Consumo local.

Subbloque 4.2 Decisiones medioambientales

- La huella ecológica de la actividad económica. Economía circular.
- Consumo sostenible.
- Creación de valor compartido y Objetivos de Desarrollo Sostenible

3.1.5. Exposición del proyecto empresarial

Bloque 5 Exposición del proyecto empresarial (CE2, CE6)
--

Subbloque 5.1 Comunicación del proyecto

- Habilidades básicas de comunicación tanto verbal (escrita u oral) como no verbal.
- Herramientas de exposición. Diseño de la narrativa del proyecto emprendedor.
- Herramientas de comunicación.

Subbloque 5.2 Presentación y difusión del proyecto.

- Herramientas digitales de comunicación y exposición.
- Las Redes sociales como medio de comunicación empresarial.

4. Situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje deben estar conectadas con los “Principales retos del siglo XXI” y con los objetivos de la etapa de bachillerato. La capacidad de actuación del alumnado al enfrentarse a una situación de aprendizaje requiere movilizar todo tipo de saberes implicados en las competencias específicas: conceptos, procedimientos, actitudes y valores.

La materia de Gestión de Proyectos de Emprendimiento contribuye a formar personas críticas y responsables ante los problemas actuales relativos al medio ambiente, degradación del planeta y exceso de consumo, para ser conscientes de la importancia de sus acciones y su repercusión negativa en el bien común. Al mismo tiempo, la materia contribuye a dar respuesta a problemas del entorno próximo poniendo de manifiesto su compromiso en el ámbito local y global, valorando las competencias, cualidades y hábitos que debe tener una persona emprendedora consciente de las oportunidades del siglo XXI.



Para ello, es necesario hacer reflexionar al alumnado ante situaciones de inequidad y exclusión que generen un sentimiento de empatía y justicia social desde una perspectiva colectiva, una resolución pacífica de los conflictos con soluciones creativas que tengan como premisa la cooperación. Igualmente, el alumnado debe reflexionar sobre el papel del emprendimiento como generador de crecimiento económico de la economía y la creación de valor, el análisis de nuevos modelos de negocio más sostenibles con el entorno.

Algunos criterios para diseñar situaciones de aprendizaje desde esta perspectiva serían los siguientes:

- Estar relacionadas con actividades del ámbito local y próximo al alumnado que establezca relaciones con los Objetivos de Desarrollo Sostenible que incorporan los desafíos globales a los que nos enfrentamos día a día, tales como la desigualdad, medio ambiente, empleo, escasez, propiedad intelectual, permitiendo descubrir el funcionamiento de la economía y la actividad empresarial.
- Establecer relaciones con otras materias para adquirir una visión integral de la empresa y asumir responsabilidades y compromisos, desde una perspectiva interdisciplinar.
- Diseñarse para incentivar la reflexión, promover la competencia clave de aprender a aprender, y desarrollar un enfoque crítico, con la finalidad de conseguir actitudes sensibles, comportamientos responsables y proactivos que permitan aprovechar las oportunidades sociales y económicas.
- Estimular el fomento de la lectura y la escritura a través de diferentes canales que les permitan ser ciudadanos críticos y respetuosos ante diferentes argumentos y opiniones, así como remarcar la necesidad de potenciar las habilidades comunicativas necesarias a la hora de emprender un proyecto personal.
- Permitir que sean abordadas tanto de manera individual como grupal, incorporando un enfoque inclusivo, coeducativo, dando visibilidad a la relevancia del papel de las mujeres en la actividad empresarial, y con el uso de técnicas de trabajo tanto cooperativo como colaborativo, a través de actividades dialógicas, de debate, de explicación de resultado de tareas.
- Conectar los contenidos con experiencias y sentimientos personales del alumnado que han tenido lugar en otros contextos, movilizando la capacidad de argumentación mediante el lenguaje verbal y no verbal.
- Potenciar los talentos individuales utilizando herramientas que posibiliten el estímulo de la creatividad, la participación activa del alumnado, para afrontar los problemas desde diferentes perspectivas según su diversidad personal y cultural.
- Incluir la aceptación y el manejo de la incertidumbre tratada desde el aula y que dé respuesta a cuestiones que le servirán para enfocar su futuro de trabajo o estudios e incluso la posibilidad de, a partir de una iniciativa diseñada en el aula, poder trasladarlas fuera de la misma.
- Es necesario que impulsen un buen uso de las nuevas tecnologías en el aula, aprendiendo nuevos programas, aplicaciones y herramientas informáticas para fomentar la alfabetización digital y audiovisual del alumnado y la ludificación en el aula para incrementar su motivación, autonomía y el abanico de recursos necesarios para el correcto análisis de la disciplina.
- Es necesario que propongan actividades inclusivas que respondan al Diseño Universal del Aprendizaje.

5. Criterios de evaluación

5.1. Competencia específica 1

Identificar y analizar la importancia del emprendimiento y la innovación como elementos necesarios que contribuyen al desarrollo sostenible de un país y a la competitividad de su economía, evaluando el papel que la persona emprendedora desarrolla en la sociedad al llevar a cabo ideas innovadoras.



- 5.1.1. Apreciar el impacto que han tenido la innovación y la actividad emprendedora en el desarrollo sostenible y en la calidad de vida, examinando ejemplos de la realidad empresarial.
- 5.1.2. Diseñar ideas innovadoras asociadas a proyectos que resuelvan problemas económicos y sociales, utilizando algunas técnicas creativas.
- 5.1.3. Analizar la importancia de los proyectos de emprendimiento social, valorando el papel de la persona emprendedora como motor de cambio de la sociedad.

5.2. Competencia específica 2

Generar una idea de proyecto emprendedor sostenible, analizando las principales decisiones que debe tomar quien lo promueve.

- 5.2.1. Describir los diferentes trámites a los que se enfrenta la persona emprendedora a la hora de poner en marcha el proyecto, apreciando el papel de los organismos de asesoramiento y la digitalización del proceso.
- 5.2.2. Investigar y elegir las diferentes alternativas relacionadas con la forma jurídica, localización y dimensión, valorando el impacto que generan dichas decisiones en el entorno local más próximo.
- 5.2.3. Analizar la responsabilidad social, laboral y medioambiental del proyecto, desarrollando una actitud ciudadana responsable en su toma de decisiones.
- 5.2.4. Analizar la viabilidad del proyecto, valorando la triple vertiente económica, social y medioambiental del proyecto.

5.3. Competencia específica 3

Analizar las principales áreas de la empresa, valorando las decisiones de administración y gestión adoptadas desde el punto de vista de su sostenibilidad.

- 5.3.1. Analizar diferentes procesos productivos desde la perspectiva de la eficiencia y la productividad, reconociendo la importancia de la I+D+i en la obtención de productos sostenibles e innovadores.
- 5.3.2. Diseñar la estrategia comercial clave para su proyecto desde un punto de vista ético, analizando las diferentes técnicas del marketing mix.
- 5.3.3. Analizar la gestión de recursos humanos, valorando su papel como instrumento para hacer efectiva la igualdad en derechos y oportunidades de mujeres y hombres, así como las desigualdades existentes, haciendo hincapié en la importancia de la inversión en capital humano.
- 5.3.4. Seleccionar diferentes fuentes de financiación, reflexionando sobre aquellas que tengan una repercusión social favorable en el entorno.

5.4. Competencia específica 4

Aplicar las principales normas básicas de contabilidad y fiscalidad empresarial en el proyecto, identificando comportamientos responsables acordes con una ciudadanía comprometida con situaciones de justicia y equidad social.



- 5.4.1. Identificar los impuestos que afectan al proyecto empresarial, valorando la equidad del sistema tributario.
- 5.4.2. Analizar el impacto y repercusión de la tributación empresarial en la economía de su entorno, reflexionar sobre la importancia de contribuir a los fondos públicos.
- 5.4.3. Realizar anotaciones contables básicas y analizar las cuentas anuales para valorar la situación patrimonial, económica y financiera, aplicando ese conocimiento a su propio proyecto.

5.5. Competencia específica 5

Analizar el impacto social y medioambiental de la empresa, a través del análisis de casos, y hacer propuestas para contribuir en ambos campos.

- 5.5.1. Identificar el impacto social y medioambiental de empresas de su entorno, relacionándolo con experiencias próximas.
- 5.5.2. Describir hábitos de consumo responsable especificando las decisiones que habría que tomar para llevarlos a cabo en su vida cotidiana.
- 5.5.3. Analizar los elementos necesarios para actuar de forma sostenible en la actividad empresarial y sus efectos positivos para la sociedad.
- 5.5.4. Comparar algunos proyectos empresariales sostenibles, cuestionando sus actuaciones de forma crítica y responsable.

5.6. Competencia específica 6

Realizar presentaciones orales y escritas eficaces y creativas de su propio proyecto de empresa, utilizando medios digitales, desde una perspectiva crítica y responsable.

- 5.6.1. Utilizar las herramientas digitales para la presentación del proyecto empresarial, creando presentaciones eficaces e innovadoras.
- 5.6.2. Utilizar correctamente la terminología económica y financiera adaptada al nivel educativo en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional, en las distintas lenguas del currículo, utilizando un lenguaje no discriminatorio.
- 5.6.3. Mostrar compromiso y seguridad en la exposición del proyecto, analizando las oportunidades que el proyecto emprendedor ofrece.



IMAGEN Y SONIDO

1. Presentación.

La creciente importancia de los sistemas de comunicación audiovisual en nuestra sociedad democrática exige el desarrollo de actitudes selectivas, críticas y creativas ante los mensajes que se reciben a través de los distintos canales y medios de difusión. Esto resulta especialmente significativo si tenemos en cuenta que siempre existe una distancia entre la realidad y la representación de la misma que se ofrece en las producciones audiovisuales y multimedia. La materia de Imagen y Sonido invita al alumnado a tomar conciencia de las capacidades de los espectadores, en su función como consumidores, de exigir productos audiovisuales de calidad a partir del reconocimiento de las características técnicas y expresivas, así como de los diferentes géneros, prestando especial importancia a la función expresiva del sonido y la música en los procesos de creación audiovisual. Asimismo, promueve la creatividad del alumnado en la generación de contenidos, respetando principios éticos y valores que ayudarán a la comprensión última de la importancia del mundo audiovisual en nuestra sociedad.

La materia realiza una importante contribución al logro de los objetivos de Bachillerato al promover el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, con confianza en sí mismo. La materia también favorece, mediante la realización de determinados productos audiovisuales, la sensibilidad artística, el criterio estético, y su uso como fuente de formación y enriquecimiento cultural. Para facilitar este desarrollo asociado a la producción audiovisual, la materia exige el empleo con solvencia y responsabilidad de las tecnologías de la información y la comunicación vinculándose claramente con las habilidades desarrolladas en estos aspectos transversales en la etapa.

Imagen y Sonido hace una aportación significativa al desarrollo de las competencias clave, como la competencia en conciencia y expresión culturales, a través de la investigación de las intencionalidades que subyacen en las diferentes manifestaciones artísticas y culturales que son susceptibles de ser incorporadas a las producciones audiovisuales y multimedia, analizando sus lenguajes y elementos técnicos y plásticos. Esta aportación permite valorar la diversidad personal y cultural y sirve de base para desarrollar las propias creaciones culturales y artísticas sostenibles con espíritu crítico. Seleccionando diversos soportes y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales y sonoras para desarrollar retos en el ámbito personal o más cercano al profesional, la materia contribuye notablemente a la competencia emprendedora puesto que la creación de los diferentes producciones exige tomar decisiones, con sentido crítico, aplicando conocimientos técnicos específicos y establecer una planificación y gestión de los mismos que afianzará la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo. Por último, aunque no menos importante, se desarrolla la competencia digital por la necesidad de seleccionar, configurar y utilizar múltiples herramientas y dispositivos digitales en esos procesos creativos y en el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

La materia de Imagen y Sonido contextualiza algunos de los principios pedagógicos del Bachillerato favoreciendo la capacidad del alumnado para aprender por sí mismo, para trabajar en equipo y aplicar métodos de investigación apropiados. Asimismo, la materia tiene una función orientadora tanto desde el punto de vista educativo como profesional. En este sentido, no solo la capacidad de aprendizaje aparece como foco de la transversalidad de la materia, sino también una adecuada visión del futuro educativo y/o laboral al cual se puede acceder adquiriendo las competencias desarrolladas y mediante la creación de vínculos entre el entorno educativo y otros sectores sociales, económicos o de investigación. Igualmente, ciertos hábitos y destrezas, como la capacidad de expresar adecuadamente las ideas propias ante una audiencia, o la lectura, tanto en general, como de textos propios de la materia, son potenciados a través del desarrollo curricular. Por último, la materia de Imagen y Sonido no es ajena a la inclusión educativa de alumnado con diversidades funcionales, contemplando los apoyos educativos necesarios para garantizar el éxito académico de éste.



El enfoque didáctico adoptado en el abordaje de la materia de Imagen y sonido debe favorecer el desarrollo competencial del alumnado, articulando los saberes en torno a situaciones de aprendizaje bien contextualizadas que permitan al alumnado desarrollar el espíritu creativo, crítico y estético imprescindible en los proyectos de la asignatura, que trabajan las posibilidades que ofrece la integración de la imagen y del sonido en los productos audiovisuales y multimedia. Todo ello sin olvidar la importancia que tiene la atención a la no discriminación de las personas con discapacidad, la accesibilidad y el diseño para todos en el momento de la elaboración de los contenidos y mensajes audiovisuales.

En la etapa de Educación Secundaria Obligatoria el alumnado ya se ha iniciado en la realización de proyectos audiovisuales de creciente nivel de complejidad y precisión técnica en las materias de Tecnología, Digitalización y Educación Plástica, Visual y Audiovisual, en las que ha ido adquiriendo competencias específicas, algunas de las cuales se continuarán desarrollando en esta materia. Dichas competencias y el conjunto de saberes que se articulan con ellas tienen una clara finalidad; preparar y dotar al alumnado para estudios posteriores relacionados con el ámbito audiovisual o el propio desempeño de estas actividades profesionales en el futuro.

A continuación, se describen la estructura y apartados de la propuesta para Imagen y sonido. Se formulan las cuatro competencias específicas para la materia, de las que se proporciona posteriormente una explicación más extensa en la descripción. Los saberes básicos para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas se organizan en siete bloques de contenido: imagen; sonido; equipamiento técnico en proyectos multimedia; recursos expresivos en producciones audiovisuales; situaciones audiovisuales; elaboración de guiones audiovisuales; piezas audiovisuales.

Para articular los saberes mediante tareas significativas y relevantes para realizar determinados productos audiovisuales y multimedia de manera autónoma y creativa, en el apartado dedicado a las situaciones de aprendizaje se presentan algunas directrices para diseñar de la forma más adecuada ese contexto. Por último, se establecen los criterios de evaluación formulados para cada competencia específica en los que se especifican los aspectos más representativos del grado de desarrollo competencial.

2. Competencias específicas.

2.1. Competencia específica 1.

Analizar producciones audiovisuales y los recursos de imagen, audio y vídeo que incorporan, identificando los objetivos que persiguen y su grado de consecución.

2.1.1. Descripción de la competencia.

Esta competencia específica plantea tanto el análisis de las producciones audiovisuales en conjunto como de los diferentes recursos audiovisuales que las componen (imagen, audio, vídeo y texto) para determinar el objetivo comunicativo que persiguen, y la función que desempeñan. Previo a este análisis el alumnado ha de identificar los recursos expresivos que se utilizan en las producciones audiovisuales (géneros, códigos,...), las características de la imagen fija y móvil, las funciones comunicativas que persiguen las producciones audiovisuales, las técnicas de realización, los elementos teóricos y funcionales del montaje y la producción audiovisual, así como la evolución histórica de las teorías del montaje audiovisual y las aportaciones más significativas a lo largo de la historia. De igual modo el alumnado ha de ser capaz de valorar la influencia de los encuadres, del ángulo y movimiento de la cámara, de los planos y sus cambios, en el relato audiovisual. Esta competencia también plantea el análisis de producciones visuales que formen parte de productos cinematográficos aplicando las técnicas del lenguaje audiovisual.

La aportación más significativa de esta competencia específica al perfil competencial de alumnado se ve reflejada en su contribución a la competencia en conciencia y expresión cultural,



en cuanto el alumnado descubre la intencionalidad que persigue esa producción audiovisual e identifica los objetivos que pretende alcanzar. Además, analiza la creatividad inherente al producto audiovisual, el lenguaje y los elementos técnicos y plásticos utilizados, así como los contextos, medios y soportes. Por otro lado, la competencia digital también se refuerza ya que es necesaria para poder valorar la selección, configuración y utilización de los dispositivos y herramientas digitales.

En síntesis, el alumnado será capaz de analizar crítica, ética y artísticamente las producciones audiovisuales, identificando los objetivos de la misma, y valorando su creatividad, originalidad y dificultad técnica.

2.2. Competencia específica 2.

Diseñar y crear producciones audiovisuales multidisciplinares y colaborativas utilizando el equipamiento técnico y los recursos de forma efectiva, con actitud emprendedora, criterio estético y sensibilidad artística.

2.2.1. Descripción de la competencia.

La competencia aborda tanto los aspectos teóricos del montaje audiovisual y todo lo que conlleva el lenguaje audiovisual en cuanto a coherencia narrativa y formal, así como los más prácticos relativos a la utilización de herramientas digitales habituales del aprendizaje en esta etapa y de otras más específicas para esta materia en concreto. Se continúa pues con las habilidades adquiridas en herramientas digitales tanto en la etapa anterior como con las adquiridas en la misma etapa, pero en otras materias. Es decir, por un lado, se ha de conocer la importancia de la imagen, el sonido, el texto y la música en la producción de guiones audiovisuales, sus posibilidades expresivas, el poder transformar las secuencias dramáticas en guiones técnicos e ilustrados, y por otro se han de poder relacionar las funciones del personal técnico y artístico que interviene con los procesos y fases de la producción (idea, documentación, storyline, argumentación, tratamiento, conclusiones, etc.). Todo ello para poder elaborar guiones audiovisuales y guiones audiodescriptivos teniendo en cuenta sus semejanzas y diferencias, o para analizar un proyecto aportado.

La aportación más significativa de esta competencia específica al perfil competencial de alumnado se ve reflejada en su contribución a la competencia digital. El alumnado crea y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando los derechos de autoría digital para generar nuevo conocimiento. Además, utiliza equipamiento técnico para trabajar colaborativamente, gestionando de manera responsable sus acciones y ejerciendo una ciudadanía digital, cívica y reflexiva. Por otro lado, planifica, distribuye en un grupo las tareas, recursos y responsabilidades de forma ecuánime, según sus objetivos, y analiza, evalúa y sintetiza datos para obtener conclusiones, valorando la fiabilidad de las fuentes reforzando la competencia personal, social y de aprender a aprender. Por último, la competencia en conciencia y expresión cultural se aborda al diseñar, planificar y producir proyectos audiovisuales con creatividad vinculados con la diversidad cultural y artística.

En síntesis, esta competencia específica busca que el alumnado sea capaz de crear productos audiovisuales o bandas sonoras de forma autónoma o como integrante de un equipo con actitud emprendedora, y con sensibilidad artística, seleccionando y configurando las herramientas y dispositivos digitales necesarios.

2.3. Competencia específica 3.

Captar, editar y modificar digitalmente imágenes, audio y vídeo, e incorporar los elementos necesarios para producir un montaje audiovisual completo y apto para personas con discapacidades auditivas o visuales.



2.3.1. Descripción de la competencia.

Esta competencia específica comprende en primer lugar las fases de captación, edición y modificación de los componentes de un producto audiovisual (imagen, audio y vídeo). Se ha de conocer cuál es el proceso de captación de imágenes del ojo humano para poder ajustar sus principales parámetros (iluminación, temperatura de color, exposición, resolución, ...) y conseguir así el efecto deseado. Esto implica también el conocer las alternativas posibles para la filmación y almacenaje de imagen y vídeo, e identificar los recursos específicos del lenguaje sonoro empleados en la construcción de la banda sonora de una producción audiovisual.

Una vez registrado el componente de la producción audiovisual, se ha de conocer el proceso de su edición y modificación, así como los productos de audiodescripción y subtulado para personas con discapacidad visual o auditiva. Es decir, se ha de proceder al tratamiento digital para poder corregir los defectos y anomalías producidos en su captación, para adaptarlos y ajustarlos al formato y soporte de almacenamiento, para realizar la transición entre planos, elaborando los subtítulos y adecuando la duración de la imagen con el audio, para incorporar las audiodescripciones.

Se contribuye así a integrar con creatividad diversos formatos y técnicas plásticas, visuales, audiovisuales y sonoras con los que producir proyectos artísticos y culturales, con un enfoque accesible de los mismos. Realizando una relevante aportación a la competencia en conciencia y expresión cultural, así como a la competencia emprendedora, al exigir la aplicación de conocimientos técnicos específicos, en una la toma de decisiones, con sentido crítico y ético. Así se favorece el aprovechamiento responsable de la cultura digital para construir nuevo conocimiento y para la mejora de la calidad de vida personal y colectiva.

En síntesis, esta competencia específica busca que el alumnado sea capaz de grabar piezas audiovisuales con diferentes técnicas, a manipular imágenes digitalmente con herramientas de edición, así como realizar la edición de secuencias con el equipamiento de postproducción, valorando las diversas necesidades de accesibilidad de las personas a las que va dirigido.

2.4. Competencia específica 4.

Seleccionar y configurar los dispositivos, herramientas y aplicaciones digitales adecuadas para realizar productos audiovisuales y multimedia utilizando la técnica idónea y el soporte más apropiado para los objetivos perseguidos.

2.4.1. Descripción de la competencia.

La integración de las herramientas digitales en multitud de situaciones es un hecho en la actualidad y, en este sentido, se hace imprescindible en el proceso de aprendizaje permanente. Saber utilizar y configurar las herramientas digitales es un aprendizaje importante tanto desde el punto de vista del futuro laboral del alumnado, como desde la perspectiva de que una sociedad que maneja adecuadamente la tecnología puede reducir la desigualdad. Además, el aprovechamiento de sus posibilidades favorece e impulsa la capacidad de innovar y de crear las mejores soluciones posibles a través de los medios más convenientes en cada momento.

Esta competencia abarca el conocimiento de las prestaciones técnicas y operativas que ofrecen los equipos informáticos y sus programas, dentro de un entorno multimedia, para obtener un producto final adecuado a los requerimientos de los usuarios y usuarias a quienes está destinado. Será necesario seleccionar y configurar las diferentes herramientas digitales en función de las características del producto que se vaya a realizar, siendo fundamental el uso de diferentes formatos de imagen, audio y vídeo. Además, se han de aplicar y experimentar las diferentes técnicas de edición audiovisual idóneas para crear montajes audiovisuales completos, teniendo en cuenta el material original, el soporte del producto final y la audiencia a quien van



dirigidos. La incorporación de la tecnología digital se hace necesaria en todas las fases de la producción audiovisual para mejorar los resultados. Esta incorporación debe respetar, en todos los casos, las licencias de uso y los derechos de autoría.

En suma, esta competencia se centra en el uso responsable y eficiente de las herramientas digitales aplicadas a la creación de productos audiovisuales. Ello implica el conocimiento y comprensión del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones empleados, permitiendo adaptarlos a las necesidades personales. Se trata de aprovechar, por un lado, la diversidad de posibilidades que ofrece la tecnología digital y, por otro, las aportaciones de los conocimientos interdisciplinares para mejorar las soluciones aportadas, así como para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable su presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

En síntesis, esta competencia específica busca que el alumnado sea capaz de configurar y adaptar las herramientas digitales a las características del producto final, al proyecto o usuario al que está destinado para poder utilizarlas de forma más eficiente.

3. Saberes básicos.

Los saberes o contenidos básicos son los que se consideran necesarios para la adquisición y el desarrollo de las competencias específicas, con la finalidad de proporcionar al alumnado formación, conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan incorporarse a la vida activa con responsabilidad y aptitud, a la vez que facilitan su futuro formativo y profesional.

Los saberes se han agrupado en siete bloques que abarcan toda la materia. Mediante el aprendizaje, articulación y movilización de los saberes incluidos en estos bloques se asegura que el alumnado sea capaz de realizar productos audiovisuales y multimedia con criterio estético y sensibilidad artística. Así como preparar al alumnado para posteriores etapas formativas, de acuerdo con lo establecido en las competencias específicas. Su adquisición y movilización interconectada mediante situaciones de aprendizaje adecuadas permitirá el desarrollo de las competencias específicas y, con ello, el de las competencias clave. Los bloques de contenido que se trabajarán a lo largo del curso son los siguientes:

El bloque de “Imagen” hace referencia a las técnicas de captación de imagen, los ajustes técnicos, de identificación y de registro. Así como del tratamiento digital de las mismas.

El bloque de “Sonido” aborda desde las especificaciones técnicas del equipamiento de captación de sonido y cómo han evolucionado históricamente hasta estrategias para el diseño de bandas sonoras.

En el bloque “Equipamiento técnico en proyectos multimedia” se recogen las prestaciones que ofrece un equipo informático multimedia para obtener un producto final adecuado a los requerimientos del usuario al que está destinado.

En el bloque “Recursos expresivos en producciones audiovisuales” se trata el análisis de diversas fotografías o productos audiovisuales para determinar su función, a qué tipo pertenecen y observar si han conseguido su objetivo comunicativo.

En el bloque “Situaciones audiovisuales” se aborda todo aquello que envuelve al lenguaje audiovisual y su coherencia narrativa y formal e incluirá la teoría del montaje audiovisual.

En el bloque “Elaboración de guiones audiovisuales” se desarrollan todas las fases y elementos que los componen.

En el bloque “Piezas audiovisuales”, se recogen las técnicas de edición para un montaje audiovisual completo, teniendo en cuenta el material original, el soporte del producto final y la audiencia a la que va dirigida.



3.1. Bloque 1: Imagen

Captación de imágenes fotográficas y de vídeo
<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de captación. - Composición estética y narrativa. - Ajustes técnicos y de identificación. - El ojo humano y los sistemas de captación y reproducción. - Soportes de registro audiovisual.
Tratamiento digital de imágenes
<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de edición de imágenes. - Software libre de edición de imágenes. - Técnicas de generación, procesamiento y retoque de imágenes. - Color, formato, contraste.
Edición de piezas visuales
<ul style="list-style-type: none"> - Edición de contenidos visuales. - Técnicas de edición audiovisual. - Edición lineal y no lineal en proyectos de montaje y postproducción.

3.2. Bloque 2: Sonido.

Diseño y edición de sonido.
<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje sonoro en el cine y en la radio. - Bandas sonoras. - Géneros radiofónicos. - Podcast. - Herramientas de edición de audio. - Software libre de edición de audio. - Productos de audiodescripción y subtitulación para discapacitados.
Cualidades técnicas del equipamiento de sonido idóneo en radio y medios audiovisuales.
<ul style="list-style-type: none"> - El oído humano y su funcionamiento. - Equipamiento de sonido en diferentes entornos. - Frecuencias audibles.



- Sistemas de captación de sonido.
- Evolución histórica de los sistemas de captación.
- Prestaciones técnicas en proyectos audiovisuales.

3.3. Bloque 3: Equipamiento técnico en proyectos multimedia.

- Equipos informáticos multimedia: prestaciones técnicas y operativas.
- Formatos de imagen, audio y vídeo.
- Accesibilidad de usuarios.
- Exigencias técnicas de medios de explotación.

3.4. Bloque 4: Recursos expresivos utilizados en producciones audiovisuales.

- Recursos expresivos: características funcionales, tipológicas y consecución de objetivos comunicativos.
- Composiciones fotográficas.
- El mundo visual y audiovisual.
- El campo profesional relacionado con la Comunicación Audiovisual.
- Valores y categorías estéticas audiovisuales.
- Actitudes éticas de creador y receptor.
- Atención, respeto, participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones visuales y audiovisuales.

3.5. Bloque 5: Situaciones audiovisuales.

- Técnicas y elementos del lenguaje audiovisual.
- Mantenimiento de la continuidad narrativa y formal.
- Teoría del montaje audiovisual.
- Historia del montaje audiovisual.
- Continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección de diferentes productos filmicos.

3.6. Bloc 6: Elaboración de guiones audiovisuales.

- Guiones audiovisuales: storyboard, ideas temáticas, estructura narrativa.
- Tipos de guiones (técnicos, audiovisuales y de audiodescripción).
- Fases de producción (idea, documentación, argumentación, conclusiones, etc.).
- Recursos humanos (personal técnico y personal artístico).



3.7. Bloque 7: Piezas audiovisuales.

- Edición de contenidos audiovisuales.
- Software libre de edición de contenidos audiovisuales.
- Soportes del producto final.
- Componentes de las piezas audiovisuales.
- Aspectos formales, semiológicos y contextuales de las piezas audiovisuales a través de una perspectiva multicultural y de género.

4. Situaciones de aprendizaje.

El diseño de las situaciones debe ofrecer oportunidades para la generalización de los aprendizajes y la adquisición de otros nuevos mediante la realización de tareas complejas que articulan y movilizan de forma coherente y eficaz los conocimientos, destrezas y actitudes implicados en las competencias específicas.

Fomentar los procesos de investigación en los que se reflexione en torno a las ideas y referentes audiovisuales que el alumnado va adquiriendo es imprescindible para crear propuestas que vayan más allá y se conformen como experiencias pedagógicas significativas. La alfabetización audiovisual implica educar la mirada, y para ello tenemos que instaurar la pedagogía de la sospecha en relación a las imágenes y sonidos que nos rodean y preguntarnos constantemente acerca de sus posibles significados. Eso implica la gestión crítica de la búsqueda y selección de la información en los procesos de aprendizaje, algo esencial para que el alumnado comprenda que las piezas audiovisuales que consume diariamente están cargadas de significados y de intencionalidades. Por ello, las imágenes, los productos cinematográficos y multimedia objeto de análisis para las distintas situaciones de aprendizaje vendrán del mundo audiovisual. Para poder integrar las experiencias personales del alumnado podemos iniciar los procesos de aprendizaje partiendo de situaciones cotidianas y de vivencias compartidas. Incorporando referentes del mundo audiovisual (imágenes de redes sociales, publicidad, personajes famosos que sean un referente, etc.) garantizamos la conexión con intereses y con aprendizajes que el alumnado ya posee.

La adquisición de aprendizajes implica establecer situaciones de aprendizaje diversas e innovadoras. Plantear aprendizajes en forma de retos, proyectos, investigaciones, producciones artísticas y, en definitiva, elaboración de proyectos audiovisuales de manera individual y colaborativa. Algunos ejemplos pueden ser: análisis filmico; continuidad en el montaje; el "storyboard"; captación fotográfica; tratamiento digital de la imagen; edición de pieza audiovisual; ambientación sonora. Que pueden ser retos independientes, o articularse en torno a un proyecto conjunto que le dé un significado global. Así, el desarrollo de proyectos audiovisuales colectivos fomenta la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Se debe 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 la recepción de ideas ajenas.

El profesorado debe ejercer un papel orientador, detectando las necesidades del alumnado y conectándolas con posibles estudios futuros. En este sentido se puede propiciar la participación de profesionales del mundo audiovisual en el centro. De esta forma, es recomendable, que, en las diferentes situaciones de aprendizaje, el alumnado pueda comenzar a conocer y despertar su interés hacia estas opciones profesionales.

El aula donde se desarrolla la materia de Imagen y Sonido no debería ser un espacio exclusivamente para "crear" sino también para pensar, conectar, relacionar, estudiar, debatir, en



definitiva, para estimular la reflexión y el pensamiento crítico y divergente. Que permite enfrentarse a otras situaciones de manera creativa por lo que los procesos de reflexión inherentes a la creación audiovisual en el contexto del aula garantizan aprendizajes transferibles a otras situaciones en su día a día o a otras áreas de conocimiento. Por otro lado, siguiendo el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) se tiene que conseguir una inclusión efectiva, minimizando barreras físicas, sensoriales, cognitivas y culturales que puedan existir al realizar las diferentes propuestas y actividades, tanto de materiales como de acceso, teniendo en cuenta la diversidad del alumnado. En coherencia con estos principios, las propuestas de aula deben ser abiertas, de solución múltiple, y no suponer necesariamente la uniformidad de los productos finales, en el caso de que los haya, para favorecer la inclusión y la heterogeneidad ocasionadas por las diferentes personalidades, inquietudes, contextos y vivencias del alumnado.

Se fomentarán aprendizajes significativos, promoviendo la lectura, la búsqueda y discriminación de información en diferentes fuentes, el uso de herramientas digitales y la expresión artística, la creación audiovisual, la asistencia a distintos medios de comunicación, las visitas a entidades, y como se mencionó anteriormente el asesoramiento y presencia personas expertas externas en el aula, publicistas, cineastas, técnicos de imagen y sonido, etc.

Así mismo, se debe promover la implicación del alumnado en la conservación del material, equipamiento e infraestructuras escolares del aula, a partir de la reflexión sobre las normas y valores que subyacen a sus acciones. En nuestra materia, especialmente, se debe fomentar el uso, manejo y cuidado de equipamiento audiovisual, de dispositivos electrónicos y herramientas digitales de producción y grabación audiovisual que generen situaciones de aprendizaje propias de una educación del siglo XXI.

5. Criterios de evaluación.

5.1. Competencia específica 1.

Analizar producciones audiovisuales y los recursos de imagen, audio y vídeo que incorporan, identificando los objetivos que persiguen y su grado de consecución.

5.1.1. Analizar proyectos audiovisuales, tanto dramáticos como de ficción, para definir su idea temática, storyboard, estructura narrativa y guion técnico.

5.1.2. Analizar el proceso de captación del sonido por el oído humano identificando las frecuencias audibles.

5.1.3. Especificar las características funcionales, expresivas y comunicativas del lenguaje sonoro, para analizar una determinada banda sonora y elaborar una producción sencilla.

5.1.4. Distinguir las técnicas y elementos del lenguaje audiovisual, a partir de escenas cinematográficas concretas de diversos géneros, para garantizar la continuidad narrativa, perceptiva, formal, de movimiento, de acción y de dirección de diferentes productos filmicos.

5.1.5. Reconocer la terminología conceptual de la materia y utilizarla correctamente en actividades orales y escritas del ámbito personal, académico, social o profesional.

5.2. Competencia específica 2.

Diseñar y crear producciones audiovisuales multidisciplinares y colaborativas utilizando el equipamiento técnico y los recursos de forma efectiva, con actitud emprendedora, criterio estético y sensibilidad artística.

5.2.1. Discernir entre un guion audiovisual y un guion de audiodescripción para iniciar la creación de una producción audiovisual.



5.2.2. Establecer imagen, sonido y música, teniendo en cuenta sus posibilidades expresivas para elaborar guiones audiovisuales coherentes, identificando las diferentes fases estandarizadas.

5.2.3. Argumentar el tratamiento del tiempo, espacio e idea o contenido de un producto audiovisual para determinar el montaje del producto final, teniendo en cuenta las diferentes teorías de montajes desarrolladas a lo largo de la historia.

5.2.4. Relacionar los procesos y fases con los recursos humanos necesarios para elaborar una producción audiovisual.

5.2.5. Identificar, a partir de una parrilla de programación radiofónica, las características de los diferentes géneros radiofónicos relevantes para la producción de una banda sonora adecuada.

5.2.6. Planificar y realizar tareas o proyectos, individuales o colectivos, evaluando y ajustando el plan durante su desarrollo, y comunicar los resultados obtenidos de forma creativa.

5.2.7. Analizar los conocimientos, habilidades y competencias de la materia necesarias para el desarrollo laboral y profesional que generen alternativas ante la toma de decisiones vocacionales.

5.3. Competencia específica 3.

Captar, editar y modificar digitalmente imágenes, audio y vídeo, e incorporar los elementos necesarios para producir un montaje audiovisual completo y apto para personas con discapacidades auditivas o visuales.

5.3.1. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes y de vídeo, teniendo en cuenta la composición estética y narrativa de las imágenes y los ajustes técnicos y de identificación necesarios.

5.3.2. Manipular digitalmente las imágenes con herramientas de edición y mediante técnicas de generación, procesamiento y retoque de imágenes fijas, tratando color, formato y contraste.

5.3.3. Editar un montaje audiovisual completo con el equipamiento de postproducción adecuado y con la técnica de edición audiovisual idónea, teniendo en cuenta el material original, el soporte del producto final y la audiencia a la que va dirigida.

5.3.4. Evaluar los diferentes productos de audiodescripción y subtitulación para atender las necesidades de las personas con discapacidades visuales o auditivas, a la hora de interactuar con un producto audiovisual.

5.3.5. Analizar la evolución histórica de los sistemas de captación y registro sonoros, de acuerdo a sus necesidades y prestaciones técnicas.

5.4. Competencia específica 4.

Seleccionar y configurar los dispositivos, herramientas y aplicaciones digitales adecuadas para realizar productos audiovisuales y multimedia utilizando la técnica idónea y el soporte más apropiado para los objetivos perseguidos.

5.4.1. Relacionar las prestaciones técnicas y operativas de un equipo informático y sus programas, dentro de un entorno multimedia, con su capacidad para adecuar las características del producto final al proyecto o usuario al que está destinado.

5.4.2. Seleccionar las herramientas digitales adecuadas para la captación, registro y edición de los productos audiovisuales y multimedia, teniendo en cuenta sus requerimientos y objetivos.

5.4.3. Configurar diferentes aplicaciones y herramientas digitales teniendo en cuenta las necesidades personales y en función de los proyectos audiovisuales y multimedia planteados.

5.4.4. Crear y editar contenidos digitales como documentos de texto, presentaciones multimedia y producciones audiovisuales con sentido estético utilizando aplicaciones informáticas.



5.4.5. Justificar la utilización de determinados formatos de fichero de imagen, audio y vídeo para cámaras fotográficas, escáneres, micrófonos, líneas de audio y reproducciones de vídeo adecuados a los proyectos multimedia.

5.4.6. Utilizar y respetar las licencias y derechos de autoría propios de las herramientas digitales.



PRODUCCIÓN MUSICAL

1. Presentación

La materia de Producción Musical es una optativa de Bachillerato que permite trabajar aspectos prácticos y técnicos en la creación de productos sonoros. A partir de la materia prima de la música y el sonido, en todas sus posibilidades, el alumnado podrá conocer los diferentes contextos donde la producción musical es un referente, así como elemento indispensable en su vertiente interpretativa, creativa y sobre todo, productiva.

La producción musical es el proceso por el cual se genera un producto sonoro a través de la creación, la interpretación y su registro a través de sistemas de grabación y edición. Esta materia permite aplicar los conocimientos adquiridos en etapas anteriores en Música o Creatividad musical, y el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a la producción musical, potenciando la interpretación y la creación, en favor de propuestas musicales basadas en el sonido y sus elementos estructurales y técnicos. Estas propuestas pretenden promover el interés por aprender, el trabajo individual y en grupo, y el desarrollo y capacidad para crear, interpretar, editar y producir un producto sonoro.

Los instrumentos y la voz, así como diferentes recursos digitales, serán la materia prima con la que el alumnado podrá experimentar con el fenómeno musical.

Esta materia promueve el desarrollo de cuatro competencias específicas vinculadas a las competencias clave. La competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC) permite conocer elementos esenciales como la evolución del sonido y la música en los medios audiovisuales y tecnologías digitales, la creación sonora aplicada a diferentes medios, así como las profesiones relacionadas con el ámbito de la producción musical.

La competencia en comunicación lingüística (CCL) se desarrolla en la capacidad para valorar críticamente la información recibida, potenciando la comunicación con el grupo y favoreciendo la correcta expresión oral y escrita, así como en el uso adecuado de la terminología. La competencia plurilingüe (CP) se adquiere mediante el uso de información, la transferencia entre lenguas y el estudio textual de las diferentes piezas vocales, respetando la diversidad lingüística y sociocultural.

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM) se adquiere con el estudio de los elementos estructurales y técnicos, así como en el uso de las diferentes herramientas tecnológicas que favorezcan la creación y la edición de productos sonoros. El desarrollo de producciones musicales permitirá que el alumnado desarrolle el método científico y el uso y manejo de la tecnología aplicada a su entorno de forma responsable y crítica, favoreciendo la competencia digital (CD).

La competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) debe ser trabajada desde todas sus vertientes en cada una de las actividades individuales y en grupo. La autoconfianza, la autoestima y el crecimiento personal han de estar presentes en cada una de las propuestas realizadas, contribuyendo al bienestar físico y emocional de todo el alumnado.

El diseño y realización de las producciones musicales contribuye al desarrollo de la competencia ciudadana (CC), promoviendo la participación en las actividades grupales y en la vida social de forma responsable, sostenible, inclusiva y democrática. La puesta en práctica de las producciones musicales desarrollará la competencia emprendedora (CE), utilizando la creatividad, la reflexión crítica y constructiva, y las diferentes estrategias para conseguir que tanto las fases como el producto final permitan el desarrollo integral del alumnado.

La materia Producción Musical contribuye a la consecución de los objetivos de Bachillerato mediante el desarrollo de la sensibilidad artística y el criterio estético como fuente



de enriquecimiento cultural, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, y el fomento del espíritu emprendedor, favoreciendo la creatividad y el trabajo cooperativo.

Los principios pedagógicos de la nueva ley buscan ofrecer una educación de calidad que promueva la excelencia y la equidad en todos los niveles del sistema educativo desde una perspectiva coeducativa, inclusiva y siguiendo las directrices del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA). La Producción musical favorecerá la consecución de estos principios, fomentando la creatividad, la interpretación y la producción de propuestas musicales.

En este documento se detallan y relacionan los diferentes componentes que conforman el currículum de la materia de Producción Musical: competencias específicas, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación.

Las competencias específicas son aquellas que el alumnado ha de adquirir al finalizar la materia optativa y se presentan con su correspondiente descripción.

El apartado de saberes básicos se plantea desde la perspectiva propia del contexto social y cultural actual y se presenta en dos bloques interrelacionados, que deben ser trabajados de forma integrada con sus correspondientes subbloques. El bloque 1, *Percepción y análisis*, incluye un conjunto de saberes que permiten conocer los ámbitos relacionados con la producción musical y el análisis del fenómeno sonoro y los elementos que la conforman. El bloque se divide en dos subbloques: 1.1. Contextos musicales y culturales, y 1.2. Elementos estructurales y técnicos. El bloque 2, *Interpretación y creación*, hace referencia a la improvisación, interpretación, creación y manejo de diferentes herramientas digitales destinadas a la producción musical. Estos saberes se presentan a su vez en dos subbloques: 2.1. Expresión individual y colectiva, y 2.2. Proyectos artísticos.

En las situaciones de aprendizaje se señala un conjunto de principios para diseñar situaciones que favorecen el aprendizaje mediante la aplicación y desarrollo de los saberes de la materia, a partir de la participación activa del alumnado.

Por último, los criterios de evaluación permiten conocer el grado de adquisición de las competencias específicas y de los saberes básicos que en ellas se movilizan.

2. Competencias específicas de la materia.

2.1. Competencia específica 1.

Analizar los elementos compositivos, estructurales y comunicativos de piezas musicales y creaciones sonoras, valorando críticamente su dimensión estética.

2.1.1. Descripción de la competencia.

En un contexto social cada vez más globalizado y dominado por la tecnología, la digitalización y los elementos audiovisuales, el material sonoro no solo está presente, sino que se convierte en un elemento fundamental.

Analizar las distintas propuestas musicales y sonoras en el proceso de escucha, permite identificar los componentes más destacados que contribuirán a la adquisición de estrategias para un conocimiento y argumentación crítica, para una futura aplicación creativa e innovadora desde una perspectiva musical, multimodal o interdisciplinar y una valoración de la diversidad cultural.

Con el fin de contribuir a un desarrollo efectivo y pleno dentro de la producción musical, la escucha activa se convierte en el elemento principal sobre el que construir el resto de actuaciones al ser el medio de percepción y parte esencial del proceso comunicativo. A este modo de análisis, se incorpora la investigación, el contraste y la reflexión de los aspectos singulares y el valor social del patrimonio musical, así como las especificidades e intencionalidades.



Los contextos musicales y culturales y los elementos estructurales y técnicos son el eje fundamental con el que desarrollar el proceso de análisis. En ellos destaca entre otros, el tratamiento de la evolución tanto de la música como del sonido y sus aplicaciones en distintos ámbitos y medios, o la música popular urbana y el consumo que se realiza en la actualidad, que permitirán tener una capacidad crítica respecto a los estímulos que les rodean.

Es relevante destacar que el proceso de análisis sonoro no trata únicamente las propuestas musicales, sino que se amplía a las características físicas que confieren al sonido unas propiedades que serán importantes en la audición y en la producción sonora, incluidos los elementos básicos acústicos del espacio. A su vez, resulta fundamental abordar todos los aspectos que conforman una propuesta auditiva desde una escucha activa, donde la manipulación y aplicación de los elementos tratados a partir de la selección y uso de dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea, tienen un papel relevante.

Todo ello permitirá contribuir al conocimiento, interpretación y valoración de formatos multimodales y a la expresión a través de ellos de forma adecuada a los diferentes contextos. Del mismo modo, el trabajo de comprensión, análisis y manipulación de los elementos sonoros enriquecerá la identidad personal.

2.2. Competencia específica 2.

Interpretar piezas musicales y creaciones sonoras, de manera individual y colectiva, mediante la aplicación técnica, el apoyo del lenguaje musical y otras notaciones.

2.2.1. Descripción de la competencia.

Dentro de la producción musical, la interpretación se convierte en parte fundamental, pues implica una ejecución mediante cualquier medio natural o digital, que tenga la capacidad de potenciar la expresividad.

En la generación de un producto musical, adquieren la misma importancia la creación como la expresión. La interpretación musical implica comprensión, otorgar sentido, razonamiento, representación y ejecución aplicados a una pieza en registro escrito, siendo un proceso expresivo y un elemento indispensable dentro del acto comunicativo.

La interpretación tiene un carácter global, desde piezas propias del patrimonio musical, con géneros actuales y diversos a las propias creaciones sonoras e improvisaciones sobre reglas dadas. El énfasis tanto en el rigor técnico como en la variedad interpretativa no radica únicamente en la tipología de obras, sino en la variedad de posibilidades de ejecución, solista, grupo reducido o gran grupo; a la diversidad de elementos generadores de sonido como el instrumental convencional y no convencional, vocal, digital y su posible combinación, selección e integración en la ejecución de forma creativa.

La interpretación puede ser realizada de forma individual pero sobre todo se concibe como una actividad conjunta, cooperativa, en la que la participación en dicha ejecución se realiza de forma activa por todo el alumnado, convirtiéndose así en un proceso de socialización, de construcción y expresión de la identidad personal. Este proceso exige empatía y valoración tanto del proceso como del producto.

A partir de esta ejecución realizada en una diversidad antes expuesta de propuestas y organización, es importante adecuar la técnica interpretativa ajustada tanto a las características acústicas del espacio como a las específicas de las obras a tratar en favor de una calidad sonora. En este proceso, se desarrollará la autoestima y el trabajo colaborativo, contribuyendo a la expresión, la comunicación, la iniciativa personal y la construcción de su identidad cultural.

La práctica de la improvisación permitirá un desarrollo de todos los elementos tratados dentro de un proceso guiado y con el apoyo de recursos adecuados, favoreciendo espacios que generen confianza y en los que el alumnado pueda expresarse libremente.



2.3. Competencia específica 3.

Componer piezas musicales y propuestas sonoras, utilizando diferentes lenguajes artísticos, con el apoyo de recursos digitales e instrumentos convencionales y no convencionales.

2.3.1. Descripción de la competencia.

La composición es un tipo de creación indispensable dentro del proceso productivo musical, implica el conocimiento de las reglas fundamentales de organización y jerarquía del sonido, pero también requiere análisis, conocimiento, razonamiento, combinación creativa y generación de un producto nuevo.

La capacidad de crear comprende la facultad de manipular elementos conocidos para combinarlos de forma personal y diferente con la finalidad de originar algo nuevo. Para poder llevar a cabo este proceso de elaboración creativa en la que se desarrolla la imaginación, se debe explorar, analizar e interactuar con diferentes herramientas entre las que destacan las digitales y tecnológicas, así como el lenguaje musical en su construcción y en la combinación con otros lenguajes artísticos según el fin creativo.

El uso de distintas aplicaciones, herramientas en línea para la edición de partituras, la grabación, la manipulación y transformación en la edición de audio, son fundamentales en la actualidad dentro de cualquier proceso de creación en el aula. Las composiciones a través de este tipo de formatos deberán respetar la normativa de datos y autoría.

La creación tiene un carácter amplio y abierto, por lo que se deberán ofrecer posibilidades variadas como bases con las que realizar improvisaciones o creaciones más complejas, piezas musicales en sentido completo y su transformación, y sonorizaciones, entre otros. Se utilizarán diferentes lenguajes, como el visual o audiovisual, que servirán de detonantes para la creación sonora o para su posterior aplicación.

En cualquier caso, la creación puede implicar manipulaciones de audiciones o composiciones que precisen la notación musical convencional tratada de forma principal y representaciones gráficas no convencionales pactadas por el grupo y que serán aplicados posteriormente a la interpretación con la voz, los instrumentos o en proyectos mayores.

En el proceso creativo grupal, es importante la empatía y el respeto por las aportaciones de los demás, la autoexpresión y la comunicación.

2.4. Competencia específica 4.

Crear proyectos musicales, empleando recursos digitales y tecnológicos, cooperando en la organización de la producción y difusión, asumiendo diferentes roles en sus fases y valorando tanto el proceso como el resultado.

2.4.1. Descripción de la competencia.

Dentro del proceso de producción musical, la aplicación total del término implica desde el diseño, a la ejecución de proyectos en los que se asumen distintos roles.

En este tipo de aplicaciones cobra gran importancia la planificación, la resiliencia, la adaptación a las características del entorno, y la organización y gestión de los conocimientos y destrezas para responder con creatividad y efectividad a un proyecto común.

Generar un proyecto musical implica el conocimiento técnico de la disciplina, el uso del lenguaje musical propio y otros lenguajes y herramientas, como los audiovisuales, corporales o escénicos.

Cobra gran importancia el control de las fases de una producción musical en las que las herramientas digitales y tecnológicas adquieren gran relevancia y protagonismo, pero que se



combinan con la atención, el comportamiento, la participación activa y el compromiso por un producto común.

En el proceso de creación de proyectos musicales, es importante el conocimiento de los elementos y sistemas de megafonía y sonorización que permitan obtener producciones de calidad. Por consiguiente, adquiere importancia el análisis y valoración del proceso en todas sus fases como el producto final, incluida la búsqueda de la calidad sonora, la puesta en escena, permitiendo desarrollar el control y gestión de emociones, así como la identidad personal y social.

3. Saberes básicos.

3.1. Introducción.

Los saberes básicos de la materia de Producción musical se organizan en dos bloques, en continuidad con la estructura adoptada en la Educación Primaria y en la Educación Secundaria Obligatoria.

El bloque 1, Percepción y análisis, incluye un conjunto de saberes que permiten conocer los ámbitos relacionados con la producción musical y el análisis del fenómeno sonoro y los elementos que la conforman. El bloque se divide en dos subbloques: 1.1. Contextos musicales y culturales, y 1.2. Elementos estructurales y técnicos.

El bloque 2, Interpretación y creación, hace referencia a la improvisación, interpretación, creación y manejo de diferentes herramientas digitales destinadas a la producción musical. Estos saberes se presentan en dos subbloques: 2.1. Expresión individual y colectiva, y 2.2. Proyectos artísticos.

3.2. Bloque 1. Percepción y análisis.

SB. 1.1. Contextos musicales y culturales (CE1)

- La evolución del sonido y la música en los medios audiovisuales y en las tecnologías digitales.
- La producción musical aplicada al cine, a las series de TV, a la publicidad, el teatro, los videojuegos, los musicales, la comunicación corporativa y los entornos web.
- Estudios, profesiones y oportunidades relacionados con la producción musical.
- Géneros de música popular urbana.
- El consumo en la actualidad: aplicaciones, redes y plataformas digitales.
- Elementos básicos del tratamiento acústico del espacio.
- Terminología musical. Argumentación oral y escrita.
- Pautas de atención y comportamiento en la audición musical y ante diferentes propuestas artísticas. Actitud abierta y valorativa.

SB.1.2. Elementos estructurales y técnicos. (CE2, CE3, CE4)

- El proceso de escucha activa. Silencio, sonido y ruido. Sensibilización y actitud crítica ante las agresiones acústicas y el consumo musical indiscriminado.
- El ritmo, melodía y armonía. Estructura y forma musical. Cifrado anglosajón.
- La organización y transformación de los elementos del sonido y la estructura musical en la producción musical. El *riff* y el *break*.
- Aplicaciones, webs y programas de edición de partituras, grabación, mezcla y edición de audio. La megafonía y la sonorización.
- Las herramientas digitales y tecnológicas de creación musical a través de la Inteligencia Artificial y la robótica.



3.3. Bloque 2. Interpretación y creación.

SB. 2.1. Expresión individual y colectiva. (CE2, CE3, CE4)

- Interpretación y técnica vocal e instrumental.
- Creación e improvisación guiada de bases y fragmentos vocales e instrumentales con acompañamientos básicos.
- Sonorización a partir de imágenes, vídeos y textos.
- Notación musical convencional y representaciones gráficas no convencionales aplicados a la interpretación y la creación.
- Respeto y empatía con las aportaciones del grupo en el proceso de trabajo colectivo.

SB.2.2. Proyectos artísticos (CE3, CE4)

- Fases de una producción musical: planificación, composición, pre-producción, arreglos, grabación, post-producción, mezcla, masterización.
- Herramientas digitales y tecnológicas en la composición, postproducción y diseño sonoro. Programas de edición de partituras, grabación y edición de sonido. El dispositivo móvil en la producción musical.
- Licencias de uso, autoría y protección de datos. Planteamientos y hábitos de consumo éticos y responsables.
- Pautas de atención y comportamiento en la participación en los diferentes proyectos artísticos.
- El control de las emociones en la mejora de la interpretación en público.

4. Situaciones de aprendizaje.

Las situaciones de aprendizaje en la materia de Producción Musical necesitan de espacios y tiempos donde realizar actividades que lleven consigo la consecución de propósitos educativos por parte del alumnado. Por su parte, los docentes diseñarán transposiciones didácticas con el fin de favorecer el desarrollo de las competencias específicas de forma progresiva, mediante el aprendizaje de los saberes propuestos en materia de producción en el ámbito musical. Del mismo modo, las situaciones de aprendizaje deben favorecer el descubrimiento autónomo y la adaptación al contexto de cada realidad, del alumnado y del centro educativo.

Las situaciones de aprendizaje deben ser innovadoras y atractivas para el alumnado, combinando diferentes metodologías activas y participativas, fomentando el trabajo individual y grupal, que permitan transferir conocimientos de otras materias al ámbito de la producción musical y favoreciendo la aplicabilidad a cualquier ámbito de conocimiento. Para ello, es importante tener en cuenta los intereses, referentes culturales y otras materias cursadas por el alumnado.

Los saberes básicos van encaminados a promover el aprendizaje significativo mediante la búsqueda y selección de información, el análisis de los elementos musicales estructurales y técnicos y el contexto social y cultural alrededor de la producción y la creación musical. La interpretación e improvisación y el conocimiento y uso de herramientas tecnológicas serán los medios que permitan el aprendizaje de los componentes esenciales para la producción musical.

Resulta enriquecedor para el alumnado fomentar la asistencia a conciertos y el conocimiento directo de profesionales del ámbito, como técnicos de sonido, productores/as, compositores/as, intérpretes, etc. que pueden servir de detonantes para la producción de proyectos musicales y promover el interés por este ámbito.

El hecho de interpretar, crear, componer y promover el uso de herramientas tecnológicas aplicadas a la producción ha de ser el principio motivador para favorecer el aprendizaje y el interés por la materia.



La producción musical implica el uso de espacios formales, como el aula de música, y otros lugares que permitan el uso de diferentes medios tecnológicos (ordenador, tablet, dispositivos móviles, etc), y que puedan favorecer la creación, la composición, la interpretación musical, y la grabación y edición sonora, contribuyendo a la mejora de la competencia digital. En estos espacios, es importante explorar las características arquitectónicas y acústicas para favorecer la experimentación con el sonido.

El carácter temporal de la materia musical permite el desarrollo del aprendizaje no formal en cualquier espacio y tiempo que implique la exposición a diferentes medios de comunicación, la interpretación y creación, y el uso de aplicaciones digitales relacionadas con la producción musical, pudiendo establecer conexiones con situaciones de aprendizaje de otras materias.

Hay que concienciar al alumnado en el correcto uso del equipamiento e infraestructura escolar, fomentando al mismo tiempo su uso y cuidado: instrumental de aula, dispositivos electrónicos de producción grabación, edición y producción sonora, entre otros, desde una perspectiva sostenible.

Se fomentará el respeto, la convivencia, la igualdad y la inclusión educativa, aplicando los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), atendiendo a la diversidad y contribuyendo a la consecución de los retos y desafíos del siglo XXI.

En los procesos de evaluación es conveniente diferentes instrumentos como las rúbricas, escalas de observación o diarios de aprendizaje, entre otros, que favorezcan la heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación, y permitan valorar el proceso de aprendizaje y el producto final.

En la elaboración de proyectos objeto de la producción musical, se fomentarán los valores como la tolerancia, la empatía y la búsqueda del bien común, mediante el trabajo individual y colaborativo, garantizando así los valores democráticos y desarrollando actividades que permitan el desarrollo integral del alumnado y la consecución de los retos y desafíos del siglo XXI.

5. Criterios de evaluación.

5.1. Competencia específica 1: Criterios de evaluación

Analizar los elementos compositivos, estructurales y comunicativos de piezas musicales y creaciones sonoras, valorando críticamente su dimensión estética.

5.1.1. Identificar los elementos estéticos, estructurales y compositivos de piezas musicales y creaciones sonoras propias.

5.1.2. Analizar de forma argumentada y personal, el consumo musical de los diferentes géneros y sus funciones comunicativas.

5.1.3. Valorar la calidad artística y diversidad cultural de las diferentes propuestas sonoras con apertura y respeto.

5.2. Competencia específica 2: Criterios de evaluación

Interpretar piezas musicales y creaciones sonoras, de manera individual y colectiva, mediante la aplicación técnica, el apoyo del lenguaje musical y otras notaciones.

5.2.1. Interpretar propuestas musicales de forma individual y grupal, mediante el uso del lenguaje musical y otras notaciones en su ejecución.

5.2.2. Aplicar una correcta técnica musical en la interpretación e improvisación vocal e instrumental guiada.

5.2.3. Mostrar confianza en las propias capacidades y valorar las de los demás.



5.3. Competencia específica 3: Criterios de evaluación

Componer piezas musicales y propuestas sonoras, utilizando diferentes lenguajes artísticos, con el apoyo de recursos digitales e instrumentos convencionales y no convencionales.

5.3.1. Crear piezas musicales a partir de diferentes lenguajes artísticos.

5.3.2. Componer propuestas sonoras con recursos digitales y tecnológicos respetuosos con la normativa de datos y autoría.

5.3.3. Emplear la voz e instrumentos musicales convencionales y no convencionales en los procesos de producción sonora.

5.4. Competencia específica 4: Criterios de evaluación

Crear proyectos musicales, empleando recursos digitales y tecnológicos, cooperando en la organización de la producción y difusión, asumiendo diferentes roles en sus fases y valorando tanto el proceso como el resultado.

5.4.1. Producir proyectos musicales participando en sus fases desde el diseño, producción y difusión, atendiendo a los requerimientos materiales y técnicos necesarios y al mensaje que se quiera transmitir.

5.4.2. Asumir diferentes roles en las fases de producción de los proyectos con compromiso en la ejecución del trabajo conjunto.

5.4.3. Valorar el proceso de creación y el resultado de un proyecto musical en cada una de sus fases.

5.4.4. Utilizar recursos digitales en cualquiera de las fases con respeto a la normativa de datos y autoría.



PROGRAMACIÓN, REDES Y SISTEMAS INFORMÁTICOS

1. Presentación.

El desarrollo de los avances tecnológicos y digitales está marcando la evolución de la sociedad del S. XXI. Es notorio cómo afectan a la vida cotidiana estos cambios y el ritmo con los que se producen, lo que justifica la necesidad de dotar al alumnado capacidad de adaptación satisfactoria. En esta línea, la materia Programación, Redes y Sistemas Informáticos aborda el pensamiento computacional, los sistemas informáticos, las redes, y los servicios en red desde un punto de vista crítico, responsable y solidario para hacer frente a los principales retos de una sociedad digitalizada. Conjuga la movilización de saberes científico-tecnológicos con el despliegue de actitudes necesarias para el desarrollo vital, el trabajo en equipo y el ejercicio de una ciudadanía digital enriquecedora.

Esta materia favorece la consecución de los objetivos de Bachillerato gracias a su desarrollo práctico, colaborativo y crítico, lo que facilita el crecimiento personal y académico del alumnado. Al mismo tiempo, ayuda a fomentar su participación en la construcción de una sociedad justa, solidaria y equitativa que respete las diferencias y rechace los estereotipos que conducen a la discriminación, a través del ejercicio de una ciudadanía digital democrática. También se favorecen las destrezas básicas en el uso de fuentes de información de manera crítica como medio para adquirir conocimiento, desarrollándose a su vez competencias científicas y tecnológicas. La realización en grupo de proyectos informáticos y de programación ayuda a fortalecer la confianza en sí mismo del alumnado, la iniciativa personal, la autonomía, la creatividad, la flexibilidad y el sentido estético, así como la capacidad de planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades proactivamente en el trabajo diario.

Se pretende la consecución del doble objetivo de dotar al alumnado de la formación y madurez intelectual y humana que le permita incorporarse a la educación superior y a la vida activa con responsabilidad y aptitud, y al mismo tiempo de proporcionarle situaciones de aprendizaje significativas y reales para afrontar los principales retos del S. XXI. Desde esta materia se abordan temas como el bienestar, el desarrollo de una sociedad inclusiva, el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, la resolución pacífica de conflictos y la sostenibilidad, entre otros, que ayudan a construir una ciudadanía activa y democrática.

El currículo de esta materia responde a los principios pedagógicos de la LOMLOE, ya que las situaciones de aprendizaje planteadas contemplan las diferentes capacidades del alumnado y promueven el trabajo en equipo, el aprendizaje autónomo y la aplicación de métodos de investigación adecuados. Igualmente, la realización de proyectos supone una tarea significativa y relevante que refuerza la reflexión, el uso de las matemáticas y el dominio de la expresión oral, escrita y audiovisual en castellano y valenciano, además de la mejora de la fluidez en lenguas extranjeras.

La materia Programación, Redes y Sistemas Informáticos tiene una dimensión eminentemente práctica que es abordada a través de la búsqueda de soluciones técnicas a desafíos derivados de una sociedad cada vez más digitalizada. De manera individual o en equipo, el alumnado es capaz de movilizar los saberes necesarios para conseguir éxito en los proyectos propuestos. El enfoque competencial implica el aprendizaje, la articulación y la movilización de conocimientos, actitudes, destrezas y habilidades de naturaleza interdisciplinar relacionados con el ámbito de la ingeniería y la informática. Por último, se desarrollan una serie de competencias específicas cuyo grado de consecución se valora mediante los correspondientes criterios de evaluación y se adquieren con las situaciones de aprendizaje diseñadas.

El alumnado interactúa con entornos digitales durante las etapas obligatorias anteriores a Bachillerato. En la etapa previa de Educación Secundaria Obligatoria, concretamente en la



materia Taller de Relaciones Digitales Responsables, el alumnado se inicia en la utilización crítica, responsable, segura y saludable de Internet. Por otro lado, en la materia Tecnología y Digitalización comienza a abordar retos tecnológicos sencillos mediante el análisis de soluciones tecnológicas, el uso de dispositivos, la búsqueda de información con sentido crítico o las diferentes formas de expresión del conocimiento. Paralelamente, la materia Inteligencia Artificial, Programación y Robótica sienta las bases de competencias que se desarrollan con mayor profundidad en Bachillerato. Y en la materia Digitalización, además de ampliar y profundizar en estas cuestiones, se da el salto al diseño de equipos y redes, y al desarrollo de una ciudadanía digital crítica comprometida con el bienestar, la igualdad y la sostenibilidad.

En el Bachillerato se abordan desafíos más complejos, aplicados al ámbito educativo y profesional, ampliando los conocimientos, habilidades y aptitudes desarrollados en la Educación Secundaria Obligatoria. Los desafíos plantean problemas que conectan con situaciones reales o cercanas a la realidad del alumnado y necesitan soluciones científico-técnicas creativas o basadas en propuestas compartidas en medios digitales bajo la protección de derechos de autoría.

Los aprendizajes esenciales que se espera que el alumnado adquiera cursando esta materia se concretan en cinco competencias específicas, cuatro bloques de saberes básicos y los correspondientes criterios de evaluación. Las cuatro primeras competencias están directamente relacionadas con cada uno de los cuatro grupos de saberes, mientras que la última competencia aborda, desde una perspectiva integradora, los retos de una sociedad digitalizada. Las competencias específicas están interrelacionadas, al mismo tiempo que mantienen conexiones con algunas competencias clave y con las competencias específicas del resto de materias de la etapa. Destacan, en especial, las relaciones de la materia con las competencias clave digital, matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, personal, social y de aprender a aprender, y emprendedora.

Los saberes básicos necesarios para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas se organizan en cuatro bloques: programación, sistemas informáticos, redes y servicios en red. Como se ha indicado previamente, cada bloque está relacionado directamente con una competencia específica, mientras que la quinta competencia implica los cuatro bloques de saberes.

En el apartado dedicado a las situaciones de aprendizaje se presentan algunas directrices para diseñar de la forma más adecuada situaciones y actividades de aprendizaje que promueven la adquisición y desarrollo de las competencias específicas y facilitan la transferencia de lo aprendido a situaciones de la vida real. Además, se favorece la reflexión sobre los propios procesos de aprendizaje, de manera que se potencian habilidades y estrategias metacognitivas. En el diseño de los posibles escenarios pedagógicos se tienen en cuenta los principios del Diseño Universal de Aprendizaje con la finalidad de conseguir una inclusión plena en las aulas.

Por último, en el apartado de criterios de evaluación se detalla el nivel de desarrollo competencial que se espera que el alumnado alcance en cada competencia específica mediante el aprendizaje, articulación y movilización de los saberes básicos.

2. Competencias específicas.

2.1. Competencia específica 1.

Analizar problemas de diferentes contextos y tipos y afrontar su resolución mediante el desarrollo de software, aplicando el pensamiento computacional.

2.1.1. Descripción de la competencia.

El desarrollo de esta competencia específica implica la representación de la realidad mediante abstracciones con modelos y estructuras de datos. Se evidencia en el planteamiento de problemas que se resuelven, tanto de manera individual como en equipos de trabajo,



mediante lenguajes de programación por bloques o con código. Su adquisición permite utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías, al igual que afianzar el espíritu emprendedor implicado en el desarrollo del software. También se abordan las implicaciones éticas del tratamiento masivo de datos y el uso del procesamiento de información utilizando la inteligencia artificial, así como la contribución de la programación y la libre compartición de conocimiento al crecimiento igualitario de la sociedad. En esta competencia se analizan las repercusiones que tiene la existencia de diversos estereotipos y sesgos en el funcionamiento, consumo y productos de la industria informática, en una sociedad inclusiva.

Esta competencia específica contribuye a la consecución del perfil competencial al término del Bachillerato en la medida en que el alumnado acepta y maneja la incertidumbre de los diferentes problemas reales con soluciones creativas, teniendo en cuenta tanto factores técnicos como emocionales. Además, con el trabajo en equipo, se construye un concepto positivo de la diversidad como potenciadora de sinergias en el proceso de desarrollo creativo del software y se contribuye a una mejora de las competencias comunicativas entre los miembros del equipo y con terceras personas, incluso en diferentes lenguas. Es evidente que esta competencia específica exige un aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital, con el uso de repositorios de programas y el respeto a las diferentes licencias de autoría. La competencia específica relativa a programación continúa el desarrollo de las habilidades del pensamiento computacional de etapas anteriores facilitando el proceso de aprender a aprender en los ámbitos personales y profesionales posteriores. Por todos estos motivos, esta competencia contribuye significativamente a la consecución de las competencias clave matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, digital, personal, social y de aprender a aprender, y plurilingüe.

En el primer curso de la etapa de Bachillerato, el alumnado se enfrenta a problemas de diferentes contextos y tipos que se pueden resolver con estructuras sencillas, tanto de datos como lógicas, proponiendo y programando soluciones, con ayuda del profesorado y respetando los derechos de autoría. Posteriormente, en el segundo curso, se incrementa la complejidad de los problemas y estructuras, introduciendo la generalización y reutilización de partes de código de otras soluciones, así como el mantenimiento del software y su optimización.

2.2. Competencia específica 2.

Diseñar, instalar, configurar y administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible.

2.2.1. Descripción de la competencia.

El creciente número de sistemas informáticos de la sociedad digital requiere que su ciudadanía posea unas habilidades y conocimientos adecuados para la selección, diseño, instalación, configuración, administración, y uso de sus componentes, sistemas operativos y aplicaciones. El desarrollo de esta competencia implica conocer y valorar las diferentes alternativas y características de los sistemas más adecuados según las necesidades y costes tanto en el entorno personal como de pequeños grupos de trabajo, fomentando la eficiencia y el consumo ecosocialmente responsable.

Ante los desafíos y situaciones de incertidumbre producidas por los retos digitales que puedan plantearse, el alumnado debe ser capaz de resolverlos de manera ética, crítica y responsable. El desarrollo de esta competencia mejora la confianza en el conocimiento como motor del desarrollo de la sociedad, lo que contribuye a la consecución de la competencia clave personal, social y de aprender a aprender. Las competencias clave digital y matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería conectan directamente con esta competencia específica. Debido a que la información técnica que se consulta y comparte puede estar en distintas lenguas, esta competencia específica también contribuye al desarrollo de la competencia clave plurilingüe.

En el primer curso, el alumnado es capaz de utilizar con precisión diferentes sistemas de representación de la información y sus unidades, así como de diseñar, instalar, configurar y



administrar los componentes físicos y lógicos de un sistema informático, razonando su selección e interacción con una actitud crítica y resolviendo los problemas que puedan surgir. En el segundo curso, los desafíos se basan en sistemas informáticos que comparten software y sistemas operativos para pequeños grupos de trabajo y sobre los que se desarrollan estrategias de prevención, detección y solución de problemas técnicos.

2.3. Competencia específica 3.

Diseñar, configurar y administrar redes informáticas seguras para pequeños grupos de trabajo.

2.3.1. Descripción de la competencia.

La sociedad actual precisa conectar dispositivos digitales en red de forma segura para facilitar el trabajo en grupo y mejorar el desarrollo personal, social, educativo y laboral. En esta competencia específica se aborda el análisis, diseño y administración de redes y la configuración de dispositivos, siendo necesario conocer las características de los componentes de conexión, protocolos de comunicación y las diferentes posibilidades de diseño. El ámbito de acción de esta competencia son las redes para pequeños grupos de trabajo que se pueden dar en distintos entornos.

Esta competencia específica contribuye principalmente al desarrollo de las competencias clave matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, digital y emprendedora, ya que el alumnado aplica procesos matemáticos, físicos y de ingeniería para analizar, evaluar y replantear ideas, afrontando la incertidumbre generada en los proyectos en grupo con creatividad. Adicionalmente, entender el funcionamiento de las redes informáticas en una sociedad conectada como la nuestra, aumenta la autonomía del alumnado y fomenta la necesidad de un aprendizaje significativo y duradero y el conocimiento como motor del desarrollo, contribuyendo de este modo al desarrollo de la competencia clave personal, social y de aprender a aprender.

Tras cursar el primer curso, el alumnado conoce la evolución de las redes de comunicación y es capaz de identificar los hitos más importantes en su desarrollo. También se movilizan los contenidos necesarios para conocer el funcionamiento de una red para ser capaz de analizar las características de redes existentes y poder conectarlas y configurarlas de manera segura. En el segundo curso, el alumnado es capaz de diseñar pequeñas redes ajustándose a su propósito y administrarlas, proponiendo soluciones a las posibles incidencias.

2.4. Competencia específica 4.

Aprovechar y utilizar de manera eficiente sistemas de información conectados en red para pequeños grupos de trabajo.

2.4.1. Descripción de la competencia.

El ritmo de la sociedad digitalizada actual obliga a una mayor conectividad y disponibilidad inmediata de la información, lo que le da una mayor importancia al hecho de conocer y hacer un uso adecuado de los servicios en red que facilitan las tareas diarias más frecuentes. Con esta competencia se pretende dar a conocer los distintos tipos de servicios, los problemas que resuelven y las facilidades que nos ofrecen, permitiendo que el alumnado sea capaz de desplegar servicios de red para pequeños grupos de trabajo sobre distintos sistemas operativos que permitan el intercambio de información y el uso de recursos compartidos de una manera segura y sostenible.

Esta competencia contribuye a la consecución de las competencias clave digital, en ciencia, tecnología e ingeniería y matemática, ya que el alumnado aplica procesos analíticos para recopilar información, analizar, evaluar y plantear soluciones eficientes para la administración y aprovechamiento de los sistemas. Así mismo, también contribuye al desarrollo de las competencias clave personal, social y de aprender a aprender y emprendedora, mediante la gestión de la incertidumbre que genera el desarrollo de los desafíos planteados y el trabajo



colaborativo propuesto para afrontarlos y superarlos. El alumnado también desarrolla su madurez personal, social, conciencia ciudadana y responsable, su autonomía y espíritu crítico.

En el primer curso de esta materia, el alumnado comparte documentos, genera centros de descargas, programa copias de seguridad entre otras actividades, asignando los permisos necesarios de acceso y derechos de uso. Para ello configuran y utilizan servidores web, gestores de contenido o de bases de datos locales. En el segundo curso de esta materia, el alumnado instala, utiliza y administra servidores de ficheros, web, gestores de contenido, de bases de datos en red y de correo, considerando la accesibilidad a todas las personas usuarias.

2.5. Competencia específica 5.

Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada.

2.5.1. Descripción de la competencia.

Esta materia contribuye de forma activa a afrontar los retos que se le plantean al alumnado, como miembro de una sociedad digitalizada, con una actitud resiliente y proactiva. Mientras que en la Educación Secundaria Obligatoria se trata de resolver retos en el ámbito educativo, en Bachillerato, se abordan retos vitales que se pueden afrontar utilizando los cimientos que la ciudadanía digital crítica ofrece. En esta etapa se acaba de preparar al alumnado para tomar decisiones que marcarán su desarrollo personal y profesional. Las situaciones a las que el alumnado ha de hacer frente desde esta materia tienen un marcado carácter digital, desde el desarrollo de software hasta el uso de dispositivos o el despliegue de redes y servicios. Así pues, no existe un bloque de saberes asociado exclusivamente con esta competencia específica ya que para desarrollarla se movilizan de una manera integradora contenidos incluidos en todos los bloques de saberes básicos. La forma en que se despliegan los conocimientos adquiridos para hacer frente a la incertidumbre, la colaboración en entornos digitales, la búsqueda de información veraz y relevante para la construcción del conocimiento, las estrategias comunicativas en los registros adecuados, así como de la asunción de roles y responsabilidades en el trabajo en grupo, son actuaciones asociadas a esta competencia. Todos los mecanismos de aprendizaje personal, de interacción en la red y de participación activa y crítica en la sociedad desarrollados en la educación básica se afianzan con el desarrollo de esta competencia específica en bachillerato.

Esta es la competencia más transversal de la materia y la que vincula más de cerca las actividades académicas con las preocupaciones y experiencias del alumnado en el comienzo de su proyecto vital y profesional. La transversalidad de esta competencia específica implica que su desarrollo conecta con varias competencias clave. Es evidente su relación directa con la competencia clave digital, en todos los procesos de trabajo de la materia, con la competencia en comunicación lingüística, en el proceso de selección e interpretación de información multimodal o en la práctica comunicativa necesaria en el trabajo en equipo. También está estrechamente relacionada con las competencias clave personal, social y de aprender a aprender, la ciudadana y emprendedora. Gestionar la incertidumbre implica autoconocerse y saber cuál es la forma más eficiente de aprender y colaborar. Trabajar en equipo supone gestionar el tiempo eficazmente. Y colaborar de forma constructiva y desarrollar la autonomía personal ayuda a resolver los retos vitales y profesionales que se puedan plantear.

En el primer curso, el desarrollo de esta competencia específica permite que el alumnado sea capaz de seleccionar con sentido crítico la información técnica relevante para realizar proyectos digitales, favoreciendo el aprendizaje permanente. El alumnado participa e interactúa en equipos de trabajo, mejorando sus estrategias comunicativas en grupo y realiza un uso seguro de los dispositivos. El conocimiento de las aportaciones de la informática posibilita que se puedan valorar las implicaciones éticas y ecosociales que permiten ejercer una ciudadanía crítica y promover el desarrollo de una sociedad igualitaria. En el segundo curso, el alumnado es capaz de mejorar su aprendizaje permanente con recursos digitales de manera autónoma, crear las



estructuras de trabajo necesarias, las estrategias de colaboración y la documentación asociada a los proyectos en los que colabora. Al finalizar el bachillerato es capaz de utilizar el conocimiento adquirido para enfrentarse con éxito a situaciones de incertidumbre.

3. Saberes básicos.

Los saberes básicos de la materia están organizados en cuatro grandes bloques que incluyen los conocimientos, destrezas, actitudes y valores cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición y desarrollo de las competencias específicas de la misma.

El primero se centra en la Programación y está basado en los fundamentos del ciclo de la vida de las aplicaciones informáticas con el objetivo de dar una visión general del proceso de creación del software, desde el análisis del problema, pasando por el diseño algorítmico, su implementación en un entorno de desarrollo y su evaluación y depuración de errores. El segundo, Sistemas informáticos, incluye el diseño, configuración, mantenimiento y administración de los componentes de los sistemas informáticos y las estrategias de prevención, detección y resolución de problemas derivados de estos procesos. En el tercero, Redes, se incorporan los saberes relativos al análisis, diseño, configuración, administración y uso seguro, de una red de sistemas informáticos. Por último, en el bloque Servicios en Red se incluyen los saberes relacionados con la instalación, configuración y administración de servidores y servicios de red y la seguridad.

Estos bloques de saberes se abordan en los dos cursos de Bachillerato con un grado distinto de complejidad. En el primer curso se movilizan los saberes básicos en retos basados en situaciones cotidianas, mientras que, en el segundo, se refuerzan y amplían estos saberes mediante retos ubicados en el mundo más próximo al profesional. En el primer curso se utilizan estructuras de información más simples con las que el alumnado pueda adquirir las destrezas en pensamiento computacional necesarias, se afianzan las habilidades para analizar y configurar redes y sistemas informáticos, y se empieza a utilizar los servicios de red. En el segundo curso, al mismo tiempo que se utilizan estructuras de datos más complejas, se diseñan y administran sistemas, redes y servicios.

3.1. Bloque 1: Programación. CE1 y CE5

Programación	1º Bach.	2º Bach.
- Representación de problemas mediante el modelado de la realidad.	x	x
- Abstracción, secuenciación, algorítmica. Detección y generalización de patrones.	x	x
- Sostenibilidad e inclusión como requisitos del diseño del software.	x	x
- Lenguajes de programación. Paradigmas de programación. Objetos y eventos.	x	x
- Lenguajes compilados e interpretados.		x
- Identificación de los elementos de un programa informático. Constantes y variables, tipos y estructuras de datos, operaciones, operadores y conversiones, expresiones, estructuras de control, funciones y procedimientos.	x	x
- Operaciones básicas con bases de datos. Consultas, inserciones y modificación.	x	x



- Fases del ciclo de vida de una aplicación: análisis, diseño, codificación, pruebas, documentación, explotación y mantenimiento, entre otras.	x		
- Instalación y uso de entornos de desarrollo. Funcionalidades.	x	x	
- Herramientas de depuración y validación de software.	x	x	
- Optimización y mantenimiento de software.		x	
- Documentación técnica asociada al desarrollo del software.		x	
- Propiedad intelectual. Tipos de derechos, duración, límites a los derechos de autoría y licencias de distribución y explotación.	x	x	
- Importancia de la computación en el desarrollo igualitario de la sociedad. Sesgos en los algoritmos.	x	x	
- La industria del desarrollo del software. Producción y consumo de software. Sesgos de género.	x		
- Implicaciones éticas del Big Data y la Inteligencia Artificial.		x	
- Comunidades de desarrollo de software libre.		x	

3.2. Bloque 2: Sistemas informáticos. CE2 y CE5

Sistemas informáticos	1º Bach.	2º Bach.
- Unidades de medida. Sistemas de representación digital de la información.	x	
- Arquitectura y diseño de un ordenador. Elementos, componentes físicos y sus características.	x	x
- Criterios de selección de los componentes de un ordenador. Montaje de ordenadores. Simuladores de hardware. Configuración de componentes.	x	x
- Interacción de los componentes del equipo informático en su funcionamiento. Prestaciones y rendimiento.	x	x
- Dispositivos móviles y sus características.	x	
- Sistemas operativos para ordenadores personales y dispositivos móviles.	x	
- Sistemas operativos para servidores.		x
- Instalación, configuración y administración de sistemas operativos.	x	x
- Sistemas operativos sobre máquinas virtuales.		x
- Instalación, configuración y administración de aplicaciones.	x	x
- Herramientas de monitorización.		x
- Estrategias para la prevención, detección y solución de problemas en equipos informáticos.		x



- Implicaciones del uso de los dispositivos digitales sobre el bienestar digital, la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. | x | x

3.3. Bloque 3: Redes. CE3 y CE5

Redes	1º Bach.	2º Bach.
- Orígenes y evolución de las redes. Internet.	x	
- Tipos de redes.	x	
- Modelos y protocolos de comunicación.	x	x
- Dispositivos de red y medios de transmisión.	x	
- Direccionamiento físico y lógico.	x	x
- Diseño, instalación y configuración de redes. Simuladores.	x	x
- Seguridad en redes cableadas e inalámbricas. Cifrado y encriptación.	x	x
- Configuración básica de enrutadores.	x	
- Configuración y administración de enrutadores.		x
- Interconexión de sistemas e Internet de las cosas.		x
- Herramientas de monitorización y gestión de redes.	x	x
- Detección y solución de problemas en redes.		x
- Estrategias para la prevención de problemas técnicos.		x
- Documentación técnica del diseño y explotación de una red.		x

3.4. Bloque 4: Servicios en red. CE4 y CE5

Servicios en red	1º Bach.	2º Bach.
- Espacio compartido de disco en una red.	x	x
- Uso adecuado de un servidor web.	x	
- Instalación y configuración básica de un servidor web.	x	x
- Personalización servidor web.		x
- Instalación y configuración básica de un gestor de contenidos.	x	
- Configuración e instalación de complementos de un gestor de contenidos.		x
- Servidores web y sistemas gestores de contenidos como herramientas de publicación y colaboración en línea respetuosas.	x	x
- Instalación y configuración de un gestor de bases de datos en local.	x	



<ul style="list-style-type: none"> - Instalación y configuración de un gestor de bases de datos en red. - Uso y mantenimiento de bases de datos. - Servidor de correo electrónico. Protocolos de intercambio de mensajes. - Certificado y firma digital. - Gestión de la identidad digital. La huella digital. - Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Etiqueta digital. - La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento. 	X	X
--	--	--

4. Situaciones de aprendizaje para el conjunto de las competencias de la materia.

La materia Programación, Redes y Sistemas Informáticos tiene un carácter eminentemente práctico y es necesario partir de esta premisa a la hora de pensar, diseñar e implementar las situaciones de aprendizaje que faciliten al alumnado la adquisición de las competencias específicas y contribuyan, de este modo, al desarrollo de las competencias clave necesarias para afrontar con éxito los principales desafíos del S. XXI. Se trata de una materia que está presente en los dos cursos de Bachillerato, lo que permite que haya una gradación de dificultad en la valoración de la adquisición de las competencias y una continuidad en el desarrollo de los saberes básicos.

Para que se pueda realizar un correcto diseño de las situaciones de aprendizaje, de tal forma que resulten relevantes y motivadoras, se proponen a continuación un conjunto de elementos con los que se puede obtener un modelo de situación adecuado de aprendizaje. Cuando se diseña una situación de aprendizaje, se deben especificar claramente los objetivos que se quieren conseguir, así como proporcionar instrucciones claras y precisas de las actividades y tareas que tiene que llevar a cabo el alumnado. Además, los posibles escenarios pedagógicos han de seguir los principios del Diseño Universal de Aprendizaje para conseguir la presencia, participación y aprendizaje de todo el alumnado.

El profesorado debe adoptar un papel de guía durante la presentación y en los momentos iniciales del planteamiento. Papel que cambiará para convertirse en observador de la labor que están desarrollando los distintos equipos o el alumnado individualmente, en función del método de trabajo escogido. Este cambio hará posible que pueda reconducir el trabajo del alumnado, en el caso de que detecte dicha necesidad, y también que introduzca los cambios y mejoras que se considere necesarias en el diseño de la situación de aprendizaje. Este papel de observador tiene también como finalidad corregir errores y mejorar el desempeño del alumnado, afianzando los procedimientos y sus respuestas correctas, con la intención de que el alumnado conozca su rendimiento actual, identifique cómo puede mejorarlo y aprenda a autorregularse en la ejecución de las tareas de aprendizaje. Conviene, además, incluir actividades metacognitivas en la práctica docente, facilitando de este modo que el alumnado reflexione sobre qué ha aprendido y cómo lo ha hecho, y promoviendo la adquisición de las estrategias, procedimientos, recursos y técnicas que le ayudarán a saber qué ha hecho bien y por qué, así como qué debe mejorar y de qué manera.

Las situaciones de aprendizaje se deben basar en retos o situaciones que la sociedad digital y los desafíos del siglo XXI plantean alumnado, y a los que la materia de Programación, Redes y Sistemas Informáticos ofrece elementos de respuesta, tales como la creación de



programas y el diseño de sistemas informáticos, redes y servicios que desarrollen su potencial. Los retos deben tratar situaciones reales o cercanas a la realidad del alumnado a las que pueda hacer frente en su vida, con la intención de conseguir experiencias auténticas y motivadoras. Los retos se concentran en el ámbito personal, social, educativo o laboral. Y las soluciones a las que se lleguen serán consensuadas dentro del grupo de trabajo, respetando en todo momento las opiniones aportadas por todos sus miembros y razonando su adopción o no y los motivos de tal decisión.

En esta materia también se documenta la búsqueda de información que se ha llevado a cabo para conseguir la solución final, contrastando diferentes fuentes y cuidando el respeto por los derechos de autoría. Tanto en el aula como fuera de ella, se promueve siempre el bienestar general y se tienen en cuenta las medidas de sostenibilidad.

Los proyectos interdisciplinares con otras materias de la etapa de Bachillerato conforman una fuente de posibles situaciones de aprendizaje próximas a la realidad, pudiendo abarcar al ámbito próximo, local o de la sociedad, a cuyos desafíos se puedan dar respuestas tecnológicas, digitales o programadas.

Las estrategias metodológicas que se deben aplicar serán activas, basadas en el aprendizaje cooperativo o colaborativo con las que el alumnado desarrollará su autonomía y su capacidad de aprender a aprender. Además, contribuirán a solucionar situaciones de inequidad o exclusión, de forma pacífica, generosa y creativa, y a gestionar la incertidumbre y el sentimiento de incompetencia. Estas estrategias fomentarán el trabajo en equipos con diversidad personal y cultural, el compromiso ciudadano a nivel local y global, el conocimiento como motor de desarrollo y el aprovechamiento crítico, ético y responsable de la cultura digital.

El diseño de las situaciones de aprendizaje debe prestar especial atención a la exigencia de conectar las competencias específicas con los saberes básicos asociados a ellas, favoreciendo la adquisición de nuevos aprendizajes y planteando nuevas perspectivas. Es, por último, aconsejable que promuevan diversos modos de expresarse y representar el conocimiento y valoren y reconozcan lo que se aprende fuera del aula.

5. Criterios de evaluación.

5.1. Competencia específica 1. Criterios de evaluación.

Analizar problemas de diferentes contextos y tipos y afrontar su resolución mediante el desarrollo de software, aplicando el pensamiento computacional.

1º Bachillerato	2º Bachillerato
5.1.1. Analizar problemas de diferentes contextos y tipos mediante la abstracción y modelización de la realidad.	5.1.1. Resolver problemas de creciente nivel de dificultad mediante los algoritmos y las estructuras de datos y paradigmas más adecuados, de manera autónoma.
5.1.2. Resolver problemas de mediana complejidad aplicando el pensamiento computacional de forma guiada.	5.1.2. Programar de manera autónoma aplicaciones de creciente nivel de dificultad.
5.1.3. Programar de forma guiada aplicaciones de mediana complejidad y validarlas.	5.1.3. Evaluar, optimizar y mantener las aplicaciones informáticas desarrolladas.
5.1.4. Aplicar y respetar los derechos de autoría, licencias de derechos y explotación durante la creación de software.	

5.2. Competencia específica 2. Criterios de evaluación.

Diseñar, instalar, configurar y administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible.

1º Bachillerato	2º Bachillerato
5.2.1. Utilizar con precisión las unidades de medida y sistemas de representación de la información.	5.2.1. Razonar el diseño de un sistema informático en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo y seleccionar los componentes, valorando su eficiencia, aplicando medidas de sostenibilidad.
5.2.2. Razonar la selección e interacción de componentes de un sistema informático en el entorno personal en base a los requerimientos.	5.2.2. Instalar, configurar y administrar sistemas operativos en pequeños grupos de trabajo.
5.2.3. Instalar, configurar y administrar sistemas operativos de uso personal.	5.2.3. Instalar, configurar y administrar aplicaciones en pequeños grupos de trabajo.
5.2.4. Instalar, configurar y administrar aplicaciones de uso personal.	5.2.4. Identificar incidencias en sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo y proponer soluciones razonadas de manera crítica.

5.3. Competencia específica 3. Criterios de evaluación.

Diseñar, configurar y administrar redes informáticas seguras para pequeños grupos de trabajo.

1º Bachillerato	2º Bachillerato
5.3.1. Identificar los precursores y el origen de las redes de comunicación y los hitos más destacados de su evolución en el transcurso de los dos últimos siglos.	5.3.1. Diseñar redes informáticas para pequeños grupos de trabajo evaluando las diferentes alternativas y seleccionando la más adecuada según su propósito.
5.3.2. Analizar el diseño de la arquitectura de una red informática para pequeños grupos de trabajo.	5.3.2. Administrar redes informáticas para pequeños grupos de trabajo.
5.3.3. Configurar y conectar de forma segura los elementos de una red informática para pequeños grupos de trabajo.	5.3.3. Identificar incidencias en redes informáticas para pequeños grupos de trabajo y proponer soluciones razonadas de manera crítica.

5.4. Competencia específica 4. Criterios de evaluación.

Aprovechar y utilizar de manera eficiente sistemas de información conectados en red para pequeños grupos de trabajo.

1º Bachillerato	2º Bachillerato
4.1 Utilizar servicios compartidos de almacenamiento en red entre diferentes sistemas operativos en pequeños grupos de trabajo.	4.1 Configurar el servicio de uso compartido de almacenamiento y asignar privilegios de acceso al sistema de ficheros compartido, para pequeños grupos de trabajo.
4.2 Utilizar un servidor web local de manera segura, responsable y crítica.	4.2 Instalar y configurar un servidor web local de manera segura.
4.3 Valorar la importancia de las gestiones administrativas en red y el uso del certificado y la firma digital.	4.3 Instalar, configurar y añadir complementos a un gestor de contenidos.
4.4 Configurar y utilizar en modo básico un gestor de contenidos.	4.4 Instalar, configurar y utilizar un servidor de bases de datos en red y herramientas de gestión en red.
4.5 Configurar y utilizar un servidor de bases de datos local y herramientas de gestión, de forma básica.	4.5 Desplegar un servidor de correo electrónico para pequeños grupos de trabajo.

5.5. Competencia específica 5. Criterios de evaluación.

Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada.

1º Bachillerato	2º Bachillerato
5.5.1. Buscar y seleccionar información técnica a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad y haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje.	5.5.1. Integrar recursos digitales de manera autónoma y gestionar el entorno personal de aprendizaje para favorecer el aprendizaje permanente.
5.5.2. Participar en grupos de trabajo y utilizar estrategias comunicativas respetuosas entre iguales en espacios virtuales de aprendizaje colaborativo.	5.5.2. Crear documentación técnica asociada al desarrollo del software o al uso seguro y sostenible de los sistemas informáticos, redes y servicios y difundirla eficientemente.
5.5.3. Tomar medidas de prevención para realizar un uso seguro y saludable en dispositivos digitales, redes informáticas y servicios en red.	5.5.3. Gestionar situaciones de incertidumbre en el diseño y explotación de sistemas, redes y servicios y en el desarrollo del software, creando estructuras de trabajo colaborativo y asumiendo proactivamente responsabilidades.
5.5.4. Identificar las aportaciones de la Informática a lo largo de la historia, valorar sus implicaciones éticas y ecosociales para ejercer una ciudadanía digital crítica que promueva el desarrollo de una sociedad igualitaria.	5.5.4. Diseñar, utilizar y mantener estrategias de seguridad en dispositivos digitales, redes de informáticas y servicios en red, salvaguardando los equipos y la información que contienen, valorando el bienestar personal y colectivo.



PSICOLOGÍA

1. Presentación.

El objetivo fundamental de esta materia es contribuir a que el alumnado madure como ser humano, a entender la conducta propia y la de las personas con las que convive y a que desarrolle estrategias que le permiten resolver las diferentes situaciones a que se enfrenta en todos los ámbitos de su vida. Situaciones que pueden provocar incertidumbre, soledad y conflictos y que pueden convertirse en barreras difíciles de superar, y, en consecuencia, poner en riesgo el desarrollo de una personalidad equilibrada y generar conductas y personalidades autodestructivas y destructivas. Por este motivo, la materia va dirigida al alumnado que tiene interés por la investigación y la comprensión de la conducta humana y los procesos mentales subyacentes. Conocer los condicionamientos emocionales, sociales y biológicos del psiquismo humano ayudará al alumnado a situarse en el marco en que se ubica su existencia y, en un segundo momento, a profundizar y diseñar creativamente los principios hacia los cuales habrá de orientarla, darle sentido y trascender esos acondicionamientos previamente descubiertos. Ahora bien, el primer paso para conseguirlo es el trabajo personal para conocer, comprender y desarrollar la inteligencia propia, tanto la intrapersonal como la interpersonal. La complejidad y conflictividad de la vida social requiere de una atención prioritaria y cada vez mayor en la formación de la persona, y esta está especialmente vinculada a las emociones. Así pues, el estudio y gestión de las emociones es el eje vertebrador de los contenidos de esta asignatura, puesto que el autoconocimiento personal es la base del desarrollo emocional. El pensamiento es fundamental, pero no es suficiente para comprendernos y desarrollar personalidades equilibradas y resilientes. Sentir es indispensable para mantener conductas personalmente integradoras y socialmente transformadoras y solidarias. Todo esto promueve la madurez personal y social del alumnado y contribuye al despliegue de las competencias clave.

Hay que destacar que los intereses propios del alumnado, por una parte, y el carácter opcional de la asignatura y el hecho de enfrentarse a una disciplina totalmente nueva, por la otra, pueden favorecer una actitud positiva y abierta hacia la materia. Así pues, la motivación deviene un factor clave en el desarrollo de esta. Es importante para el proceso de enseñanza y aprendizaje que el profesorado conozca las expectativas del alumnado y presente estrategias que permitan conectar los conocimientos teóricos con la propia experiencia del alumnado para promover y mantener su motivación.

¿Qué es crecer y madurar como persona? ¿Cómo se construye una buena autoestima? ¿Cuáles son las necesidades de cada etapa evolutiva? ¿Qué recursos necesitamos? ¿Cuál es la función de la educación? ¿Cuáles son los elementos relacionales y emocionales de la educación que favorecen el aprendizaje y la buena convivencia? ¿De qué emociones hablamos? ¿Qué habilidades emocionales necesitamos para vivir y ser personas felices? Estas son, en consecuencia, algunas de las cuestiones que hay que abordar e investigar en esta materia, puesto que contribuyen al desarrollo de la inteligencia emocional en todas sus vertientes y a afrontar los retos de la sociedad del siglo XXI desde una personalidad y sociedad más resilientes.

Desde esta perspectiva entendemos que se tiene que atender una triple vertiente: individual, que pretende que el alumnado adquiera conocimientos que le permitan mejorar su autoconocimiento y su inteligencia; social, que pretende que el alumnado adquiera conocimientos que mejoren su competencia en las relaciones interpersonales desde la comprensión de las diferencias individuales y culturales; y científica, que aporte los avances de la investigación en psicología y su relación con las aportaciones de otras ciencias y saberes, a la vez que contribuye al desarrollo de la capacidad crítica del alumnado que se acerca al estudio de la psicología con unas ideas o concepciones previas basadas en creencias populares, prejuicios o en planteamientos poco rigurosos sobre el objeto de estudio de la materia, muchas veces fundamentados en aquello que amplifican y tergiversan los medios de comunicación.



La psicología es una disciplina que nace en la filosofía y que en la actualidad une el ámbito científico y filosófico. Parte del estudio y comprensión de los cimientos del psiquismo y el comportamiento humano y requiere la hermenéutica que los relaciona y conecta con los principios de la filosofía y otras disciplinas como la biología, la neurociencia, la antropología, la sociología o la economía. En consecuencia, pretende promover la adquisición por parte del alumnado de un conocimiento holístico de la asignatura que posibilite lograr mayor rigor y sentido crítico de los temas tratados y facilite reconocer las relaciones con otras disciplinas del Bachillerato. No se trata de crear especialistas en psicología sino de promover una visión global de la disciplina que permita al alumnado captar desde el rigor y el sentido crítico la importancia de estos conocimientos para la construcción de su personalidad y de sus relaciones sociales en sentido amplio.

Para conseguir este objetivo, el alumnado tiene que ser capaz de desarrollar unas competencias específicas que están estrechamente relacionadas con las competencias específicas de la materia Filosofía de primero de Bachillerato. La primera de estas competencias se basa en la capacidad del alumnado de buscar, seleccionar y analizar críticamente la información relativa a los temas abordados por la psicología. Por una parte, el alumnado tiene que ser capaz de emplear criterios de búsqueda y selección de la información que garanticen la fiabilidad de las fuentes y de los materiales sobre los cuales elaborará sus trabajos. Por otra, esta búsqueda y análisis crítico de la información a partir de fuentes fiables permitirá la elaboración de juicios y argumentos muy fundamentados respecto a su contenido y a la manera en que se han tratado por las diferentes corrientes y teorías psicológicas. El carácter transversal de esta competencia la sitúa como cimiento del resto de competencias específicas. Puesto que facilita y potencia la práctica del diálogo y del debate de manera rigurosa, crítica y assertiva, ayuda a la identificación y explicación del papel de las emociones ante los retos, las incertidumbres y los conflictos que se producen en las relaciones humanas y a resolverlos de forma que no constituyan una traba para su aprendizaje. Así, también se facilita la aplicación de estrategias para mejorar el aprendizaje personal desde el rigor y a la vez permite identificar, denunciar y combatir los estereotipos y exclusiones basadas en la asunción acrítica de ciertas corrientes y teorías y pone de manifiesto las conexiones con los contenidos de otras materias.

Los saberes básicos de psicología se han organizado en cuatro bloques. Esta organización responde a los saberes esenciales que tiene que lograr el alumnado con relación a las competencias específicas de esta materia y a los desafíos y problemas que tiene que afrontar en el siglo XXI, y en especial, en la adolescencia. Así pues, no cierra la puerta a otras reflexiones, sino que señala herramientas, conceptos y procedimientos básicos desde los cuales comenzar el camino hacia la comprensión de qué es la psicología y cómo esta puede ayudar al desarrollo de su proyecto vital a partir de sus intereses, incertidumbres y necesidades, y, sobre todo, a contribuir en la construcción de una personalidad consciente y resiliente.

El hecho de hablar de saberes básicos presupone que no se trata de plantear todos los contenidos que el profesorado puede tratar en su programación, sino solo aquellos que se consideran imprescindibles en este nivel educativo. No se incluyen, por lo tanto, todos aquellos saberes de la psicología que sería deseable en abstracto que el alumnado pueda llegar a aprender, sino solo los que tiene que aprender necesariamente para adquirir y desarrollar las competencias específicas de la materia.

El primer bloque se centra en una introducción a la psicología que comprende dos subbloques. El primero, la definición, el origen y su constitución como disciplina científica, sus objetivos y sus características, y las relaciones con otros ámbitos del conocimiento. El segundo, los procesos psicológicos básicos. Este bloque aproxima al alumnado a la comprensión de lo que es la psicología y a su papel en el proyecto vital propio.

El segundo bloque, centrado en la educación emocional y cómo desarrollarla, potencia y posibilita una mayor profundización en el camino hacia la construcción de una personalidad



equilibrada desde el conocimiento de las emociones y su papel en el desarrollo de esta con estrategias para el autoconocimiento, la autoestima y la prevención y resolución de conflictos.

El tercer bloque, complementa el anterior al centrarse en la psicología social. El análisis crítico del proceso de socialización y de la percepción social de cada persona permite comprender las relaciones sociales desde una perspectiva que ponga de manifiesto los roles, estereotipos y prejuicios inherentes a estos y ayuda a su identificación, denuncia y combate.

Por último, el cuarto bloque engloba sobre todo los dos anteriores porque comienza el camino hacia la comprensión del concepto de salud mental y su carácter dinámico. Aquí se introducen los elementos clave en la construcción de esta y a la vez el conocimiento de algunas patologías relevantes, en especial en la etapa de la adolescencia, y en la adquisición de herramientas básicas para su prevención.

Para cada una de las competencias específicas, se han formulado unos criterios de evaluación que hay que entender como herramientas para el diagnóstico y la mejora en cuanto a su grado de adquisición. Por eso, en relación con los saberes básicos, tienen en cuenta tanto los procesos como los propios productos del aprendizaje que requieren, para su adecuada ejecución, instrumentos de evaluación variados y adaptables a los diferentes contextos y situaciones de aprendizaje en los cuales se tiene que concretar el desarrollo de las competencias.

En consecuencia, las situaciones de aprendizaje tienen que diseñarse con relación a la generación de experiencias reales de descubrimiento a partir de los interrogantes, preocupaciones, necesidades e intereses del alumnado, propiciando la investigación y análisis crítico de la información, y su participación activa en la construcción, la explicación y la evaluación crítica de las respuestas y de sus posicionamientos personales. De esto depende el desarrollo de una praxis consecuente con esos posicionamientos y capaz de orientar la construcción de una personalidad que permita una vida personal, una vida social y una vida profesional más consciente y, en lo posible, más coherente. En este sentido, la programación de la materia tiene que contemplar la naturaleza dialógica, participativa, interdisciplinaria, creativa y comprometida con los problemas de relevancia inherentes a la construcción de personalidades capaces de lograr estos hitos. Y así, contribuir a la adquisición de la autonomía personal del alumnado y a la construcción de una ciudadanía crítica y responsable.

En definitiva, esta materia trata de generar la reflexión y el debate alrededor del concepto de psicología y de promover en el alumnado la comprensión de las diferentes estructuras biológicas de los fenómenos psíquicos y de los procesos cognitivos tanto básicos como superiores. Se trata de centrar el aprendizaje desde la actividad del alumnado, para llegar a una construcción crítica del conocimiento desde la investigación en el aula. Se pretende que se utilice la razón para analizar, dialogar y debatir en última instancia sobre los comportamientos individuales y sociales relacionados con la psicología, y que valore los elementos psicológicos que entran en el proceso de formación de la personalidad y el papel de la psicología social en el estudio de las relaciones entre el yo y el entorno.

Finalmente, esta materia contribuye a la consecución del perfil de salida de manera sustancial y prepara al alumnado para encarar los retos y desafíos para el siglo XXI que el despliegue de los Objetivos de Desarrollo Sostenible suponen: promueve el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales; plantea la necesidad de la autorreflexión, gestionar el tiempo y la información eficazmente y de colaborar con otras personas de manera constructiva; contribuye a mantener la resiliencia y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida; fomenta la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad así como la adaptación al cambio y aprender a aprender; contribuye al propio bienestar físico y emocional, a conservar la salud física y mental, y a ser capaz de llevar una vida saludable y orientada al futuro; incide en la importancia de expresar empatía y gestionar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo; y suscita el desarrollo del pensamiento para analizar y evaluar



el entorno, crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética.

2. Competencias específicas.

2.1. Competencia específica 1.

Buscar, seleccionar, analizar e interpretar la información relativa a temas tratados por la psicología como base de los trabajos e investigaciones a realizar.

2.1.1. Descripción de la competencia.

La búsqueda, análisis y selección contrastada de la información es fundamental tanto en el ámbito del saber cómo en el de la vida personal. Esta gestión de la información permite someter a crítica los problemas que aborda la psicología y elaborar juicios personales muy fundamentados respecto a su contenido y a la manera en que se han tratado por las diferentes corrientes y teorías psicológicas.

En esta materia el trabajo de investigación es una herramienta fundamental que tiene que servir al alumnado para poder comparar las diferentes aportaciones o enfoques que las teorías psicológicas han adoptado ante el mismo problema u objeto de estudio. Por este motivo, la investigación de la información tiene que seguir unos criterios que garanticen la fiabilidad de las fuentes sobre las cuales elaborar los trabajos que permitan al alumnado acercarse a problemas de su interés desde el rigor. También permite comprobar el carácter ecléctico de la psicología, puesto que se nutre de los avances y descubrimientos de otras ciencias como la biología, la sociología, la neurociencia, entre otros, y distinguir los temas propios de la psicología de aquellos que no lo son.

En definitiva, el carácter transversal de esta competencia hace que sea el cimiento del resto de las competencias de esta materia y a la vez prepara al alumnado para las competencias de cualquier otra, puesto que la búsqueda, análisis, interpretación, comparación y síntesis de fuentes fiables de información son primordiales para poder realizar con rigor verdaderos trabajos de investigación.

La consecución de una reflexión autónoma y rigurosa exige hacer un uso correcto de la información, contrastar las fuentes y cuestionar aquellas que puedan plantear interpretaciones sesgadas o dogmáticas. Estas destrezas son indispensables para el ejercicio de una ciudadanía democrática. Ese desarrollo vincula esta competencia específica con la competencia clave ciudadana porque lleva a asumir una ciudadanía responsable y a participar plenamente de la vida social y cívica. Además, la búsqueda, análisis y selección de la información, que fomenta el espíritu crítico del alumnado, promueve el desarrollo de la competencia clave personal, social y de aprender a aprender. Finalmente, contribuye al desarrollo de la competencia digital porque consolida las destrezas en la utilización de las fuentes de información para adquirir nuevos conocimientos, mejora las competencias tecnológicas y requiere de una reflexión ética sobre su funcionamiento y uso.

2.2. Competencia específica 2.

Practicar el diálogo y el debate de manera rigurosa, crítica y assertiva, empleando de forma adecuada los diferentes tipos de argumentación y detectando los usos falaces, dogmáticos y sesgados de la información a la hora de defender opiniones e hipótesis respecto a los temas tratados por la psicología.

2.2.1. Descripción de la competencia.

El conocimiento y uso correcto de la argumentación son requisitos fundamentales para pensar y comunicarnos con rigor y efectividad, tanto en el ámbito académico, como en el social y personal. Esta capacidad permite al alumnado fundamentar sus posturas y juicios y, a la vez, detectar los usos falaces y sesgados que aparecen en los debates y que se presentan en las



diferentes posturas ante los problemas o hipótesis que se tratan. Ahora bien, la práctica del diálogo, para que sea verdaderamente constructivo, no se agota en el uso correcto de la argumentación, sino que también requiere de la comunicación asertiva y de una escucha activa de las diferentes posturas.

La psicología ha sido una disciplina conformada por muchas aproximaciones teóricas diferentes: desde las perspectivas más interpretativas, pasando por diferentes corrientes científicas hasta las más dogmáticas que rechazan de plano todas las aportaciones hechas por las anteriores. La ciencia no se cierra a los conocimientos y saberes aportados por otras maneras de entender el trabajo de la psicología. Es por eso que, desde esta competencia, se puede analizar cómo hay tradiciones dentro de la psicología que han sido menospreciadas o rechazadas porque no han pasado por la criba de aquello que se ha considerado como estándar de la científicidad y, al mismo tiempo, se han aceptado algunas perspectivas, que desde la apariencia de ciencia están impregnadas de la ideología dominante.

Estas capacidades y un trabajo de investigación previo al debate permitirán al alumnado detectar los prejuicios sobre la identidad, la personalidad o sobre otras cuestiones, no solo relativas a uno o una misma, sino también a otras personas. A la vez facilitará poner de manifiesto el sexismo de algunas teorías y tratamientos psicológicos que han contribuido a la construcción de estereotipos a la hora de considerar y valorar las conductas de mujeres y hombres y que han producido una socialización diferenciada. Socialización que en muchas ocasiones es la causa de conflictos interpersonales e intrapersonales, como los ocasionados por las presiones ante la libertad de definición de la identidad sexual, y de relaciones poco saludables y tóxicas, como las impuestas por los valores y visiones etnocéntricas y androcéntricas en las costumbres o comportamientos socialmente aceptados y considerados como normales.

El diálogo se constituye así en herramienta fundamental para el ejercicio activo y democrático de la ciudadanía. Esta competencia, contribuye al despliegue de las competencias ciudadana y personal, social y de aprender a aprender puesto que fortalece la capacidad del alumnado de asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las otras personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y combatir los discursos de odio. Además, la práctica del diálogo y la argumentación están relacionadas de manera directa con el desarrollo de la competencia clave en comunicación lingüística.

2.3. Competencia específica 3.

Identificar y explicar el papel de las emociones frente a los retos, las incertidumbres y los conflictos que se producen en las relaciones humanas, gestionarlas y explorar soluciones equitativas y creativas.

2.3.1. Descripción de la competencia.

El reconocimiento de las emociones propias es esencial para el desarrollo y crecimiento personal y para la identificación y comprensión de las emociones ajenas, así como para su gestión en la vida cotidiana ante los retos e incertidumbres a que nos enfrentamos y, especialmente, en situaciones de conflicto inherentes a todos los ámbitos de las relaciones humanas.

Las relaciones interpersonales implican la compleja relación con proyectos de vida diferentes en que las posiciones, intereses y necesidades de las personas no coinciden necesariamente, y en que la gestión y control de las emociones es esencial porque permite afrontar los conflictos mediante el diálogo, la asertividad y la empatía y reducir la ansiedad y malestar que provocan.

Para poder desarrollar esta competencia específica el alumnado tiene que ser capaz de reconocer las emociones propias en el momento de producirse, de controlarlas, adecuándose a



la situación y el momento, de demorar las gratificaciones y de automotivarse. También de reconocer las emociones ajenas, es decir, tener empatía y relacionarse con las emociones de las otras personas desde la eficacia interpersonal y perseverar en el afán a pesar de las frustraciones.

Así pues, el alumnado tiene que identificarlas, nombrarlas, comprenderlas y expresarlas de manera oral y escrita en diferentes contextos: en los trabajos en equipo, en la convivencia con el grupo, en el contexto familiar o en relaciones de amistad y en el uso de las redes sociales. Además, este proceso tiene que ir acompañado del conocimiento y la práctica de estrategias para afrontar el conflicto: escucha activa, comunicación asertiva, colaboración, búsqueda de soluciones equitativas y responsabilidad en el cumplimiento de los acuerdos.

En definitiva, se trata de desarrollar la inteligencia emocional desde dos clases de capacidades. En primer lugar, aquellas que se definen como intrapersonales: atención a las emociones cuando se presentan, reconocer los sentimientos que se producen y ser conscientes de ellos; y claridad en la percepción de las emociones y reconstrucción y manejo de estas para disminuir la ansiedad que se produce en las situaciones de incertidumbre, frustración y conflicto. En segundo lugar, las que se definen como interpersonales: la empatía como la aptitud de ponerse en el lugar de otras personas, comprenderlas e interpretar sus emociones; las habilidades sociales o estrategias para la resolución de conflictos; y tener una comunicación asertiva y mantener la motivación intrínseca ante estas situaciones y otras generadas por los cambios constantes en sociedades cada vez más líquidas. Así pues, se trata de un trabajo constante para la construcción de personalidades con más inteligencia emocional y resiliencia. Trabajo que permite tomar conciencia de las emociones que nos atraviesan y de que no somos responsables de lo que sentimos, pero sí de cómo lo gestionamos y canalizamos.

Los conflictos se nos presentan con una doble vertiente. Por una parte, con costes emocionales, relacionales y destructivos. Por otra, nos ofrecen un abanico de oportunidades para fomentar la creatividad, la resiliencia y el desarrollo personal. Según cómo los afrontemos, pueden producir efectos diferentes. Pueden conducirnos hacia una comunicación abierta, hacia soluciones dialogantes y creativas, y a la mejora de nuestras relaciones interpersonales y, por lo tanto, de la convivencia. O, al contrario, pueden conducirnos hacia un deterioro constante de las relaciones interpersonales, con consecuencias negativas para la vida en comunidad y para el desarrollo de una personalidad saludable, es decir, con autoestima, iniciativa, resiliencia, capacidad crítica, creativa y autónoma.

Esta competencia específica está directamente relacionada con las competencias clave personal, social y de aprender a aprender, ciudadana y emprendedora, dado que va dirigida a fortalecer las capacidades afectivas del alumnado en todos los ámbitos de la personalidad y en las relaciones con las otras personas, así como a rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

2.4. Competencia específica 4.

Utilizar estrategias para mejorar el aprendizaje personal a partir de los conocimientos y técnicas adquiridos en el estudio de los procesos cognitivos.

2.4.1. Descripción de la competencia.

Para poder lograr una personalidad capaz de enfrentar los retos, incertidumbres y problemas que forman parte de la vida y las relaciones humanas, hace falta que el alumnado adquiera herramientas y desarrolle habilidades que aseguren la capacidad de respuesta ante un mundo cambiante, interconectado, globalizado y complejo. Estas habilidades permitirán conseguir un bienestar personal que repercutirá en la mejora de sus procesos de aprendizaje.

En la actualidad, las certezas se desvaneцен y los cambios cada vez son más rápidos e inesperados, esto exige que las personas tengan que posicionarse cada vez de forma más rápida en circunstancias muy diferentes. Estos posicionamientos requieren unas habilidades para poder



adaptarse o reorientar el sentido de los cambios. En este contexto, la habilidad fundamental es la capacidad para organizar acciones y funciones que consigan el efecto deseado, es decir, los logros que el alumnado se propone.

Muy a menudo, las personas consideran que son de una manera determinada y no pueden hacer nada para cambiarlo. Esto implica en el alumnado una concepción determinista y fatalista de sus capacidades. Ahora bien, la genética nos predispone, pero no nos determina. Esta competencia pretende que el alumnado sea consciente y conozca que por medio de la educación y del aprendizaje es posible mejorar sus capacidades a través de su práctica, de la planificación de las acciones, de las revisiones para detectar los problemas y de las estrategias de mejora que se tienen que implementar. Aquí entran en juego las habilidades sociales, cognitivas y emocionales.

Por lo tanto, el alumnado tiene que adquirir habilidades como prever el tiempo necesario para poder adoptar las medidas adecuadas a los logros que se propone, pedir ayuda cuando verdaderamente la necesita, ser capaz de no dejar que los aspectos negativos se sitúen por encima de los positivos y poder adaptarse a los cambios porque los valora como un reto y una posibilidad de crecimiento y satisfacción personal. En consecuencia, ha de tener el esfuerzo, la motivación y la tenacidad como aliados de la resiliencia, entendida como la capacidad de las personas para superar las dificultades que se le presentan en la vida y crecer de manera positiva a pesar de o gracias a estas. Los imprevistos, accidentes, enfermedades o la muerte de una persona querida pueden ser algunos de estos problemas a los que se tendrán que enfrentar y, dependiendo de este abanico de habilidades, podrán superarlos de forma más o menos satisfactoria.

Las mencionadas habilidades constituyen el bagaje con el que el alumnado puede afrontar el reto del aprendizaje y diseñar planes personalizados que se adapten a sus características, de forma que puedan aprovecharse en todas sus posibilidades. Estos planes han de ser realistas, con pasos concretos y que respondan a hitos realizables. De este modo podrá encarar su aprendizaje de forma más satisfactoria y, a la vez, dispondrá de un tipo de caja de herramientas preventivas ante situaciones que pueden desembocar en estrés, ansiedad, indefensión aprendida, por citar algunas, y contribuirán a desarrollar personalidades más saludables, creativas, flexibles, críticas y valientes.

Esta competencia específica incide en la necesidad de desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal. Además, ayuda a desarrollar la confianza en sí mismo, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades. Por eso guarda relación directa con las competencias clave personal, social y de aprender a aprender y emprendedora.

2.5. Competencia específica 5.

Identificar, denunciar y combatir las desigualdades, estereotipos y exclusiones propios del sistema patriarcal, incluyendo una mirada de género en el análisis de las diferentes teorías psicológicas y pedagógicas.

2.5.1. Descripción de la competencia.

Adoptar la perspectiva de género ante los diferentes planteamientos y teorías psicológicas implica centrarse en las desigualdades entre hombres y mujeres, y en el análisis de los roles y las relaciones de género. Los estudios de género de la antropología, la sociología, la política y la economía feminista, de la mano de la geografía e historia, han hecho grandes aportaciones en este sentido. Un saber ecléctico e interdisciplinario como es la psicología requiere esta mirada.

En los diferentes ámbitos de conocimiento esta perspectiva es doblemente necesaria. Por un lado, porque la desigualdad de género es un problema social y global. Por otro, porque



los contenidos de las diferentes disciplinas académicas están muy marcados por las desigualdades de género.

Incluir la perspectiva de género permite al alumnado detectar, denunciar y compensar la ausencia femenina y de personas con identidades de género diversas en los materiales objeto de análisis, y también ampliar la mirada y cuestionar el conocimiento androcéntrico que perpetúa las desigualdades y las discriminaciones que comporta el sistema patriarcal. A la vez, permite cuestionar los roles y los estereotipos que fomentan las desigualdades, introducir miradas interseccionales que atienden las múltiples diversidades presentes en toda interacción social, como por ejemplo la intercultural, intergeneracional, intergenérica -afectivo-sexual y de identidad sexual- o interclase, para acoger todas las voces y evitar la imposición de valores y visiones etnocéntricas y androcéntricas. En consecuencia, las propuestas que se plantean implican cambios transversales en el lenguaje y las imágenes y el reconocimiento de las mujeres como sujeto histórico. Además, permite, por una parte, revisar las teorías psicológicas y visibilizar el tratamiento sexista que está en la base de las mismas, la diferencia en el tratamiento de la sexualidad de hombres y mujeres en algunas teorías es un ejemplo. Y por otra, reformular el conocimiento para detectar el sexismo moderno o benévolos que continúa colándose en el planteamiento y abordaje de temas estudiados por la psicología, puesto que al ser más sutil que el sexismos hostil o antiguo pasa más desapercibido.

Esta competencia otorga al alumnado la capacidad de valorar y respetar la diferencia y, a la vez, la igualdad de derechos y oportunidades entre los sexos y de rechazar los estereotipos que suponen discriminación entre mujeres y hombres y de las personas con otras identidades de género. Por eso contribuye de manera directa al desarrollo de las competencias clave ciudadana y personal, social y de aprender a aprender.

2.6. Competencia específica 6.

Establecer conexiones con los contenidos de otras materias rompiendo con visiones parciales del conocimiento para tener una visión más global que permita el análisis crítico.

2.6.1. Descripción de la competencia.

El conocimiento actual se tiene que abordar como un todo y no desde una parcela concreta y cerrada, como sucede en otras materias. Así, cada una de las materias es vista como una posible vía de entrada al conocimiento mediante la cual se accede a todo el entramado de conceptos, sistemas o teorías que lo conforman. La psicología, como ciencia que forma parte de este todo, juega un papel esencial como vía de entrada a la complejidad.

Esta materia estudia el ser humano tanto en su vertiente individual como en la social. Todos los procesos que están presentes en su construcción están guiados por toda la serie de acontecimientos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones y azares que constituyen el mundo de los fenómenos. Esta complejidad no solo se da individualmente, sino también en las relaciones sociales y no es otra cosa que un reflejo de la complejidad del mundo actual.

La complejidad solo puede atenderse desde una perspectiva holística del conocimiento. Esta se produce cuando se pone en conexión las diferentes materias que, desde sus múltiples miradas a un fenómeno y trabajando de manera interdisciplinaria, posibilitan esta óptica integral. Es por ello que la materia de psicología tiene que establecer las distintas relaciones que esta tiene con otras ciencias como la biología, la neurociencia, la sociología, la antropología y especialmente con la filosofía, lo cual le ayudará en la consecución de esta panorámica global. Cada una de estas disciplinas le aportarán toda una serie de contenidos que harán más comprensible aquello estudiado.

Toda disciplina crea sus conceptos propios, que la identifican como materia autónoma y la diferencian de otras, y al mismo tiempo comparte conceptos que, usados desde la perspectiva psicológica, adoptan significados particulares. Uno de los aspectos en los cuales se



tiene que incidir es al hacer un análisis de los conceptos que se emplean al hablar de psicología. Esto permitirá al alumnado entender aquellos conceptos que la psicología ha creado para poderle dar nombre a los fenómenos que estudia, entender el significado concreto que los conceptos comunes tienen desde el ámbito de la psicología y, al mismo tiempo, hacerse una idea clara de toda la serie de préstamos, interacciones o alianzas que se establecen entre las distintas materias que conforman el conocimiento y que no se pueden tratar como compartimentos estancos. Solo así se puede dar una imagen ajustada de este, alejada de fragmentaciones y reduccionismos que impiden al alumnado tener esta perspectiva holística.

Hacer un ejercicio genealógico de la materia tiene que llevar a ver que la aparición de esta va mucho más allá de su constitución como ciencia empírica. Un análisis de las temáticas que recorre la psicología lo arraigarán con la filosofía y con toda una tradición que se ha preocupado desde siempre por el estudio de la "psique". Esto liga la psicología, por ejemplo, con la vertiente más terapéutica de la filosofía.

Así pues, establecer conexiones con otras disciplinas permite que el alumnado tenga una visión mucho más ajustada de la realidad y que sepa enfrentarse a los problemas que le puedan surgir en su vida. Tener una perspectiva general ayuda a comprender la complejidad de los fenómenos y permite establecer las múltiples causas por las cuales se producen. Esto hace que se active el pensamiento crítico que impide, entre otras cosas, caer en explicaciones simplistas que muchas veces quieren hacer pasar por ciencia aquello que es solo ideología.

En definitiva, esta competencia contribuye a que el alumnado sea capaz de concebir el conocimiento como un saber integrado, estructurado en diferentes disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos necesarios para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia. Todo esto potencia el desarrollo de la competencia clave personal social y de aprender a aprender, así como la competencia ciudadana.

3. Saberes básicos.

3.1. Introducción.

El hecho de hablar de saberes básicos presupone que no se trata de desarrollar todos los contenidos que el profesorado puede tratar en su programación, sino solo aquellos que se consideran imprescindibles en este nivel educativo. No se incluyen, por lo tanto, todos aquellos saberes de la psicología que sería deseable en abstracto que el alumnado pueda llegar a aprender, sino solo los que tiene que aprender necesariamente para adquirir y desarrollar las competencias específicas de la materia. Esto deja espacio al profesorado para que los complete ampliando o profundizando los que considere conveniente, siempre teniendo en cuenta el perfil de salida del alumnado del Bachillerato.

Un claro ejemplo de esto que se dice es la relación de la psicología con otras disciplinas. Es evidente el sustrato fisiológico y de componentes de la biología que afectan al funcionamiento de la mente y la conducta humana. El hecho que no se expliciten ampliamente en los saberes básicos no los hacen menos importantes, porque, además, no es posible trabajar algunos de los epígrafes sin hacer referencia a estos procesos. Esto también valdría para el análisis de la influencia que los factores sociales tienen en la relación que las personas establecen con el mundo.

Dado que el currículum de la materia pone el foco en las competencias específicas que tiene que adquirir el alumnado, hay que poner la actividad de este en el centro de todo el proceso. Por eso los saber básicos giran alrededor de todo aquello que es próximo y puede ser usado también para su vida cotidiana. Así, profundizar en el desarrollo de las competencias tiene que contribuir a una autonomía intelectual y también a una madurez y estabilidad emocional. Al mismo tiempo tiene que servir para alejarse del academicismo expositivo y promover un tratamiento más próximo a las distintas experiencias del alumnado.



Una de las características fundamentales de esta disciplina es su carácter crítico. Por ello no se puede plantear desde una perspectiva dogmática y con sesgo científico, sino que hay que someterla a reflexión. Su carácter científico le permite estar abierta a todos aquellos conocimientos que le ofrecen una mejor solución a las problemáticas que se le plantean. Hasta su alumbramiento como disciplina autónoma la psicología formó parte de la filosofía y en su posterior desarrollo muchas de las corrientes beben directamente de fuentes clásicas.

Los saberes básicos se organizan en cuatro bloques. El primero empieza con una breve aproximación a la psicología, su definición y su relación con otros saberes y continúa con un análisis de los procesos psicológicos más básicos. Toda disciplina autónoma crea sus propios conceptos y aquí se introducen los específicos de esta materia, al igual que se describen sus características y sus objetivos. Dado que toda disciplina se conforma con relación a otras, es el momento de ver cuáles han sido las relaciones con otros ámbitos de conocimiento. Por otro lado, también es el momento de presentar los procesos psicológicos básicos, elementos indispensables para el funcionamiento del psiquismo. A pesar de que, en este punto, no se puede obviar la relación que tiene el sustrato biológico en el comportamiento humano. Así, la suma de los procesos psicológicos y del sustrato biológico permite al alumnado relacionarse con el mundo y aprender de todo aquello que le rodea

El segundo bloque, está formado por la educación emocional. Si bien es cierto que esta tiene que ser tratada en todas las etapas educativas, no hay que olvidar que la adolescencia es un periodo de inestabilidad y se tiene que poder entender y hacerle frente. No se trata solo de reconocer y aprender a gestionar las emociones, sino, además, de acercarse a las emociones como objeto de estudio para una comprensión profunda de su naturaleza, su significado y sus efectos en el desarrollo de la personalidad. La psicología pone al alcance del alumnado las herramientas para el estudio de las emociones como contenidos de saber. El hecho de reconocer el papel de las emociones en el desarrollo de la personalidad tiene que hacer que el alumnado sea capaz de reconocer, desde su propia vivencia, si el camino hacia una gestión de su equilibrio personal es correcto. Aquí también hace falta, como se apuntaba antes, incidir en la relación que hay entre todo el aparato psíquico y los elementos fisiológicos. Ver cómo las emociones se articulan en primarias y secundarias y cómo estas juegan un aspecto fundamental en el desarrollo de la personalidad. Ahora bien, este desarrollo de las emociones y los sentimientos tiene sentido si tiene una aplicación práctica para el alumnado y le sirve para tener estrategias en la prevención y la resolución de los conflictos.

El tercer bloque, comprende la psicología social y aborda el segundo elemento que condiciona el psiquismo y la conducta humana, junto a los mecanismos biológicos. Este elemento sitúa al alumnado en la problemática de las relaciones entre el yo y el entorno en el cual aquél crece y se desarrolla. Se tiene que ver el papel que juega la sociedad en la construcción de la identidad individual analizando elementos como la socialización y las relaciones interpersonales que le dan una visión desde el exterior de la persona. Esta inserción en el mundo social está ligada a una serie de categorías que permiten entender mejor la relación con las otras personas. Es este contexto el adecuado para ver las terapias y los experimentos que se han realizado desde esta vertiente social de la psicología.

Por último, ya que la materia se orienta hacia la construcción de una personalidad equilibrada, en el cuarto bloque se trata el concepto que vertebría todos los saberes anteriores: la salud mental. Aquí, en primer lugar, se establece una aproximación en su definición como bienestar psíquico y a su carácter dinámico, pero también, en segundo, se presenta una perspectiva clínica que acerca al alumnado a trastornos y patologías de las que se ocupa la psicología, sobre todo de aquellas que pueden tener su origen en la adolescencia.

En definitiva, los saberes se han organizado teniendo como eje central la actividad del alumnado en la clase de psicología. Estos permiten convertirla en un laboratorio que centre la investigación y las prácticas del alumnado en las necesidades, curiosidades, experiencias y cambios que se producen en la adolescencia y facilite un aprendizaje significativo porque ayuda



al alumnado a la comprensión de su conducta, al conocimiento de los elementos que influyen en ella y a la construcción de personalidades más equilibradas, relaciones más saludables y con capacidad de gestionar las incertidumbres y los conflictos de forma constructiva desde la comprensión y respecto de la diversidad y dignidad humana.

3.2. Bloque 1: Qué es la psicología?

3.2.1. Definición

- Origen de la psicología como estudio de la *psiqué*.
- La psicología como ciencia. Características y objetivos.
 - o Ámbitos de aplicación: psicología básica y psicología aplicada.
 - o Relaciones con otros ámbitos del conocimiento: antropología, sociología, neurociencia.

3.2.2. Procesos psicológicos básicos

- Los procesos psicológicos: atención, percepción, motivación, memoria, pensamiento.
- La relación de los factores biológicos con el comportamiento humano.
- ¿Cómo aprendemos? Procesos y estrategias que intervienen en el aprendizaje.

3.3. Bloc 2: La educación emocional: la construcción de una personalidad equilibrada

3.3.1. ¿Qué es la inteligencia emocional?

- Emociones básicas: correlatos fisiológicos, expresión y funciones.
- Emociones secundarias o sociales.
- La importancia de las emociones en el desarrollo de la personalidad.

3.3.2. ¿Cómo desarrollarla?

- Emociones y sentimientos.
- Estrategias para el autoconocimiento y la autoestima.
- Aplicaciones prácticas. Prevención y resolución de conflictos.

3.4. Bloc 3. La psicología social

- Conceptos fundamentales de la psicología social.
- La percepción social de una misma o de uno mismo.
- Socialización y relaciones interpersonales.
- Roles, estereotipos y prejuicios sociales.
- Las terapias de la psicología social.

3.5. Bloc 4. La salud mental: un concepto en evolución.

- Elementos clave en la construcción del bienestar psíquico.
- Algunas patologías: trastornos de la personalidad, de la alimentación, psicóticos y de ansiedad.

4. Situaciones de aprendizaje.

Se trata de una materia enfocada a la comprensión de los procesos psicológicos que explican el comportamiento humano, así como a promover personalidades equilibradas y saludables, mediante el aprendizaje de herramientas para la gestión de las relaciones interpersonales y del propio comportamiento desde el autoconocimiento y el desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Además, pretende vincular la reflexión del alumnado a los problemas actuales de la sociedad y el mundo y promover el compromiso activo con la transformación de la realidad.



Como se ha señalado en la introducción, es importante para el proceso de enseñanza y aprendizaje que el profesorado conozca las expectativas del alumnado y presente estrategias que permitan conectar los conocimientos teóricos con la propia experiencia del alumnado para promover y mantener su motivación.

Así pues, las situaciones de aprendizaje recomendables transcinden los espacios del centro y también tienen lugar en entornos naturales y urbanos. Así mismo, no solo involucran al profesorado y al alumnado, también toda la comunidad educativa, especialmente las familias, y representantes de las instituciones y las asociaciones locales. Es fundamental que estimulen la reflexión, el pensamiento divergente y el espíritu crítico mediante la práctica frecuente del diálogo y el debate. Es clave la organización de debates en el aula sobre experiencias o noticias de actualidad sobre los temas relacionados con la psicología que permiten más de una posición y que se pueden relacionar fácilmente con conflictos y situaciones cotidianas del entorno habitual del alumnado. Con el debate, además, se fomenta la discrepancia, la duda y la legitimidad de las opciones minoritarias. A partir de los debates, dilemas y discusiones planteados, es importante ir mostrando los tipos de argumentaciones utilizadas de forma espontánea y la manera de centrar los argumentos en los temas planteados dejando de lado distracciones y falacias. La capacidad de diálogo y el trato respetuoso al resto de participantes se ejercitan haciendo uso de un lenguaje inclusivo e igualitario en todas las situaciones que implican acuerdos y trabajo en equipo, debates sobre noticias de actualidad, experiencias y sucesos, contenido de textos presentados en formatos convencional y multimodal y de producciones audiovisuales documentales y de ficción o durante las rutinas del trabajo cooperativo.

Así mismo, las situaciones de aprendizaje tienen que impulsar conocimientos valiosos y significativos. Por un lado, facilitan la comprensión y progresiva asimilación de los saberes de la humanidad, y por otro promueven el aprendizaje significativo con ejemplos y modelos vinculados a los intereses del alumnado, propuestas de acciones y servicios relevantes para el crecimiento personal y la mejora de las relaciones sociales, que repercuten en la mejora del entorno próximo y de la sociedad en general, y el análisis de su relación con dispositivos digitales, Internet y las redes sociales. En este sentido, el trabajo a través de talleres prácticos puede ser una herramienta muy valiosa para conseguir desde la práctica y experiencia personal estos tipos de aprendizajes. El trabajo en talleres prácticos alrededor de cuestiones planteadas en la materia pueden ser situaciones de aprendizaje muy adecuadas. El bienestar emocional es premisa indiscutible para el éxito del aprendizaje y de la convivencia y un factor que lo condiciona es la capacidad de expresar emociones y sentimientos propios y de identificar y comprender los ajenos. Diálogos, debates, producciones textuales orales y escritas, análisis de situaciones lúdicas y de convivencia, y especialmente de aquellas en que el alumnado no ve satisfechas sus expectativas, ejercitan la expresión de emociones, opiniones y posicionamientos, promueven la autorregulación emocional y refuerzan el respeto y la empatía.

Las estrategias y herramientas para la prevención y resolución de problemas o conflictos posibilitan la resolución dialogada de los que han surgido en la convivencia diaria con compañeras y compañeros, profesorado y personal no docente, en todos los espacios educativos de dentro y fuera del centro y en las redes sociales, y facilitan la convivencia y promueven la cultura de la paz y la no violencia.

Garantizar el acceso de todo el alumnado a instalaciones y materiales del centro y las aulas, actividades y saberes, así como su participación académica y emocionalmente satisfactoria en la experiencia del centro educativo son retos ineludibles del sistema educativo y de todas las personas involucradas en su funcionamiento. Por eso, la detección y eliminación de todo tipo de barreras y la aplicación de los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) a lo largo del proceso educativo son requisitos imprescindibles.

Las situaciones de aprendizaje en que intervienen metodologías activas, como por ejemplo el trabajo cooperativo o el basado en retos, tareas y proyectos, entre otros, fomentan la autonomía del alumnado porque ofrecen la posibilidad de gestionar el tiempo, decidir entre



propuestas de trabajo diferentes, afrontar los desafíos y los problemas de maneras diversas y elegir la manera de demostrar los aprendizajes. También son muy adecuadas las iniciativas que implican la relación de alumnado de edades diferentes, puesto que estimulan la responsabilidad individual y colectiva y, además, propician la adquisición de valores democráticos esenciales como la solidaridad y el sentido del bien común.

También son interesantes las iniciativas que suscitan la implicación en la mejora de la sociedad a partir de la toma de conciencia de las necesidades existentes en el entorno próximo. En consonancia con uno de los Objetivos para el Desarrollo Sostenible, la lucha contra las injusticias, se proponen situaciones de aprendizaje encaminadas a su detección, denuncia y atención, sobre todo del acoso escolar, a partir, por ejemplo, del análisis de casos de la vida real y de los presentados en producciones textuales narrativas, periodísticas y audiovisuales. También, a propósito del análisis de conflictos históricos y conflictos actuales y de las migraciones de millones de personas provocadas por catástrofes naturales, guerras, hambre, pobreza, etc., se invita a la formulación de propuestas de actuaciones.

Así mismo, en el marco de la lucha contra las injusticias y de la emergencia derivada de los dramáticos datos estadísticos, se revela como prioritaria la promoción de la igualdad entre mujeres y hombres. Se incorpora la perspectiva de género poniendo una atención especial en el uso del lenguaje y de los espacios del centro, las aportaciones de las mujeres a los saberes de la humanidad, la presencia de estereotipos en cuentos, canciones, anuncios publicitarios, producciones audiovisuales, mensajes de los medios de comunicación y situaciones del entorno próximo, y el trato visual del cuerpo de mujeres y hombres en el deporte y los cánones de belleza. A través de talleres se puede trabajar la educación afectiva y sexual, el lenguaje igualitario, la diversidad familiar, sexual y de género, la violencia machista, la ciberviolencia y los abusos sexuales, y proponer proyectos colaborativos que estimulen la construcción de personalidades autónomas y libres de prejuicios y estereotipos sociales.

Es necesario poner el foco sobre aquellas situaciones y colectivos invisibilizados mediante el análisis crítico de materiales didácticos, mensajes publicitarios e informaciones de los medios de comunicación y de las redes sociales y con metodologías que requieren la investigación social y que conducen al diseño y realización de campañas de visibilización en el centro escolar y en la localidad.

Se promueve la participación en campañas para planificar y aplicar de manera colectiva acciones innovadoras que fomentan la sostenibilidad, como, por ejemplo, cambios en los espacios de la ciudad para facilitar la movilidad de las personas o el diseño de itinerarios seguros o la colaboración con ONG, asociaciones e instituciones comprometidas con causas medioambientales y sociales. Son especialmente recomendables las metodologías que vinculan las dimensiones de servicio y aprendizaje puesto que impulsan el compromiso real con la sociedad.

Las tecnologías de la información y la comunicación pueden amplificar el impacto de todo tipo de acciones, y el uso de redes y recursos como los podcast, la radio y la televisión en línea son muy eficaces para difundir mensajes de sensibilización y para implicar el resto de la comunidad educativa y promover compromisos y alianzas institucionales.

Además de las situaciones de aprendizaje, conviene tener en cuenta las situaciones que facilitan la evaluación competencial. También, la elaboración individual y colectiva de producciones textuales convencionales o multimodales, en que se utilizan conceptos clave del currículum y que implican los procesos de síntesis, reformulación, análisis e investigación, facilitan la comprobación de su adquisición.

Es especialmente relevante el trabajo que se desarrolla de manera colectiva, por medio de grupos de trabajo, debates, exposiciones orales, discusión de propuestas y otras situaciones y actividades porque permite que entren en juego muchos de los aspectos que se valoran en las diversas competencias específicas.



Finalmente, el uso de instrumentos de autoevaluación y coevaluación como por ejemplo dianas, rúbricas, escalas de observación, portfolios, diarios, etc., presenta muchas ventajas y de entre ellas la oportunidad de reflexionar sobre los saberes y los procesos de aprendizaje.

5. Criterios de evaluación.

5.1. Competencia específica 1.

Buscar, seleccionar, analizar e interpretar la información relativa en temas tratados por la psicología como base de los trabajos e investigaciones a realizar.

5.1.1. Establecer y emplear criterios de investigación y selección de información fiables, comparando diferentes fuentes.

5.1.2. Analizar de manera crítica la información encontrada para comprobar su veracidad y rigor.

5.1.3. Interpretar y exponer de forma rigurosa los resultados de la investigación y relacionarlos con los temas objeto de estudio e investigación.

5.2. Competencia específica 2.

Practicar el diálogo y el debate de manera rigurosa, crítica y assertiva, empleando de forma adecuada los diferentes tipos de argumentación y detectando los usos falaces, dogmáticos y sesgados de la información a la hora de defender opiniones e hipótesis respecto a los temas tratados por la psicología.

5.2.1. Escuchar de forma activa y participar en los debates de manera assertiva y respetar el turno de palabra tanto a la hora de argumentar y contraargumentar como a la hora de expresar acuerdo o desacuerdo.

5.2.2. Utilizar los conceptos y los argumentos de forma rigurosa a la hora de exponer las ideas propias y los razonamientos para aclarar dudas y malentendidos que se plantean.

5.2.3. Identificar y analizar críticamente los usos dogmáticos y sesgados de la información en la defensa de opiniones e hipótesis y plantear alternativas que se ajusten a los conocimientos de la psicología y a la lógica del discurso.

5.2.4. Utilizar un lenguaje oral y escrito inclusivo e igualitario en cualquier situación de aprendizaje.

5.3. Competencia específica 3.

Identificar y explicar el papel de las emociones ante los retos, las incertidumbres y los conflictos que se producen en las relaciones humanas, gestionarlas y explorar soluciones equitativas y creativas.

5.3.1. Distinguir las emociones de los sentimientos y explicar las diferencias.

5.3.2. Expresarse de manera assertiva en las diferentes situaciones de aprendizaje.

5.3.3. Explicar los procesos implicados en la construcción de personalidades resilientes.

5.3.4. Explorar y proponer soluciones a los conflictos centrándose en los problemas mediante el diálogo, la assertividad y la empatía.

5.4. Competencia específica 4.

Utilizar estrategias para mejorar el aprendizaje personal a partir de los conocimientos y técnicas adquiridos en el estudio de los procesos cognitivos.

5.4.1. Diseñar estrategias con pasos concretos y realizables que permitan mejorar el aprendizaje personal.

5.4.2. Evaluar las estrategias y la planificación de estas y detectar los problemas en el proceso para conseguir la mejora del aprendizaje personal.



- 5.4.3. Realizar propuestas de mejora a partir de la evaluación de los planes.
- 5.4.4. Participar en equipos de trabajo para conseguir metas comunes asumiendo roles con eficiencia y responsabilidad.

5.5. Competencia específica 5.

Identificar, denunciar y combatir las desigualdades, estereotipos y exclusiones propios del sistema patriarcal, incluyendo una mirada de género en el análisis de las diferentes teorías psicológicas y pedagógicas.

- 5.5.1. Identificar los valores que sustentan los estereotipos y los prejuicios de género presentes en diferentes teorías psicológicas y pedagógicas.
- 5.5.2. Analizar críticamente las consecuencias de los estereotipos y prejuicios de género en el ámbito de la psicología y las consecuencias de adoptarlos como patrón de comportamiento y relación con otras personas.
- 5.5.3. Denunciar y explicar de forma oral, escrita o con producciones multimodales las desigualdades e injusticias que generan los estereotipos y prejuicios de género.

5.6. Competencia específica 6.

Establecer conexiones con los contenidos de otras materias rompiendo con visiones parciales del conocimiento para tener una visión más global que permita el análisis crítico.

- 5.6.1. Establecer y explicar algunas de las conexiones de la psicología con otras disciplinas.
- 5.6.2. Identificar y explicar las consecuencias que se derivan de la conexión y relación de los conocimientos de la psicología con otras disciplinas respecto del propio aprendizaje.