

## **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL**

### **1. Presentación**

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual engloba los saberes de distintos lenguajes que proporcionan al alumnado la oportunidad de expresar ideas, emociones y sentimientos a través de creaciones artísticas que constituyen uno de los rasgos fundamentales de la cultura y del desarrollo de la humanidad.

El lenguaje plástico nos permite moldear y transformar elementos a través de la experimentación, creando propuestas artísticas nuevas y desarrollando la capacidad de expresión del ser humano.

Vivimos inmersos en un mundo rodeado de imágenes. El lenguaje visual y audiovisual posee una gran relevancia social y nunca antes se había mostrado tan necesaria una educación completa que contribuya a la alfabetización visual. Esta formación proporcionará al alumnado los recursos y herramientas necesarios para identificar los códigos propios del lenguaje y, así, poder detectar estereotipos, prejuicios, convencionalismos y mensajes que atenten contra la diversidad personal y cultural.

Estas herramientas propias de los lenguajes plástico, visual y audiovisual permitirán al alumnado comunicarse y expresar con criterio sus ideas y emociones, desarrollando su propia identidad y contribuyendo a las relaciones intrapersonales e interpersonales. Además, vinculará a su conocimiento la conciencia del patrimonio cultural y artístico.

Dicha aportación dará al alumnado la oportunidad de conocer numerosos referentes artísticos y establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas que enriquecerán su percepción y sus propias creaciones. Además, contribuirán a su desarrollo competencial, favoreciendo la eliminación de barreras sociales y desarrollando una actitud crítica con las posibilidades transformadoras de uno mismo y de la sociedad.

Esta materia ha sido vertebrada teniendo en consideración la etapa anterior de primaria, con la pretensión de crear una construcción significativa y progresiva de los saberes, teniendo en cuenta el desarrollo cognitivo del alumnado. Los criterios de evaluación formulados son derivados de las competencias específicas que siguen una estructura escalonada adecuada a la etapa de escolarización y su maduración, con vinculación con los descriptores del perfil de salida. Además, edifica un pilar básico para abordar saberes futuros relacionados con el resto de las materias y el ámbito artístico-expresivo.

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, a través de su lenguaje universal y transversal, facilita el logro y desarrollo de los objetivos generales de etapa, ya que promueve una actitud abierta y colaborativa, y una continua acción que impulsa la construcción de una cultura artística sostenible, igualitaria e integradora. Las Competencias Específicas, que se articulan a partir de la Competencia Clave Conciencia y expresiones culturales, abarcan saberes contextualizados que incrementan la conciencia del alumnado, habilidades que despiertan sus talentos e intereses, y actitudes positivas que se promueven a través de la práctica artística.

Los saberes esenciales se vertebran en dos bloques subdivididos en dos subbloques cada uno:

El bloque 1, Percepción y Análisis, fomenta la experiencia perceptiva a través del estudio y análisis de la alfabetización visual y audiovisual, y la exploración del patrimonio cultural y artístico de las diferentes épocas históricas y contextos incluida la contemporaneidad artística, aportando conocimientos necesarios para el desarrollo integral del alumnado. Este primer bloque tiene dos subbloques diferenciados: Exploración e interpretación del entorno, que hace referencia al contacto con el contexto cultural y artístico, y Alfabetización visual y audiovisual, en el que se abordan los contenidos necesarios para analizar y apreciar dicho entorno.

El bloque 2, Experimentación y creación, fomenta la experiencia creativa. Este bloque también se divide en dos subbloques: La experiencia artística a través de procesos de producción artística, experimentando con diversas técnicas, procedimientos, materiales y contextos, y la experiencia social, que fomenta la participación e interacción social en proyectos artísticos colectivos.

Esta organización responde a un modelo competencial para un desarrollo personal integral del alumnado que impulse su crecimiento y maduración y fomente una actitud abierta al aprendizaje que le acompañe a lo largo de su vida académica así como en otras parcelas sociales y cotidianas. El carácter práctico y diverso de la materia le confiere una aptitud didáctica para trabajar temas transversales que dotará al alumnado de capacidades que contribuyan a enfrentarse, de forma individual o colectiva, a los retos del siglo XXI.

En las distintas propuestas de proyectos artísticos que se generen en el aula se seleccionarán los saberes indispensables para adquirir las competencias específicas.

Los criterios de evaluación como elemento curricular prescriptivo garantizan que todo el alumnado sea evaluado con los mismos parámetros, garantizando la igualdad y la equidad en este proceso. Estos están redactados en modo competencial para favorecer la evaluación en estos términos y proporcionan indicadores del grado de consecución y adquisición de las competencias en los distintos cursos en los que se imparte la asignatura.

La Educación Plástica, Visual y Audiovisual fomentará la creación de situaciones de aprendizaje que faciliten encuentros entre el alumnado y su contexto de creación y expresión artística, cuyo objetivo será la estimulación de su identidad artística, y que favorecerán su autoestima y su crecimiento personal, impulsando el atrevimiento a mirar, indagar y descubrir. Estas situaciones de aprendizaje serán el medio perfecto para desarrollar proyectos innovadores, interdisciplinarios e internivelares donde se conjuguen conocimientos propios de otras materias y se facilite, desde una perspectiva inclusiva, el acceso, la participación y el aprendizaje del alumnado. Estas situaciones se desarrollarán en contextos donde la gestión del error forme parte del proceso de enseñanza-aprendizaje y, donde, además, se desafiará al alumnado a situaciones diseñadas para que sean resueltas en términos de sostenibilidad, contribuyendo así a una formación global y a una educación medioambiental y responsable del alumnado.

## 2. Competencias específicas.

### 2.1. Competencia específica 1.

Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

#### 2.1.1. Descripción de la competencia 1.

Para garantizar el acceso a la cultura del alumnado de secundaria, se plantea esta competencia como medio de interacción del alumnado con el patrimonio artístico y la cultura visual y audiovisual.

El trabajo con referentes contemporáneos permite explorar mensajes propios de este siglo, cercanos a las inquietudes y pensamientos del presente, favoreciendo su conexión con elementos propios de otros contextos temporales y geográficos, desde una posición de respeto a la diversidad.

Supone, además, entender e interpretar las imágenes como portadoras de significados culturales, a través de los cuales se generan identidades individuales y colectivas. Implica activar estrategias para reconstruir el significado de las imágenes a partir de su contexto, formulando hipótesis sobre la intención comunicativa que subyace en las mismas y los valores a los que

contribuyen. Estos procesos de análisis y argumentación requieren posicionamientos críticos respecto a los prejuicios y estereotipos, desde el respeto a la diversidad personal y cultural.

La identificación de las referencias socioculturales y elementos de contenido de la cultura visual y audiovisual y del patrimonio local y global proporcionará al alumnado la posibilidad de relacionar los elementos propios de la cultura local con los de otras culturas para desarrollar una sensibilidad artística y cultural desde el respeto a la diversidad. Esta competencia permite no sólo conocer y valorar el patrimonio local a partir del contexto en el que este se ha desarrollado, sino también abrirse a otras sociedades y culturas, mostrando interés hacia ellas.

Los diferentes canales y contextos son los medios y espacios que el alumnado utilizará para acceder a la cultura visual y audiovisual y el patrimonio histórico-artístico tanto local como global.

Se entiende como canales los recursos físicos utilizados para la observación de las propuestas a través de diferentes medios y formatos. Los contextos se entienden como los espacios experienciales y de reconocimiento del entorno que pueden ser contextos físicos como el aula, museos o bien virtuales.

#### 2.º curso

Al finalizar este curso el alumnado habrá indagado acerca de diversas propuestas artísticas con el objetivo de extraer información a través de distintos canales. Esto le permitirá desarrollar un criterio propio que le proporcione las herramientas y recursos necesarios para el disfrute y apreciación de los elementos del patrimonio cultural, incluida la contemporaneidad artística. Este conocimiento posibilitará el enriquecimiento de sus propias propuestas creativas.

#### 3.º curso

Al finalizar el tercer curso el alumnado sabrá identificar y seleccionar los elementos particulares de las distintas manifestaciones artísticas de carácter local o global desarrolladas en diferentes contextos geográficos e históricos. Para ello ha de saber distinguir la información extraída de los diferentes canales y poder así argumentar su propio discurso, desarrollando su identidad personal.

### 2.2. Competencia específica 2.

Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.

#### 2.2.1. Descripción de la competencia 2.

La integración de los saberes parte de una construcción adecuada del lenguaje, es decir, para poder constituir un saber necesitamos de recursos lingüísticos para la descripción, el análisis, la expresión o la formulación de ideas entre otros. Por lo tanto, es imprescindible que el alumnado conozca la terminología específica del área para poder acercarse y profundizar en la cultura visual y audiovisual y del patrimonio artístico.

La creación artística va más allá del desarrollo material de una obra ya que la fase de creación implica necesariamente la argumentación a la hora del desarrollo de una idea y la reflexión y el análisis a lo largo de todo el proceso creativo. Es en la expresión de las experiencias de apreciación y creación donde el alumnado tendrá la oportunidad de poner en marcha esta serie de acciones que permiten desarrollar el pensamiento propio, crítico y divergente. Esto último resulta una condición indispensable para que los aprendizajes vinculados a las artes se conciban como generadores de conocimiento y no solo como impulsores de destrezas.

Se trata pues de que el alumnado utilice de manera consciente y adecuada el lenguaje específico del área a la hora de explicar conceptos, plantear reflexiones o manifestar opiniones acerca del proceso creativo y de todos los elementos que lo configuran.

## 2.º curso

Al finalizar este curso el alumnado habría adquirido un vocabulario específico del área que le permitirá expresarse de forma apropiada en un proceso de comunicación oral y escrita que a su vez le permitirá valorar la experiencia de apreciación de los distintos referentes artísticos. Asimismo, dispondría de los recursos necesarios para contrastar y establecer diálogos respetuosos con la diversidad creativa.

## 3.º curso

En este nivel el alumnado debería manejar el lenguaje específico del área con destreza de forma que pueda valorar y emitir argumentos con espíritu crítico que le permitirá comunicarse en los procesos de trabajo favoreciendo así el discurso y el debate de manera lógica ante cualquier experiencia de apreciación y creación.

### 2.3. Competencia específica 3.

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

#### 2.3.1. Descripción de la competencia 3.

La creación y la posterior transmisión de mensajes e ideas referidas a temáticas de interés público o de relevancia personal implica el reflejo consciente o inconsciente de aspectos emocionales y una percepción propia frente al entorno y las situaciones vividas. El acto mismo de comunicar lleva implícitos una intencionalidad como es el de convertir un producto de elaboración en objeto de valoración y crítica por parte de un público receptor.

Se considera que el fin último de la competencia específica descrita ha de ser que una idea o proyecto creativo se materialice en productos concretos con un objetivo claro como es el comunicativo.

La producción artística en todas sus vertientes implica el uso y experimentación con materiales y herramientas propias del área o materia, que son múltiples y variados. La elaboración de propuestas a partir de la experimentación con diversidad de formatos, incluidos los propios de la contemporaneidad, permite explorar discursos relacionados con temáticas actuales y aspectos propios de la sociedad del siglo XXI.

El lenguaje visual es el código empleado para la elaboración, transformación y análisis de obras plásticas y creativas. Se consideran elementos básicos configurativos y expresivos, con capacidad comunicativa el punto, la línea, la textura y el color tanto en producciones bidimensionales como tridimensionales, ya que la capacidad comunicativa aglutina ambas.

Con el uso de la imaginación y del pensamiento, divergente o convergente, y una intencionalidad clara, se crea una base para el desarrollo de estrategias de interacción, participación y colaboración. En cada nivel educativo se refuerzan aspectos concretos que inciden en el conocimiento de una identidad personal propia y, por extensión, en la exploración del mundo que nos rodea. Se crece compartiendo propuestas creativas y enumerando los pasos seguidos en la búsqueda de soluciones originales que permitan integrar mejor lo aprendido y aplicarlo posteriormente en el enfrentamiento a nuevos retos. Se avanza incidiendo en el dominio de las técnicas y del uso de los recursos disponibles, en la elaboración de proyectos, y en la comprensión y el respeto de diferentes propuestas y planteamientos, armonizándolas si cabe con las propias.

## 2.º curso

En este nivel el alumnado dispondría de las herramientas necesarias para contribuir al desarrollo de propuestas artísticas, a través de la experimentación con las diversas técnicas y materiales, incluidos los propios de la contemporaneidad, que a su vez le proporcionarán

indicadores para la posterior lectura de las citadas producciones artísticas. A lo largo del curso el propio alumnado será cada vez más exigente tanto en el proceso de comunicación, expresión, elaboración y creación como en el resultado de sus propias producciones creativas.

#### 3.º curso

En este nivel el alumnado habría consolidado hábitos que le generarán seguridad y confianza en sí mismo, potenciando su autonomía a la hora de seleccionar una técnica u otra y su correcta utilización, así como el uso adecuado y responsable de los materiales, en función de su propia identidad y discurso a través de los distintos medios de la obra artística creada.

#### 2.4. Competencia específica 4.

Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

##### 2.4.1. Descripción de la competencia 4.

La importancia de adquirir una competencia digital en el área de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual reside en la creciente vinculación, casi permanente, de las tecnologías con la vida del alumnado, lo que implica que estas adquieran un protagonismo relevante tanto en la educación formal como informal.

El uso de las TIC en educación se concreta en el marco de referencia del Marco de la Competencia Digital docente y la competencia digital del profesorado (DigCompEdu) y se aborda tanto desde la alfabetización (saber identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia) como en la comunicación a la hora de elaborar productos y producciones creativas.

Los entornos virtuales de aprendizaje, las herramientas TIC, las comunidades y redes para la difusión de las producciones, requieren de un acercamiento respetuoso, crítico y acorde con la normativa vigente de licencias de uso, derechos de autoría, protección de datos y propiedad intelectual. La construcción de una identidad digital respetuosa y sostenible implica, además de tomar decisiones sobre el correcto uso de las herramientas, desarrollar una personalidad íntegra que evite la discriminación en las redes y fomente un uso contrastado e inclusivo de las mismas.

#### 2.º curso

En este nivel el desarrollo de la competencia digital se fundamenta en indagar los recursos existentes, conociendo y seleccionando los más adecuados tanto en la parte de acceso a propuestas culturales y artísticas, y la investigación como en la creación de producciones individuales y colectivas. El conocimiento de la normativa vigente que implica la construcción de la identidad digital se aplicará a los buenos usos de los recursos tecnológicos.

#### 3.º curso

En este nivel, el alumnado habría adquirido mayor conocimiento respecto a los entornos virtuales de aprendizaje, realizando selecciones argumentadas de fuentes y usos de recursos TIC en base a sus necesidades, tanto en la investigación como en la producción de propuestas creativas. Además, habría consolidado su identidad digital siendo capaz de realizar un consumo consciente, responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

#### 2.5. Competencia específica 5.

Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

##### 2.5.1. Descripción de la competencia 5.

La producción visual y audiovisual en diferentes soportes o medios, conlleva una planificación previa. Las estrategias utilizadas para desarrollar proyectos artísticos colectivos se apoyan en una adecuada planificación de las fases del trabajo, distribución equitativa de tareas y asunción de roles entre el alumnado participante en el proyecto, orientado todo ello al logro de objetivos compartidos.

La reflexión continuada durante el proceso es de suma importancia, así como la comunicación y el respeto por las aportaciones de las diferentes personas que intervienen en el mismo. Esta competencia específica es fundamental para el aprendizaje, pues incluye estrategias de cooperación y socialización entre otras.

#### 2.º curso

Al finalizar este curso el alumnado habría adquirido recursos y desarrollado habilidades sociales mediante el proceso colectivo de creación de producciones artísticas a través de la relación de los conocimientos específicos adquiridos anteriormente y durante el proceso creativo. Además, dispondría de las herramientas que le permitan explicar las distintas fases del proceso a la comunidad educativa, argumentando y proponiendo mejoras tanto de su aportación como de la de otros participantes. El alumnado habría desarrollado una actitud crítica en relación al uso adecuado de los materiales atendiendo a principios de sostenibilidad.

#### 3.º curso

En este nivel el alumnado habría consolidado los conocimientos específicos adquiridos durante la creación de producciones artísticas colectivas. Estas experiencias artísticas permitirán al alumnado aplicar con seguridad estos conocimientos para desarrollar sus propias ideas y comunicarlas a través de medios gráficos o textuales al resto de la comunidad. Por esta vía se contribuye así a los objetivos del proyecto colectivo que atenderán a los principios de sostenibilidad siendo una prioridad el consumo responsable y la gestión de los residuos materiales generados.

3. Conexiones de las competencias específicas entre sí, con las competencias de otras áreas/materias y con las competencias clave (para el conjunto de las competencias del área/materia) .

##### 3.1. Relaciones o conexiones con las otras CE de la materia.

En el proceso de enseñanza aprendizaje del alumnado las distintas competencias específicas contribuyen de forma integradora al desarrollo competencial. Todas las competencias específicas del área están relacionadas entre sí. Estas competencias se presentan organizadas en torno a dos procesos diferenciados, pero complementarios: apreciación y creación, ambas dimensiones imprescindibles para el desarrollo del alumnado.

Las competencias hacen referencia a la experiencia de apreciación y análisis de obras culturales visuales y audiovisuales y del patrimonio artístico incluida la contemporaneidad (CE1) que favorecerá el interés y el desarrollo de la creación en la práctica artística individual o colectiva del alumnado (CE3) (CE5). De estas experiencias de apreciación y creación se impulsará la importancia de la comunicación utilizando un lenguaje correcto y específico del área (CE2) y la utilización de los medios digitales e informáticos (CE4) que contribuyen en la parte de investigación y proporcionan herramientas fundamentales para la creación.

##### 3.2. Relaciones o conexiones con las CE de otras materias de la etapa.

En cuanto al resto de materias, la vinculación con Educación Plástica, Visual y Audiovisual puede establecerse desde varias perspectivas. El hecho de utilizar referentes artísticos, tanto del patrimonio cultural como, especialmente, los contemporáneos, puede servir de nexo de unión de saberes integrados. Por tanto, se pueden detonar secuencias didácticas,

así como vincular contenidos propios con todas las asignaturas tanto de ámbito humanístico como lingüístico y científico-tecnológico. Los referentes de la cultura visual y artística, que hibrida saberes y utiliza recursos de experimentación científica, documentación y otros campos de conocimiento representados en las diferentes materias que se imparten en la educación secundaria, aportan la visión de las creadoras y creadores trabajando de la mano con profesionales de sectores diversos, representados en las diferentes áreas de conocimiento. Especialmente la contemporaneidad, aborda los retos y temáticas del presente, de manera que aporta una visión metafórica y procedimental especialmente adecuada para las materias de valores. El lenguaje visual y audiovisual sirve, asimismo, para comunicar efectivamente en cualquier disciplina, además de ser contenido propio, y junto con la capacidad de representación gráfica y visual de conceptos, suponen herramientas de investigación, análisis y expresión aplicables a cualquier disciplina. En este sentido, analítico y expresivo, la importancia del elemento lingüístico en cualquier proceso de creación vincula las áreas de lenguas con las artísticas de manera que suponen un enriquecimiento mutuo.

### 3.3. Relaciones o conexiones con las competencias clave.

	CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1	X	X	X		X	X		X
CE2	X	X						X
CE3	X		X				X	X
CE4	X	X	X	X	X	X		X
CE5	X		X		X	X	X	X

Competencias clave del perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica:

- CCL: Competencia en comunicación lingüística
- CP: Competencia plurilingüe
- CMCT: Competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (STEM, por sus siglas en inglés).
- CD: Competencia digital
- CPSA: Competencia personal, social y de aprender a aprender
- CC: Competencia ciudadana
- CE: Competencia emprendedora
- CCEC: Competencia en conciencia y expresión culturales

La competencia clave en comunicación lingüística se vincula con todas las Competencias Específicas ya que se desarrolla en cada momento de la práctica en el aula y a través de todas las propuestas de percepción y análisis; creación y experimentación. El uso del lenguaje de manera correcta y adecuada y el empleo de la terminología específica del área son necesarias en cada momento de la práctica docente de educación plástica, visual y audiovisual tanto en la experiencia de percibir y analizar como en el proceso de crear y experimentar.

En cuanto a la competencia clave plurilingüe se relaciona con las competencias específicas ya que el trabajo con referentes artísticos y contenidos culturales y del patrimonio y la contemporaneidad (CE01) de zonas geográficas diversas, locales o globales y el acceso a la información en lenguas diferentes (CE4) conlleva respetar la diversidad lingüística y cultural del entorno. A través de la creación artística individual o colectiva (CE3) (CE5) se fomenta una actitud



positiva en la expresión de juicios y opiniones y se promueve una comunicación sensible a la diversidad cultural y social (CE2).

La estrecha correspondencia entre procesos compartidos de la ciencia y el arte como la investigación y la experimentación hacen que la competencia clave matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería se relacionen íntimamente con las competencias específicas de esta materia. La experiencia de observación, investigación y análisis del patrimonio artístico y la contemporaneidad (CE1) y la fase de creación y experimentación creativa (CE3) (CE5) desarrollan los procesos del pensamiento científico. La relación con la tecnología surge del desarrollo de habilidades en el manejo de herramientas digitales y TIC (CE4) en los procesos creativos.

La competencia clave digital está vinculada a las competencias específicas ya que los entornos virtuales de aprendizaje suponen el medio para acercar los contenidos de la cultura visual, audiovisual, del patrimonio y también de la contemporaneidad (CE1). Esta competencia está muy asociada al resto de competencias específicas ya que la materia contiene saberes específicos de la cultura audiovisual (CE4) potenciando habilidades en el uso de herramientas TIC en el desarrollo de creaciones artísticas tanto individuales como colectivas (CE3) (CE5).

El desarrollo de la competencia clave personal, social y de aprender a aprender en la práctica artística, (CE3) (CE5) supone la experiencia de enfrentarse a retos y toma de decisiones individuales y colectivas, manteniendo una posición de respeto, diálogo y asertividad con los demás utilizando de forma adecuada el lenguaje (CE2) al igual que en la experimentación con el uso de los medios multimedia y TIC (CE4). La inmersión al arte y la cultura visual y audiovisual y del patrimonio incluyendo la contemporaneidad, supone un bagaje cultural para el alumnado que le proporcionará autonomía y riqueza en su desarrollo personal.

La competencia clave ciudadana contribuye a la aproximación al arte y al patrimonio cultural y artístico de todas las épocas incluida la contemporánea, la comprensión de los hechos históricos y sociales más relevantes supone para el alumnado comprender la importancia de la cultura artística para ser incorporada a una construcción del ser como individuo y como parte de la sociedad (CE1). Compartir ideas y opiniones a través de la comunicación oral (CE2) en contextos de aprendizaje de creación artística, individuales o colectivos, (CE1) (CE3) (CE5) con propuestas de diferentes temas de relevancia social implica reflexionar acerca de los diferentes retos del siglo XXI, desde una perspectiva inclusiva, multicultural, igualitaria y sostenible.

El conocimiento de las creaciones artísticas culturales y del patrimonio artístico y contemporáneo (CE1) contribuyen en el desarrollo de la competencia clave emprendedora ya que supone despertar la curiosidad y la indagación en la iniciación de proyectos innovadores y creaciones artísticas sostenibles que favorecen el crecimiento y la autonomía de la identidad personal. La puesta en marcha de estos proyectos artísticos individuales o colectivos (CE3) (CE5) conlleva un proceso de socialización que favorece la comunicación (CE1) y la toma de decisiones durante todo el proceso creativo.

La competencia clave en conciencia y expresión cultural se encuentra inherentemente relacionada con el resto de competencias clave por su carácter transversal e interseccional. Por ello, de igual manera está relacionada con las competencias específicas de la materia de educación plástica visual y audiovisual.

El conocimiento del patrimonio histórico y de la cultura artística contemporánea (CE01) favorece el desarrollo de esta competencia y a su vez facilita la experimentación a través del proceso de expresión creativa (CE3) (CE5), atendiendo siempre a indicadores que fomenten el respeto a la diversidad cultural y el compromiso social.

#### 4. Saberes básicos.

##### 4.1. Introducción.



La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual abarca multitud de saberes de diferentes lenguajes tales como dibujo técnico y artístico, pintura, escultura, cómic, ilustración, publicidad, fotografía, cine, diseño, decoración, multimedia, arquitectura, ingenierías, entre otros. Esto implica que a su vez la creación artística desarrolle numerosas capacidades, competencias y destrezas según se trabaje uno u otro de los lenguajes mencionados.

Las producciones artísticas creadas en el aula se sustentarán sobre una base de saberes teóricos y prácticos fundamentales para el bagaje del alumnado y además contribuirán a la identificación y análisis del patrimonio histórico artístico.

Los saberes teóricos se consolidarán con el desarrollo práctico a través de las diferentes técnicas artísticas empleadas. La destreza en la técnica y el desarrollo de habilidades en las mismas es esencial para fortalecer la intencionalidad comunicativa en las obras o producciones, y, además, para la transformación artística de una cosa en otra. La técnica contribuirá a que se generen propuestas artísticas originales y con calidad estética.

Con el objetivo principal de que se logre alcanzar las competencias específicas de la materia se ha desarrollado un abanico de saberes esenciales, contenidos mínimos que el alumnado debe adquirir al finalizar la etapa. Por su parte, el profesorado podrá ampliarlos con la finalidad de dar respuesta a las necesidades educativas particulares de su alumnado.

Como ya se ha expuesto, esta materia goza de la dualidad de trabajar con multitud de contenidos teóricos, por un lado, pero tiene una condición especial de taller por otro al tratarse de una materia práctica, por lo que los saberes básicos se han desarrollado en dos bloques diferenciados. Esta clasificación responde a la intención de diversificar por un lado el bloque conformado de saberes relacionados con la observación, la mirada y el análisis, que configurarán una aportación fundamental para el alumnado en cuanto a su desarrollo personal, y, por otro lado, la parte más práctica y de experimentación del proceso creativo que aportará al alumnado las destrezas y habilidades necesarias para comunicarse a través de la práctica artística.

Los saberes básicos están formulados como los contenidos mínimos que el alumnado debe consolidar al finalizar la etapa. Como la materia de Educación plástica Visual y Audiovisual estará presente en dos cursos, se ha reflejado a modo orientativo la gradación entre ellos, realizando una propuesta de los saberes que, con una consecución lógica, se aconseja introducir en el primer curso para asegurar la adquisición del conjunto de saberes al concluir la etapa.

#### 4.2. Bloque 1. Percepción y análisis.

B.1.1. Exploración e interpretación del entorno CE1, CE2, CE4	2.º ESO	3.º ESO
G1. Patrimonio artístico y cultura visual contemporánea		
Manifestaciones culturales y artísticas a lo largo de la historia, pertenecientes al patrimonio y a la cultura visual y audiovisual en entornos físicos y virtuales		
Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios históricos, conjuntos arquitectónicos.	x	x
Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales.	x	x
Elementos del lenguaje visual y audiovisual en las manifestaciones culturales y artísticas		

Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos.	x	x
Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.	x	x
Aspectos semiológicos y contextuales de las manifestaciones artísticas.		x
Contemporaneidad artística		
Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.	x	x
La creación artística como proceso de investigación: conexión con otras áreas de conocimiento.		x
G2. Actitudes		
Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.	x	x
Participación y sentido crítico en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales.		x
G3. Entornos digitales		
Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso.	x	x
G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación		
Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal.	x	x
Para el análisis y argumentación de opiniones acerca de propuestas artísticas visuales y audiovisuales.		x

  

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual CE1, CE2	2.º ESO	3.º ESO
G1. Percepción visual		
Organización del campo visual. Leyes de la percepción visual: semejanza, figura-fondo, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad, igualdad y cierre.	x	

Aspectos que intervienen en el proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones.	x	
G2. Comunicación visual y audiovisual		
El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referente y contexto. El mensaje visual y audiovisual.	x	
Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.	x	x
Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo y connotativo.	x	x
La imagen en el mundo actual: estereotipos, prejuicios y convencionalismos.	x	
La imagen en el mundo actual: realidad y ficción. La veracidad del mensaje. Redes sociales.		x.
G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual		
Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura.	x	x
Elementos dinámicos: ritmo, tensión, movimiento. Interacción del lenguaje visual con otros lenguajes.		x
Elementos escalares: formato, dimensión, proporción y escala. Relación entre realidad y representación.		x
Sintaxis de la imagen. Esquemas compositivos.		x
Elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Elementos sintácticos.	x	
Elementos semánticos del lenguaje audiovisual.		x

4.3. Bloque 2. Experimentación y creación.

B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación. CE1, CE3, CE4	2.º ESO	3.º ESO
G1. Expresión gráfico-plástica		
Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales. Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales.	x	x

Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos. Posibilidades comunicativas.	x	x
Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares.	x	x
G2. Dibujo geométrico		
Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico.	x	x
Introducción a los sistemas de representación: sistema diédrico, axonométrico y perspectiva cónica.		x
Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura.	x	x
G3. Creación audiovisual		
Producción audiovisual. Preproducción, producción y postproducción.		x
Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine. Videocreación y formatos multidisciplinares.	x	x
G4. Terminología específica del área		
Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas.	x	x
G5. Aplicaciones digitales		
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica.	x	x
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados al dibujo geométrico.		x
Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la creación audiovisual.		x
B2.2. La experiencia artística individual y colectiva: procesos de trabajo CE3, CE4, CE5	2.º ESO	3.º ESO
G1. Las fases del proceso creativo		

Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.	x	x
Investigación: búsqueda y análisis de referentes.		x
Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.	x	x
Evaluación: resultados en relación a los objetivos iniciales del proyecto. Análisis y propuestas de mejora.		x
Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual.	x	x
G2. Actitudes		
Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.	x	x
Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico.	x	x
Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.	x	x
Consenso, respeto y empatía con la aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo.	x	x
Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.	x	x
Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos.	x	x

#### 5. Situaciones de aprendizaje para el conjunto de las competencias de la materia

A continuación, se presentan algunos principios relevantes que deberían tenerse en cuenta a la hora de diseñar situaciones de aprendizaje para la práctica docente de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Las situaciones de aprendizaje ponen en relación las competencias específicas de la asignatura con procedimientos y contextos de aprendizaje deseables.

El aprendizaje de los saberes básicos propios de la materia debería establecerse en forma de andamiaje que afiance contenidos adquiridos en cursos previos incorporándolos de forma natural en propuestas nuevas, evitando repetir conceptos año tras año.

Teniendo en cuenta que las situaciones de aprendizaje han de conectarse con los desafíos del siglo XXI, en el contexto de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se deben relacionar y justificar los referentes que se utilizan en base a su conexión con ejes y temáticas de trascendencia social vinculadas a los retos del presente, como son: el consumo responsable, la resolución pacífica de los conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultural, el respeto al medioambiente y la gestión de residuos, la vida saludable, etc.

Además, han de tener en cuenta la diversidad personal y cultural incluyendo en los relatos de aula los *microrrelatos*, es decir aquellos de colectivos minorizados como la perspectiva multicultural, de género, etc. Esto se plantea como una oportunidad para ampliar referentes y

explorar los matices que proporciona introducir multiplicidad de miradas y respuestas a retos que son comunes.

Por otro lado, para contribuir a la sostenibilidad, y en conexión con los ODS, se recomienda la incorporación de materiales sostenibles y reciclados en el aula. En este sentido se trataría no solo de utilizarlos sino de reflexionar en torno a su uso, consumo y al significado que proporcionan en las creaciones de aula.

Para poder integrar las experiencias personales del alumnado podemos detonar los procesos de aprendizaje partiendo de situaciones cotidianas y de vivencias compartidas, estableciendo los vínculos pertinentes con los saberes básicos y las competencias específicas del área.

Incorporar referentes de la cultura visual y audiovisual: imágenes de redes sociales, publicidad, personajes famosos que sean un referente etc, garantiza la conexión con intereses y con aprendizajes que el alumnado ya posee pero que no vincula con los aprendizajes del aula. Permite desdibujar el límite entre el centro educativo como único espacio educador y el exterior como fuente de experiencias desvinculadas del centro.

Por otro lado, partir de la cultura local para poco a poco ir incorporando otras formas culturales es una manera de garantizar el desarrollo de una identidad cultural cada vez más rica en conexiones y de valores de tolerancia y respeto.

Para contemplar otros contextos educativos que ayuden a dar sentido al aprendizaje en el lugar de su realización, podemos utilizar espacios del centro educativo más allá del aula de referencia (patio, pasillos etc) para así fomentar el sentimiento de pertenencia en el alumnado, intentando que se sienta parte de un colectivo y reforzar así su autoestima. También podemos explorar las posibilidades del contexto más cercano (barrio, pueblo, ciudad) y establecer relación con los agentes culturales del entorno. En este sentido podemos propiciar la participación de creadores y creadoras en el centro (mediante programas de residencias artísticas o invitación a profesionales vinculados al mundo de la creación).

Contar en los centros educativos con la figura de un/a coordinador/a cultural, que favorezca la participación del alumnado del centro en actividades culturales y artísticas del entorno puede ser una manera de afianzar la presencia de la cultura y de las propuestas culturales del entorno en los centros.

El aula de Educación Plástica, Visual y Audiovisual no debería ser un lugar exclusivamente para "hacer" sino también para pensar, conectar, relacionar, estudiar, debatir, en definitiva para estimular la reflexión y el pensamiento crítico y divergente. Las propuestas de aula deben ser abiertas, de respuesta 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.

Fomentar los procesos de investigación en los que se reflexione en torno a las ideas y referentes socioculturales que el alumnado va adquiriendo es imprescindible para crear propuestas que vayan más allá de la manualidad y se conformen como experiencias pedagógicas significativas. La alfabetización visual implica educar la mirada, y para ello tenemos que instaurar la pedagogía de la sospecha en relación a las imágenes que nos rodean y preguntarnos constantemente acerca de sus posibles significados. La gestión crítica de la búsqueda y selección de la información en los procesos de aprendizaje es fundamental para que el alumnado comprenda que las imágenes que consume diariamente están cargadas de significados y de intencionalidades.

El desarrollo del pensamiento crítico y divergente permite enfrentarse a otras situaciones de manera creativa por lo que los procesos de reflexión inherentes a la práctica artística en el contexto del aula garantizan aprendizajes transferibles a otras situaciones en su día a día o a otras áreas de conocimiento.

Las situaciones de aprendizaje han de incluir necesariamente elementos emocionales por la capacidad que tienen para interferir y determinar los procesos de aprendizaje. En ese sentido el cuidado de los espacios de trabajo, el uso respetuoso de los mismos, de manera que los sientan como espacios propios puede ayudar a crear experiencias más conectadas con el alumnado y sus necesidades afectivas.

Se debe garantizar el acceso al aprendizaje del conjunto del alumnado aplicando los principios del Diseño Universal y la Accesibilidad para el Aprendizaje (DUA-A), atendiendo las dimensiones física, cognitiva, sensorial y emocional.

Es recomendable justificar de manera asertiva las opiniones relativas al trabajo del alumnado, fomentando el refuerzo positivo y la adecuación de las apreciaciones a los objetivos de la propuesta y no a valoraciones personales desvinculadas de esta.

El respeto por los tiempos de trabajo y sus distintos ritmos, supone aceptar la incertidumbre como parte ineludible del aprendizaje. Para ello, los tiempos de trabajo amplios favorecen el diseño de secuencias didácticas que permiten explorar todas las fases del proceso creativo y valorar el error como una oportunidad para aprender.

Es importante tener en cuenta que en la etapa de secundaria la educación plástica ha de centrarse en el desarrollo de hábitos de percepción, de experimentación y participación, además del desarrollo de destrezas manuales o técnicas, y por tanto las consideraciones que planteemos no deberían evaluar estas últimas en exclusiva. Además, debemos emplear un lenguaje inclusivo e igualitario que integre la diversidad inherente a los grupos con los que trabajamos y facilitar momentos para compartir ideas y opiniones de manera asertiva.

Debemos incentivar hábitos de constancia y autoexigencia, y el placer por la consecución de objetivos reales. Es importante que el alumnado se vea capaz de terminar los procesos y tomar consciencia del propio aprendizaje fomentando la reflexión, por lo que debemos programar tareas viables, flexibles y adaptadas a sus capacidades.

Para fomentar otras formas de representación se recomienda la utilización de estrategias de pensamiento visual en la conceptualización de contenidos curriculares, así como en la organización y planificación de proyectos o registro de evidencias en procesos de aprendizaje.

El desarrollo de proyectos artísticos colectivos (ver CE06) 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.

## 6. Criterios de evaluación

### 6.1. Competencia específica 1.

Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

2.º ESO	3.º ESO
<b>C1.1</b> Buscar información, a través de diferentes canales y contextos, acerca de propuestas artísticas diversas desarrollando el criterio propio a partir de su análisis.	<b>C1.1</b> Investigar acerca de diferentes propuestas artísticas, a través de distintos canales, contextualizándolas y teniendo en cuenta sus funcionalidades.



<b>C1.2</b> Examinar propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual, a través de recursos y agentes culturales del entorno, encontrando elementos de contenido esenciales.	<b>C1.2</b> Identificar elementos de contenido esenciales y funcionalidades en la apreciación y análisis de referentes artísticos, a través de recursos y agentes culturales del entorno, incluyendo canales y medios tecnológicos.
<b>C1.3</b> Identificar los mensajes de diferentes creaciones artísticas clasificando los elementos que intervienen en la comunicación.	<b>C1.3</b> Interpretar los mensajes de diferentes creaciones artísticas, identificando los elementos que intervienen en la comunicación y extrayendo conclusiones para su aplicación en propuestas creativas propias.
<b>C1.4</b> Apreciar la diversidad de propuestas en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes contextos geográficos e históricos.	<b>C1.4</b> Valorar con respeto y sentido crítico las manifestaciones culturales y artísticas en entornos diversos, desarrollando el criterio propio y argumentando en la construcción de la opinión personal.
<b>C1.5</b> Relacionar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística con los desafíos y retos del presente, apreciando su aportación a la transformación social.	<b>C1.5</b> Identificar los desafíos del presente a través del trabajo y mensajes de la creación contemporánea, valorando su contribución a la sociedad actual y adoptando un posicionamiento razonado, crítico y constructivo.

## 6.2. Competencia específica 2.

CE2. Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de la experiencia de apreciación y creación artística.

2.º ESO	3.º ESO
<b>C2.1</b> Emplear vocabulario específico del área de manera correcta para valorar la experiencia de apreciación de diferentes referentes artísticos.	<b>C2.1</b> Valorar de manera argumentada diferentes obras e imágenes, en la experiencia de apreciación, utilizando el vocabulario específico del área.
<b>C2.2</b> Incorporar terminología específica del área en el proceso de comunicación oral y escrita de la experiencia de creación.	<b>C2.2</b> Comunicar, de manera oral y escrita, la experiencia de creación elaborando un discurso coherente que describa los procesos de trabajo utilizando terminología propia del área.
<b>C2.3</b> Compartir información extraída de diversas	<b>C2.3</b> Argumentar con criterio y respeto en diferentes

fuentes de forma contrastada y establecer discursos y debates con asertividad.	momentos de discurso y debate vinculados a la experiencia de apreciación y creación.
--	--

### 6.3. Competencia específica 3.

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

2.º ESO	3.º ESO
<b>C3.1</b> Experimentar con diversidad de técnicas y materiales adecuándose a los objetivos planteados en cada una de las propuestas, incluyendo posibilidades no convencionales.	<b>C3.1</b> Seleccionar las técnicas más adecuadas en función del objetivo planteado en cada propuesta creativa, incluyendo materiales no convencionales.
<b>C3.2</b> Emplear las posibilidades comunicativas y expresivas de los formatos y materiales de la contemporaneidad artística en la elaboración de propuestas creativas sencillas.	<b>C3.2</b> Seleccionar diferentes formatos y materiales propios de las manifestaciones artísticas contemporáneas con finalidad comunicativa en la elaboración de propuestas creativas.
<b>C3.3</b> Idear propuestas artísticas en las que las técnicas y materiales seleccionados estén al servicio del mensaje que se pretende transmitir.	<b>C3.3</b> Crear propuestas artísticas, relacionando las potencialidades expresivas de los diferentes elementos que las conforman con la finalidad comunicativa que se pretende transmitir.
<b>C3.4</b> Demostrar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.	<b>C3.4</b> Consolidar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final
<b>C3.5</b> Incorporar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística como estímulo en propuestas creativas propias.	<b>C3.5</b> Emplear los referentes y elementos de la contemporaneidad artística seleccionando los más adecuados a la finalidad comunicativa.

### 6.4. Competencia específica 4.

Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

2.º ESO	3.º ESO
---------	---------

<b>C4.1</b> Buscar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.	<b>C4.1</b> Seleccionar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.
<b>CE4.2.</b> Probar diferentes recursos digitales en la percepción, experimentación y creación de las diferentes propuestas y producciones.	<b>CE4.2.</b> Emplear diferentes recursos digitales para la percepción, experimentación y creación, seleccionando los más adecuados para los objetivos de las diferentes propuestas y producciones.
<b>C4.3</b> Conocer la normativa vigente de protección de datos y autoría, aplicándola de manera responsable en la creación y difusión de contenidos.	<b>C4.3</b> Aplicar buenas conductas para un consumo digital responsable y sostenible, respetando las licencias de uso y las normas vigentes de protección de datos y autoría.

#### 6.5. Competencia específica 5.

Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

2.º ESO	3.º ESO
<b>C5.1</b> Participar activamente en la planificación de producciones artísticas multidisciplinares, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto y teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.	<b>C5.1</b> Diseñar producciones artísticas multidisciplinares, planificando las fases del proceso de trabajo, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto, teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.
<b>C5.2</b> Crear producciones artísticas colectivas experimentando con diferentes posibilidades expresivas y comunicativas, explorando las conexiones con otras materias.	<b>C5.2</b> Analizar el objetivo comunicativo de las propuestas artísticas colectivas, experimentando con diferentes técnicas, materiales y formatos y estableciendo conexiones con conocimientos de otras materias.
<b>C5.3</b> Asumir diferentes roles en el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con actitud respetuosa e inclusiva.	<b>C5.3</b> Relacionar los roles asumidos durante el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con los diferentes ámbitos de aplicación profesional.

<p><b>C5.4</b></p> <p>Explicar a la comunitat los procesos de trabajo de manera textual, gráfica y/o audiovisual, aportando valoraciones críticas acerca del proceso y resultado.</p>	<p><b>C5.4</b></p> <p>Reflexionar sobre los procesos de trabajo, utilizando registros textuales, gráficos y/o audiovisuales, evaluando cada fase, proponiendo mejoras y exponiendo las conclusiones a la comunidad.</p>
<p><b>C5.5</b></p> <p>Difundir las producciones artísticas colectivas realizadas utilizando diferentes medios y canales.</p>	<p><b>C5.5</b></p> <p>Planificar la promoción de las producciones artísticas colectivas realizadas, explorando y evaluando diferentes vías de difusión.</p>