



## Comunicación Audiovisual

Las redes sociales son ya el primer canal de comunicación al servicio de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Estas nuevas tecnologías han revolucionado la sociedad actual y han tenido un gran impacto en el ámbito educativo, tanto en su forma como en su contenido.

Dichos cambios han propiciado en el alumno la necesidad de disponer de un mayor espíritu crítico ante los mensajes y adquirir nuevas destrezas tecnológicas, aspectos que pueden ser potenciados y reforzados mediante el estudio de la materia Comunicación Audiovisual. En este sentido, esta materia proporciona al alumno la oportunidad de experimentar con los medios del mundo audiovisual y multimedial, y de esa forma ser capaz de expresarse de manera creativa, utilizando como herramientas las de los distintos lenguajes cinematográficos.

La materia supone un complemento, una continuidad y una ampliación de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual, como un espacio para reflexionar sobre la experimentación cinematográfica a través del uso y la manipulación de recursos audiovisuales y multimedia.

La Comunicación Audiovisual contribuye al desarrollo de todas las competencias del currículo de la siguiente manera:

- La adquisición de vocabulario relacionado con los medios audiovisuales es una parte fundamental de la materia que contribuye a la competencia en comunicación lingüística, así como la búsqueda de información en diversas fuentes y la creación y publicación de contenidos lo que supone la utilización de una expresión oral y escrita en múltiples contextos.
- La utilización de las tecnologías de la información y la comunicación en esta materia, hacen que los contenidos de la misma contribuyan de forma especial a la competencia digital.
- El estudio de contenidos relacionados con los géneros cinematográficos, hacen que esta materia contribuya a la competencia en conciencia y expresión culturales. Los contenidos relacionados con los elementos técnicos del lenguaje audiovisual y cinematográfico, que refuerzan las capacidades mentales de comprensión y estructuración lógica, de ordenación y clasificación, tienen estrecha relación con la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Asimismo, la gestión del aprendizaje por parte de los alumnos de forma autónoma y la evaluación de su propio trabajo, contribuyen a la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Esta materia incluye contenidos que fomentan la colaboración en grupo a través del montaje de escenas y la creación de guiones, fomentando el respeto a los demás. Por este motivo, la materia Comunicación Audiovisual contribuye también a la competencia ciudadana.
- En el mismo sentido, los saberes básicos sobre elaboración, diseño y producción activan el sentido de iniciativa que promueve la adquisición de la competencia emprendedora.



Para la adquisición de las competencias específicas de la materia se diseñarán unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión a través del lenguaje cinematográfico y audiovisual, utilizando todos los medios disponibles, teléfonos móviles y ordenadores, pasando por todo el equipamiento propio de una producción audiovisual que el centro pueda proporcionar. Deberán ser estimulantes e inclusivas, teniendo en cuenta sus áreas de interés, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo.

Dentro del proceso comunicativo, toda producción audiovisual toma verdadero sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida en público. El alumnado se convierte así en emisor y a la vez receptor del mensaje audiovisual, lo que contribuirá a su formación integral, desarrollando la humildad, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, su inteligencia emocional.

Los saberes básicos de la materia se estructuran en los siguientes bloques de saberes:

*El mundo audiovisual. Origen y elementos configuradores.* En este bloque se realiza una aproximación a los orígenes del mundo audiovisual y se estudia cada uno de los elementos que conforman este proceso comunicativo, entendiéndose como elementos los propios aspectos técnicos, como los medios humanos necesarios para llevar a cabo dicho proyecto.

*El proceso creativo.* En este bloque de saberes, se estudia y se lleva a cabo cada una de las fases propias de la producción audiovisual, centrándose en la preproducción (guion y storyboard), rodaje y postproducción.

*Análisis y crítica cinematográfica.* Al margen de la producción propia, el alumnado debe aprender aspectos fundamentales de la materia a través del visionado y análisis de obras representativas del mundo del cine y de la realización de figuras icónicas en la realización de dichas obras.

*Los recursos multimedia.* En este bloque se estudian los diversos recursos y plataformas multimedia e interactivas donde el alumno puede alojar los productos audiovisuales.

El objetivo último de esta materia es facilitar al alumnado un encuentro con la creación audiovisual, impulsando en él el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parte de recursos propios y referentes culturales y artísticos específicamente audiovisuales, implicándolo emocional e intelectualmente en el lenguaje que define nuestra época.

## Orientaciones metodológicas

Además de los principios y métodos pedagógicos previstos en los artículos 5 y 10 del presente decreto, la acción docente en la materia de Comunicación Audiovisual tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

– La acción pedagógica debe armonizar el saber y su aplicación, promover la adecuación a contextos específicos y facilitar la adquisición de las competencias de esta etapa educativa.



- Se estimulará la imaginación de los alumnos, su autoestima y capacidad innovadora para que actúen con iniciativa y espíritu crítico, aprendan por sí mismos y se comuniquen correctamente. La inclusividad e igualdad de género formarán parte de estos aprendizajes, como valores para alcanzar una sociedad en su máxima plenitud.
- Se impulsará el uso de metodologías variadas, activas y contextualizadas que impliquen al alumno en un aprendizaje motivador a través de proyectos, centros de interés, estudio de casos y actividades de investigación que despertarán en él la reflexión, el pensamiento crítico y el conocimiento aplicado, frente al aprendizaje memorístico.
- Se promoverá el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, tanto en sus aplicaciones más generales como en las específicas de la materia y se facilitará la organización y la coordinación necesaria para trabajar en equipo de forma eficaz.
- Se fomentará la participación activa, responsable y colaborativa del alumno, de forma que aprendan a llevar a cabo producciones propias de forma individual y colectiva, siendo especialmente importante la planificación, grabación, la ejecución y la realización de diversas creaciones audiovisuales.
- Se orientará al alumnado para que conozca y a la vez disfrute de los referentes audiovisuales y cinematográficos de la Región de Murcia como elemento de cohesión y para que se sienta partícipe de un colectivo que crea mensajes audiovisuales para la sociedad. Se recomienda por tanto dar a conocer festivales cinematográficos, concursos y los programas de la Filmoteca Regional entre otros.
- Se ofrecerá al alumno la posibilidad de experimentar con diferentes programas y aplicaciones digitales que le permitan conocer los recursos que se utilizan dentro de la creación, comunicación y expresión audiovisual, promoviendo un uso responsable, crítico y educativo.
- Se recomienda la creación de un canal digital o repositorio a modo de banco de recursos que permita la permanencia a lo largo del tiempo de las producciones realizadas por los alumnos.
- Se incidirá en que el alumno afiance el interés y el hábito de la lectura, desarrolle el lenguaje oral y escrito y la capacidad de expresarse adecuadamente en público, estableciendo paralelismos con el lenguaje audiovisual.
- Se generarán en el aula situaciones que estimulen la creatividad de los alumnos ante la necesidad de solucionar diferentes problemas planteados.
- El carácter lúdico debe prevalecer en toda actividad creadora en la que la capacidad de disfrutar y transmitir este gozo potencie el aprendizaje del hecho musical, integrando los diferentes aprendizajes, tanto formales como no formales.

## Competencias específicas

1. Comprender los aspectos esenciales de las distintas manifestaciones de la expresión audiovisual, observando y reflexionando conscientemente sobre la



importancia de su legado histórico como una riqueza universal, para involucrarse, de forma activa, democrática y libre en la promoción y conservación del patrimonio audiovisual global.

Desde el conocimiento de la historia y la técnica del mundo cinematográfico, el alumnado podrá comprender y asimilar mejor el conjunto del audiovisual, siempre con una mirada amplia y la base puesta en la asimilación de su evolución, que le permitirá descubrir multiplicidad de acercamientos diferentes a la narración audiovisual, sin limitarse únicamente a las formas más populares que adopta en la actualidad. Para ello, es fundamental la contextualización de las producciones audiovisuales, que redundará a su vez en un conocimiento mejor y más tolerante de las sociedades que les dan origen. El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio audiovisual global, como una riqueza cultural esencial. Para ello deberá comenzar por el que le es más cercano, que le servirá para construir su identidad, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad, que la enriquecerá, haciéndole conocer narrativas audiovisuales distintas de las que informan de manera predominante su imaginario.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP1, CD1, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CCEC1.

2. Analizar los mensajes recibidos a través de diversas producciones audiovisuales, reconociendo los contextos diferentes en los que se producen y valorando la libertad de expresión como base fundamental en su creación, para encontrar, de manera abierta y respetuosa, diferencias y similitudes con su propia identidad cultural e implicarse en la defensa de los valores democráticos.

Las narraciones audiovisuales llegan al alumnado hoy en día en toda clase formatos. Tanto los más novedosos, que circulan sobre todo a través de las redes sociales, como los establecidos desde hace décadas, en un flujo continuo que se decanta cada vez más hacia la difusión de contenidos de todo tipo por internet. Disfrutarlos e identificarlos en su gran variedad, mutabilidad y complejidad, es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del placer inherente a su exposición a la narración audiovisual, de ella emana la construcción de una parte de la identidad cultural de todo ser humano. La multiplicidad de puntos de vista y opiniones que sustentan debe ayudar al alumnado a construir una mirada sobre el mundo empática, despojada de prejuicios y tolerante.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP1, CD1, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CCEC1.

3. Analizar producciones audiovisuales, desarrollando una percepción crítica, evaluando la información visual y sonora que recibe y buscando enfoques novedosos, para integrarlas en su caudal artístico personal y generar una actitud proactiva hacia el medio audiovisual.

El alumnado está expuesto a un enorme número de mensajes audiovisuales de todas clases, y tiene un acceso cada vez más amplio y cómodo a trabajos del pasado, lo que debe ayudarle en la construcción de una personalidad artística respecto del medio audiovisual informada y respetuosa.



Los estímulos audiovisuales resultan definitorios de nuestra época (series de televisión, películas, spots publicitarios, videoclips, formatos novedosos asociados a las redes sociales, formatos televisivos...). Por tanto, apreciar, valorar, cuestionar e “interpelar” a estos formatos resulta fundamental en la construcción de un discurso crítico por parte del alumnado, que ha de entender que, más allá del placer inherente a la exposición al discurso audiovisual, ha de construir su propia personalidad creativa a partir de una mirada consciente y crítica hacia este fenómeno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA2, CC1, CC3, CCEC2.

4. Comprender las cualidades plásticas, estéticas y semánticas de diferentes producciones audiovisuales, incluyendo las características de sus lenguajes y elementos técnicos en la valoración de su resultado final, para dar lugar a una recepción artística completa que combine emoción y comprensión de las dificultades y retos afrontados.

En la creación de narraciones audiovisuales, las técnicas y lenguajes empleados son muy variados.

Es importante que el alumnado asimile esta pluralidad como riqueza, para lo que deberá entender la multiplicidad de aproximaciones al medio, aspecto en el que resulta fundamental el conocimiento de sus modos de producción, así como los muy diversos formatos a los que da lugar el contexto contemporáneo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA2, CC1, CC3, CCEC2.

5. Utilizar la creación audiovisual como un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa y personal, empleando su propia presencia en la imagen como recurso comunicativo en algunos casos, para implicarse personalmente en diversas clases de producciones audiovisuales, incluyendo las individuales.

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo, que implica especialmente la capacidad de introspección y de proyección hacia el exterior de los propios pensamientos y sentimientos, dándoles una forma original y personal que resulte atractiva para los demás.

También requiere de habilidades tecnológicas notables, y en el caso de trabajos que implican a muchas personas, de la aptitud de gestión de grupos humanos.

En la búsqueda de una expresión efectiva en el medio audiovisual, la emoción ha de formar parte del proceso.

Empezando por la del alumnado al crear la obra, lo que implica autoconocimiento y la honestidad hacia uno mismo, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público al que se quiera dirigir la producción si el propio alumnado no se implica de manera íntegra en ella.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CC1, CCEC3.

6. Incorporar en el proceso creativo la aceptación, tanto de sí mismo como del otro,



y la voluntad de crecimiento, aumentando de ese modo la autoconfianza y la empatía, para asimilar que las creaciones significativas se suelen alimentar de un conocimiento personal consciente.

El autoconocimiento es esencial en el trabajo creativo.

Como los grandes creadores cinematográficos, los procesos de creación suponen en ocasiones largos períodos de tiempo hasta alcanzar la obra definitiva que finalmente muestran a sus receptores. En la escritura de guiones para cine, es normal que se elaboren hasta 20 o 30 versiones previas del que será el definitivo; la depuración es parte esencial del trabajo audiovisual.

El alumnado debe comprender que cada error es un paso hacia un éxito futuro, por modesto que este sea, que no se podría explicar sin aquel, y que, en este camino, el conocimiento de uno mismo resulta una herramienta indispensable.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CD1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3

7. Identificar el audiovisual como un medio con el que expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa y crítica, haciendo hincapié en el rigor de los procedimientos, para hacer suyas las defensas de la libertad de expresión y los derechos humanos.

En el panorama contemporáneo, el medio audiovisual supone una herramienta en la formación de los estados de opinión globales.

El alumnado debe ser consciente de esto para, al mismo tiempo que se le proporcionan las herramientas con las que distinguir entre modos de transmitir opiniones, sentimientos y estados de ánimo por medio del audiovisual con un mayor o menor compromiso y rigor ético, ir descubriendo la manera de hacerlo él mismo en sus propias producciones. Siendo consciente de que el efecto buscado en el espectador nunca puede estar por encima de su honestidad en el tratamiento de los materiales. De resultas de este trabajo surgirá naturalmente la implicación emocional del alumnado con sus producciones, pero sin perder nunca de vista el componente ético indispensable en la inevitable manipulación que supone la narración audiovisual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP1, CD1, CPSAA1, CPSAA2, CC1, CC2, CCEC4.

8. Comunicar públicamente producciones audiovisuales, evaluando tanto el proceso conjunto de producción como el resultado final, para reflexionar sobre las reacciones de sus espectadores de forma abierta y respetuosa.

La producción audiovisual carece de sentido si no llega al público, y alcanza toda su potencialidad cuando, además, consigue afectarle de un modo u otro. Para hacerlo, existen múltiples vías de difusión de los trabajos audiovisuales, resultando las de acceso más sencillo a día de hoy aquellas que proporciona internet, aunque no se deben desdeñar otras posibilidades. Las plataformas multimedia son un buen ejemplo de esa capacidad de difusión del mensaje, en su sentido más amplio.

Es importante que el alumnado conozca el mayor número de plataformas, de modo



que pueda dar a conocer sus producciones a un público lo más amplio posible, para lo que deberá aprender a evaluar las reacciones de los receptores de su obra, siempre de manera respetuosa y autocrítica.

En el proceso, determinará qué métodos de producción se adaptan mejor a cada tipo de producto audiovisual, y de qué manera consigue llegar al público con cada uno de ellos, estableciendo igualmente el canal de difusión más apropiado en cada caso.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CD4, CPSAA4, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC4.

### Criterios de evaluación

#### Competencia específica 1

- 1.1. Apreciar el origen del medio el audiovisual como forma de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando con iniciativa propia sobre los aspectos esenciales de estas formas de expresión y la función que cumplen en la sociedad.
- 1.2. Defender la importancia del patrimonio cinematográfico y audiovisual como legado universal para el ser humano, estableciendo criterios personales acerca de su promoción y conservación y argumentándolos de forma activa, comprometida y respetuosa.

#### Competencia específica 2

- 2.1. Observar críticamente los contextos en los que se han desarrollado las diferentes corrientes cinematográficas, valorando la creación generada en libertad e identificando sin prejuicios las intencionalidades de sus mensajes.
- 2.2. Destacar tanto las diferencias como los puntos en común encontrados entre movimientos cinematográficos de diferentes momentos, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural y audiovisual y comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.

#### Competencia específica 3

- 3.1. Explorar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de narración audiovisual, descubriendo las respuestas alternativas que ofrecen y comprendiendo las múltiples posibilidades de resolución que estos medios pueden generar ante un mismo interrogante.
- 3.2. Disfrutar del lenguaje audiovisual, a través del análisis crítico y el debate constructivo en torno a diversas producciones, entendiendo los cambios que se han producido a lo largo de la historia del medio.

#### Competencia específica 4

- 4.1. Analizar los lenguajes y elementos técnicos de diferentes producciones audiovisuales, comprobando hasta qué punto se rigen por el uso de unas reglas y códigos propios y valorando de forma abierta la posible flexibilidad de esas normas.



4.2. Profundizar la recepción activa y emocional del lenguaje audiovisual y de las conexiones entre sus elementos técnicos, visuales y sonoros, valorando los retos procedimentales, creativos, y estéticos que supone toda producción de esta clase.

#### **Competencia específica 5**

5.1. Reconocer el lenguaje audiovisual como un medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.

5.2. Realizar producciones creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando la expresión audiovisual como una herramienta de exploración del entorno.

#### **Competencia específica 6**

6.1. Hacer propuestas diferentes en la resolución de diversos proyectos creativos, buscando referencias audiovisuales de su interés, exponiendo perspectivas originales y valorando tanto el proceso expresivo individual, como el colectivo y compartido.

6.2. Desarrollar propuestas de trabajo audiovisual con una intención expresiva y comunicativa personal y creativa, integrando en su ejecución la autocritica y la necesidad de comunicación y comprensión del otro.

#### **Competencia específica 7**

7.1. Plantear propuestas diferentes en la planificación de producciones audiovisuales, privilegiando una mirada humanista e integradora sobre los problemas planteados.

7.2. Elaborar producciones audiovisuales mediante procesos de trabajo en equipo inclusivos y participativos, incorporando en su ejecución tanto las experiencias personales como el respeto y la comprensión del otro.

7.3. Aprender las posibilidades de los recursos multimedia como plataformas de divulgación de las ideas y modos de expresión artística.

#### **Competencia específica 8**

8.1. Exponer el resultado final de una producción audiovisual, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración de los logros alcanzados.

8.2. Analizar la recepción de las producciones audiovisuales presentadas de manera abierta y respetuosa, considerando tanto las opiniones positivas como las negativas y extrayendo de ello un aprendizaje para el crecimiento artístico.

#### **Saberes básicos**

A. El mundo audiovisual. Origen y elementos configuradores.

- Antecedentes y origen del cine. Etapas y movimientos cinematográficos. Géneros cinematográficos y audiovisuales.



- Elementos y recursos de la narrativa y el lenguaje audiovisual. Unidades de la narración audiovisual: planos, escenas y secuencias. Los movimientos de cámara y su capacidad comunicativa.
- El espacio: composición, descripción del espacio, plano/contraplano, campo/contracampo.
- El tiempo: tiempo real, tiempo condensado (elipsis), tiempo alargado o distendido, tiempo acelerado, tiempos simultáneos, flash-back, flash forward.
- La fotografía cinematográfica: el color. Paletas de color en producciones audiovisuales y su carga narrativa y dramática. La luz, su relación con la narrativa y capacidad dramática. Diferentes aproximaciones a la fotografía cinematográfica: directores de fotografía.
- Estructuras narrativas: cine y series.
- El montaje. Función. Tipos de montaje.
- El equipo de trabajo y las herramientas. El equipo humano. Herramientas del cine: cámaras, micrófonos, focos, programas de edición, etc. El smartphone como cámara de cine y equipo de edición.
- Otros productos audiovisuales.

B. El proceso creativo.

- Desarrollo y fases del proceso creativo audiovisual. Planteamiento del proyecto e investigación. Criterios de selección de información aplicados al desarrollo del proyecto audiovisual propio.
- El guion: guion literario y guion técnico. *Storyboard, story-reel* y otros métodos de documentación técnica.
- Rodaje y dinámica de trabajo del equipo humano. La labor de dirección en la orientación del proyecto audiovisual.
- Edición, postproducción y efectos especiales.
- Difusión en diversas plataformas y participación en concursos y festivales.

C. Análisis y crítica cinematográfica.

- Grandes cineastas del ámbito regional, nacional e internacional.
- Análisis de cortometrajes, largometrajes y series. Género, contenido, mensaje, y valores audiovisuales.
- Crítica cinematográfica y respeto por las obras artísticas.

D. Los recursos multimedia.

- Características del lenguaje multimedia: elementos multimedia, navegación, interactividad y capacidad de respuesta.
- Creación de productos multimedia.



## Cultura Clásica

La materia de Cultura Clásica facilita al alumnado un primer acercamiento al estudio de las civilizaciones griega y latina en los ámbitos literario, artístico, filosófico, científico, técnico y lingüístico.

Por un lado, el legado clásico es la base fundamental donde se asienta la cultura europea moderna, cuyas diversas manifestaciones constituyen los precedentes y los modelos de la mayor parte de los fenómenos culturales actuales. Por otro, las lenguas griega y latina han dado origen a buena parte de lenguas europeas, las denominadas románicas, o han influido decisivamente en la formación de otras. Facilitando por tanto el acceso al plurilingüismo del alumnado que la curse.

La materia de Cultura Clásica contribuye al desarrollo de las ocho competencias clave delimitadas en el presente currículo, aunque la competencia lingüística, la plurilingüe, la personal, social y de aprender a aprender, la ciudadana y la competencia en conciencia y expresión culturales ocupan un lugar privilegiado. De este modo, la materia de Cultura Clásica ha de contribuir a la adquisición en un grado satisfactorio de las capacidades y competencias clave que permitan al alumnado su máximo desarrollo personal, social y formativo y que han de conformar su Perfil competencial en la etapa, así como garantizar que pueda ejercer una ciudadanía responsable y enfrentarse a los retos y desafíos del siglo XXI.

Los saberes básicos se han estructurado en cuatro bloques:

*Geografía e historia:* con estos saberes básicos se pretende identificar y describir el marco geográfico y el eje histórico- cronológico en el que se desarrollaron las culturas de Grecia y Roma.

*Mitología y religión:* con estos saberes básicos se pretende identificar los dioses y héroes grecorromanos y conocer todos los rituales religiosos y cómo se representaban en el arte y literatura clásicas, así como sus ecos en literatura, psicología y ciencia.

*Arte:* con estos saberes básicos se pretende conocer las características fundamentales del arte clásico y relacionar manifestaciones artísticas actuales con sus modelos básicos.

*Sociedad, vida cotidiana y léxico:* con los saberes básicos de sociedad y vida cotidiana se pretende identificar y conocer los elementos básicos de la sociedad clásica, y de cómo era un día en la vida en aquella época, para compararlos con la sociedad y el transcurrir de un día en la actualidad. Con los saberes básicos referidos al léxico, se pretende identificar el origen grecolatino del léxico de las lenguas de España y de otras lenguas romances, así como constatar el influjo de las lenguas clásicas en lenguas no derivadas de ellas.

## Orientaciones metodológicas

En la Educación Secundaria Obligatoria adquieren gran importancia los métodos pedagógicos que se utilizan en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De ellos se parte para organizar las interacciones entre profesor, alumnado y saberes básicos educativos que se dan en el aula, sin olvidar las características del alumnado de esta etapa. Se requiere, por tanto, una metodología que capacite al alumnado para aprender significativa y funcionalmente.

Además de los principios y métodos pedagógicos previstos en los artículos 5 y 10 del presente decreto, la acción docente en la materia de Cultura Clásica tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones: