

Imagen Digital

La presencia de la imagen en la vida cotidiana es masiva y continua a través de múltiples medios y forma parte indiscutible de nuestra cultura actual. Su capacidad de transmitir informaciones estéticas, conceptuales y simbólicas la convierten en una poderosa herramienta de comunicación de carácter global. Sin embargo, es igualmente notorio el habitual exceso de estímulos visuales y la desigual calidad de estos en su producción. Estas circunstancias, junto a la aspiración de formar ciudadanos con espíritu crítico y creativo evidencian la necesidad de impulsar una acción educativa respecto de la cultura de la imagen, que es especialmente relevante en las digitales, pues dominan el panorama de su diseño, producción y visionado.

Las nuevas tecnologías se han convertido en el instrumento ideal para impulsar la imagen digital en sus diferentes especialidades, y más concretamente en la creación artística digital y en el campo del diseño, cuyo desarrollo y difusión potenciales adquieren una nueva dimensión, en la que el diálogo entre técnica digital y creación es insoslayable.

De ahí la necesidad de establecer un desarrollo paralelo tanto de contenidos técnicos instrumentales como de contenidos formales y conceptos estéticos. Esta coexistencia resulta fundamental para llevar a buen término el proyecto educativo de esta materia. En ese sentido, se trata de valorar la evolución de las nuevas tecnologías digitales en el proceso productivo, artístico e industrial y adquirir las destrezas convenientes para aprovechar sus enormes potencialidades aplicadas al proceso creativo.

Por un lado, se facilitará en lo posible al alumnado las herramientas necesarias con las que podrán abarcar las diferentes tareas y proyectos, que deberá emplear las metodologías específicas apropiadas; por otro lado, la utilización de estas herramientas tecnológicas estará justificada por una serie de saberes comunes a las diferentes ramas de la creación artística, del diseño y de la fotografía, como son el punto, la línea, el plano, la luz, el color, la textura, la percepción, la composición, los formatos, el encuadre, el campo visual, la profundidad...

Es fundamental que el alumnado comprenda que el objetivo principal de la materia es propiciar el desarrollo artístico y del diseño a través del uso consciente de la imagen digital en un entorno cada vez más globalizado e interdisciplinar, ya que lo importante son las ideas, los conceptos que impulsan y sustentan los proyectos, el conocimiento y la creatividad, y que las herramientas tecnológicas son sólo un instrumento muy versátil para desarrollar las ideas debidamente proyectadas. Por tanto, para lograr tal fin será decisiva la adecuación entre la utilización de la técnica con la intención comunicativa de la obra digital.

La estructura de la materia se organiza en torno a los siguientes bloques de saberes:

Evolución histórica y conceptos básicos: este bloque de saberes comprende la evolución de la imagen desde su obtención y fijación analógica hasta el nacimiento y desarrollo actual de la imagen de naturaleza digital. Además, se exponen los conceptos básicos de la imagen digital, de los tipos de imagen vectorial y bitmap junto con sus principales aplicaciones en la creación plástica y/o audiovisual, las variables que la caracterizan, los formatos de archivos más usuales, así como la incorporación de metadatos que permiten su contextualización digital.

La imagen digital fija. Lectura de imágenes: bloque destinado a la introducción del arte digital, de la fotografía y de la publicidad realizadas a través de la imagen digital fija, a sus

características y funciones principales, a los medios de difusión offline y online, a las estrategias comunicativas gráficas y textuales que emplea y los significados sociales que implican, a la simbología del color, a los aspectos objetivos y subjetivos en la lectura de una imagen publicitaria, y a cuestiones vinculadas con la Identidad virtual, la imagen en redes sociales, el retrato editorial, el mock-up y el NFT, así como las interacciones entre la imagen digital y la inteligencia artificial.

La imagen secuencial en la era digital: bloque de saberes que desarrolla los principios básicos de la animación digital, el dinamismo y el diseño de personajes. Asimismo, se analiza el storyboard y el story reel, como base de la producción audiovisual, se estudia el cómic, sus características y variantes más significativas, así como su proyección en la industria cinematográfica y de los videojuegos. Por último, se indaga en el stop motion, en su capacidad de generar secuencias a partir de la imagen fija, y en sus capacidades expresivas.

Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet: este bloque de saberes aborda los fundamentos de la imagen digital en movimiento y su desarrollo específico en los dispositivos inteligentes y en internet, las plataformas, los géneros y formatos más significativos y sus funciones, la interactividad y participación en un entorno global caracterizado por la dialéctica continua entre realidad y virtualidad, el consumo audiovisual digital, el autoaprendizaje, la producción propia de productos audiovisuales, y el comportamiento en red a través de netiqueta.

Softwares, aplicaciones y websites: bloque de saberes utilizados como herramientas que ofrece un repertorio de los ejemplos más relevantes de softwares, aplicaciones y *websites* de edición de imágenes, de *storyboard*, de *stop motion*, de diseño digital, de edición de video, y de imágenes interactivas.

La materia de Imagen Digital ha de contemplar un previsible nivel de competencia digital desigual entre el alumnado. Como consecuencia de ello, debería compaginar la introducción y consolidación de saberes básicos con la posibilidad de profundización en saberes más avanzados, que podría permitir una creación artística digital consciente y solvente, donde la posibilidad de establecer entornos de trabajo compartido en red permitiría multiplicar las relaciones sinérgicas de aprendizaje colaborativo entre iguales con el apoyo orientador del docente.

La proyección académica y profesional de la materia, así como su aplicación directa sobre la vida cotidiana del alumnado puede ser rica y diversa. Por ejemplo, tiene una vinculación directa con diferentes disciplinas o ramas del campo del diseño, tales como el diseño gráfico, diseño de producto, diseño de interiores, animación digital, pero también con estudios superiores de Bellas Artes. Adicionalmente, su carácter eminentemente práctico permite la aplicación de sus saberes al desarrollo de maquetación de tareas de otras materias, y también, su vinculación a propuestas y actividades del propio centro educativo que requieran de la difusión, promoción o planificación de diversas informaciones y/o eventos a través de imágenes tratadas digitalmente.

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 Imagen Digital tendrá en especial consideración las siguientes recomendaciones:

- Se desarrollarán contenidos teóricos en exposición magistral y como complemento

a ellos, en los casos en que sea necesario, se proporcionará material didáctico de artículos y libros. Se realizarán pases de imágenes y videos con ejemplos y exposiciones teórico-prácticas para desarrollar con espíritu crítico la lectura de imágenes digitales.

- En cuanto a los conocimientos prácticos, los alumnos, tras la introducción y ubicación del tema o centro de interés por parte del profesor, comenzarán con el desarrollo práctico de los conceptos aprendidos. La comprensión del funcionamiento y posterior asimilación de los programas se realizará a través de ejercicios de índole práctica indicados por el profesor.

- 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 visuales, 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.

- El planteamiento y concreción del desarrollo de la materia vendrá condicionada por las infraestructuras digitales disponibles en el centro educativo y partirá de las competencias digitales, artísticas y del campo del diseño que presente el alumnado. Como consecuencia de lo anterior y de la enorme cantidad de saberes y/o herramientas que se asocian a la imagen digital, es recomendable que el docente atienda, por un lado, a una selección priorizada de saberes y/o herramientas de carácter básico para una introducción y consolidación de los aprendizajes, y por otro, al tratamiento referencial de las características fundamentales de otros y otras de carácter más avanzado, como pueden ser las aplicaciones CAD, de animación, 3D, de edición de vídeo, páginas web...

- La elección o preferencia de saberes y/o herramientas podrían venir dadas igualmente por la imposición y necesidades del mercado laboral y de aquellos que permitan un entorno más versátil y compatible, repercutiendo su actualización en una calidad de enseñanza dinámica y en una formación continua por parte del profesorado, dada la rápida evolución y renovación impuesta por las nuevas tecnologías y, por tanto, de los propios conceptos inherentes a la creación artística digital y al diseño.

- Por otra parte es conveniente potenciar en el alumnado la capacidad de investigación para generar información y, para que por sí mismos sean capaces de utilizar todos los instrumentos tecnológicos, es decir, que un alumno realice un cartel publicitario sabiendo utilizar los diferentes dispositivos digitales y aplicaciones informáticas para ejecutar su trabajo de forma independiente y con criterio metodológico, asegurando así la versatilidad de conocimientos, fomentando y desarrollando la capacidad crítica y de aprendizaje.

- 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 de diseño de imagen digital 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. Comprender y valorar los fundamentos, características de las imágenes digitales, así como sus aplicaciones principales en el diseño de contenidos digitales, considerándolos softwares, aplicaciones informáticas y websites más relevantes que se integran en los nuevos medios audiovisuales offline y online a través de dispositivos inteligentes y/o internet, valorando la presencia de múltiples géneros y formatos audiovisuales, de los distintos perfiles de usuario pasivo, interactivo y productor de contenidos, y estimando la conveniencia de un comportamiento adecuado en red utilizando las limitaciones éticas y legales vigentes, para integrar su propia identidad cultural en el panorama actual y afianzar una sólida convivencia ciudadana digital.

La creación de contenidos digitales, y más específicamente de las imágenes digitales, requiere un conocimiento que va más allá de la comprensión de las características básicas de la tecnología que permite su visionado, pues el sentido de su producción es su difusión y las consiguientes interacciones que permiten una integración completa en la vida cotidiana y global.

Por tanto, es necesario que el alumnado obtenga una visión completa de los factores que inciden en la citada integración de la imagen digital, que abarcan fundamentalmente la evolución de las imágenes analógicas a las digitales y los sustanciales cambios que produjo, los tipos, características y aplicaciones principales de las imágenes digitales, las aplicaciones informáticas y sitios web más destacados que permiten su tratamiento digital.

Y, por último, la comprensión del complejo mundo de la difusión de contenidos digitales en internet, caracterizado por la instantaneidad, la interacción y la producción continua de imágenes digitales, que necesita de límites éticos y legales para una convivencia apropiada. Además, la adquisición de los saberes asociados a esta competencia ayudará al alumnado construir un sólido bagaje conceptual y actitudinal que le permitirá acometer la producción de contenidos de una forma más fundamentada y consciente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD4, CPSAA2, CC1, CC4, CCEC1, CCEC3.1, CCEC3.2.

2. Analizar objetiva y subjetivamente imágenes fijas del ámbito del arte digital, de la

fotografía y/o de la publicidad, considerando el contexto audiovisual en el que se han producido, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas, para integrarlas en el acervo creativo y artístico personal y alcanzar una actitud proactiva en situaciones futuras.

La información que aporta una imagen en su visionado es inmediata y está llena de contenidos y aspectos comunicativos muy diversos. Saber diferenciarlos es esencial para desarrollar las capacidades analíticas del alumnado como ciudadano con capacidad crítica en un entorno actual hipertrofiado por la presencia masiva de imágenes de todo tipo, y en buena medida, de las digitales en red. Así, la detección de aspectos objetivos y subjetivos de una imagen digital puede evidenciar los valores intelectuales, creativos y/o artísticos que contienen, permitiendo al alumnado el desarrollo de una visión propia pero fundamentada, y derivado de ello, apoyando decisivamente el posterior diseño y creación de imágenes propias.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL5, CD3, CPSAA2, CPSAA3.1, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1, CCE1, CCEC2, CCEC3.1.

3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas según los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño, producción, interacción, y difusión de imágenes digitales, para integrarlas de manera innovadora en el diseño y realización de un proyecto creativo y/o artístico digital.

La técnica, en constante proceso de evolución, está indisolublemente unida a la obtención, diseño y difusión de las imágenes digitales. Consiguientemente, es indispensable que el alumnado conozca los aspectos más relevantes de la situación actual, como los dispositivos electrónicos e informáticos de mayor disponibilidad, los softwares, aplicaciones informáticas y sitios web más apropiados para el desarrollo práctico de la materia, para poder integrarlos en el proceso creativo de sus propias imágenes digitales. El uso apropiado y autónomo de estos dispositivos y aplicaciones informáticas, siempre dentro de los medios disponibles para el alumnado, aumentará su confianza y hará posible que desarrolle capacidades de autoaprendizaje y de aprendizaje colaborativo en red, que son parte esencial del tejido productivo actual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CCL5, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.1, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA4, CC2, CC4, CE2, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

4. Producir contenidos audiovisuales digitales bajo contextos específicos de perfiles de usuario consumidor y productor de contenidos, utilizando imágenes digitales, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes, y reflexionando críticamente sobre el proceso creativo, sus resultados y su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red, para compartirlos y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.

La identificación plena del alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje se

produce cuando se hace evidente su producción práctica, que condensa distintos saberes adquiridos y su propia personalidad, inteligencia y creatividad. En el caso de esta materia esta circunstancia adquiere un mayor grado de importancia, pues la naturaleza de aquella reclama la aplicación práctica de los saberes y de la mayor integración posible en el contexto virtual global. Todo ello hará posible que el alumnado sea consciente de sus progresos, que disfrute plástica e intelectualmente de sus producciones, y que participe activa y respetuosamente de su conexión con entornos reales de ocio y productivos. Por lo expuesto, esta competencia específica constituye el centro de mayor interés de la materia y la acerca a su objetivo principal.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA1.1, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE2, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3.1.

Criterios de evaluación

Competencia específica 1

- 1.1. Comprender los fundamentos, tipos y características fundamentales de las imágenes digitales, sus principales aplicaciones en la creación de contenidos digitales, así como sus diferencias evolutivas con respecto a las imágenes analógicas.
- 1.2. Conocer los principales medios audiovisuales utilizados en dispositivos electrónicos inteligentes o en internet, softwares, aplicaciones y websites, sus características más significativas y sus aplicaciones fundamentales en el diseño, creación y difusión de contenidos e imágenes digitales.
- 1.3. Entender e interpretar críticamente el funcionamiento y relación entre plataformas digitales, géneros y formatos audiovisuales offline y online, y los diferentes perfiles de usuario como consumidor pasivo, interactivo y/o productor, de contenidos e imágenes digitales, así como saber y valorar el comportamiento adecuado en red por medio de las limitaciones éticas y legales vigentes.

Competencia específica 2

- 2.1. Realizar una lectura objetiva y subjetiva de imágenes del ámbito del arte digital, de la fotografía y/o de la publicidad, analizando sus elementos formales, compositivos, expresivos y semánticos, y relacionándolas con su contexto audiovisual, su función, su identidad digital, y los perfiles de usuario hacia los que van dirigidas.

Competencia específica 3

- 3.1. Utilizar eficazmente las tecnologías de la información y la comunicación apropiadas a los medios disponibles, así como los softwares, las aplicaciones informáticas y websites, en el proceso de obtención, diseño y producción de imágenes digitales.

Competencia específica 4

- 4.1. Diseñar logotipos sencillos utilizando imágenes vectoriales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.
- 4.2. Crear collages sencillos utilizando imágenes de bitmap, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.

- 4.3. Realizar una secuencia digital sencilla en forma de storyboard, story reel, cómic, y/o stop motion, realizando un diseño apropiado de la historia y de los personajes, utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto y adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, y las técnicas utilizadas a las intenciones comunicativas.
- 4.4. Llevar a cabo un producto audiovisual sencillo utilizando medios digitales, considerando un contexto audiovisual concreto, adecuando la propuesta creativa, su valor plástico y/o audiovisual, las técnicas utilizadas, el género y formato audiovisual utilizados a las intenciones comunicativas de difusión e interacción en la red, y utilizando apropiadamente las limitaciones éticas y legales vigentes.
- 4.5. Reflexionar críticamente sobre las propias producciones audiovisuales digitales, valorando el conjunto del proceso creativo, las aportaciones de los saberes seleccionados externamente y de los miembros del equipo, la adecuación entre medios disponibles, técnicas utilizadas, intención comunicativa y resultados obtenidos, y el análisis sobre su integración en los medios audiovisuales de difusión e interacción en red.

Saberes básicos

- A. Evolución histórica y conceptos básicos.
 - Evolución histórica: de la comunicación analógica a la digital (imprenta, litografía, comunicación de masas, noticiero, aparición del cine, televisión e internet, imagen digital e inteligencia artificial).
 - Conceptos básicos de la imagen digital:
 - La imagen vectorial y el diseño de logotipos.
 - La imagen *bitmap* y el collage digital.
 - Tamaño de imagen y tamaño de archivo, resolución y profundidad de color. Color RGB o CMYK.
 - Formatos de archivo usuales. GIF, PNG, JPG, RAW...
 - Metadatos y el contexto de la imagen digital.
- B. La imagen digital fija. Lectura de imágenes.
 - Arte digital y fotografía.
 - Publicidad: Funciones de la publicidad. Soportes y medios online y offline.
 - Prejuicios y estereotipos en la publicidad.
 - El texto en la publicidad: jerarquía, el slogan, tipografías, función de anclaje...
 - Recursos: Metáfora, metonimia, personificación, hipérbole...
 - Simbología del color en la publicidad.
 - Lectura de la imagen. Aspectos objetivos. Análisis compositivo, centro geométrico y de interés, líneas y direcciones visuales, inducidas, representadas y de lectura, recorridos visuales, leyes fotográficas: rectángulo de tercios, de mirada, de horizonte y de movimiento. Equilibrio y pesos visuales. Ley de la balanza. Materialidad, color y texturas.

- Lectura de la imagen. Aspectos subjetivos. Relación entre contexto, contenido, mensaje y destinatario. Simbolismo.
 - Identidad virtual: la imagen en redes sociales, retrato editorial, el mock-up, el NFT.
- C. La imagen secuencial en la era digital.
- Principios básicos de animación digital. Dinamismo y diseño de personajes.
 - El *storyboard* y el *story reel* como base en la producción audiovisual.
 - El cómic, la tira cómica y la novela gráfica. Similitudes y diferencias. Historia y géneros más importantes. El cómic y su exportación a la industria audiovisual: cine, videojuegos.
 - El *stop motion*. El movimiento a partir de la imagen estática. Cualidades expresivas.
 - Animación facial de imágenes preexistentes (fotografías antiguas, retratos pictóricos de la historia del arte...), existentes en tiempo real (celebridades a las que se puede cambiar la apariencia facial en una retransmisión en directo) o diseñadas ex novo (personajes de animación de creación propia). Implicaciones de la creación de modelos digitales de personajes en la industria audiovisual, de animación y cinematográfica.
- D. Imagen en movimiento. Dispositivos inteligentes e internet.
- Fundamentos. Interactividad y participación. Realidad y virtualidad. Difusión, globalización, streaming: internet y la era de los dispositivos inteligentes. Géneros y formatos audiovisuales. Informar, entretener y seducir.
 - Plataformas. *Youtube, Twitch...*
 - Autoaprendizaje y consumo audiovisual en el contexto digital. Tutoriales, gamers, youtubers, podcasts... Producción de piezas audiovisuales. Herramientas y recursos. Perfiles prosumidores, o consumidores que producen contenidos digitales.
 - El comportamiento en la red. Netiqueta. Limitaciones éticas y legales vigentes.
- E. Softwares, aplicaciones y *websites*.
- Edición de imágenes: *Photoshop, GIMP, Picsart, Snapseed, Pinkmonkey, Lightroom, Krita, Photoeditor, Instagram*, entre otros.
 - Animación facial: *Deep Nostalgia, ZRT Face Trainer*, entre otros.
 - Storyboard: *Storyboardthat.com, Canva, Storyboarder, makebeliefscomix.com, storybird.com*, entre otros.
 - Stop Motion: *Filmora, Dragonfire, Stopmotion Studio, Frames, Framebyframe, Shotcut*, entre otros.
 - Diseño digital: *Canva, Sketch, Adobe Illustrator, Freepik.Designrrr, Photo Pos Pro3*, ente otros.
 - Edición de video: *Youcut, Kinemaster, VivaVideo, Inshot, Tiktok*, entre otros.
 - Imágenes interactivas: *Genially, Thinklink, Infogram, Juxtapose*, ente otros.

Latín

Las humanidades y el planteamiento de una educación humanista en la civilización europea van intrínsecamente ligadas 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 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. A través del aprendizaje de aspectos relacionados con la lengua, la cultura y la civilización romanas, la materia de Latín 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.

La materia de Latín tiene como principal objetivo el desarrollo de una conciencia crítica y humanista desde la que poder comprender y analizar las aportaciones de la civilización latina a la identidad europea, a través de la lectura y la comprensión de fuentes primarias y de la adquisición de técnicas de traducción que permitan al alumnado utilizar dichas fuentes de acceso a la Antigüedad romana como instrumento privilegiado para conocer, comprender e interpretar sus aspectos principales. Por ello, la materia se vertebra en torno a tres ejes: el texto, su comprensión y su traducción; la aproximación crítica al mundo romano; y el estudio del patrimonio y el legado de la civilización latina.

La traducción se halla en el centro de los procesos de enseñanza y aprendizaje de las lenguas y culturas clásicas. Para entender críticamente la civilización latina, el alumnado de la materia de Latín localiza, identifica, contextualiza y comprende los elementos esenciales de un texto, progresando en los conocimientos de la fonética, el léxico, la morfología y la sintaxis latina bajo la guía del docente. Además de estos saberes de carácter lingüístico, la traducción es un proceso clave que permite activar saberes de carácter no lingüístico. El texto –original, adaptado, en edición bilingüe o traducido, en función de la situación– es el punto de partida desde el cual el alumnado moviliza todos los saberes para, partiendo de su contextualización, concluir una lectura comprensiva y una interpretación razonada de su contenido. Las técnicas y estrategias implicadas en el proceso de traducción contribuyen a desarrollar la capacidad de negociación para la resolución de problemas, así como la constancia y el interés por revisar el propio trabajo. Permite, además, que el alumnado entre en contacto con las posibilidades que esta labor ofrece para su futuro personal y profesional en un mundo globalizado y digital, a través del conocimiento y uso de diferentes recursos, técnicas y herramientas.

Asimismo, la materia de Latín parte de los textos para favorecer la aproximación crítica a las aportaciones más importantes del mundo romano en su calidad de sistema integrador de diferentes corrientes de pensamiento y actitudes éticas y estéticas que conforman el ámbito europeo. Esta aproximación resulta especialmente relevante para adquirir un juicio crítico y estético en las condiciones cambiantes de un presente en constante evolución. Esta materia prepara al alumnado para comprender críticamente ideas relativas a la propia identidad, a la vida pública y privada, a la relación del individuo con el poder y a hechos sociopolíticos e históricos, por medio de la comparación entre los modos de vida de la antigua Roma y los actuales, contribuyendo así a desarrollar su competencia ciudadana.

El estudio del patrimonio cultural, arqueológico y artístico romano, material e inmaterial,