



Nuevos Medios Audiovisuales

Las artes siempre han estado condicionadas por las tecnologías que posibilitan su producción concreta. A lo largo de la historia, la aplicación de una nueva tecnología al arte transformó las formas de producción y, en gran medida, su estructura y lenguaje.

Actualmente, los nuevos medios están modificando los lenguajes artísticos y a su vez generando nuevas formas de arte como anteriormente lo hicieran otras disciplinas como el cine.

En esta materia, se introducirán nociones sobre el lenguaje audiovisual y las nuevas formas de producción que permitan al alumnado construir mensajes y ponerlos en diálogo con otros medios y lenguajes, encontrando puntos de contacto en el plano material, teórico y técnico.

Este gran avance tecnológico se basa en la multiplicidad de medios interactuando entre sí, con una diversidad de aplicaciones (comunicación, educación, cultura, arte, comercio, entretenimiento, etc.).

La conjunción de audiovisual e interacción da lugar a un lenguaje emergente que poco a poco va forjándose, así como los lenguajes de las disciplinas que se integran en él. A las artes sonoras, literarias, visuales y corporales se les añade el nuevo recurso de la interacción y la producción propia de contenidos audiovisuales, permitiéndole así al usuario lograr una experiencia virtual interactiva, posibilitando lograr un discurso que se articula fluyendo, tanto en forma sucesiva como simultánea. El desarrollo de este campo requiere de un alto criterio estético, pero es indudable que en su producción también se necesita un gran conocimiento de los aspectos técnicos que componen cada medio.

El objetivo de la materia será entonces abordar los conocimientos tanto tecnológicos como propios del arte para poder realizar producciones artísticas digitales y multidisciplinarias.

Los saberes básicos de la materia se organizan por bloques. En el primer bloque, *Los nuevos medios audiovisuales*, se realiza una introducción a las nuevas formas de creación y difusión de los productos audiovisuales. En el segundo de ellos, *Nuevos ámbitos del audiovisual. Publicidad, animación y videojuegos*, se realiza un estudio en profundidad de tres de los ámbitos más importantes de creación y difusión del relato audiovisual hoy en día. En el tercer bloque, *Sociedad y consumo audiovisual*, los saberes están planteados para favorecer una reflexión sobre la creación, uso y difusión de los contenidos audiovisuales a los que tan fácilmente se tiene acceso, y cada vez a edades más tempranas.

Esta materia permitirá al discente sistematizar conocimientos que, posiblemente, ya han adquirido en su cotidianidad y trabajar con los nuevos medios para la conceptualización de estos saberes previos, la promoción de sus habilidades y criterios de selección estética y de una mirada innovadora que permitan la convergencia de los medios y lenguajes.

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 Nuevos Medios Audiovisuales tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

- Es recomendable que el alumno conozca los diferentes y principales tipos de



medios audiovisuales, así como sus características más destacadas para su posterior aplicación a la creación y difusión de proyectos artísticos y/o audiovisuales.

– Es conveniente que se trabajen las técnicas de planificación, producción y postproducción de proyectos de imágenes fijas y en movimiento. Dentro de las posibilidades técnicas de cada centro, se realizarán proyectos aplicando los conceptos teóricos.

– La enseñanza será individualizada dentro de su carácter grupal, teniendo en cuenta las motivaciones del alumno y sus intereses, orientando al alumno a buscar su forma de expresión y desarrollo de las competencias de la materia de forma participativa, fomentando la crítica constructiva, el diálogo y la comunicación entre el grupo a través de puestas en común de ejercicios prácticos.

– Se fomentará el esfuerzo personal y el respeto hacia el trabajo propio y ajeno, la buena conservación del material y de las producciones, así como la participación activa en el ámbito audiovisual, ya sea individual o colectiva en certámenes, concursos u otras actividades.

– Se orientará al alumnado para que conozca y a la vez disfrute de los referentes audiovisuales y cinematográficos de ámbito global, y especialmente 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 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 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.

– 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 audiovisual, integrando los diferentes aprendizajes, tanto formales como no formales.

– Por otro lado, es recomendable estimular la elección de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación que hagan factible el desarrollo óptimo de la materia. Así, la realización de tareas prácticas asociadas a un conjunto de saberes permitiría la adquisición progresiva y articulada en el tiempo de los aprendizajes, mientras que la posibilidad de integrar el conjunto de tareas prácticas en un proyecto artístico y/o audiovisual centrado en un tema o centro de interés común a todas ellas, podría otorgar un sentido globalizador al conjunto curso, sobre el que cabría realizar las reflexiones correspondientes y extraer las conclusiones oportunas.

– Se incluirán las tecnologías de la información y la comunicación, especialmente de la utilización de programas y aplicaciones informáticas en el currículo, no como contenido en sí mismo, sino como herramienta. Esto debe servir para que el alumnado conozca las posibilidades de estas aplicaciones, valore la exactitud y rapidez que proporcionan, le sirva de estímulo en su formación y permita la adquisición de una visión más completa e integrada en la realidad de la materia. En cualquier caso, a este respecto y en la medida de lo posible, es aconsejable la utilización de recursos formativos disponibles en



internet, de software libre o, en su caso, de versiones gratuitas de entrenamiento de aplicaciones comerciales de implantación significativa.

Competencias específicas

1. Conocer y valorar el concepto, la historia y evolución de los nuevos medios audiovisuales, comprendiendo que incluso en el momento actual, dichos medios continúan evolucionando dentro de la industria digital emergente en la que nuestra sociedad se encuentra inmersa.

La radio, el cine y, especialmente la televisión, fueron los ejes centrales del discurso sobre los medios audiovisuales hasta la primera década de este siglo. Sin embargo, el nuevo escenario digital ha transformado el rol de los medios de masas tradicionales. Desde la llegada de internet a España en los años 90, las tecnologías digitales han demostrado la diversidad de aplicaciones en múltiples campos, entre ellos la educación formal y en el ámbito familiar.

La irrupción de lo que ha venido a denominarse la sociedad multipantalla, como consecuencia de la generalización del uso de los *smartphones*, los sucesivos desarrollos de la web 2.0 y la utilización de las nuevas plataformas digitales asociadas a las TIC, ha ido desplazando, especialmente en las generaciones más jóvenes a los medios audiovisuales tradicionales.

Se ha puesto de manifiesto cómo, en ese escenario multipantalla, el acceso a recursos audiovisuales se ha hecho ubicuo a través de los dispositivos móviles que los alumnos poseen. Las tabletas y los *smartphones* inteligentes se convierten a diario en pequeñas salas de cine o televisiones portátiles en las manos del alumnado. No solo posibilitan su acceso a los contenidos didácticos y audiovisuales, sino también su participación de forma colaborativa en la producción.

El conocimiento y estudio de los nuevos medios debe ser, por lo tanto, condición prioritaria antes de abordar las producciones propias del alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCEC2, CCEC4.1, CC1, CC2, CC3, CD2, CD3, CPSAA4.

2. Utilizar las herramientas digitales adecuadas, ya sean softwares u otras aplicaciones en dispositivos como el *smartphone* o las tabletas analizando sus posibilidades para desarrollar contenidos audiovisuales, para presentar los mismos de manera óptima, y para difundirlos cumpliendo con las premisas éticas y consideraciones legales vigentes.

La gama de softwares y aplicaciones con la que hoy en día se pueden generar producciones audiovisuales es muy amplia y además es un ámbito que está en continuo crecimiento y desarrollo. El alumnado debe conocer a fondo el potencial de la herramienta que va a utilizar, para poder conseguir su objetivo creativo en su máxima expresión. Del mismo modo, a la hora de exponer los resultados, también se podrán utilizar, sin desdeñar a los medios expositivos tradicionales, plataformas, redes sociales, presentaciones y cualquier otro soporte digital y/o multimedia.

En caso de que dicha difusión tenga un carácter público, el alumnado debe tomar conciencia de la responsabilidad que ello conlleva, y hacerlo de una manera supervisada, cumpliendo siempre con la normativa vigente al respecto.



Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CD2, CD3, CD4, CCEC4.1.

3. 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 completa que combine emoción y comprensión de las dificultades y retos afrontados.

En la creación de imágenes y narraciones audiovisuales, las técnicas y lenguajes empleados son muy variados: desde la publicidad al videojuego, pasando por el cómic, el arco expresivo es amplísimo, y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que puede saltar de un medio a otro continuamente.

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.

Es importante, por tanto, que el alumnado pueda identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación de imágenes (el concepto de postproducción clave en este sentido) y los distintos resultados que proporcionan. De esta manera llegará a valorarlos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace), como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje), alcanzando finalmente la más inefable de las sensaciones: la emoción.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CP1, CD1, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC1, CC3, CCEC2.

4. Diseñar de manera eficaz y ordenada una producción audiovisual, considerando y dominando las destrezas, los lenguajes y los útiles necesarios, y tomando en cuenta a sus destinatarios, para valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen, cuya temática nunca sea discriminatoria, sino que, en la medida de lo posible, fomente los valores de igualdad e inclusión.

Dado el amplio abanico de posibilidades de acercamiento a la narración audiovisual que caracteriza a nuestra época, es muy importante que el alumnado aprenda a identificar las diferentes oportunidades que cada una de ellas le puede ofrecer en su desarrollo futuro. Entre el videoarte propio de un museo de arte contemporáneo, el canal de un youtuber, los formatos televisivos o la producción industrial de un largometraje de ficción, las enormes diferencias implican sobre todo a los medios de producción, los canales de difusión y el público receptor. Todas estas posibilidades se sirven de los elementos que dan forma al lenguaje audiovisual, pero de maneras muy diferentes.

Por ello, resulta esencial que el alumnado sepa diseñar sus producciones audiovisuales de manera rigurosa desde la misma idea plasmada en un papel, teniendo en cuenta las aproximaciones diferentes que requiere cada una de sus tipologías, adaptando siempre los medios y los lenguajes empleados al público ideal al que se destinan, pues el éxito se encuentra en la capacidad de crear una carrera sólida y valiosa en el ámbito que se plantea.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD2, CD3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3, CE3, CCEC4.2.



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 consecuencia, la facultad de comprender el entorno y generar empatía hacia él y sus semejantes resulta también ineludible para el alumnado a la hora de intentar crear un trabajo audiovisual que “hable” a sus contemporáneos.

Finalmente, en la búsqueda de una expresión efectiva en el medio audiovisual, la emoción, sentimiento que siempre supone, de una u otra manera, al “otro”, ha de formar parte insoslayable 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: CCL1, CP1, CD1, CD2, CD3, CPSAA1.1, CC1, CCEC3.1.

6. 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 aquellas que proporciona internet, las más directamente vinculadas con esta materia, aunque tampoco habría que desdeñar las más tradicionales. Es importante que el alumnado conozca el mayor número de ellas, 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 autocritica.

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: CCL1, CD4, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC1, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CCEC4.2.

7. Tomar conciencia del papel que desempeñan los nuevos medios audiovisuales en nuestra sociedad, así como desarrollar argumentos discriminatorios y críticos acerca del flujo constante de contenido digital al que esta se encuentra expuesta.

Si hace años, el flujo de información audiovisual estaba restringido a unas horas y momentos al día, hoy vivimos inmersos en una sociedad intercomunicada, donde constantemente se reciben ingentes cantidades de imágenes y contenidos audiovisuales



de diversa índole. Es necesario, por tanto, promover en los alumnos una conciencia crítica acerca de dicho flujo de cara a propiciar una buena salud digital. La autolimitación, el correcto uso en tiempo y forma de las conexiones a la red, así como la elección de sitios seguros de navegación, hará que la información procedente de los medios audiovisuales, sea lo más fidedigna posible. Se trata pues de acceder a los medios, pero de manera controlada y responsable.

Así mismo, es de relevante importancia crear un sentido discriminatorio para evitar el “todo vale” en los contenidos que nos envuelven a diario. Aprender a diferenciar contenidos reales de los bulos, así como realizar una correcta búsqueda de informaciones, contrastarlas y crear un argumento propio y consolidado evitará que, en la época en la que se tiene más acceso a la información, el alumno se pueda encontrar, paradójicamente, más desinformado que nunca.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA4, CPSAA5, CCEC2.

8. Comprender y llevar a cabo las premisas éticas y legales en cuanto a la difusión de producciones audiovisuales en internet como base del desarrollo personal y cívico del alumnado que forma parte de una sociedad basada en el respeto hacia los demás.

Hoy en día se realizan millones de grabaciones y fotografías con los dispositivos digitales a los que todos tenemos acceso, y un alto porcentaje de ellas acaban siendo objeto de publicaciones en la red. Como parte de la materia de Nuevos Medios Audiovisuales, además de hacer un correcto uso de los mismos a nivel técnico y teórico, es indispensable saber las consecuencias que esto conlleva.

Alrededor de este mundo audiovisual digital que se desarrolla de manera vertiginosa, se ha creado en paralelo una legislación y normativa que impide vulnerar los derechos más esenciales de los individuos, como es el derecho a la protección de la imagen personal.

Una sociedad está compuesta por individuos, y es a nivel individual donde aparece la obligación y el compromiso de cumplir con la responsabilidad de respetar a los demás por encima de cualquier otro propósito, ya sea este la comunicación, información o entretenimiento audiovisual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA4, CC3, CCEC3.1.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

- 1.1. Conocer el concepto del nuevo medio audiovisual y apreciarlo 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. Explorar los nuevos medios y contemplar las diversas posibilidades que nos ofrecen, tanto por su capacidad expresiva como por los amplios niveles de alcance y difusión.

Competencia específica 2



- 2.1. Manipular diversas herramientas digitales para poder posteriormente utilizarlas en la creación de producciones audiovisuales.
- 2.2. Determinar, según el producto a desarrollar y el medio de exposición y difusión, la herramienta más adecuada, justificando su elección.

Competencia específica 3

- 3.1. Reconocer el lenguaje audiovisual propio de la publicidad, la animación y el *stop motion* como medios para manifestar la singularidad y afianzar el conocimiento de sí mismo a través de la experimentación y la innovación en el proceso de la producción audiovisual.
- 3.2. Realizar producciones audiovisuales 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.
- 3.3. 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 4

- 4.1. Identificar las diferentes habilidades requeridas en la ejecución de una producción audiovisual, comprendiendo la importancia del trabajo colaborativo en la consecución de un resultado profesional.
- 4.2. Confeccionar los elementos propios de las producciones audiovisuales objeto, incluyendo tanto los elementos más formales (títulos y créditos) como los más subjetivos, personajes y ambientaciones.

Competencia específica 5

- 5.1. Planificar una producción audiovisual de forma creativa, determinando los medios y habilidades necesarios, justificando razonadamente su elección y profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.
- 5.2. Ejecutar producciones audiovisuales creativas que representen sus ideas, opiniones y sentimientos a partir de un tema o motivo previos, empleando con rigor ético y formal la expresión audiovisual como una herramienta para explorar el entorno mediante métodos de trabajo pautados.

Competencia específica 6

- 6.1. 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.
- 6.2. 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 crítico para el crecimiento artístico y/o creativo.

Competencia específica 7

- 7.1. Identificar el peso que hoy en día tienen en nuestra sociedad los medios audiovisuales analizando los beneficios y los perjuicios de los mismos.
- 7.2. Discriminar la información que llega a través de diversas plataformas y en redes sociales en el ámbito de los diversos productos audiovisuales digitales para discernir



entre la información y la desinformación.

- 7.3. Analizar los estereotipos sociales vigentes como modelo de las nuevas generaciones.

Competencia específica 8

- 8.1. Conocer la legislación vigente en la difusión y reproducción de contenidos audiovisuales.
- 8.2. Valorar la imagen personal y los riesgos de exposición en plataformas interactivas.
- 8.3. Identificar la posible manipulación de masas desde distintas fuentes ya sea con intenciones comerciales o ideológicas.
- 8.4. Distinguir uso, abuso y adicción en el consumo de productos audiovisuales.

Saberes básicos

- A. Los nuevos medios audiovisuales.
- Concepto y evolución histórica de los nuevos medios audiovisuales. De los orígenes del cine hasta los medios audiovisuales actuales.
 - Nuevos medios: vídeos *in streaming*, *vlogs*, plataformas audiovisuales, (*Youtube*, *Twitch*, *Netflix*...).
 - Nuevas formas de edición de contenidos y de visualización: televisión interactiva y *smartphone* como medio audiovisual individualizado.
- B. Nuevos ámbitos del audiovisual. Publicidad, animación y videojuegos.
- Fases de cualquier producción audiovisual.
 - La Publicidad en nuestros días. Publicidad *offline* y publicidad digital. Regulación de la publicidad y el autocontrol.
 - El spot publicitario.
 - Publicidad institucional, responsabilidad social corporativa, propaganda. Soportes y medios utilizados.
 - Consumidores y usuarios. “Prosumidores”. La publicidad a medida.
 - Estrategias de marketing online y en las redes sociales. La pirámide de Maslow: las necesidades del consumidor.
 - Funciones de la publicidad.
 - Diseño de personajes.
 - La animación. Animación tradicional: *stop motion*, dibujo animado, *claymation*, recortes, *timelapse*...
 - Animación digital. Industria en alza: Studio Ghibli, Pixar, Dreamworks, Madhouse, entre otros.
 - El videojuego: historia y géneros del videojuego. Evolución del *game play* y las principales creadoras: Tencent, Sony Interactive Entertainment, Xbox Game Studios, entre otros.
- C. Sociedad y consumo audiovisual.



- Análisis crítico de la comunicación audiovisual en nuestra sociedad.
- Información y desinformación. Bulos y *fake news*. Comportamiento en red: Netiqueta. *Fast-checking*.
- Estrategias de búsqueda de información, de análisis y de lectura crítica de mensajes audiovisuales. Polisemia en la imagen.
- Redes sociales y creación de contenido
- Estereotipos y referentes. *Influencers*. *Youtubers*.
- *Selfie*, autoestima y ciberseguridad.
- Ética, uso, abuso y adicción.
- Legislación y derechos. Políticas de privacidad.
- Piratería, copyright, propiedad intelectual de contenido digital, etc.
- Internet: Vigilancia y manipulación de masas.



Pervivencia Clásica y Mitología

Esta materia, Pervivencia Clásica y Mitología, optativa para segundo curso de Bachillerato, demuestra claramente que las humanidades y el planteamiento de una educación humanista en la civilización europea van intrínsecamente ligados a la tradición y la herencia cultural de la Antigüedad clásica. Una educación humanista sitúa a las personas y su dignidad como valores fundamentales, guiándolas, en primer lugar, a la adquisición de las competencias que necesitan para participar de forma efectiva en los procesos democráticos, en el diálogo intercultural y en la sociedad en general. En segundo lugar, a través del aprendizaje de aspectos relacionados con la lengua, la cultura y la civilización griega y romana, la materia de Pervivencia Clásica y Mitología permite una reflexión profunda sobre el presente y sobre el papel que el Humanismo puede y debe desempeñar ante los retos y desafíos del siglo XXI. Esta materia contiene, además, un valor instrumental para el aprendizaje de lenguas, literatura, religión, historia, filosofía, derecho, política o ciencia, proporcionando un sustrato cultural que permite comprender el mundo, los acontecimientos y los sentimientos y que contribuye a la educación cívica y cultural del alumnado. En tercer lugar, plantea un enfoque transversal orientado a que todo el alumnado tenga garantías de éxito en la educación por medio de una dinámica de mejora continua de los centros educativos y una mayor personalización del aprendizaje, de ahí que sea oportuno y necesario que se oferte en todas las modalidades de Bachillerato.

Esta materia tiene como objeto el estudio de la pervivencia y transmisión de la cultura grecolatina a través de los siglos hasta conformar lo que somos hoy. Europa y Occidente en general no se pueden entender sin conocer la herencia grecolatina, pero tampoco España ni, en particular, nuestra Región de Murcia. El alumno que curse esta materia completará un importante vacío del currículo. Partiendo de los testimonios literarios, artísticos, históricos y científicos y con la amplia perspectiva que proporcionan los fundamentos lingüísticos y etimológicos grecolatinos, el alumno será capaz de conocer y valorar las principales claves de su cultura y de su idiosincrasia. Habrá desarrollado su espíritu crítico, habrá ampliado su conciencia social y democrática, habrá estimulado su sensibilidad artística y habrá mejorado su expresión y comprensión tanto en su propia lengua como en cualquiera de las lenguas occidentales. Y todo ello con conocimiento de causa, valorando y conociendo el legado clásico que nos conforma.

Para conseguir estos fines, los alumnos trabajarán los saberes básicos estructurados en cuatro bloques en los que se estudiarán diversos aspectos relacionados con el legado clásico.

En el bloque *Lenguas clásicas: etimologías. Recepción de la literatura clásica: desde los principales autores y géneros literarios clásicos hasta su influencia en nuestra cultura. Tópicos literarios. Ciencia y tecnología*, el enfoque plurilingüe de las lenguas clásicas en Bachillerato implica una reflexión profunda sobre el funcionamiento no solo de dichas lenguas, sino también de las lenguas de enseñanza y de aquellas que conforman el repertorio lingüístico individual del alumnado, estimulando la reflexión metalingüística e interlingüística y contribuyendo al refuerzo de las competencias lingüísticas, al aprecio de la diversidad lingüística y a la relación entre las lenguas desde una perspectiva inclusiva, democrática y libre de prejuicios.

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. Los saberes básicos